



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte

Título: Propuesta didáctica de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en las clases de Educación Física en estudiantes de básica superiora aplicada al currículo ecuatoriano.

Autor: Diego Armando Benavides Espinosa

Director -Tutor: Msc. Mauricio Córdova

Quito, Octubre 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

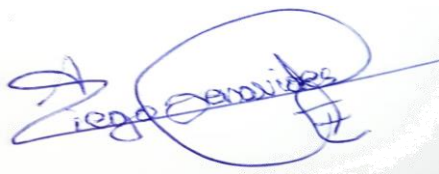
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Diego Armando Benavides Espinosa, con C.I. 1103440358, autor del trabajo de graduación titulado **“Plan de juegos cooperativos que incidan en el desarrollo de habilidades sociales en clases de Educación Física con adolescentes de básica superior”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN con Mención en Educación Física y Deporte** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.



Firma:

Nombre: Diego Armando Benavides Espinosa
C. I. 1103440358

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*Plan de juegos cooperativos que incidan en el desarrollo de habilidades sociales en clases de Educación Física con adolescentes de básica superior*”, presentado por el maestrante Diego Armando Benavides Espinosa, titular de la Cédula de Identidad N° 1103440358 , para optar al Grado de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Mauricio Córdova Paredes".

Nombre del director:

Mauricio Córdova Paredes

C.I. 1714331525

Correo: mauc875@gmail.com /mjcordovap@puce.edu.ec

telefónico 0984855903

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5% índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN

TESIS FINAL

ORIGINALITY REPORT

5 %	6 %	1 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

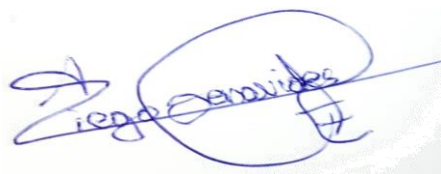
1	repositorio.unac.edu.pe Internet Source	<1 %
2	es.scribd.com Internet Source	<1 %
3	www.investigacion.biblioteca.uvigo.es Internet Source	<1 %
4	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	<1 %
5	repositorio.unh.edu.pe Internet Source	<1 %
6	repository.unab.edu.co Internet Source	<1 %
7	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Student Paper	<1 %
8	docplayer.net Internet Source	<1 %
9	repositorio.unan.edu.ni Internet Source	<1 %

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Diego Armando Benavides Espinosa, titular de la Cédula de Identidad N° 1103440358, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Educación con Mención en Educación Física y Deporte son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Diego Benavides", is written over a circular stamp or watermark.

Firma:

Nombre: Diego Armando Benavides Espinosa
C. I. 1103440358

Agradecimientos

Dentro de este proceso hay muchas personas a quienes ofrecerles un abrazo en reconocimiento y agradecimiento por el apoyo que a lo largo de mi vida me han brindado, quiero agradecer a mi novia Karla Gutiérrez por su apoyo desde el inicio de la maestría hasta el final, a mis hermanas Karla Benavides y Baneza Benavides quienes son un pilar importante en mi vida, a mi tutor Mauricio Córdova quien me ha acompañado en este proceso de titulación. En este apartado quisiera mencionar y agradecer a Juan, Marcos, Richard y la abuelita Catita quienes están prestos para todas las situaciones, y por último agradecer a todas las generaciones de niños que están siempre acompañándonos con sus alegrías y locuras haciéndonos reír, Mateo, Nicolás, Gabriel, Julián, Arianna y, sobre todo, a Ezequiel, que este pequeño paso en mi vida sea una inspiración para todos ustedes.

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios y mis padres Plutarco Kléver Benavides Celi y Elsy Guadalupe Espinosa Carrión, quienes a lo largo de la vida me han inculcado el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la dedicación, manteniendo siempre la fe en alto en Dios y una constante preparación para hacer de mi vida un mejor ser humano y profesional.

Índice

Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del Problema	4
1.1 Formulación del problema.....	4
1.2 Objetivos.....	5
1.2.1 Objetivo general	5
1.2.2 Objetivos específicos.....	5
Capítulo II: Marco Teórico	8
2.1 Antecedentes	8
2.2 Bases Teóricas.....	10
2.2.1 Definición de Adolescencia.....	10
2.2.2 Estadio de Desarrollo según Piaget para la Adolescencia.....	10
2.2.2.1 Etapas de las Operaciones Formales: 11 a 12 Años en Adelante	11
2.2.3 Desarrollo Psicosocial de Eric Erikson	11
2.2.4 Adolescente y habilidades sociales	13
2.2.4.1 Características de las habilidades sociales	15
2.2.4.2 Clasificación de las Habilidades Sociales	15
2.2.4.3 Habilidades Sociales en Educación Física	16
2.2.5 Juego Cooperativo	18
2.2.5.1 Definición de juego	18
2.2.5.2 Enfoque de los Juegos en el Currículo de Educación Física.....	18
2.2.6 Teoría del Juego	19
2.2.7 Tipos de Juego.....	21
2.2.7.1 Juego Según la Capacidad que Desarrollan	21
2.2.8 Principios y Valores de los Juegos Cooperativos para la Educación Física	24
2.2.9 Ventajas de los juegos cooperativos.....	25
2.2.10 Características del Juego Cooperativo	27

2.2.11 Juego cooperativo vs aprendizaje cooperativo	29
2.2.12 Aprender a Cooperar y Cooperar para Aprender	30
2.2.13 El Aprendizaje Cooperativo como Modelo Pedagógico	32
2.2.14 Puesta en Práctica de la Cooperación en el Ámbito Educativo.....	34
2.3 Base Legal	36
2.3.1 Derecho De Juego en la Niñez y la Adolescencia.....	36
Capítulo III: Metodología	37
3.1 Estrategia General	37
3.2 Grupo Focal	37
3.2.1 Enfoque y Objetivos	37
3.2.3 Selección de panel	38
3.2.4 Procedimiento.....	39
3.2.5 Análisis de los datos	40
3.3 Entrevista a profundidad	41
Capítulo IV: Resultados	42
4.1 Grupo Focal	42
4.1.1. Características de los Juegos Cooperativos.....	42
4.1.2 Aportes de los Juegos Cooperativos.....	43
4.1.3 Inclusión de Juegos Cooperativos en la Planificación Curricular	43
4.1.4 Habilidades sociales en adolescentes dentro del área de Educación Física	44
4.1.5 Problemática del Adolescente en la Actualidad	45
4.1.6 Evaluación de Juegos Cooperativos	45
4.1.7 Experiencia de los Docentes en Tiempo de Pandemia.....	46
4.1.8 Análisis Estadístico Habilidades Sociales	46
4.2 Análisis e interpretación	51
4.2.1 Entrevista a Profundidad	54
4.2.1.1 Características de los Juegos Cooperativos.....	54
4.2.1.2 Criterios para la práctica de los juegos cooperativos:	55
4.2.1.3 Coopedagogía del aprendizaje.....	55

4.2.1.4 Evaluación de los Juegos Cooperativos	56
Capítulo V: Presentación de la Propuesta	58
5.1 Denominación y definición de la propuesta.....	58
5.2 Justificación	59
5.3 Líneas de acción y escenarios	58
5.4 Objetivos	59
5.4.1 Objetivo General	59
5.4.2 Objetivos Específicos	59
5.5 Destinatarios y responsables	60
5.6 Funcionamiento.....	60
5.6.1 Análisis de Pertinencia	60
5.6.2 Macro de actividades.....	61
5.6.3 Consideraciones importantes de la propuesta	62
5.6.4 Factibilidad.....	74
5.6.4.1 Alcance Geográfico y Contextualización.....	74
5.6.4.2 Recursos y Financiamiento	74
5.6.4.3 Tabla de Financiamiento	75
Conclusiones, Recomendaciones y Limitaciones	76
6.1 Conclusiones	76
6.2 Recomendaciones.....	76
6.3 Limitaciones	77
Referencias.....	78

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Porcentajes de habilidades sociales por dimensión</i>	47
Tabla 2 <i>Porcentajes de habilidades sociales por dimensión</i>	49
Tabla 3 <i>Porcentajes de habilidades sociales por dimensión</i>	50
Tabla 4 <i>Macroactividades en juegos cooperativos</i>	62
Tabla 5 <i>Macroactividades en juegos cooperativos – juego y variantes</i>	63
Tabla 6 <i>Teléfono compuesto</i>	66
Tabla 7 <i>Cruce el río</i>	67
Tabla 8 <i>Cruce la meta</i>	68
Tabla 9 <i>Transporte de melones</i>	69
Tabla 10 <i>Anillos de fuego</i>	70
Tabla 11 <i>Túmbalo</i>	71
Tabla 12 <i>Responde al gateo</i>	72
Tabla 13 <i>Hilo de puntería</i>	73
Tabla 14 <i>Tabla de recursos</i>	74
Tabla 15 <i>Tabla de financiamiento</i>	75

Índice de figuras

Figura 1 <i>Caracterización de las habilidades sociales</i>	15
Figura 2 <i>Esquema de aspectos que mejora el juego</i>	20
Figura 3 <i>El juego cooperativo</i>	23
Figura 4 <i>Actividades físicas cooperativas</i>	24
Figura 5 <i>Cuadro diferenciador entre juegos competitivos y cooperativos</i>	28
Figura 6 <i>Escala y porcentaje global</i>	50
Figura 7 <i>Análisis del enfoque del problema de investigación</i>	60
Figura 8 <i>Situación esperada dentro de la propuesta</i>	61

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

**PLAN DE JUEGOS COOPERATIVOS QUE INCIDAN EN EL DESARROLLO
DE HABILIDADES SOCIALES EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA CON
ADOLESCENTES DE BÁSICA SUPERIOR**

Autor: Diego Armando Benavides Espinosa

Director -Tutor: Mauricio Córdova Paredes

Fecha: Enero, 2021

Resumen

La presente investigación es una propuesta para docentes de Educación Física, quienes a lo largo de la historia han sido reconocidos como maestros del área motriz. La innovación de la materia ha buscado perfeccionar los campos para que vayan más allá de la práctica motora. Entendiendo esta nueva imagen del docente se ha buscado desarrollar una nueva propuesta que permita incrementar las habilidades sociales de adolescentes a través de los juegos cooperativos. Con esta propuesta, los estudiantes se verán fortalecidos en sus esferas de aprendizaje con especialistas que enfoquen su enseñanza en principios distintos a los tradicionales. Para el proceso de recolección de la información se aplicó un paradigma cualitativo exploratorio, usando como instrumento entrevista a un grupo focal conformado por profesionales del campo de la Educación Física y la Psicología. Como resultado de este proceso se obtuvieron datos importantes que reforzaron el criterio de los juegos cooperativos y su incidencia en habilidades sociales en función de las habilidades más relevantes para los expertos. Una vez encaminados estos parámetros, se definió la propuesta alternativa que conllevó una interrelación entre estas dos variables; al incorporar estrategias de aprendizaje dentro del contexto educativo se ha buscado incrementar la oferta educativa del docente de Educación Física y con ello, un mayor aprendizaje en los estudiantes de básica superior.

Palabras clave: Educación Física, Juegos Cooperativos, Habilidades Sociales, Estudiantes, Básica media, Adolescentes.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

**PEDAGOGICAL TRAINING OF TEACHERS IN CONTEXTS OF TECHNICAL
TRAINING: A PROPOSAL FROM PROJECT-BASED LEARNING**

Author: Diego Armando Benavides Espinosa
Director-Counselor: Mauricio Córdova Paredes
Date: January, 2021

Abstract

This research addresses Physical Education teachers, who throughout history have been recognized as teachers of the motor area. The innovation of the subject has sought to perfect the fields so that they go beyond motor practice. Understanding this new image of the teacher, we sought to develop a new proposal that allows increasing the social skills of adolescents through cooperative games. With this proposal, students will be strengthened in their learning spheres with specialists who focus their teaching on principles other than the traditional ones. For the information gathering process, an exploratory qualitative paradigm was applied, using as an instrument an interview to a focus group made up of professionals from the field of Physical Education and Psychology. As a result of this process, important data were obtained that reinforced the criterion of cooperative games and its impact on social skills based on the most relevant skills for the experts. Once these parameters were addressed, the alternative proposal that entailed an interrelation between these two variables was defined; By incorporating learning strategies within the educational context, it has been sought to increase the educational offer of the Physical Education teacher and with it, greater learning in the students of basic upper.

Keywords: Physical Education, Cooperative Games, Social Skills, Students Basic Average, Teenagers.

Introducción

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque de participación lúdica educativa y como esta genera un impacto en la población adolescente a través de la práctica de juegos cooperativos, es así que se puede citar a (Ruiz Omeñaca, 2008), que refiere: “El juego cooperativo permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones y propicia las relaciones empáticas cordiales y constructivas entre los participantes”. Esta definición brinda una premisa para el estudio en cuestión y permite identificar cómo los juegos cooperativos generan aportes en la población educativa, ante ello, es indispensable el conocimiento del docente de Educación Física desde una óptica lúdica cooperativa.

En el desarrollo del proyecto se observará todo lo referente a habilidades sociales, es decir, cómo podrían aportar los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los estudiantes de básica superior, quienes se encuentran en un rango de edad de 11 a 16 años, en este punto resulta importante reconocer lo que significan las habilidades sociales. Según Caballo, las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación (Caballo, 2005 citado por Lacunza, B, et al, 2011). En referencia al concepto que nos presenta el autor, es importante que los pilares educativos se transfieran hacia otras esferas del aprendizaje y no solo se limiten a aspectos académicos en donde el estudiante se sienta parte de un sistema educativo, y su proceso de enseñanza - aprendizaje se mantenga motivado, basándose en un crecimiento individual y colectivo.

Sumando a los estándares educativos ya establecidos, se puede aportar en el adolescente un mejoramiento en su perspectiva psicosocial y afectiva en donde, con su desarrollo, se buscará aportar espacios y recursos didácticos para docentes del área de Educación Física. Con la implementación de estudios innovadores se podrán generar nuevas tendencias educativas para grupos de adolescentes que, por sus cambios biológicos y psicológicos, se encuadran en un grupo vulnerable que requiere principios pedagógicos amplificados; es aquí cuando aparece la figura del docente de Educación Física, no solo como un ente propiamente académico, sino que sus roles se amplificarían a otras esferas del campo humanístico, a referir a estándares más humanísticos el docente del campo motriz establece conocimientos en otros campos de formación humana que hacen un desarrollo más óptimo en su encuadre de aprendizaje, los

adolescentes en su pasar de los años son vulnerables a profundos cambios que se producen de la noche a la mañana apareciendo y desapareciendo hábitos que se manifestaban como comunes, aunque ante la aparición repentina de muchas variables que en su pensamiento se desconocen se debería configurar nueva información que se resalte en todos los espacios de su esfera humana, siendo la educación uno de los ámbitos más trascendentales en su enriquecimiento de formación, ahí es donde la figura de uno de los profesionales más apreciados dentro del sistema estudiantil como lo es el profesor de Educación Física aparece como un protagonista y dentro de esta percepción genera un compromiso mayor que englobe varias esferas del conocimiento alejándose de la percepción social como solo un precursor motriz, es ahí cuando recae la iniciativa de incrementar la oferta académica de este profesional al vincular los juegos cooperativos conjuntamente con las habilidades sociales generando un reto diferente en la percepción áulica de sus enseñanzas.

A continuación, se mencionará la estructura establecida en el presente proyecto de titulación:

En el primer capítulo se encuentra el planteamiento del problema con el cual se ha encaminado la situación del docente en un contexto de estudiantes de la básica superior y cómo implementar estrategias pedagógicas a través del juego cooperativo que beneficien otras esferas del ser humano.

Para el capítulo dos se ha planteado el marco teórico, en donde se busca amplificar los conceptos, beneficios, principios de los juegos cooperativos y la relación de estos en las habilidades sociales, buscando una interacción proactiva de estas variables en la población de básica superior.

El capítulo tres se desarrollará en base a la metodología, es decir, cómo se encaminaron los procesos de diseño del presente trabajo de investigación.

Además, se estructura un grupo focal en donde con la interacción de otros profesionales multidisciplinarios logren compartir sus conocimientos basados en juegos cooperativos y habilidades sociales, y si estos componentes podrían aportar en el sistema educativo de los docentes del área de Educación Física.

Para finalizar se busca compartir un plan que represente un valor agregado para los docentes de Educación Física, quienes podrán ampliar su oferta docente para el beneficio del sistema educativo no solo basándose en principios académicos, sino en referencia a la

integralidad del estudiante y su interacción dentro de su contexto escolar hacia su familia, y con ello, hacia una sociedad. Es por esta razón que la interacción entre habilidades sociales y juegos cooperativos fortalecerán las doctrinas de la materia de Educación Física.

Capítulo I: Planteamiento del Problema

1.1 Formulación del problema

La presente investigación tiene un enfoque psico-social y pedagógico a través de principios conceptuales de juegos cooperativos y habilidades sociales ya que es de suma importancia conocer e interiorizar estos aspectos al ejercicio pedagógico, ya que a lo largo de los tiempos observamos como el profesor de Educación Física desde una perspectiva sociocultural es conocido como el educador del desarrollo motriz y el juego, pero este enfoque se ha visto limitado ya que la demanda académica se ha transformado con el paso de las generaciones, es ahí donde los adolescentes como grupo vulnerable se ven impactados, ya que el sistema educativo se ve regido por un estatus Q de los docentes y por una imposición estatal que se rigen al currículo tradicional sin entender que la individualidad educativa debe ir acompañada por estándares de enseñanza amplificados, estrategias pedagógicas innovadoras y que la oferta de enseñanza aprendizaje no solo se vincule a tareas y educación tradicional, sino un enfoque que englobe características específicas de estos grupos vulnerables, que verdaderamente expresen y se vinculen a la individualidad de cada estudiante. Los docentes de Educación Física, con una visión creativa, proyectan sus enseñanzas a nuevas esferas del conocimiento, sus habilidades de generar una clase interactiva, motivadora y con esquemas motrices y psicoafectivos, demuestran que la actividad académica abarca una globalidad del aprendizaje mejorando la integralidad del estudiante con el desarrollo del mismo destacando su esfera personal, académico, familiar y social. Al considerar que los adolescentes poco a poco van alejándose de un entorno familiar y buscan mayor aceptación con sus pares se puede incluir asertivamente juegos y dinámicas que les permita desarrollar capacidades que por constructos sociales no se reflejaba en las clases de Educación Física pero que actualmente es uno de los mayores retos para los docentes de este campo al ser vistos como una figura flexible, noble y dinámica se puede incluir con mayor facilidad conceptos subjetivos asociados al desarrollo personal de los y las adolescentes que paulatinamente evidenciarán mejorías en la sociedad actual.

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque de participación lúdica educativa y como este genera un impacto en la población adolescente a través de la práctica de juegos cooperativos con una planificación docente que incida en el desarrollo de habilidades sociales, es así que podemos citar a Omeñaca y Ruíz (2000) que refieren “*El juego cooperativo permite explorar y dar pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de*

presiones y propicia las relaciones empáticas cordiales y constructivas entre los participantes.” (Ruiz Omeñaca, 2008) Cuando se observa esta definición, se visualiza una premisa para el estudio en cuestión y nos permite enfocar como los juegos cooperativos genera aportes en la población educativa, ante ello es indispensable el aporte del docente de Educación física desde una óptica lúdica cooperativa.

Además, en el desarrollo del plan educativo se observará lo referente a habilidades sociales es decir cómo podrían aportar los juegos cooperativos en el desarrollo de las mismas en estudiantes de la básica superior, quienes se encuentran en un rango de edad de 11 a 16 años, es por ello que en este punto reconozcamos que significa habilidades sociales Según Caballo “...*las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación*”. (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011). Por ello es trascendental que los pilares educativos se transfieran hacia otras esferas del aprendizaje y no solo se limiten a aspectos académicos, en donde el estudiante se sientan parte de un sistema educativo y su proceso de enseñanza aprendizaje se mantenga motivado, basándose en un crecimiento individual y colectivo.

En la actualidad vemos como la virtualidad y la tecnología ha ido ganando terreno en las preferencias de adolescentes, haciendo su vida aún más pasiva y con menor interacción social y es ahí donde se evidencian problemas relacionados con la salud física y mental, por lo cual se plantea estrategias educativas que mejoren tanto la parte física como la mental, hacer que los actores activos como son los estudiantes como los externos que es la sociedad en si logren una evidente mejoría en las capacidades de interrelación social, en el manejo de comunicación y en el desarrollo de competencias sociales que favorezcan a generaciones futuras que se ven más enraizadas a la tecnología.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Estructurar una planificación que incida en el desarrollo de habilidades sociales mediante juegos cooperativos en clases de Educación Física para adolescentes de básica superior.

1.2.2 Objetivos específicos

- Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.

- Jerarquizar las habilidades sociales, dentro del campo de la educación en el periodo de la adolescencia mediante la percepción de los docentes.
- Elaborar una propuesta pedagógica integrando el juego cooperativo como ente desarrollador de habilidades sociales para adolescentes.

1.3 Justificación de la investigación

A lo largo del tiempo, la Educación Física ha representado una materia que se suma al currículo nacional, pero el enfoque que le han otorgado desde una perspectiva pedagógica se limita a un docente que incide solamente en la parte motriz de los niños y adolescentes, a ello se suma la cosmovisión social y cultural donde el educador de esta área es simplemente un precursor del movimiento y del juego. Esta visión ha afectado los límites y posibilidades que podría alcanzar un docente de Educación Física, quien desde su posición en un estado de confort ha establecido barreras propias que no le permite ver a la educación con mayor perspectiva, este ciclo afecta a aquellos docentes innovadores que día a día construyen proyecciones individuales por el bienestar de sus alumnos. Con el pasar de generaciones se observa que los grupos objetivos presiden una oferta académica más amplificada en donde su aprendizaje incorpora la integración de nuevas variables que fomenten la formación de seres humanos con una visión más allá de un currículo estructurado, y que sus características y diferencias individuales se fortalezcan de una manera integrativa trabajando en sus habilidades sociales a través de juegos cooperativos, cubriendo una demanda mayor que se presenta en un sistema que solo quiere regirse en una educación tradicional, es ahí en donde el docente de Educación Física encontrará en la presente propuesta un camino para amplificar mucho más su propuesta académica.

Como lo refiere Ruiz Omeñaca “las actividades lúdicas recreativas son las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la obtención de un fin en común” (Ruiz Omeñaca, 2008).

Con esta premisa se puede entender que el juego cooperativo es un medio de inclusión en las actividades académicas, ya que cada estudiante mira un fin en común y trabaja con sus compañeros para alcanzarlo, desarrollando aquí una infinidad de cualidades entre las cuales se pueden destacar las habilidades sociales.

Caballo, citado en Lacunza, menciona que las “habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en el medio individual o interpersonal

expresando sentimientos, actitudes, deseos, de modo adecuado en un medio social, familiar, educativo” (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011).

Presentar un plan de juegos cooperativo y habilidades sociales como un ente innovador buscando amplificar la oferta académica de este profesional que apoya ampliamente a la integralidad del estudiante, además, mediante las planificaciones se busca que los docentes se amplíen en su manejo de la esfera afectiva que directa o indirectamente se ve incluida dentro de cada clase de educación física haciendo de este tiempo una oportunidad de aportar en la sociabilización y manejo afectivo del grupo vulnerable (adolescencia).

Dentro del sistema educativo el profesor de Educación Física es conocido como el profesor de las prácticas motrices y principios lúdicos, lo que enfatiza en su perspectiva educativa con una oferta de enseñanza limitada dentro del contexto pedagógico a nivel nacional, ya que el desempeño de este docente se limita a un contexto corto y tradicionalista, pero este puede abarcar un sin número de necesidades emocionales, físicas, integrativas y sociales en donde el papel del docente es vital para la formación y desarrollo integral del estudiante de básica superior.

Capítulo II: Marco Teórico

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”

Jean Piaget

2.1 Antecedentes

Al establecer una temática de importancia dentro del área de educación, surge la necesidad de incorporar a la pedagogía el análisis e intervención en la esfera afectiva, donde mediante el docente de Educación Física se logre beneficiar el desarrollo emocional de una población etárea sumamente vulnerable, por ello han existido varias investigaciones nacionales como internacionales que han buscado establecer la relación existente entre juegos cooperativos y Habilidades Sociales (HS), por lo cual se hace referencia a las mismas, citando lo más relevante de ellas y las conclusiones a las que llegaron sus investigadores.

Uno de los estudios de postgrado que se ha interesado por el estudio de esta temática es el realizado por el Mg. Matías Robles, titulado *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red “kushi qaqla” Huaraz, en el año 2016, en Perú*, en el cual sus objetivos fueron orientados a demostrar que, con la aplicación de los juegos cooperativos, mejora significativamente la convivencia escolar de los estudiantes de unidades educativas de Perú, además de validar la eficiencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar. Dentro de esta investigación el autor busca comprobar si los juegos cooperativos mejoran significativamente la convivencia escolar, lo cual es un punto en común con la investigación que se está ejecutando, por lo que el aporte valioso de Perú contextualizando en Latinoamérica, pero con otras edades, apoya a consolidar la investigación como un eje fundamental para el desarrollo educativo y social en la adolescencia.

Las conclusiones de esta investigación estuvieron orientadas a que en la aplicación de los juegos cooperativos existe una influencia directa en el mejoramiento de la convivencia escolar de los estudiantes de primaria en Perú, también existe una gran relevancia en la mejoría en el aprendizaje de normas de convivencia escolar.

Otra investigación encontrada es la que lleva el título *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de primer grado*, presentada por Ordoñez Arango Miriam para la obtención del título de cuarto nivel de maestra en educación, mención Psicología Educativa, en el año 2017, la cual narra cómo los juegos cooperativos inciden en la motricidad gruesa en la primaria, uno de sus objetivos es delimitar la influencia de estos juegos

en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de primaria, de igual forma, se buscó la influencia de los mismos en el desarrollo del dominio corporal dinámico; dentro de la metodología utilizada fue una investigación de tipo aplicada, utilizando el método científico con un diseño de investigación pre-experimental, en la que las conclusiones más significativas fueron muy similares a las de la anterior investigación mencionada en donde sí se evidenció una mejoría de la motricidad gruesa a través de los juegos cooperativos.

Una de las investigaciones relacionadas con la temática a tratar se encuentra en el país en la Universidad Central del Ecuador en el año 2016 para la obtención de la Maestría en tratamiento de Dificultades de Aprendizaje, realizada por Ana Lucía Soria con el tema *Habilidades Sociales y ansiedad en estudiantes de octavo, noveno y décimo grado*, la cual se asemeja a la población tratada en esta investigación, que es la básica superior, relacionada con adolescentes; dentro de los objetivos que establece esta investigadora está la relación que existe entre las habilidades sociales y ansiedad en estudiantes de básica superior, aquí hay que tomar en cuenta que aquí no se tratarán temas referentes a la ansiedad, ya que no está dentro de las competencias profesionales, pero es de suma importancia conocer cómo se desarrollan las habilidades sociales en esta población y en el contexto sociocultural que está acorde al del presente texto, además esta investigación pretende diseñar estrategias que permitan el entrenamiento de habilidades sociales para reducir el nivel de ansiedad en estudiantes de básica superior, lo cual llama la atención ya que dentro de esta investigación también se plantea la incorporación de un plan pedagógico que relacione a los juegos cooperativos con el desarrollo de habilidades sociales.

Existe dentro de la gama científica una investigación que lleva el título de *Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria*, realizada por Pool Hidalgo Sánchez en el 2019, la cual se asocia a la temática debido a la incidencia de las dos variables propuestas, hay que recalcar que la mayoría de investigaciones buscan desarrollar habilidades sociales en niños de corta edad, lo que hace que esta investigación cobre gran importancia dentro del contexto científico, ya que la población a la que va orientada la planificación docente es a los adolescentes, quienes están devaluados en esta esfera afectiva y que el juego cooperativo se torna menos frecuente. Uno de los objetivos planteados en esta investigación es identificar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales, la cual va de la mano con la propuesta pedagógica que se

realizará en la investigación recalcando la incidencia de los juegos en el desarrollo de la esfera afectiva de los estudiantes, también otro objetivo es identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en alumnos de cuarto de básica. Las conclusiones de esta investigación tienen concordancia con las analizadas anteriormente, ya que refiere que la adecuada aplicación de juegos cooperativos influye significativa y positivamente en el desarrollo de habilidades sociales.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Definición de Adolescencia

Como mencionan Margerlandia, Maia Pinto y Bezerra (2015), la adolescencia es una etapa caracterizada por cambios biopsicosociales complejos donde el adolescente se enfrenta a normas sociales que suelen transgredir.

Para entender el término *adolescencia* debemos empezar por la definición de la Organización Mundial de la Salud en 2020, la cual determina que es un “periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años” (pág. 1).

Con la definición dada por esta entidad, entendemos a la adolescencia como un periodo de transición en donde el ser humano cursa por etapas complejas, estableciéndose como un ente biológico, psicológico, social y cultural, por lo que es indispensable desarrollar cada una de estas áreas desde la pedagogía. Los adolescentes adoptan nuevas responsabilidades, experimenta nuevas formas de vida y reclaman exhaustivamente su independencia (UNICEF, 2002).

Algunos pensadores como Jean Piaget se refieren a la “adolescencia como una etapa de cambios cognitivos y los clasifica como un período de la pubertad, pues es la suma de los cambios biológicos que conducen a la madurez sexual” (Margerlandia, Maia Pinto, & Bezerra de Medeiros, 2015, pág. 22).

Uno de los procesos que destacan varios autores son las transformaciones biológicas de los adolescentes en donde su cuerpo madura y logran tener cambios en su diferenciación biológica, por lo que implica una serie de responsabilidades que en la niñez no se hacían muy evidentes, y ello conlleva a un profundo pensar personal, familiar, social y educativo.

2.2.2 Estadio de Desarrollo según Piaget para la Adolescencia

Jean Piaget fue un prestigioso maestro de Ciencias Naturales conocido por una serie de libros y estudios que realizó en toda su carrera, en especial el estudio de sus hijos para visualizar cada etapa de desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud, esto lo convirtió en uno de los principales exponentes de la psicología del desarrollo y la pedagogía, por lo que es importante conocer cuáles fueron los hallazgos dentro de la etapa de la adolescencia, los cuales se nombran a continuación:

2.2.2.1 Etapa de las operaciones formales: 11 a 12 años en adelante

Merece mencionar que el niño de 11 a 12 años, tras lograr resolver problemas elementales, comienza a desarrollar un sistema de lógica formal donde “las operaciones concretas, ya cuenta con las herramientas cognoscitivas que le permiten solucionar muchos tipos de problemas de lógica, ordenar y clasificar los conjuntos de conocimientos en un sistema más complejo de lógica y de ideas abstractas” (Meece, 2000)

Se puede establecer que, en la etapa de operaciones formales, como la describe el autor, el adolescente logra resolver problemas más complejos que en su niñez, llegando a un proceso cognitivo y social superior que permite contar con herramientas para afrontar conflictos cotidianos y conflictos que suceden en su esfera personal y social en forma coherente y secuenciada.

...generar ideas acerca de eventos que nunca ocurrieron (por ejemplo, ¿cómo sería Europa si Alemania hubiera ganado la Segunda Guerra Mundial?). También pueden razonar sobre las relaciones y analogías proporcionales, resolver las ecuaciones algebraicas, realizar pruebas geométricas y analizar la validez intrínseca de un argumento. (Meece, 2000, pág. 14).

Consiguen tener la capacidad de pensar en forma imaginaria y abstracta, pero también logran razonar y reconocer ampliamente la realidad en la que viven, permitiendo tener sentido y lógica a la cotidianidad, por ello en esta etapa existe un amplio grado de importancia social, ya que al ver su entorno como algo tangible y objetivo, lo característico es sentirse parte de esa realidad.

2.2.3 Desarrollo Psicosocial de Eric Erikson

Desde otra perspectiva de estudio en relación a los procesos de desarrollo del ser humano, uno de los autores destacados dentro de este ámbito es Erikson, quien describe los procesos de cambio a lo largo de la vida desde una visión diferente a la de Piaget, dotando a esta teoría de una perspectiva psicoanalítica de las fases psicosexuales, fundamentada en los estudios de Freud, agregando un componente psicosocial al desarrollo humano, explorando cómo la cultura, sociedad e historia hacen que el desarrollo individual vaya surgiendo con una base biológica y un determinante social.

En este periodo se inicia con la combinación del crecimiento físico y la madurez psicosexual, el individuo despierta intereses por la sexualidad y la formación sexual (Bordignon, 2005, pág. 8). Estos componentes formarán la personalidad e identidad del adolescente, en donde el descubrimiento y direccionamiento de sus gustos, valores y aptitudes es uno de los valores intrínsecos. Paulatinamente cada ser va interpretando su realidad por el conocimiento de sí mismo y su entorno, dando lugar a las relaciones sociales como pilar para el autoconocimiento y el reconocimiento dentro de un entorno social que, para el adolescente, estará enmarcado en la familia, en el ámbito educativo y en su círculo de pares.

La identidad personal se forma mediante estos 3 aspectos (Bordignon, 2005, pág. 8):

- a) Identidad psicosexual por el ejercicio del sentimiento de confianza y lealtad con quien pueda compartir sentimientos, como sus compañeros de historia.
- b) Identificación ideológica por la integración de valores que son expresados en un grupo ideológico o político, que no siempre se hace relevante en la adolescencia.
- c) Identidad psicosocial por la inclusión a un grupo en el que se crea pertenencia.
- d) Identidad profesional la cual busca cuales son las aspiraciones profesionales en las que enfocarán y enviarán su energía y capacidades cognitivas.
- e) Identidad cultural y religiosa en la cual el constructo social se consolida, además se fortalece el sentido espiritual de vida.

Cuando existe una confusión dentro de estas identidades, podemos ver cómo se va construyendo el reconocimiento del yo, causando en el proceso una serie de síntomas afectivos y sociales en donde la adolescencia se caracteriza como una etapa de inseguridades personales e incertidumbre; de la misma manera, se establecen relaciones definitorias que crean sintonía consigo mismo. Con ello, se logra paulatinamente que se creen relaciones de confianza, estabilidad y fidelidad de sus ideales.

El principio social consolidado en la adolescencia es la orden ideológica en la que la visión del mundo, de la sociedad, cultura y la fe se tornan individuales y logran inspirar en el adolescente sus perspectivas de vida y un posicionamiento socio-cultural.

2.2.4 Adolescente y habilidades sociales

El ser humano es un ente multidimensional cuya esfera física, biológica, social y cultural lo hace único e interdependiente; al hablar de habilidades sociales se entiende este término utilizado en la pedagogía como en otras ramas, ya que los estudios en el campo del desarrollo social de niño, adolescente y adulto se han incrementado por la importancia científica del mismo, y no es aislado hablar de esto dentro del campo de la Educación Física, ya que directa o indirectamente se influye en esta esfera psicosocial dentro de la práctica docente. Por lo tanto, se empezará narrando cómo se han transformado los conceptos, enfoques y términos a lo largo de la historia.

El establecimiento de objetivos sociales es uno de los ejes transversales más complejos dentro del desarrollo del ser humano, ya que estos objetivos tienen una característica cambiante en donde se transforman con el intercambio de conocimientos del medio además de que las HS se van desarrollando con la organización de conocimientos del medio sociocultural en el que nos desenvolvemos y como las conductas pueden ir variando dependiendo de un estímulo.

Hay que establecer que toda conducta está derivada por el intercambio nervioso ubicado en la corteza frontal, ya que en esta zona se encuentran las funciones ejecutivas que se describen como un paraguas que agrupa una serie de procesos de orden superior que gobiernan la acción hacia un objetivo que permite emitir respuestas adaptativas a situaciones complejas (Bausela Herrera, 2014, pág. 22). Tomar en cuenta que toda actividad adaptativa esta mediada por una zona cerebral superior en la que todo está controlado por lo que vamos aprendiendo a lo largo de la vida, además de tener claro que el ser humano es un ente netamente social y con un poder adaptativo indiscutible, podemos entender como las HS sobrepasan de un simple hecho social, sino que también están regidas por la actividad nerviosa.

Existen otros autores que aportan a la definición de HS como Gresham y Elliot, quienes agregan a los anteriores conceptos desde un nuevo eje de investigación que son conductas aprendidas, como ya lo conocemos socialmente aceptables, que le permiten a una persona interactuar de forma eficaz con los demás y evitar respuestas sociales inaceptables (Tortosa, 2018, pág. 159).

Las HS se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas (Dongil Collado & Cano Vindel, 2014, pág. 2).

Otra de las definiciones dentro de la ciencia psicosocial es la que nos dice que las HS son conductas verbales y no verbales, las cuales son observables en diferentes situaciones de interacción con el otro. Al mismo tiempo, son respuestas específicas, ya que siempre dependen del contexto, que se adquieren del aprendizaje de carácter incidental o de un entrenamiento específico (Tapia Gutiérrez, 2017, pág. 4). Conociendo que las HS pueden incluirse paulatinamente en la niñez y adolescencia ya que se adquieren por un aprendizaje, el cual ha sido interiorizado haciendo de este un factor fundamental para el reconocimiento de patrones sociales y de por sí, la conceptualización de conductas aceptadas con constructo de aceptación y manejo interpersonal se da desde edades muy tempranas y con refuerzos positivos o negativos desde el primer círculo social que es la familia, después la escuela y la sociedad.

Según Caballo (2005) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011, pág. 164). Es muy importante entender que dentro del desarrollo de las HS está el expresar de manera correcta emociones y sentimientos en las que las situaciones de conflicto o de estrés no se reflejen de forma irreverente en el sentir, en el pensar y en el actuar, sino de una forma asertiva en cualquier medio social.

La adolescencia es una etapa vital para la adquisición y desarrollo de un gran número de cualidades y aspectos sociales, por lo que, al dotar de estrategias para desarrollar habilidades comunicativas, afectivas y manejo intrapersonal, se favorece al comportamiento dentro de la cotidianidad de esta población.

“La interacción con pares en la adolescencia tiene funciones decisivas para la conformación de la propia identidad del adolescente” (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011). Como menciona el autor, la interacción social forma parte fundamental del desarrollo del adolescente y el mayor número de pares los encuentra en el aula de clase, es ahí donde el aspecto académico no puede desplegarse solo desde un enfoque netamente cognitivo, sino realizar una

interacción adecuada entre la academia, la sociedad y los valores, para que todos estos elementos incidan en un adecuado desarrollo y madurez del adolescente.

Según Garaigordobil (2008) “el grupo que forman los adolescentes se compone paulatinamente de pares con similitudes e intereses en común, que lidera la autonomía y es la mayor característica en esta etapa para identificar su autoconcepto y autoimagen, y en un futuro serán los cimientos para las relaciones” (pág.37). En esta fase de autoconstrucción se van formando patrones de comunicación, formas de socializar y principalmente, estrategias para adaptarse a situaciones complejas. Los adolescentes se enfrentan al rechazo, crítica y a la identificación de pertenecía, por ello, trabajar desde la docencia en el conjunto subjetivo y objetivo del adolescente es un pilar fundamental para que los futuros adultos tengan una buena conducción, tanto en lo familiar, laboral, logrando ser líderes y agentes de cambio social.

“...La formación de grupos en esta etapa permite al adolescente elaborar ideas y experiencias, la discusión de ideologías y puntos de vista, el desarrollo de la amistad y el enamoramiento” (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011, pág. 167).

2.2.4.1 Características de las habilidades sociales

Fernández Ballesteros (1994) citado en (Lacunza & Contini de Gonzalez, 2011), ha señalado algunas características:

Figura 1

Caracterización de las habilidades sociales

Heterogeneidad.	Naturaleza interactiva del comportamiento social.	Especificidad situacional del comportamiento social.
Diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamiento y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana.	Tiene una secuencia establecida y se realiza de modo integrado.	Contextos socioculturales.

Nota. Elaborado con base en Lacunza, Ana; Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos, 2011.

2.2.4.2 Clasificación de las Habilidades Sociales

Se tomará la clasificación de Goldstein y Col, citados por Lucia Lino (2010), que describen lo siguiente:

Primeras habilidades sociales: estas habilidades son las primeras en desarrollarse en las personas, por ejemplo, escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido (Lino, 2010, pág. 140).

Habilidades sociales avanzadas: pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás (Lino, 2010, pág. 140).

Habilidades relacionadas con los sentimientos: en esta clasificación encontramos el conocer los propios sentimientos, expresarlos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado de otros, expresar el afecto, resolver el miedo, autorecompensa (Lino, 2010, pág. 140).

Habilidades alternativas a la agresión: son un principio importante en el desarrollo de HS, por ello encontramos el pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, no entrar en peleas (Lino, 2010, pág. 140).

Habilidades para hacer frente al estrés: en las que encontramos cómo formular una queja, responderla, demostrar deportividad tras un juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones del grupo (Lino, 2010, pág. 140).

Habilidades de planificación: tomar iniciativas, discernir sobre la causa del problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea (Lino, 2010, pág. 140).

2.2.4.3 Habilidades Sociales en Educación Física

Dentro del ámbito educativo, la asignatura de Educación Física ha sido conocida tradicionalmente como la materia del aprendizaje motriz, ligada mucho a la competencias y al direccionamiento deportivo, que no está lejos a la realidad, pero que integra muchas más campos de acción que directa o indirectamente influyen en el bienestar del niño y adolescente, el manejo intrínseco de temáticas afectivas mediante actividad física como la liberación de estrés,

generación de neurotransmisores mediante el ejercicio y, sin lugar a dudas, la interacción social es una de las facultades que tiene el ámbito de la Educación Física que en ocasiones no son visualizadas en el contexto educativo, pero que sin ellas no se lograría una educación de calidad en donde el educando integra habilidades cognitivas, físicas y sociales a través de la materia al aire libre.

La Educación Física es una materia que favorece el desarrollo integral de los educandos, ya sea a nivel físico, psíquico o social, la importancia, muchas veces infravalorada de la materia, ha hecho que tan solo sea visualizada como una asignatura que genera actividad deportiva, pero como se ha visto a lo largo de este escrito, abarca una serie de virtudes a desarrollar dentro y fuera el aula.

Lagunas en el 2006 describe a la Educación Física como una herramienta que mejora la capacidad de análisis de conceptos, desarrolla la comprensión, aumenta la memoria a corto y medio plazo, mejora la coordinación y desarrolla la imaginación (Carbonell Ventura, Antoñanzas Laborda, & Lope Álvarez, 2018). Desde una perspectiva integrativa de la enseñanza, apreciar la relevancia de influir en el niño desde sus etapas iniciales dotando de una formación en valores sociales, capacidades cognitivas y habilidades motrices hace que su desarrollo sea multidimensional haciendo de este un aprendizaje significativo no solo en la parte académica, sino en el aspecto psicosocial y cultural.

Se puede diferenciar varios aspectos que la Educación Física aporta al educando como:

Dentro del desarrollo social, la Educación Física incide porque los niños, al jugar con sus iguales, afianzan el compañerismo y las relaciones sociales porque les facilita la comunicación y la interacción social, se fomenta la educación en valores y el compartir debido a la gran cantidad de materiales que se utilizan en clase (Carbonell Ventura, Antoñanzas Laborda, & Lope Álvarez, 2018).

Otra esfera importante es el desarrollo afectivo, donde el deporte ayuda a eliminar los miedos, sobre todo con los contenidos de teatro y dramatización, lo que conlleva a aprender a ponerse en el lugar de los demás. También aumenta la confianza en sí mismo y su autoestima (Carbonell Ventura, Antoñanzas Laborda, & Lope Álvarez, 2018).

Uno de los ejes más conocidos dentro y fuera del ámbito educativo es el desarrollo motor, en donde la Educación Física favorece a la coordinación motora, además de fortalecer el control postural y respiratorio, beneficiando también la lateralidad afianzada.

2.2.5 Juego Cooperativo

2.2.5.1 Definición de juego

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano en el ámbito social y conductual, de igual forma “oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas” (Tovar, 2013).

De la misma manera, se encuentra otro significado sobre juego, en el cual se observan temas relacionados con las reglas que ayudan a desarrollar las capacidades físicas, afectivas e intelectuales de las personas que participan en esta actividad (Tovar, 2013).

Este autor toma en cuenta a los juegos como un inicio de las actividades deportivas en las que estas actividades lúdicas forman y fortalecen las habilidades físicas y psicológicas que serán el principio de diferentes actividades deportivas. Hacer que los juegos se interioricen dentro de cada niño, niña y adolescente tiene beneficios amplios en el dominio del contexto social, manejo de las normas y reglas, fortaleciendo los esquemas de trabajo individual y en equipo, en el cual cada estudiante tiene un significado diferente del concepto de juego, pero lo que todos ellos entienden que los juegos resultan significativamente divertidos y son tomados como un foco de liberación emocional, tensional y de aprendizaje.

Tovar en el 2013 también refiere que los docentes deben proporcionar juegos con propósito, ideales y una orientación clara en la que se vaya modificando paulatinamente la estructura e intencionalidad del juego con referencia a las necesidades del grupo, secuenciando las actividades de persecución, saltos, lanzamientos, relevos, postas, etc. Integrando los juegos tradicionales con los nuevos.

2.2.5.2 Enfoque de los Juegos en el Currículo de Educación Física

Dentro de la normativa de Educación existe una importancia de la práctica del juego dentro de las aulas, tanto individual como grupal, por lo que la connotación educativa es de gran importancia, ya que paulatinamente con la implementación de actividades lúdicas dentro y fuera del salón vemos cómo se desarrollan destrezas motrices, se mejora la esfera atencional de los niños, además, el manejo emocional y el desarrollo social se ven beneficiados directa e indirectamente en las clases de Educación Física apareciendo el juego como eje temático del Currículo de Educación y formación.

Dentro del Currículo Nacional de Educación Física se incluye un bloque de prácticas lúdicas, los juegos y el jugar.

Cuando se mencionan *los juegos* se hace referencia a prácticas corporales que son producciones culturales, con estructuras reconocibles en sus contextos de creación. Cobran significados distintos para quienes lo practican y no siempre que se participa en ellos se juega, puesto que la acción de “jugar” implica necesariamente un fin en sí mismo relacionado con el disfrute (Mineduc, 2016).

Los juegos son un papel importante en la educación ya que estas prácticas corporales hacen posible que los estudiantes desarrollen habilidades que van más allá de la actividad física, como el disfrutar un tiempo y espacio dentro del centro educativo, de igual manera, se consolida información relacionada con la adecuada alimentación, manejo del estrés. Qué mejor forma de recopilar y almacenar esta información si se la hace de una forma creativa a través del juego, en el cual cada uno de los estudiantes conocen sus habilidades y destrezas, lo que fortalece su autoestima, autoimagen mejorando la integralidad.

Siguiendo la normativa curricular, se expone lo siguiente:

Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación. Eso permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos (Mineduc, 2016).

Además, vincular rutinas saludables también viene de la mano con la incorporación de juegos que tengan gran relevancia en la interacción de los estudiantes y fomenten el desarrollo social y emocional del sujeto, dando tiempo, espacio y normativas de educación que fomenten la inclusión del juego no solo en el campo de Educación Física, sino en cada materia que reciban en la educación formal, ya que el juego no solo ayuda a mejorar la actividad física sino la atención y concentración, y es una excelente técnica para el manejo del estrés. En el Currículo Nacional también se menciona que el juego debe tener reglas que conserven una lógica que ayude a los estudiantes a estructurar sus propios conceptos de juego e ir interiorizando el significado y significante de los mismos, siendo dirigidas y flexibles, implementando modificaciones en las reglas, alcanzando un resultado más favorable para la adquisición del conocimiento de juegos.

2.2.6 Teoría del Juego

Con relación a este apartado, se comprende cómo el juego es un aliado multidisciplinario que parte desde distintas esferas del pensamiento, es ahí como se observa a continuación este aporte.

Para entender al juego como un medio de adquisición de conocimientos es importante entender cuáles son las corrientes teóricas que sustentan esta actividad como medio y método de aprendizaje, por lo que los cuestionamientos empiezan cuando se intenta descubrir qué ciencia explica el fenómeno del juego, es por ello que existen varios enfoques científicos que lo explican desde cada una de sus perspectivas.

Por otra parte, “Las experiencias expresivas del juego por medio de asumir roles y sus compañeros le confieren una estructura especial, que técnicamente no se diferencia mucho de las técnicas convencionales de intervención para dinámicas de grupo” (Navarro Adelantado, 2010). Dentro del juego como dinámica integrativa, esta ciencia refiere que cada participante adquiere un rol y una acción específica para cumplir los objetivos planteados en el juego, además de ser un medio por el cual el estudiante empieza a socializar y a adaptarse a sus pares.

Otra ciencia que interviene y estudia al juego es la sociología, donde se menciona que es “el fenómeno de la institucionalización del juego y la consolidación de hábitos recreativos en la población” (Navarro Adelantado, 2010). En este postulado se ve cómo el fenómeno del juego cobra otro rol que es la creación de hábitos, donde la materia de Educación Física puede ser un factor precursor de hábitos nutricionales, salud, cultura y habilidades motrices que ayudan a los estudiantes a desarrollar integralmente un juego que sea netamente dinámico y cooperativo, en donde cada estudiante logre representar la importancia de sí mismo dentro de su cotidianidad e ir generando una sociedad más consciente e incluyente con una perspectiva humana de relaciones intrapersonales.

Otra de las ciencias que se suman a la teoría del juego es la pedagogía, la cual menciona grandes aportes sobre el juego, esta es una ciencia práctica en donde, a lo largo del tiempo, han evolucionado varias estrategias de utilización del juego, transformándose en una herramienta imprescindible en cada actividad académica, la cual es muy versátil y fluctuante en referencia a necesidades individuales y grupales que son observadas por el docente, con ello se da valor e importancia a las diferencias y diversidades de cada ser, generando una racionalización del conocimiento (Navarro Adelantado, 2010).

Figura 2

Esquema de aspectos que mejora el juego

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Nota. Obtenido de López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

2.2.7 Tipos de Juego

Existen varios tipos de juegos dentro de las bibliografías citadas, pero existe una clasificación por objetivos, juegos como modelos lúdicos, etc. A continuación, se hará referencia a algunos de ellos.

2.2.7.1 Juego Según la Capacidad que Desarrollan

Según Macmillan (2018), se evidencia la clasificación de juego de la siguiente manera:

Juego psicomotor: es el que expresa la relación entre los procesos psíquico y motor en donde se desarrolla la capacidad motriz a través del movimiento y la acción corporal.

Juego cognitivo: este tipo de juego, aparte de desarrollar varias capacidades intelectivas, desarrolla la atención, la orientación espacial, la memoria y el lenguaje que forman parte de todo proceso cognitivo.

Juego social: es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización (Macmillan, 2018, pág. 4).

Juego cooperativo: Según Velásquez Callado (2018), en los juegos cooperativos no existen las categorías de ganadores y perdedores, ya que todos los participantes cooperan para alcanzar un mismo objetivo.

Como hace referencia el autor, los juegos cooperativos logran conseguir en los integrantes una nueva estrategia educativa en la que el pensamiento colectivo sobrepasa al

pensamiento individual, mejorando la visión y perspectiva de comunidad entre sus pares. Establecer un juego cooperativo como mecanismo de inclusión, manejo y desarrollo de aprendizajes es uno de los ejes fundamentales dentro de la educación porque se busca que los educandos aprendan del otro y no en contra del otro, formando una imagen mental de sus pares como compañeros y no una competencia en donde, muchas veces, la rivalidad no aporta a una enseñanza integral.

En las actividades lúdicas cooperativas existe una interacción directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de los participantes, de esta manera, cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta también es alcanzada por el resto de sus compañeros (Ruiz Omeñaca, 2008). Consolidar una actividad en conjunto, estableciendo normas y reglas en las cuales todos tienen un fin en común y todos los participantes aúnan sus esfuerzos y destrezas para lograrlo, es el punto de partida y el eje central de los juegos cooperativos. De la misma manera, ofrece la posibilidad de manejar la dinámica enseñanza-aprendizaje de una manera irreverente, lúdica, recreativa y con alta carga de valores afectivos y sociales.

Además, el juego cooperativo es considerado como un excelente recurso para promover no solo el aprendizaje motor, sino también aprendizajes sociales. “La posibilidad del juego motor cooperativo en contextos educativos se destaca porque puede ser un excelente recurso de inclusión, que además promueve conductas pro sociales entre el alumnado, al tiempo que disminuye los comportamientos problemáticos en las aulas” (Velázquez Callado, Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención, 2015).

Uno de los autores más destacados en el ámbito de la Educación Física define el juego cooperativo “como una actividad lúdica colectiva en la cual no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que, por el contrario, todos aúnan esfuerzos para alcanzar un mismo fin o varios objetivos complementarios” (Velázquez Callado, Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención, 2015, pág. 235), estableciendo que la actividad lúdica cooperativa tiene un objetivo claro, el cual busca que los participantes unan sus esfuerzos físicos, mentales y culturales para lograr un objetivo en común basándose en las cualidades de todos buscando un aporte en conjunto y haciendo que no solo exista un logro objetivo que es cumplir el requerimiento del juego, sino a su vez el cumplimiento de varios objetivos subjetivos, como desarrollar la empatía, la comunicación interpersonal, el

manejo del conflicto, herramientas sociales para la cooperación, entre otras, con ello no solo se cumple un currículo académico, sino se desarrollan otros ámbitos fundamentales para su vida.

Velázquez (2012), establece las diferencias entre el juego y el aprendizaje cooperativo. En las cuales menciona que el juego cooperativo es una actividad con un carácter puntual, en cambio, el aprendizaje cooperativo es una metodología que tiene una temporalidad más prolongada y planificada en periodos de tiempo más amplios. Otra diferencia son los objetivos planteados para cada uno de ellos, como lo es para el juego cooperativo que busca lúdicamente que el sujeto se divierta, aun cuando el docente pueda utilizarlo para promover objetivos didácticos al contrario del aprendizaje cooperativo el que busca que el estudiante aprenda con independencia y que durante este proceso logre divertirse (Velázquez Callado, Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención, 2015, pág. 235).

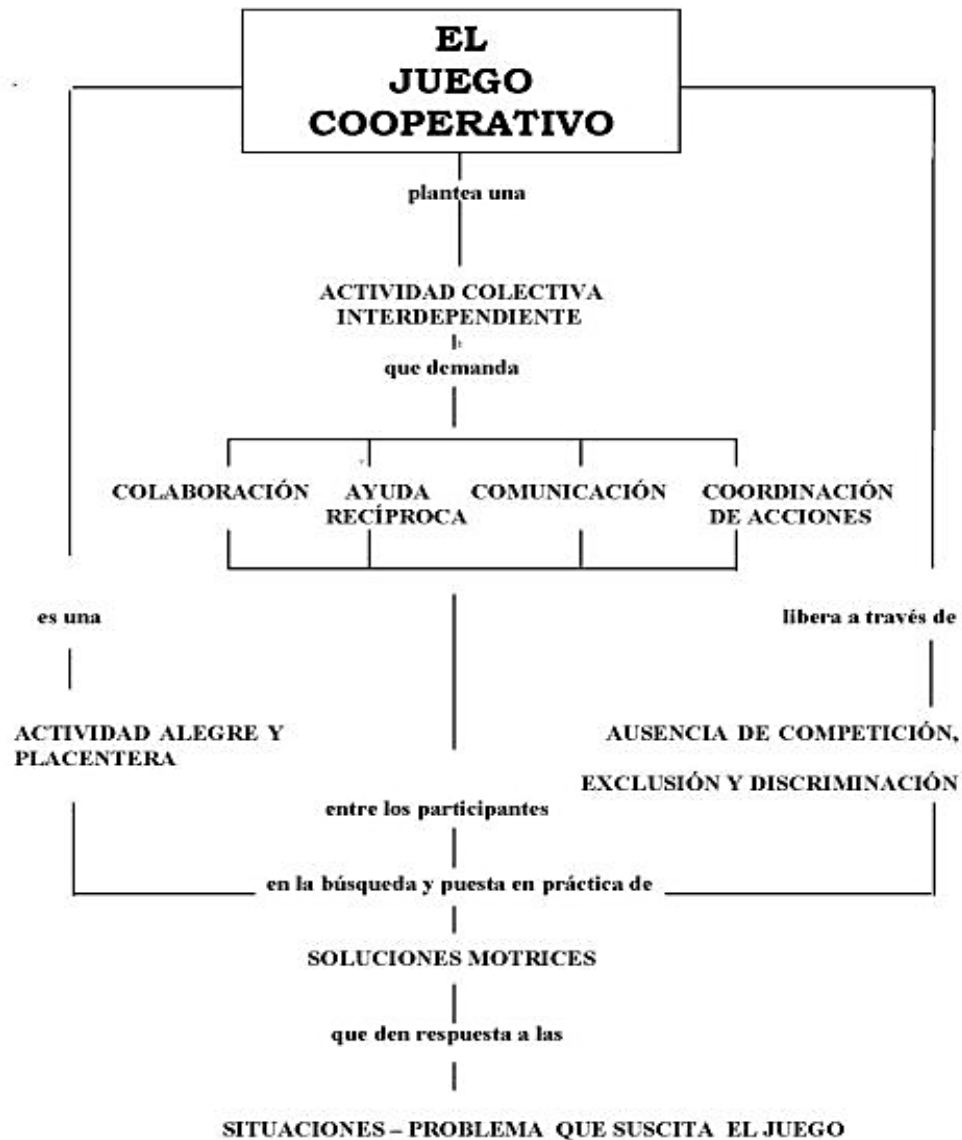
Entre otros autores podemos mencionar a Pérez Enrique, quien refiere que los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad (Pérez Oliveras, 1998).

Como se ha tratado a lo largo de esta investigación, el juego tiene una diversidad de beneficios y de tipologías, pero existe una gran importancia en conocer las diferencias existentes entre lo que es juego cooperativo y juego competitivo, ya que los dos son mecanismos pedagógicos utilizados dentro y fuera de las aulas de clase, cada uno de estos con un objetivo específico, aunque a lo largo del tiempo ha tenido mayor protagonismo los juegos competitivos debido a que existe una visualización mayor dentro de los niños, adolescentes y adultos, no teniendo el mismo objetivo que los juegos cooperativos en los que no existe un ganador y un perdedor, sino que busca que todos tengan una meta en común.

En la siguiente figura observaremos aspectos generales que responden a una visión macro de los juegos cooperativos.

Figura 3

El juego cooperativo



Nota. Obtenido de (Ruiz Omeñaca, 2008).

2.2.8 Principios y Valores de los Juegos Cooperativos para la Educación Física

En este apartado observaremos como los juegos cooperativos tienen un alcance mayor, no solo en el ámbito motriz.

Figura 4

Actividades físicas cooperativas

Ámbito personal	Ámbito social	Ámbito ambiental
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar el auto concepto y la autoestima que cada alumno tiene de sí mismo. • Favorecer en los alumnos el autoconocimiento y la aceptación personal. • Promover la autonomía de los alumnos al tomar decisiones, y su responsabilidad en estas acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar las relaciones de grupo y el clima de clase. • Aceptar al compañero sin importar su etnia, sexo, condición social, credo religioso, etcétera. • Regular autónomamente los conflictos por vías no violentas. • Conocer y valorar manifestaciones culturales diferentes de las propias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar el medio ambiente. • Preocuparse por la conservación y mejora del medio ambiente.

Nota. Obtenido de Velázquez Callado, C. (2004)

2.2.9 Ventajas de los juegos cooperativos

Todas las acciones en favor de la niñez y la adolescencia tienen un efecto positivo en el desarrollo multidimensional del ser humano, no solo beneficia su desarrollo motor, sino que existen una serie de dotes que paulatinamente se interiorizarán en los educandos y producirán una mejora en su entorno familiar, escolar y social, ya que mediante el juego cooperativo se incide en acciones con alta carga de valores pro sociales y de pensamiento altruista, por lo que se describirán algunas ventajas a continuación.

Los juegos cooperativos aportan a la creación de relaciones y habilidades sociales positivas, favorecen ambientes de reciprocidad y amistad, este medio será apto para la división y entretenimiento como para el aprendizaje, generando comportamientos pro-sociales basados en relaciones solidarias activas y positivas. (Velásquez Callado, Las actividades físicas cooperativas, 2004). Entendiendo que el aprendizaje es una de las funciones esenciales en la educación se podrá desarrollar la perspectiva de que no solo se aprende lo que está dentro del currículo, sino durante todo el proceso escolar se aprende a cómo interactuar con pares, cómo manejar el estrés y sobre todo, cómo resolver conflictos que se tornan cotidianos, por lo cual los beneficios de instaurar juegos cooperativos en la adolescencia de una manera periódica proporcionará comportamientos favorables para los estudiantes y los maestros, ya que existirá un ambiente escolar favorable para la inclusión, interrelación y comportamientos basado en valores.

Otra ventaja que nos proporcionan los juegos cooperativos es el desarrollo de la comunicación empática, disminuyendo la comunicación autoritaria. (Velásquez Callado, Las actividades físicas cooperativas, 2004, pág. 27). Al evitar dentro del juego la competitividad se

logra que las conductas disruptivas entre sus pares, además al compartir y trabajar en conjunto, cada participante cree nuevas estrategias comunicativas para lograr el fin en común, es allí donde la comunicación asertiva y las acciones en pro del otro resaltan activamente en el actuar del juego.

Existen varias formas de realizar un juego cooperativo, entre las más destacadas está en compartir tiempos en grupos y realizar materiales, por lo mismo, compartir recursos favoreciendo la generosidad, disminuyendo la inequidad, exclusión e injusticia. (Velásquez Callado, Las actividades físicas cooperativas, 2004). Cuando se comprende que las conductas sencillas y grupales generan indirectamente en el individuo una conciencia social que le permite incorporar recursos de adaptación y promover valores sociales los cuales tienen un aporte personal y comunitario, se entiende la importancia de incluir en las actividades pedagógicas juegos de cooperación y participación entre pares, ya que proporcionan en el estudiante recursos psicológicos que mejoran la calidad de vida y el futuro inmediato de la sociedad, teniendo personas que reconocen los sentimientos del otro, amenoran las desigualdades y favorecen un ambiente social adecuado.

Otro aspecto importante en el desarrollo de juegos cooperativos es la defensa de la libertad de expresión, ya que todos los participantes aportan con sus singularidades y destrezas para lograr un fin, favorecer la escucha y el diálogo, dejando de lado el egocentrismo y la perspectiva del ganar, sino favorecer la resolución de conflictos en grupo tomando en cuenta todas las opiniones, visualizando al otro como un ser importante para conseguir una meta en la que todos sumen para alcanzar un bien en común.

Dentro de las acciones benéficas se puede visualizar la empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad. (Velásquez Callado, Las actividades físicas cooperativas, 2004, pág. 24). De por sí es complejo reconocer las emociones propias, más aún cuando no podemos reconocer *al que está cercano a mí*, esta es una cualidad que debe ser potencializada en el hogar, en la escuela y en la sociedad, ya que existen pocas personas que logran entender el sentir del otro, y este es un paso gigante para tener una sociedad orientada al servicio; utilizar un juego dentro o fuera del aula que logre incluir este eje fundamental para el estudiante es uno de los recursos más ricos de la educación física, que el estudiante deje de lado su sentir para entender el sentir del otro es uno de los aspectos claves para incluir en la sociedad personas que no solo

velarán por sus objetivos, sino harán de la sociedad un mundo inclusivo, dinámico, respetuoso, y qué mejor fomentar esta virtud desde tempranas edades en el contexto educativo mediante un juego divertido.

2.2.10 Características del Juego Cooperativo

Una de las principales características de esta dinámica es basarse en las aportaciones educativas del juego motriz cooperativo que nace del verdadero carácter lúdico, en el juego de cooperación aparecen elementos relacionados con el valor de la actividad libremente elegida, alegre y que sitúa a los estudiantes en un mundo del juego fuera del ámbito cotidiano (Ruiz Omeñaca, 2008). El estudiante participa con el placer de jugar y divertirse, no con el fin de lograr un premio o recompensa, asegurar la diversión y de la mano el aprendizaje de valores sociales en una meta intrínseca de los juegos cooperativos.

Otra característica de juegos cooperativos es la finalidad de la actividad, no superar al otro o a los otros, sino que los participantes vayan logrando los elementos no humanos del juego, esto implica que todos los miembros del grupo deben aportar sus propias capacidades en beneficio de los demás, y deben estar dispuestos a colaborar con sus pares, comunicarse adecuadamente, coordinar acciones, asumir roles para que el objetivo se cumpla con cada una de las participaciones. (Ruiz Omeñaca, 2008). El resultado de esta actividad debe ser beneficioso para la participación grupal y la integración de los miembros en una actividad en la que cada estudiante busca entender cómo alcanzar un objetivo buscando recursos humanos y cualidades innatas de cada participante, respetando sus diferencias y agregando igualdades en las actividades. En la adolescencia, establecer esta dinámica hace que la brecha entre pares se acorte ya que se pretende que entre ellos busquen una meta en conjunto desligando sus propios muros individuales, por ello, colaborar, recibir y dar ayuda a los demás es un valor agregado a las actividades lúdicas.

Tienen un carácter ampliamente participativo que debe orientarse a que los estudiantes sigan progresando en el conocimiento de su propio cuerpo, capacidades de movimiento y desarrollar el aprendizaje afectivo y social. Y esto se logra siempre que se priorice la participación evitando la exclusión. (Ruiz Omeñaca, 2008).

Al favorecer la participación de todos, se establece una interrelación de igualdad con los participantes, busca la superación personal con el apoyo de sus pares. El educando percibe el

juego como una actividad en conjunto que favorece sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos los participantes tienen un rol y una función a destacar.

Se puede mencionar como aporte primario al desarrollo de la capacidad motriz, además, se observa entre otras de sus coincidencias compartir recursos en busca de una meta en común, definiendo roles y generando participación y aportes de cada participante en pro de la inclusión. A su vez, entre otra de las coincidencias se encuentra el fortalecimiento de valores pro sociales, desarrollo de la empatía y la sensibilidad y, por último, se definen coincidencias en lo referente a las habilidades sociales.

Una vez analizados los conceptos, ventajas y características de los juegos cooperativos, se ha propuesto un cuadro diferenciando entre juego competitivo y cooperativo.

Figura 5

Cuadro diferenciador entre juegos competitivos y cooperativos

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

Nota. Obtenido de Velázquez Callado, C. (2004).

2.2.11 Juego cooperativo vs aprendizaje cooperativo

Esta terminología es usualmente confundida, pero es indispensable distinguir que el juego cooperativo no representa un aprendizaje cooperativo, Velázquez en el 2018 puntualiza algunas diferencias.

El juego cooperativo es una actividad con un carácter específico y puntual, a su vez, el aprendizaje cooperativo es una metodología, una práctica pedagógica que se desarrolla en un periodo prolongado de tiempo (García, Sánchez, & Ferriz, 2021, pág. 66).

Además, se diferencian en la finalidad que persiguen, ya que el juego cooperativo busca la diversión de los jugadores y el docente lo utiliza con fines didácticos, en cambio, el aprendizaje cooperativo busca que los estudiantes aprendan sin dar importancia a lo entretenido y divertido del proceso (García, Sánchez, & Ferriz, 2021).

El nivel de responsabilidad que tienen los educandos es igual, dentro del aprendizaje cooperativo la responsabilidad individual es implícita ya que el objetivo se alcanza si uno de los integrantes se escuda en el trabajo de los demás; en el juego cooperativo solo necesita la responsabilidad comunitaria, donde un jugador puede tomar actitud pasiva durante el desarrollo de la actividad, sin que este afecte a la consecución del objetivo en común (García, Sánchez, & Ferriz, 2021).

Con ello se comprende la importancia de estos dos contextos, tomando en cuenta sus referencias primarias para cada uno, partiendo desde la cooperación como eje principal para ambos, es ahí donde se toma al juego cooperativo como una estrategia para el aula en la materia de Educación Física, mientras que el aprendizaje cooperativo busca un fin mayor dentro del contexto educativo, esto se basa en que los estudiantes van conquistando procesos pedagógicos que se alcancen en el tiempo y los miembros de estudio no podrán estar relajados bajo ninguna circunstancia mientras que en el juego permite una actitud más relajada y displicente.

2.2.12 Aprender a Cooperar y Cooperar para Aprender

Como lo refiere Velázquez Callado en el 2014, existen 5 pasos que guían al logro del aprendizaje cooperativo, los cuales se describen a continuación:

1) Creando conflicto: en este aspecto menciona que el objetivo es cuestionar el beneficio de competir con los otros o el beneficio de cooperar entre pares.

El diseño de estas actividades presenta tres condiciones: la primera es compartir el espacio físico, la segunda es que los objetivos a lograr sean necesariamente interdependientes, y la tercera, que algunos de los participantes no tengan todos los recursos necesarios para alcanzar el objetivo propuesto (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 7).

Es aquí donde se busca que el estudiante tenga un comportamiento más reflexivo y este vivencie la experiencia de algo diferente marcando la competición y la cooperación paralelamente, es aquí cuando observamos como el estudiante interactúa con sus pares al compartir se plantean objetivos a alcanzar y escasean recursos ahí es cuando los participantes deben enfocarse en pro de soluciones.

También se puede plantear un diálogo orientado a que el alumno entienda que, de las tres respuestas posibles (individual, competitiva y cooperativa), habitualmente la resolución cooperativa es la que proporciona mayores beneficios a todos. De ahí el próximo paso es

promover la reflexión en el estudiante de que, a pesar de que la cooperación es la mejor respuesta hacia el logro, no es la más utilizada. (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 8)

2) Entendiendo la lógica de la cooperación

Aprender cooperando es muy fructífero pero no es sencillo, ya que dentro del constructo mental de niños y adultos siempre está ligada la competitividad con el fin de vencer y no ser vencido, por ello, lograr que el educando entienda la lógica de la cooperación que no va más allá de generar un ambiente social cooperativo en el que estén presentes características como consensuar con el alumnado un conjunto de reglas razonadas que promuevan un proceso de transformación para el clima de clase, las reglas pueden ser fruto del diálogo y la interacción efectiva entre sus pares (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 9).

3) Aplicando la lógica de la cooperación: los juegos cooperativos

Se puede establecer al juego cooperativo como aquel en el que no existe la oposición entre los pares, sino que todas las acciones que hacen son en beneficio de los participantes, en los que todos comparten recursos, unen esfuerzos y todos tiene un solo ideal. Las propuestas cooperativas en las clases de Educación Física proporcionan al alumnado oportunidades para interrelacionarse y establecer relaciones constructivas a través de la actividad motriz (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 10).

Velázquez Callado 2014 refiere que existen conceptos en común para que el objetivo del aprendizaje cooperativo sea logrado y que el juego no se transforme en un fracaso, sino que llegue de manera íntegra y cumpla con las especificaciones requeridas por el docente y se alcance un aprendizaje significativo para el educando (2014), por lo que se expondrán a continuación los elementos que están interrelacionados para un aprendizaje cooperativo:

- El tiempo: El grupo debe lograr el objetivo del juego en un tiempo determinado.
- Un tercero: generalmente el docente hace la función de oposición simbólica.
- El elemento: Un determinado objeto o situación.
- La puntuación: Realizar el menor o mayor número de puntos sobre las condiciones acordadas.
- Las normas: Los participantes guían sus acciones para superar determinada prueba.

Al integrar todos estos parámetros se logra un beneficio completo de aprendizaje cooperativo estableciendo un tiempo determinado para cada objetivo, enfrentándose al reto de estar todos sincronizados en el mismo tiempo y espacio, igualmente, al aparecer en tercero como una simbólica instaurada por el docente que va más allá de lograr un puntaje de éxito sino lograr los objetivos en conjunto y sentir esa satisfacción global de poder aportar, cooperar en conjunto y no competir entre pares, lo que hace que el significado de cooperación tome gran importancia, ya que escasamente en la realidad se logra incorporar la cooperación en nuestro diario vivir, dejando de lado la visibilización de la competitividad como única estrategia para lograr metas.

4) Aprendiendo a través de la cooperación: el aprendizaje cooperativo

Una metodología educativa que busca el trabajo en conjunto con pequeños grupos, compartiendo información y recursos con el fin de mejorar su aprendizaje y al mismo tiempo mejorar el aprendizaje de sus compañeros, el aprendizaje cooperativo tiene tres condicionantes que hacen que el objetivo se cumpla como son: el trabajo en grupo, corresponsabilidad en el aprendizaje y el logro individual (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 14).

5) Aprendizaje autónomo

En este ítem se describe cómo los educandos pueden abstraer la capacidad de organizarse con sus pares a pesar de que muchos de ellos no tengan las mismas aptitudes y actitudes y lograr trabajar en equipo de forma autónoma, aunque suene contradictorio, el trabajo individual hace referencia al trabajar en *mí mismo* las barreras mentales que *se me presenten* durante el juego y poder encajar en una cooperación eficaz (Velázquez Callado, Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física., 2014, pág. 14).

Entendiendo la lógica de la cooperación, el autor presenta estos varios puntos que a un docente del área de Educación Física le otorgan un recurso muy significativo para su aula, trascendiendo más allá de un juego y llegando a un verdadero aprendizaje cooperativo, cerrando con autonomía de sus participantes dentro del aula, rompiendo muchos esquemas de la escuela tradicional englobando más esferas de formación del ser humano.

2.2.13 El Aprendizaje Cooperativo como Modelo Pedagógico

Dentro del proceso educativo se han estudiado una serie de recursos que se ponen al servicio de la niñez ecuatoriana, pero pocos han demostrado su compromiso para lograr una

enseñanza inclusiva y un aprendizaje significativo que abarque no solo la temática cognitiva, sino una integralidad en el proceso enseñanza-aprendizaje en la que el estudiante logre ser un ente social armónico con virtudes socio-afectivas y conocimientos técnicos científicos, mejorando la decadencia social, cubriendo todas las expectativas personales, familiares y sociales.

“Los modelos de enseñanza todavía representan un enfoque de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje focalizado en el docente, la visión actual refleja la interdependencia e irreductibilidad del aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto que deben ser considerados como un todo” (Fernández-Río & Méndez, 2016, pág. 201). Centrar el modelo de enseñanza en un solo eje de acción basado en el docente es generar una dependencia que no hace fruto de aprendizajes significativos, sino que mantiene la historia de repetición mecánica de conocimiento, sin hacer del estudiante un personaje protagónico de su aprendizaje.

Los modelos de aprendizaje deben reflejar los pensamientos e ideales de niños y jóvenes que, con el paso del tiempo, evidencian la transformación y cambio constante en donde los requerimientos sociales y afectivos van tomando importancia en el desarrollo pedagógico del currículo educativo.

“Aprendizaje cooperativo es la idea de que estudiantes y docentes actúan como co-aprendices. En cualquier actividad que se desarrolle bajo este planteamiento los estudiantes aprenden unos de otros. En un contexto de enseñanza-aprendizaje cooperativo, el docente cede parte de su protagonismo a los estudiantes para empoderarles, teniendo el desarrollo de dos objetivos: aprender a aprender y aprendizaje a lo largo de la vida” (Fernández-Río & Méndez, 2016).

Dentro del posicionamiento tradicional de la educación se ve cómo ha variado el protagonismo del docente, de ser una figura rígida de poder a convertirse en un partícipe del aprendizaje en donde cobra importancia el impartir el conocimiento de una manera humana y pedagógica donde no solo se brinda un conocimiento técnico, sino que se imparten actitudes y virtudes subjetivas que benefician al estudiante; en donde aprender es algo cotidiano, didáctico y no solo dependiente de una infraestructura basada en la escuela, sino que el aprendizaje se va desarrollando a lo largo de la vida y se aprende del otro y con el otro. Por ello, es indispensable conocer cómo se define al aprendizaje cooperativo como un modelo pedagógico integral, el cual se define como aquel en el que “los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través

de un planteamiento de enseñanza aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices” (Fernández-Río & Méndez, 2016).

Al hablar de un modelo pedagógico en el que el aprendizaje cooperativo es un punto central en el desarrollo de las temáticas y de los objetivos a alcanzar, se establece cómo los estudiantes toman a la enseñanza de una manera activa que se ve favorecida por la interacción social y que se potencia en valores pro sociales.

Dentro de este modelo se encuentran cinco elementos para que exista un aprendizaje cooperativo tomados de Fernández-Río (2016):

- 1.- Interacción cara a cara: los participantes deben estar en contacto directo.
- 2.- Interdependencia positiva: la obtención del objetivo marcado por el docente debe ser trabajando por el estudiante y está directamente conectado con la consecución del objetivo por los demás estudiantes del grupo.
- 3.- Responsabilidad individual: existe una responsabilidad global del grupo y debe llevarla a cabo por el bien común.
- 4.- Procesamiento grupal: el compartir y discutir dentro del grupo para poder tomar decisiones de manera consensuada.
- 5.- Habilidades sociales: como consecuencia de la interacción y de la comunicación existente, los estudiantes desarrollan habilidades sociales positivas como aprender a escuchar, a respetar turnos, a animar, a criticar ideas y no personas, a animarse en vez de criticarse, etc.

Casey y Goodyear (2015) mencionan que “el aprendizaje cooperativo es un planteamiento didáctico que permite desarrollar cuatro tipos de resultados de aprendizaje relacionados con la Educación Física: físico, cognitivo, social y afectivo” (Fernández-Río & Méndez, 2016).

2.2.14 Puesta en Práctica de la Cooperación en el Ámbito Educativo

Dentro y fuera del aula en las clases de Educación Física se encuentra una serie de retos que no hacen una tarea sencilla el incluir la cooperación como eje activo a lo largo de todas las actividades académicas, puesto que se presentan algunas limitaciones.

El uso desmedido de la competición como elemento motivador que usualmente se incluye dentro de las actividades cooperativas dentro de las clases de Educación Física, se ha visto como la competición se usa con mayor frecuencia que la cooperación, dejando de lado la importancia que tienen las técnicas cooperativas con su valor esencial (Fernandez-Río, 2017, pág. 2)

El dogmatismo que envuelve a la metodología cooperativa aún se mantiene vigente dentro y fuera de las aulas y no solo en la asignatura de Educación Física, aunque existe un quiebre a nivel académico ya que los niños crecen en una atmosfera de competir contra el otro y no aprender del otro, esto a su vez se observa ya en la educación formal en donde se empieza a catalogar y a jerarquizar a los niños desde la perspectiva del adulto como *que el que tiene una inteligencia lógico matemática es mejor que el que no la tiene tan desarrollada* y así en otros campos de la inteligencia, aunque es ahí donde la Educación Física se incluye como una materia inclusiva donde los niños y adolescentes manejen la cooperación no solo como una metodología de aprendizaje sino como un estilo de vida.

De la misma manera, el rol del docente impositivo que tiene el completo control de la clase que se muestra firme y ejerce un poder que fácilmente se confunde con temor, es uno de las limitantes más comunes dentro de la educación, por ello se trunca la cooperación, ya que para cooperar hay que hablar, discutir y reflexionar en voz alta. Todo esto debe ser guiado por el docente, el cual no pierde el control de la clase sino hace que el tiempo sea de calidad con el fin de un aprendizaje significativo basado en la cooperación (Fernandez-Río, 2017).

Otro de los problemas habituales dentro del encuadre de aprendizaje cooperativo es el incumplimiento de las normas durante la realización de las actividades con el fin de la victoria, estableciendo que el ambiente competitivo tradicional en Educación Física sea el resultado de cualquier forma (Fernandez-Río, 2017). En cuanto a la decisión de manejar la dinámica de clase desde el enfoque cooperativo, debe ser un principio de enseñanza desde la etapa preescolar en la cual los niños no vean a sus pares como la competencia a vencer, sino como un igual al que quiero ayudar y él me va a ayudar, valorando sus sentimientos y conductas durante la actividad.

2.3 Base Legal

2.3.1 Derecho De Juego en la Niñez y la Adolescencia

El derecho al juego fue reconocido por primera vez el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño. En su principio VII expone:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Código de la Niñez y Adolescencia, 2002).

Es aquí donde se toma importancia del juego en todas las etapas de la vida del ser humano y que puedan interactuar con sus pares, más aún cuando el adolescente va paulatinamente perdiendo la esencia de juego y lo torna en un principio tecnológico y egocentrista, es por ello orientar a la educación hacia la permanencia del juego que ayuda al disfrute y mejora de las relaciones interpersonales.

Según el Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.

“Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas, espectáculos públicos para el ejercicio de este derecho” (Código de la Niñez y Adolescencia, 2002).

Al reconocer el Estado la importancia del juego y las actividades recreativas tenemos un aspecto legal que nos ampara el pleno goce de estos derechos tomando en cuenta que cada uno de los actores sociales somos responsables del cumplimiento de la misma y de generar espacios lúdicos que beneficien el interés superior del niño, niña y adolescente, y que promuevan la interacción con sus pares y el derecho al disfrute, favoreciendo la salud física y mental. “Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades” (Código de la Niñez y Adolescencia, 2002).

Capítulo III: Metodología

3.1 Estrategia General

La presente investigación es de tipo cualitativo con uso de fuentes primarias a través de grupo focal y entrevista, siendo el grupo objetivo los docentes del área de Educación Física quienes pertenecen a la sección secundaria, y a través de su enseñanza y el incremento de su oferta académica para los adolescentes de básica superior.

El procedimiento de la investigación se enfocó en el desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos, las mismas que tienen un enfoque de mejoramiento de la oferta académica del docente de Educación física quien mediante su intervención educativa amplifica los conocimientos de los adolescentes en básica superior.

3.2 Grupo Focal

3.2.1 Enfoque y Objetivos

La investigación, en su primera fase, ha buscado descubrir cuáles son los problemas primarios que adolecen al docente de Educación Física en donde se delimitó que su práctica educativa viene identificada únicamente como el profesor de la enseñanza motriz y del juego, dejando a un lado otras esferas del conocimiento que se suman a la práctica de este educador. Es ahí donde se contextualizó a este enfoque la necesidad de la práctica de los juegos cooperativos y su incidencia en las habilidades sociales, buscando que este profesional encuentre otras variables que aportan a la materia de Educación Física.

Objetivo General
Indagar la utilización de juegos cooperativos dentro de las clases de Educación Física su incidencia o no en el desarrollo de habilidades sociales y amplificar las estrategias que fortalezcan la presente investigación, con miras a la elaboración de una propuesta pedagógica basada en esta pedagogía.

Objetivos específicos		Temas claves para indagar en el grupo focal
1	Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.	-Uso de juegos cooperativos dentro de su planificación curricular. -Retos y desafíos en su aplicación

2	Jerarquizar las habilidades sociales, dentro del campo de la Educación Física en el periodo de la adolescencia mediante la percepción de los docentes.	-Conocimiento de las problemáticas en este grupo etario (adolescencia) desde el enfoque bio-psico-social. - Habilidades Sociales que se pueden desarrollar en adolescentes a través de actividades lúdicas cooperativas
3	Identificar recursos de aprendizaje relevantes que integren el juego cooperativo como ente desarrollador de habilidades sociales para adolescentes y consecuente con los tiempos de pandemia / post pandemia que se viven.	- Estrategias innovadoras/factores de éxito con resultados favorables en las habilidades sociales de adolescentes. -Adaptación de técnicas cooperativas en el desarrollo de habilidades sociales -Experiencias en tiempos de pandemia

3.2.2 Estructura y diseño

Tipo de grupo focal	Semi-estructurado
Modalidad (virtual/presencial)	Virtual
Toma de información	Única
Metodología que se va a usar	Discusión guiada basada en una dinámica que incluye preguntas direccionadas del moderador y combina elementos de debate que promueve la generación de contraargumentos (Lifeder, 2021).

3.2.3 Selección de panel

Descripción	1 grupo de 5 profesionales de Educación Física con características comunes y carreras afines al tema.		
Tipo de grupo (natural/artificial)	Natural	Se requiere un conocimiento previo entre si	No
Criterios de selección	<p>Criterios de inclusión.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Profesionales que trabajen en el campo de la educación física con adolescentes y jóvenes del sistema educativo. -Procurar un criterio equitativo a nivel de género y a nivel de tipo de establecimiento: Al menos 2 mujeres/ hombres y al menos 2 público/privado. -Experiencia mínima 2 años -Grado académico Licenciatura <p>Criterios de exclusión.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Egresados de la carrera de Educación física. -Ex deportistas que impartan docencia en unidades educativas. -Docentes con una experiencia menor a dos años. 		

Composición final del grupo focal	<p>Psicóloga Karla Gutiérrez. Psicóloga infantil y Psicorrehabilitadora. De larga trayectoria a nivel cognitivo conductual. Cuatro años de experiencia laboral.</p> <p>Magister Andrés Quinga. Maestría en Recreación y tiempo libre De larga trayectoria en el campo educativo. Quince años de experiencia laboral.</p> <p>Licenciado Hugo Delgado Licenciatura en educación mención Educación Física De larga trayectoria en el campo educativo. Siete años de experiencia laboral.</p> <p>Magister Ingrid Erika Rosero Haro Master en Cultura Física, especialidad Iniciación Deportiva De larga trayectoria en el campo educativo. Treinta y cinco años de experiencia laboral.</p> <p>Maestrante Hernán Marcelo Espinosa Portilla Maestría de educación mención educación física De larga trayectoria en el campo educativo. Doce años de experiencia laboral.</p>
--	---

3.2.4 Procedimiento

Localización y fecha

Muestra	1 zona, aproximadamente 5 participantes lo que equivale al 100% del total de beneficiarios
Número de grupos focales Lugares y Horario de inicio y fin	Se realizará por plataforma digital Zoom, el día sábado 8 de mayo a las 09:00 horas. Con una duración máxima de 1:15 minutos.
Espacio requerido	Virtual: Buena conexión de internet para la utilización de plataforma zoom.
Equipos indispensables <i>Micrófono, proyector, conectividad, etc.</i>	-Grabador de voz -Laptop con memoria suficiente y buena conexión a internet

Roles y funciones

Fecha y duración prevista	Día sábado 8 de mayo a las 09:00 horas. Con una duración máxima de 1:15 minutos.
Preparativos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confirmación de la asistencia de los integrantes del Grupo Focal. ▪ Revisar que datos de participantes estén correctos. ▪ Ubicación de participantes. ▪ Equipos tecnológicos funcionales y listos para la actividad.
Apoyo y registro información	<p>Se consideró el apoyo de 3 personas quienes llevaron a cabo algunas tareas de apoyo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En caso de sesiones de zoom, tener la grabación completa y de ser posible con todos los participantes con la cámara encendida durante toda la sesión ▪ Audio de toda la sesión con grabador de voz y transformación a texto (celular que tenga esta funcionalidad). ▪ Es importante que el audio se grabe desde un lugar que permita una buena calidad.
Conducción del grupo focal	<p>-A cargo de Diego Armando Benavides Espinosa</p> <p>-Para el óptimo desarrollo del grupo focal se procuró crear un ambiente armónico y de confianza para que se desarrolle adecuadamente el grupo focal a través de mecanismos comunicativos que promuevan la interacción social entre los participantes promoviendo una comunicación efectiva y colaborativa</p> <p>En el Anexo No. 3 se presenta el Libreto detallado del grupo focal.</p>

3.2.5 Análisis de los datos

Al establecer el grupo focal se utilizó grabadora de voz y recursos de video desde donde se pudo almacenar y registrar la información que compartieron cada uno de los expertos, considerando las variables que se ha planteado para este contexto, juegos cooperativos, habilidades sociales, propuesta pedagógica, esquema de evaluación que rigen al aporte en la condición de la propuesta alternativa.

3.3 Entrevista a profundidad

3.3.1. Características de los juegos cooperativos

Objetivos específicos		Temas claves para indagar en el grupo focal
1	Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none">-Uso de juegos cooperativos dentro de su planificación curricular.- Que son los juegos cooperativos.- Qué beneficios generan la práctica de juegos cooperativos.

3.3.2 Criterios para la práctica de los juegos cooperativos

Objetivos específicos		Temas claves para indagar en el grupo focal
1	Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none">- Con qué frecuencia se debe practicar los juegos cooperativos.- Roles del docente dentro de la dinámica de los juegos cooperativos.

3.3.2 Coopedagogía del aprendizaje

Objetivos específicos		Temas claves para indagar en el grupo focal
1	Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none">- Conocer lo referente a la cooperación desde una óptica pedagógica.- Diferenciar la percepción entre juego cooperativo y aprendizaje cooperativo.

3.3.3 Evaluación juegos cooperativos

Objetivos específicos		Temas claves para indagar en el grupo focal
1	Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.	<ul style="list-style-type: none">- Mecanismos de evaluación para la cooperación.- Tipos de evaluación.

3.3.4 Perfil del entrevistado

Dr. Carlos Velásquez Callado

Maestro de larga trayectoria en Educación Física

Reconocido investigador del campo de la Educación Física.

Especialista dentro del campo de la cooperación y coopedagogía

Creador de varios textos y publicaciones a nivel mundial.

3.3.5 Procedimiento

Se definió una entrevista estructurada con la participación de un experto en el campo de la cooperación con quien se abordaron los temas de cooperación - coopedagogía y habilidades sociales para la materia de Educación Física el tiempo que se realizó fue de 60 minutos.

Capítulo IV: Resultados

Una vez concluida la entrevista al experto en la temática tratada y el grupo focal conformado con profesionales del ámbito de la educación y carreras afines al tema, se obtuvieron los siguientes resultados, en los cuales se indagó lo referente a conceptos, beneficios, generalidades de los juegos cooperativos, habilidades sociales, evaluación entre otras, los hallazgos más representativos fueron los siguientes:

4.1 Grupo Focal

Una vez resuelto el contexto del grupo focal junto a profesionales en distintas áreas, se obtuvieron los siguientes resultados, los mismos que se caracterizaron tal como se presenta a continuación.

4.1.1. Características de los Juegos Cooperativos

Con respecto a esta referencia se definieron los siguientes apartados.

“Dejar de pensar en sí mismo y pensar en la demás empatía entre pares.” (I.R.)

“Plantear problema y resolver en equipo”. (H.D.)

“Interacción del uno con el otro”

“Inclusión de varias personas”

“Aprendiendo de los que estamos alrededor”

“Desarrollo del trabajo en equipo”

“Ser empáticos con el resto de la gente”

“A los chicos les ayuda a resolver problemas y las estrategias de juego”

“Nosotros como docentes debemos hacer énfasis en el cooperar y no competir”

“Que soluciones le pongo al juego, le doy al grupo varias opciones de resolverlo para que exista un ganar-ganar, dando opciones de ganar, quienes participan lo logran”

“Rescate las particularidades de cada individuo y del grupo”

“Plantearle un objetivo al grupo, donde queda de lado la competencia entre un grupo de otro, en donde dejamos de lado la exclusión de cualquier tipo, lo más importante es aprender de los que están a nuestro alrededor”

Ante lo expuesto por cada uno de los profesionales, se han encontrado algunos conceptos que se encuadran como un factor común entre los participantes, entre ellos se puede mencionar: la cooperación no es competición, se busca la interacción entre sus pares, se aprende entre todos, además, se busca la solución y resolución de problemas que conlleven al cumplimiento de objetivos en conjunto, siendo empáticos y sumando las individualidades de los partícipes. Con esta suma de principios se enfatiza que una correcta aplicación cooperativa genera procesos educativos que van más allá del aula escolar.

4.1.2 Aportes de los Juegos Cooperativos

La cooperación dentro de un contexto educativo genera algunos aportes, tal como referenciaron los participantes.

“Juego cooperativo trata de disminuir manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, estas habilidades nos llevan a disfrutar buscando un fin en común dentro de un proceso”. (A.Q)

“El juego debe estar estructurado con un fin para así desarrollarlo” (M.E)

“La realidad de un grupo no es igual a otro, los grupos de adolescentes son diferentes, es posible hacer las actividades fuera de la unidad de juegos, por ejemplo, yo trabajo los juegos cooperativos de acuerdo con el objetivo de la clase, por ejemplo, el juego estará enfocado a conocerse” (A.Q.)

“Dejar de lado la exclusión mediante el juego” (A.Q)

Una vez contextualizado lo referente a los aportes que genera la práctica de la cooperación, se puede observar que el estudio de la cooperación, como una estrategia de aprendizaje, aporta nuevas variables dentro del contexto educativo, el cual recae en principios tales como disminuir los niveles de agresión hacia estudiantes más sensibles por sus pares, ser solidarios y comunicadores, motivando a relaciones cooperativas más que competitivas.

4.1.3 Inclusión de Juegos Cooperativos en la Planificación Curricular

En el momento que se establece una relación entre los juegos cooperativos y la planificación curricular, se estimaron los siguientes esquemas: “Existe dentro del currículo de Educación Física planteado por el Ministerio de Educación hay una unidad llamada juegos, ahora

trabajamos juego cooperativo, hemos trabajado durante esa unidad de 4 a 6 semanas los juegos con los estudiantes ya sea niños o adolescentes, luego no se va topando el juego cooperativo en si durante el resto del año, pero si las habilidades sociales” (I.R.)

“Desde mi experiencia lo aplico dos veces por semana, una vez por parcial, obviamente nosotros en la proactiva ya lo aplicamos aun cuando no sea un tema de contenido, sin embargo, los juegos cooperativos nos permiten afianzar y fortalecer los otros contenidos de la educación física través de juegos cooperativos, es ahí donde el estudiante nos pide un juego y es ahí la oportunidad de aplicar los juegos cooperativos” (H.D.)

“Se puede trabajar una o dos veces a la semana dependiendo tu planificación y dependiendo de los participantes” (A.Q.)

“Se aplica en el inicio de cada unidad” (A.Q.)

“Lo usamos regularmente, hemos tratado de que los chicos tienen un total desgano, ahora hacemos juegos cooperativos lo hacemos desde el calentamiento y poder dar de mejor manera la clase, y a ellos les gusta el iniciar la clase con un juego cooperativo” (M.E.)

Con respecto a lo referido por los profesionales en este campo, quienes han compartido una variedad de criterios, se encontró en gran parte de los participantes una relación cercana que manifiestan que la aplicación de los juegos cooperativos se vincula al currículo nacional y este se puede aplicar a lo largo del año lectivo; aunque desde otro punto de vista, se expresó una posición antagonista que refiere directamente a que la aplicación debe darse a lo largo de la unidad de juegos, si se limita a esta diversidad de idea se podrá decir que los juegos cooperativos se pueden trabajar a lo largo de un contexto académico.

4.1.4 Habilidades sociales en adolescentes dentro del área de Educación Física

Con referencia a este apartado, se expusieron los siguientes criterios.

“Es importante que los adolescentes vayan manejando sus emociones entre pares y el respeto entre sí” (I.R.)

“La inclusión es importante que aprendan que unos son más hábiles que otros” (I.R.)

“Una de las habilidades sociales que aprenden es el liderazgo y a tratar de ser buenos líderes, nosotros como entes humanos somos competitivos, siempre queremos ganar, no es fácil durante el proceso que dejen ese ímpetu de querer ganar” (I.R.)

“Si hago un juego para liberar energía de los chicos, para manejar el estrés” (A.Q.)

“De acuerdo lo que yo quiera lograr con el juego como comunicación asertiva” (A.Q.)

Al momento que se observan estas referencias, se comprende que las habilidades sociales dentro de un contexto educativo aportan significativamente la globalidad del ser, es ahí donde aparecen varias referencias como manejo de emociones, la inclusión y la comunicación asertiva, que facilitan en el manejo de estrés y las relaciones interpersonales.

4.1.5 Problemática del Adolescente en la Actualidad

A lo largo del tiempo este grupo social se ha visto vulnerado por varias problemáticas, entre ellas se menciona.

“La ansiedad en el momento comenzamos y hacemos la clase” (M.E)

“La puntualidad, dentro de la autogestión de su tiempo, el estudiante se complica mucho para incluirse en una clase, no solo en el momento de la clase sino realizar tareas” (H.D.)

“Relacionarse entre pares, conocemos quienes son, sus nombres, compartimos una institución, pero no interactuamos, no generamos una comunicación asertiva entre todos” (A.Q)

“Quieren tener resultados en muy poco tiempo, no les gusta aprender los procesos para llegar a un objetivo, a través del juego aprenden a mediar estas ansiedades, pero es un proceso difícil, que los estudiantes con el mínimo esfuerzo quieren tener un resultado, y mediante el juego se va logrando que ellos mejoren este aspecto” (I.R)

Una vez que se ha contextualizado lo relacionado qué problemas son los que más aquejan a los estudiantes en este rango de edad, se proyectan entre los más representativos: la ansiedad, la obtención de resultados de manera inmediata expresando un mínimo esfuerzo, la poca habilidad para gestionar su tiempo y la poca capacidad para interrelacionarse entre sus pares, lo que reafirma la posición de esta investigación al mejorar la calidad educativa por parte de los docentes de Educación Física se mejorara directamente la preparación de los adolescentes.

4.1.6 Evaluación de Juegos Cooperativos

En referencia a este apartado de evaluación, en los juegos cooperativos se establecieron los siguientes resultados:

“Coevaluación mediante rúbrica establecida”

“Evaluación mediante un objetivo”

“Evaluación reflexiva, la pregunta”

“Autoevaluarse”

“Coevaluarse”

“Hoja de autoevaluación”

“Una rúbrica”

“Se llegó a cumplir la meta”

“Que se podría mejorar”

“Evaluación Directa, observar el aporte individual de cada uno en el equipo. Cuánto aportó cada uno para ese logro final”

Al observar los resultados y los previamente establecidos se comprende que al aplicar los juegos cooperativos la mejor manera de evaluar es mediante procesos reflexivos en donde los estudiantes se auto evalúan de una manera individual y grupal, observados mediante rúbrica y definiendo su criterio de una forma progresiva.

4.1.7 Experiencia de los Docentes en Tiempo de Pandemia

A raíz del inicio de esta nueva era, se comprende que el docente tuvo una reingeniería de sus estrategias de enseñanza y adaptar sus procedimientos a nuevas realidades.

“Experiencia enriquecedora”

“Explotar otras maneras de usar la tecnología”

“Gamificar técnicas lúdicas a través de la pandemia”

“Etapa creativa y retos uso de tecnología, y llevar la educación física a lo virtual”

“Salir de la zona de confort, cambio de algunas cosas espacios y materiales con creatividad, investigar nuevas formas en lo virtual”

“La experiencia pedagógica ha sido un reto, extrapolado todo nuestro movimiento a otras herramientas tecnológicas”

Con ello, se puede establecer que este cambio en la dinámica educativa mundial ha sido un punto de quiebre en las estrategias de los docentes, ya que en sus recursos individuales y las problemáticas planteadas se identificaron pensamientos creativos que generaron procesos de aprendizaje sin cuartear la educación de niños y adolescentes, este cambio se observa significativo en los criterios de los docentes.

4.1.8 Análisis Estadístico Habilidades Sociales

En referencia a los resultados obtenidos en habilidades sociales se observan los siguientes campos:

Tabla 1*Porcentajes de habilidades sociales por dimensión*

Dimensiones	Habilidades sociales de cada dimensión	Puntajes totales	Porcentaje docentes que le atribuyen importancia (por dimensión)	Porcentaje docentes que le atribuyen importancia (Del modelo)	Importancia en relación a todas las dimensiones
Dim 1. Primeras habilidades	1.- Escuchar	5	<u>100,00%</u>	2,00%	8%
	2.- Iniciar una conversación	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	3.- Mantener una conversación	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	4.- Formular una pregunta	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	5.- Dar las gracias	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	6.- Presentarse	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	7.- Presentar a otras personas	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	8.- Hacer un cumplido	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
Dim 2. Avanzadas	9.- Pedir ayuda	1	20,00%	0,40%	2%
	10.- Participar	4	80,00%	1,60%	7%
	11.- Dar instrucciones	0	0,00%	0,00%	0%
	12.- Seguir instrucciones	5	100,00%	2,00%	8%
	13.- Disculparse	2	40,00%	0,80%	3%
	14.- Convencer a los demás	1	20,00%	0,40%	2%
Dim 3. Relacionadas con los sentimientos	15.- Conocer los propios sentimientos	2	<u>40,00%</u>	0,80%	3%
	16.- Expresar los sentimientos	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	17.- Comprender los sentimientos de los demás	4	80,00%	1,60%	7%
	18.- Enfrentarse con el enfado de otro	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	19.- Expresar el afecto	2	40,00%	0,80%	3%
	20.- Resolver el miedo	2	40,00%	0,80%	3%
	21.- Autorrecompensarse	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
Dim. 4. Alternativas con la agresión	22.- Pedir permiso	1	20,00%	0,40%	2%
	23.- Compartir algo	0	0,00%	0,00%	0%
	24.- Ayudar a los demás	1	20,00%	0,40%	2%
	25.- Negociar	0	0,00%	0,00%	0%
	26.- Emplear el autocontrol	4	80,00%	1,60%	7%
	27.- Defender los propios derechos	0	0,00%	0,00%	0%
	28.- Responder a las bromas	0	0,00%	0,00%	0%
	29.- Evitar los problemas con los demás	1	20,00%	0,40%	2%
	30.- No entrar en peleas	1	20,00%	0,40%	2%

Dim 5. Hacer frente al estrés	31.- Formular una queja	2	<u>40,00%</u>	0,80%	3%
	32.- Responder a una queja	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	33.- Demostrar deportividad tras un juego	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	34.- Resolver la vergüenza	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	35.- Arreglárselas cuando le dejan de lado	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	36.- Defender a un/a amigo.	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	37.- Responder a la persuasión.	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	38.- Responder al fracaso	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	39.- Enfrentarse a los mensajes contradictorios	1	<u>20,00%</u>	0,40%	2%
	40.- Responder a una acusación.	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	41.- Prepararse para una conversación difícil.	0	<u>0,00%</u>	0,00%	0%
	42.- Hacer frente a las presiones del grupo	4	<u>80,00%</u>	1,60%	7%
	Dim 6. Planificación	43.- Tomar iniciativas	1	20,00%	0,40%
44.- Discernir sobre la causa del problema		0	0,00%	0,00%	0%
45.- Establecer un objetivo		4	80,00%	1,60%	7%
46.- Determinar las propias habilidades		1	20,00%	0,40%	2%
47.- Recoger información		0	0,00%	0,00%	0%
48.- Resolver los problemas según importancia		3	60,00%	1,20%	5%
49.- Tomar una decisión		1	20,00%	0,40%	2%
50.- Concentrarse en una tarea		0	0,00%	0,00%	0%

Tabla1. Componentes de Habilidades sociales.

En relación a la tabla 1 se observan los puntajes y el comportamiento porcentual referente a la clasificación de Golstein de Habilidades Sociales analizando por componente individual, estos datos se obtuvieron dentro del contexto del grupo focal, la definición fue en un rango de 1 punto por cada habilidad social según la importancia que manifestaba cada interprete está asignación se le daba a cada H.S. al haber cinco participantes la valoración máxima se definía en un Total de 5 puntos, entre las manifestaciones más representativas que se obtuvieron observamos a la H.S. de escuchar con un 100 % de aceptación para el desarrollo; además observamos la H.S. de participar con un 80 % de aceptación; también podemos observar a la H.S. de seguir instrucciones con un 100 % de aceptación; además se observa a la H.S. de comprender los sentimientos de los demás con un 80 % de aceptación; por otra parte se observa a la H.S. de emplear el autocontrol con un 80 % de aceptación; entre otra se observa la H.S. de hacer frente a la presión del grupo con un 80% de aceptación; y por último se observan a la

habilidades sociales de establecer un objetivo con un 80% y a la H.S. de resolver los problemas según la importancia con un 60% dentro de este contexto podemos observar que del total de habilidades ocho representaron las más importantes ya que éstas superan el 50%, una vez ya jerarquizado el total podemos incluir éstas dentro de los juegos cooperativos proyectando un mejoramiento a lo largo del año lectivo.

Tabla 2

Porcentajes de habilidades sociales por dimensión

Primeras habilidades	1.- Escuchar	5	8%
Avanzadas	12.- Seguir instrucciones	5	8%
Avanzadas	10.- Participar	4	7%
Relacionadas con los sentimientos	17.- Comprender los sentimientos de los demás	4	7%
Alternativas con la agresión	26.- Emplear el autocontrol	4	7%
Hacer frente al estrés	42.- Hacer frente a las presiones del grupo	4	7%
Planificación	45.- Establecer un objetivo	4	7%
Planificación	48.- Resolver los problemas según importancia	3	5%

Tabla 2. Habilidades sociales relevantes en cada dimensión.

A su vez en el contexto de la tabla 2 observamos los porcentajes correlacionando con los con la tabla 1 en la cual se demuestra las Habilidades sociales que son más representativas por componente para su desarrollo pedagógico en el contexto de la materia de Educación Física, los cuales se jerarquizaron de manera descendente ubicando las más importantes en la parte superior y descendiendo hasta las que corresponden menor impacto, dentro del criterio que expuso el grupo focal tenemos las siguientes: en un primer nivel observamos a las H.S. de escuchar con un 8%; seguir instrucciones con un 8%; mientras que en un segundo nivel encontramos a participar, comprender los sentimientos de los demás, emplear el autocontrol, hacer frente a las presiones del grupo y establecer un objetivo todas éstas con un 7% de importancia; por último en un tercer nivel encontramos a resolver los problemas según la importancia la cual alcanza un 5%. Una vez definidas la jerarquización de Habilidades sociales se puede tomar en cuenta la importancia dentro del diseño para la propuesta alternativa.

Tabla 3

Porcentajes de habilidades sociales por dimensión

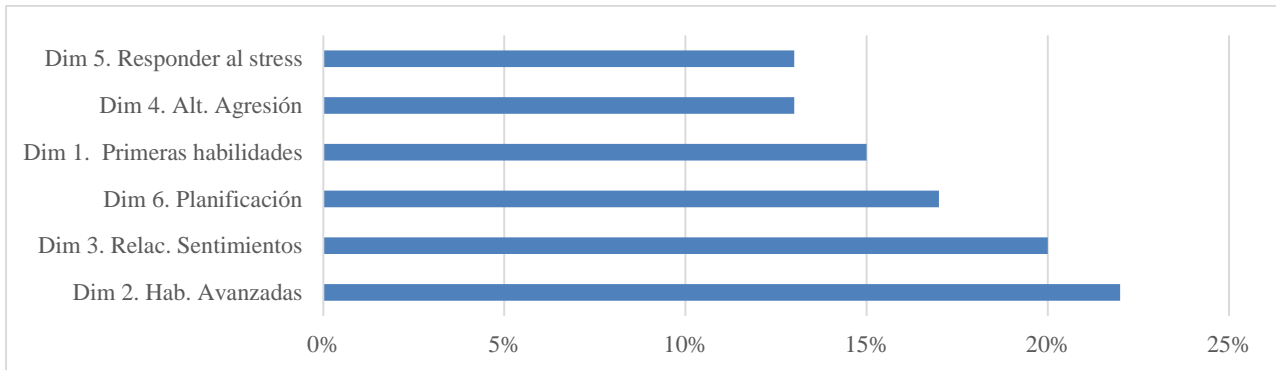
Dimensión	Importancia atribuida
Dim 2. Hab. Avanzadas	22%
Dim 3. Relac. Sentimientos	20%
Dim 6. Planificación	17%
Dim 1. Primeras habilidades	15%
Dim 4. Alt. Agresión	13%
Dim 5. Responder al stress	13%

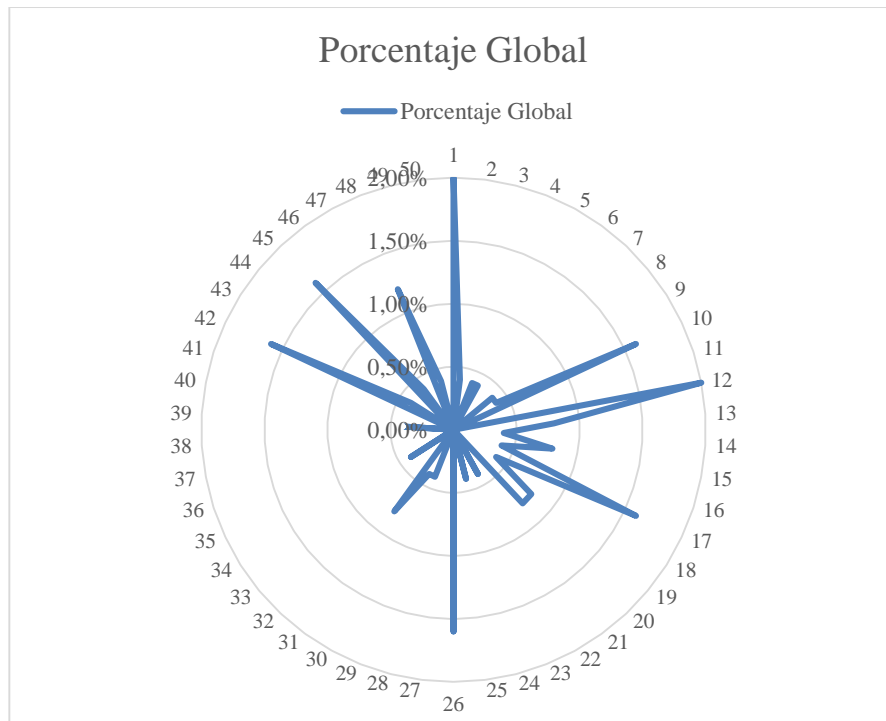
Tabla 3. Porcentaje específico de Habilidades Sociales.

En referencia a la Tabla 3 se presenta la importancia que tiene cada dimensión, ante ello se expone la distribución según la importancia que le otorgan: teniendo en primera instancia a las habilidades sociales avanzadas con un 22%; continuando encontramos a las H.S. relacionadas con los sentimientos con un 20%; posteriormente encontramos a las de planificación con un 17%; luego vemos a las primeras H.S. con un 15%; y por último a las dimensiones que se les ha otorgado un porcentaje encontramos a las alternativas con la agresión y responder al stress con un 13%, en la Figura 6 se puede observar las barras de porcentajes por cada dimensión y posteriormente a ello el gráfico de la dispersión.

Figura 6

Escala y porcentaje global





En la Figura 6 también se manifiesta la dispersión que ha alcanzado cada habilidad social por cada componente, fijando la atención en aquellas H.S. que tienen más representación dentro del contexto pedagógico de la Educación Física, con estos resultados se dio paso a la interacción conjunta entre juegos cooperativos y habilidades sociales.

4.2 Análisis e interpretación

Objetivo: Establecer el criterio de docentes sobre conceptos, características, beneficios y aplicación de los juegos cooperativos en la materia de Educación Física.

Pregunta:

¿Que conoce usted de los juegos cooperativos, concepto, beneficios y características?

Con respecto a los resultados obtenidos en esta fase de investigación, el objetivo uno, en donde se buscó que los profesionales en el campo de la Educación Física interactúen entre sí su conocimiento referente a los juegos cooperativos, con ello, a lo largo de esta investigación se obtuvieron grandes resultados que permitieron el fortalecimiento en el conocimiento de los juegos cooperativos, con este aporte descriptivo por profesionales en el área de la Educación Física se estableció una serie de estructuras que aportan en los estándares de los juegos

cooperativos. Una vez analizados los resultados se interpretó que los juegos cooperativos son un aporte significativo en la práctica docente del educador de esta área.

Basándose en este enfoque, se observa el criterio de los docentes que manifiestan que los juegos cooperativos son una herramienta en donde se busca que sus estudiantes desarrollen nuevas habilidades, amplificando su propio conocimiento, con una atención directa en la cooperación y erradicando la competición y oposición de la percepción estudiantil. En la búsqueda del correcto cumplimiento del juego cooperativo se debe enfatizar en que el grupo conjuntamente aúnen esfuerzos y compartan recursos en la búsqueda de alcanzar un objetivo. A su vez, la percepción generada en los docentes es que los juegos cooperativos buscan plantear problemas para que sean resueltos en equipo, incluyendo a todas las personas sin distinguir diferencias, alcanzando una interacción de unos con otros pensando en los demás más que en sí mismo. Esto a su vez aporta más beneficios en los grupos de adolescentes, tales como disminuir la agresividad, promover actitudes de sensibilidad, comunicación y solidaridad buscando un fin en común.

Contextualizando algunos principios de la cooperación se debe encuadrar ciertas bases, tales como la lógica de la cooperación, para lo cual se deben incorporar conceptos como: nadie puede sentirse mal, todos nos apoyamos entre todos, si puedo ayudar ayudo, y si necesito ayuda pido ayuda, desde estas bases todos deben divertirse y sentirse incluidos.

Por otra parte, se puede sumar un esquema a esta visión y se añade la identidad de la coopedagogía, lo que nos refiere que un programa con resultados efectivos de cooperación tiene que extenderse aproximadamente dos años, lo que conlleva que los estudiantes, al terminar el primer año escolar y hacer su segundo año, deben comprender la lógica de la cooperación extendiendo la aplicación del programa con un enfoque progresivo y transversal dentro del programa de estudios. Según el Dr. Velázquez Callado, la coopedagogía involucra ciertos pasos que fortalecen la formación de niños y adolescentes, dentro de estos pasos se pueden mencionar los siguientes: el conflicto; comprensión de la lógica de la cooperación; aplicación lúdica de la cooperación; aprendizaje mediante la cooperación y por último transferencia de lo aprendido mediante proyecto fuera del ámbito escolar.

Pregunta:

¿Dentro de su planificación curricular utiliza usted los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje, y con qué frecuencia? (Nunca, una vez a la semana, una vez cada parcial, cada quimestre o una vez al año), y ¿qué retos tiene en su aplicación?

En la búsqueda de estos resultados se pudo observar que la perspectiva de los docentes con base en la aplicación de los juegos cooperativos en el ámbito educativo y su relación con el currículo nacional es óptima, ya que la flexibilidad del mismo permite que los maestros en el área utilicen este recurso como una variante pedagógica a lo largo del año académico, vinculando con mayor énfasis dentro de la unidad de prácticas lúdicas los juegos y el jugar, y a su vez, como un juego que rompe hielo al inicio del año escolar.

Objetivo: Jerarquizar las habilidades sociales, dentro del campo de la educación en el periodo de la adolescencia mediante la percepción de los docentes.

Pregunta:

¿Qué habilidades sociales se pueden desarrollar en adolescentes a través de actividades lúdicas cooperativas?

Con respecto a este objetivo, la perspectiva docente fue diversa, tomando en cuenta que la base de este criterio partió desde la propuesta que plantea Golstein en lo referente a la clasificación de las Habilidades Sociales, la misma que las subdivide en seis campos primarios.

Resumen de hallazgos

Al momento de observar los gráficos, se pueden identificar los resultados de proximidad y diversidad de criterios en docentes, quienes encuentran importante la formación de habilidades sociales en sus estudiantes, a su vez, se plantea la barra de habilidades sociales por dimensiones, comprendiendo que las habilidades sociales avanzadas son las más representativas con un porcentaje del 22 %, por otra parte, se observa en el siguiente diagrama con el total de las cincuenta habilidades sociales según la clasificación de Golstein, en el que cada dimensión tiene su grado de importancia para la clase de Educación Física, en esta representación se evidencia que, para los docentes, las habilidades sociales más importantes comprenden: la número 1 – escuchar, y la 12 seguir instrucciones, las cuales han alcanzado un margen global del 100 %; mientras que en otro grupo se encuentran las siguientes habilidades sociales: la 10 – participar, 17 – comprender el sentimiento de los demás, 26 – emplear el autocontrol, 42 hacer frente a la presión del grupo, y 45 – establecer un objetivo, este segundo grupo ha alcanzado una valoración

total de un 80 %; a su vez, se observa un tercer grupo en la habilidad social 48 – resolver los problemas según la importancia, este tercer apartado se observa una valoración de un 60%; y ya por último se ha ubicado a las categorías de habilidades sociales que tienen rangos menores al 50 %, las mismas que su aplicación en la propuesta alternativa no tendrán impacto.

4.2.1 Entrevista a Profundidad

Para la obtención de información se propuso como instrumento la entrevista, para la cual se pudo obtener resultados por parte de Dr. Carlos Velásquez Callado, quien, a través de su conocimiento, pudo fortalecer los criterios que acompañan a esta propuesta¹.

4.2.1.1 Características de los Juegos Cooperativos

En referencia a este contexto, el Dr. supo compartir los siguientes criterios: dentro de lo mencionado se focalizó en prácticas cooperativas y aprendizaje cooperativo, ante esto se resaltan las siguientes expresiones.

“En el juego cooperativo debe haber un objetivo en común o varios objetivos complementarios”

“No existe oposición entre los participantes, sino lo que hacen es que todos colaboran aúnan esfuerzos, comparten recursos para alcanzar el objetivo del juego”

“El juego cooperativo es netamente una actividad colectiva”

“Desvincular el juego de los resultados”

“Que les muestra los juegos cooperativos pues les muestra que tiene que aprender a cooperar”

“Convencer al estudiante que están para aprender, y por lo tanto si fallas mucho tienes que intentar varias veces y si fallas poco debes ayudar a los demás, esa es la lógica de la cooperación, todos nos apoyamos en todo, si puedo ayudar ayudo y si necesito ayuda la pido”

Con base en lo manifestado por el experto, se puede entender que los juegos cooperativos son herramientas que requieren ciertos parámetros que vinculan a la correcta ejecución y

¹ Presentación Carlos Velásquez Callado (experto docente de Educación Física, investigador y editor de múltiples publicaciones).

Magíster graduado en la Universidad de Valladolid, Maestro de Educación Física en el CEIP, desde 1993 trabaja como promotor de la cultura de paz desde propuestas motrices, proyecto que le convocó a realizar una serie de publicaciones basados en este tema. Actualmente es coordinador del Colectivo de Docentes de Educación Física para la paz, además de dirigir el Instituto para el Estudio de la Cooperación en Educación Física, es uno de los personajes más relevantes de habla hispana, que ha logrado incorporar sus investigaciones a una educación formal, permitiendo comprender a la actividad motriz como el eje desarrollador de competencias pro sociales.

participación, en donde los miembros de un grupo interactúan entre sus pares en busca de un objetivo en común, compartiendo recursos, vinculando una meta, sin promover un resultado competitivo.

4.2.1.2 Criterios para la práctica de los juegos cooperativos:

En relación a lo expresado por el experto con referencia a los criterios para la práctica de esta herramienta en docentes y que a su vez trasciende para sus estudiantes, cabe recalcar los siguientes criterios.

“Hay que generar un proceso que implica el minimizar los problemas, pero primero partimos del conflicto, vemos como pensamos y actuamos y vemos si eso nos beneficia o nos perjudica, eso antes de empezar a utilizar juego cooperativo”.

“La experiencia de muchos docentes refieren que el juego cooperativo no funciona, y no funciona porque en lugar de disminuir los conflictos como dicen los libros aumentan, porque la experiencia previa de los niños es competitiva, entonces están acostumbrados a pensar con lógica de superar a los demás, y cuando les planteas una actividad cuya lógica no es esa sino la contraria, ellos intentan dar respuesta a esa actividad con la lógica del yo y el yo antes que tú”

“Realmente juegan o están en la clase, pero no participan”

“Cuando lleguemos a la conclusión de que nos interesa cooperar, empezamos a entender la lógica de la cooperación iniciamos el concepto de juego justo”

“El juego debe ser efectivo y debe ser justo en el que no puede haber personas en situación injusta, todos tiene que divertirse y participar”

Desde la perspectiva del experto respecto a criterios para la práctica de juegos cooperativos se consideró que, en la correcta aplicación de esta herramienta, el docente debe ser consciente de una de las problemáticas que aqueja a la sociedad, en donde se involucra la competitividad sobre la cooperación y esto genera un caos dentro del contexto de esta práctica, ante ello, es de vital importancia la comprensión metodológica de este recurso ya que su correcta inclusión dentro del contexto educativo permite generar criterios como el juego justo, la participación activa, diversión y sobre todo, la correcta interacción entre sus pares.

4.2.1.3 Coopedagogía del aprendizaje

Dentro de los contextos que se pudo abordar dentro de la entrevista, se obtuvieron los siguientes resultados, en los mismos que se involucra lo relacionado a cómo generar un proceso

pedagógico óptimo. Estimando un proceso ideal manifiesta cómo dentro de este proceso de coopedagogía se debe vincular por lo mínimo dos años, tal como lo cita el autor.

“Un programa de coopedagogía me lleva como mínimo dos años, para que funcione mínimamente”

En el momento que se comprenden todos estos principios se puede referenciar los siguientes pasos metodológicos en la coopedagogía.

“La primera del conflicto, conflicto ante las ideas previas, yo digo que coopero, pero compito, y eso genera problemas, los que tienen más problemas son los que tienen menos recursos y recursos cognitivos, sociales”, es ahí donde se debe buscar la duda y la reflexión en donde los docentes establezcan mayor profundidad en sus conocimientos y los estudiantes se convencen mayormente la importancia de la cooperación es ahí donde sumaremos otra referencia que menciona el autor: “Juntos compartimos los recursos, y somos capaces de unirlos” cada referencia se encamina a crear en los estudiantes una reflexión más profunda.

“Segundo la lógica de la cooperación todos nos preocupamos por todos, si necesitan ayuda la piden y si puedo ayudo”

“Aplicación lúdica de la cooperación aquí introducimos los juegos cooperativos”

“Aprendizaje mediante la cooperación, resolver conflictos, utilizamos las habilidades de trabajar en grupo, y las que han aprendido a través de los juegos cooperativos”

“Transferencia de lo aprendido en el entorno escolar a fuera del entorno escolar, esto se hace sin supervisión docente, adquieren mejor responsabilidad de aprendizaje”

Es ahí en donde mediante la vasta experiencia del autor nos referencia cada uno de los pasos que facilitaría en un proceso de coopedagogía, con lo que creamos una identidad en nuestros docentes con una visión más cooperativa que competitiva, en donde el docente genere un conocimiento más amplificado y este trascienda a sus estudiantes de básica superior.

4.2.1.4 Evaluación de los Juegos Cooperativos

A lo largo de la entrevista se tuvo la oportunidad de dialogar en lo referente a la evaluación, en donde el doctor manifestó lo siguiente:

“Para mí la clave que la cooperación funcione es que vaya asociada a métodos de evaluación formativa del alumnado en donde los niños sean capaces de ver en que están fallando teniendo en cuenta que sepan que es lo que tienen que hacer conociendo las claves”.

“Evaluar no solo la parte motriz sino el trabajo en equipo, tiene que ser capaces de evaluar a sus compañeros, si han aportado ideas, si han trabajado en conjunto, si no es así deberíamos invitarles a que planifiquen uno o dos aspectos de mejora para el grupo, hacer un seguimiento después, para aprender y para un proceso de evaluación”.

Es importante los criterios que manifestó el entrevistador, en donde el sugiere que el tipo de evaluación debe ser de carácter formativa y se valoren los múltiples esfuerzos que realiza cada estudiante en el grupo, acompañados de principios reflexivos y pueda reconocer sus aciertos y desaciertos dentro del grupo, y entre todos los partícipes generar un *feedback* que conlleven a una formación más amplia, y no solo desde una perspectiva motriz.

Capítulo V: Presentación de la Propuesta

5.1 Denominación y definición de la propuesta

La presente propuesta alternativa se enfoca en el desarrollo de la construcción de planes innovadores que interactúen conjuntamente en el mejoramiento de las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, la base de esta propuesta se establece ya que al observar al docente de Educación Física desde una perspectiva sociocultural, se expresa solamente como el actor de mejoramiento de la capacidad motriz y del juego, cuando la posición de este educador abarca más esferas de aprendizaje, es por ello la importancia de esta propuesta y poder amplificar la oferta académica de los docentes de Educación Física.

Tomando en cuenta lo referente a lo que se expresa en el currículo nacional se puede encajar la siguiente propuesta alternativa dentro del campo de Prácticas Lúdicas a los juegos y el jugar y a lo largo del año lectivo, en este apartado se aprecia en el currículo nacional. Con ello, se identifican los siguientes objetivos Mineduc (2016):

OG.EF.1. *“Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida”* (Ministerio de Educación, 2016, p. 57).

OG.EF.3. *Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.)* (Mineduc, 2016)

EF.4.1.5. *Reconocer las diferencias entre pares como requisito necesario para cooperar, trabajar en equipo y construir estrategias colectivas que le permitan alcanzar los objetivos de los juegos.* (Mineduc, 2016)

EF.4.1.6. *Identificar el rol que ocupa en los juegos colectivos para construir y poner en práctica respuestas tácticas individuales y colectivas que le permitan resolver situaciones del juego.* (Mineduc, 2016)

5.2 Líneas de acción y escenarios

En referencia a la propuesta es una línea a acción asociada al desarrollo de habilidades sociales con estrategias pedagógicas que manejen conceptos asertivos de juegos cooperativos, orientado a la población adolescente, mejorando el perfil docente mediante una planificación

inclusiva que abarque capacidades motrices y esferas socio-afectivas en el nivel de básica superior del sistema educativo ecuatoriano.

5.3 Justificación de propuesta alternativa

Con el pasar del tiempo, la educación se ha visto disminuida por construir solo conocimientos tradicionalistas, dejando de lado la innovación educativa, en la actualidad, las generaciones han sido testigos de una transformación social, tecnológica, humana y educativa sumamente acelerada, esto se debe al constante ritmo de crecimiento al que la humanidad está expuesta. Dentro de este pulso tan acelerado, la educación ha dado pasos agigantados pese a las múltiples limitaciones que se han generado al pasar de los años, es ahí donde aparece el docente de Educación Física, quien siempre se ha visto solamente como un precursor motriz, lo que ha limitado sus enseñanzas en este ámbito, pero la demanda académica de las nuevas generaciones ha exigido a este profesional ir sumando capacidades en múltiples esferas del conocimiento, incrementado su oferta académica más allá de los típicos aspectos motrices. Al aparecer las nuevas generaciones con distintas experiencias, credos y vinculados a la globalización mundial a un solo clic, se genera un giro en los procesos áulicos con docentes que suman múltiples experiencias, es ahí cuando la propuesta de juegos cooperativos y su inducción en las habilidades sociales para adolescente de básica superior dentro del sistema educativo ecuatoriano y la proyección mundial cobra más énfasis, ya que impulsa al docente de la materia de Educación Física a ir sumando experiencias y creatividad a sus procesos académicos, definiendo una identidad que va más allá de perseguir solamente un currículo nacional, sino también un fortalecimiento de otros campos que están dentro de la formación integral de un individuo.

5.4 Objetivos

5.4.1 Objetivo General

Elaborar propuesta pedagógica integrando el juego cooperativo como ente desarrollador de habilidades sociales para adolescentes.

5.4.2 Objetivos Específicos

- Definir la propuesta alternativa especificando las variables que acompañan a la presente investigación.
- Construir detalladamente los planes y actividades que acompañen a la presente propuesta académica.

5.5 Destinatarios y responsables

La presente propuesta alternativa va dirigida a docentes que pertenecen al área de Educación Física o carreras afines quienes tienen la oportunidad de trabajar con estudiantes de básica superior o que trabajan con adolescentes dentro del sistema educativo ecuatoriano, observando la propuesta el mejoramiento de habilidades sociales a través de juegos cooperativos se encaminará a que los docentes incrementen su oferta académica, además, con un correcto seguimiento de los planes de ejecución, se beneficiará a los adolescentes de básica superior dentro del contexto ecuatoriano.

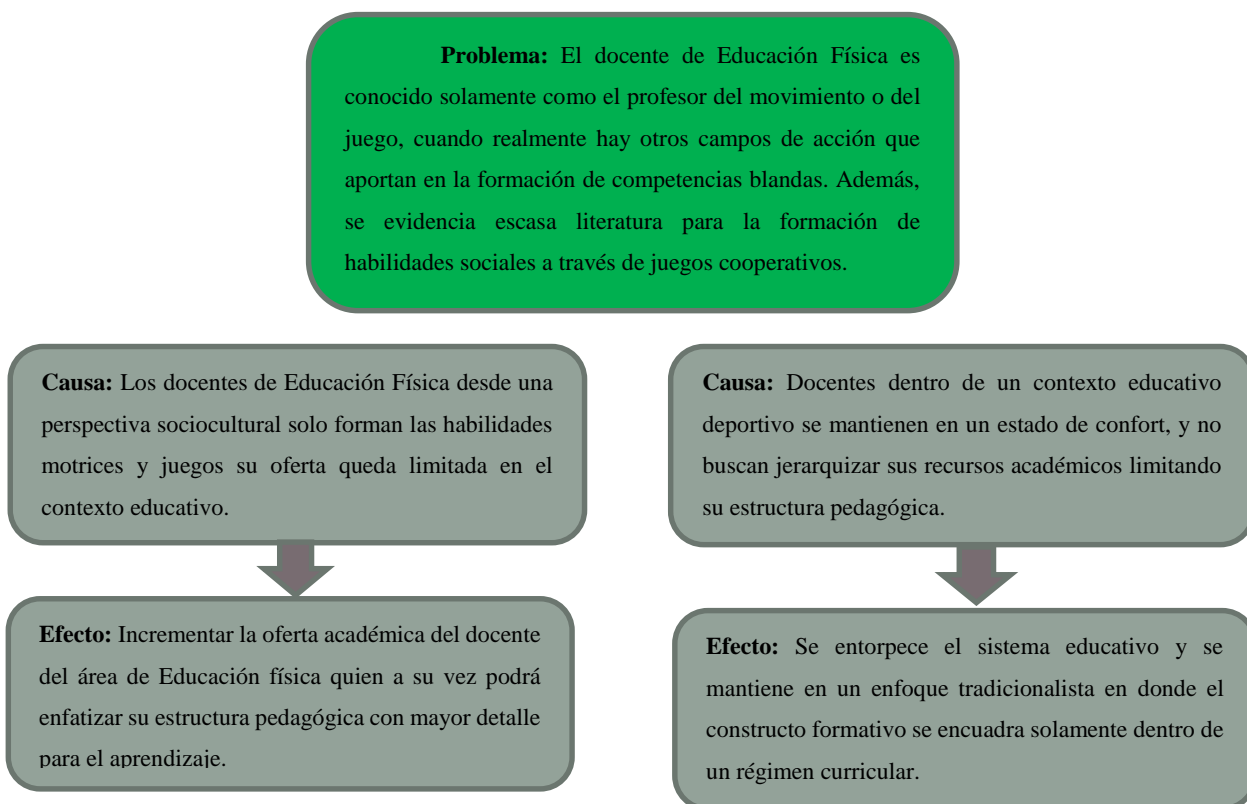
5.6 Funcionamiento

5.6.1 Análisis de Pertinencia

El presente cuadro sintetiza un breve análisis del enfoque del problema de investigación y cuáles son las causas y efectos.

Figura 7

Análisis del enfoque del problema de investigación

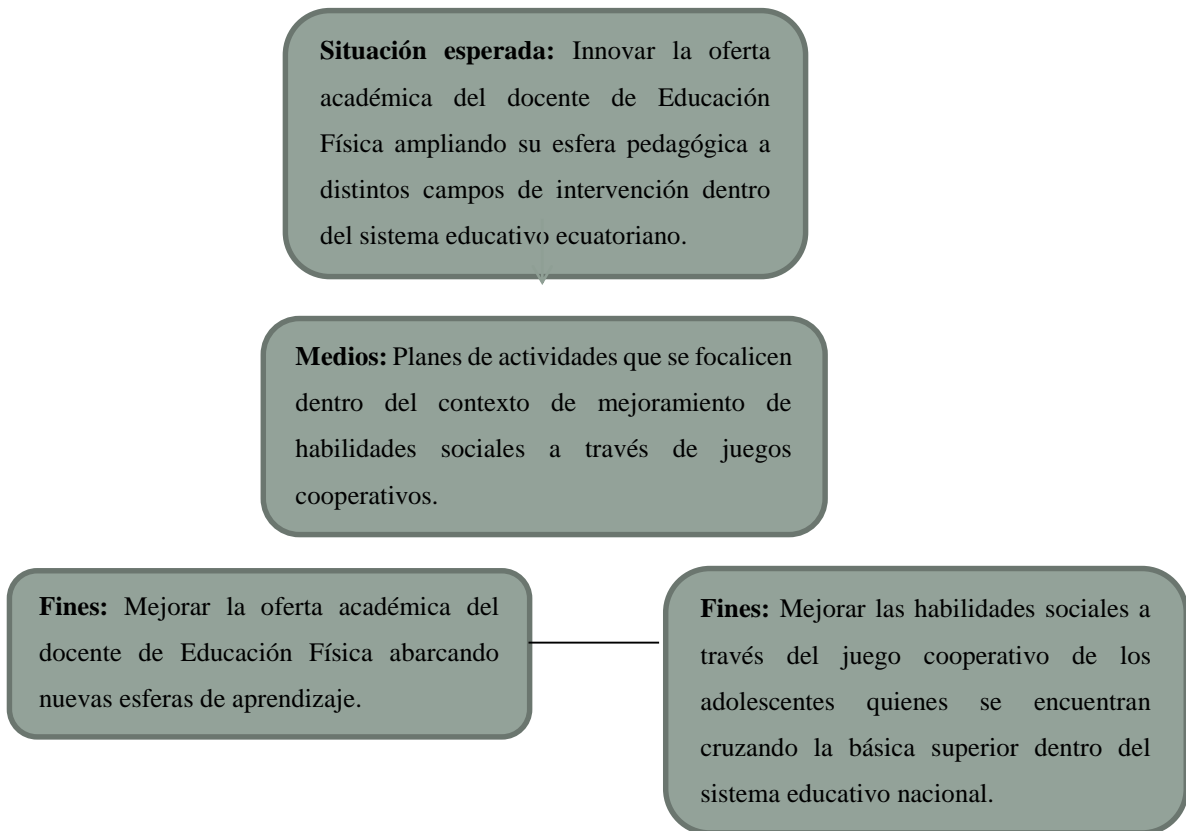


Descripción de fases y etapas

El presente cuadro representa, de una manera descriptiva, la situación esperada dentro de esta propuesta académica, focalizando los medios a través de los cuales se van a alcanzar los fines propuestos.

Figura 8

Situación esperada dentro de la propuesta



5.6.2 Macro de actividades

El cuadro expuesto a continuación, hace referencia a los contenidos, objetivos y evaluación que acompañarán a la presente propuesta, refiriendo además los conocimientos que deben tener los docentes para la adquisición de esta nueva propuesta de enseñanza.

Tabla 4*Macroactividades en juegos cooperativos*

Macro actividades juegos cooperativos y habilidades sociales.	
Actividades:	Juegos cooperativos y habilidades sociales
Objetivo:	Elaborar propuesta pedagógica integrando el juego cooperativo como ente desarrollador de habilidades sociales para adolescentes.
Tiempo:	A lo largo del año lectivo.
Lugar:	Quito / Ecuador
Edades:	Estudiantes de básica superior (adolescentes)
Frecuencia:	El presente plan tiene un desarrollo quincenal, para la primera quincena se propone el juego en mención, mientras que para la segunda quincena podrá aplicar la variante al mismo, manteniendo la aplicabilidad en el tiempo.
Fases de desarrollo	
Adaptación - Exploración - Desarrollo - Integración	

5.6.3 Consideraciones importantes de la propuesta:

- Se considera un año lectivo de 2 quimestres, según la regulación educativa en Ecuador
- No se toman en cuenta los periodos de exámenes, evaluaciones ni festividades.
- Se propone 1 juego por mes, aplicado cada 15 días, para la segunda quincena se refuerza el juego cooperativo con la habilidad social más su respectiva variante.
- Se tiene establecida una aplicación quincenal con la adaptación de reglas, materiales, espacios, entre otros, para la continuidad en el tiempo.
- Aplicabilidad: las actividades están pensadas para un régimen post pandemia, se podrían adaptar para la virtualidad a través de la inclusión de familiares dentro de la clase que participen conjuntamente de las prácticas conformando equipo en sus hogares.

Tabla 5*Macroactividades en juegos cooperativos – juego y variantes.*

Macro juegos cooperativos y habilidades sociales					
Número	Mes	Nombre del juego y habilidad	Descripción breve	Variante	Mecanismo evaluación
Juego 1 y variante.	Octubre	Teléfono compuesto/ escuchar.	Los estudiantes se forman en una sola columna, al primer estudiante se le da un mensaje con clave, por ejemplo, "VA A LANZAR LA PERSONA QUE TENGA UNA P EN SU SEGUNDO NOMBRE". Cuando el mensaje llega al último participante, el estudiante debe repetir el mensaje y entre todos descifran la persona o personas que deben lanzar a la canasta de frente con sus manos.	Para la variante, el docente da una palabra al primer estudiante, los estudiantes deben pasar la palabra y tomar la letra intermedia de esa palabra (casas, patas, cartas, etc..), los estudiantes que tengan nombres con esa letra podrán lanzar; su lanzamiento debe ser con las dos manos pero esta vez de espaldas.	Bitácora
Juego 2 y variante.	Noviembre	Cruce el río/ seguir instrucciones	Los estudiantes deben cruzar los discos (frisbis de colores verde, amarillo, naranja) lo deben cruzar de un extremo al otro, apoyándose conjuntamente sobre la colchonetas, cuando llegan al extremo opuesto podrán lanzar a la canasta los frisbis, en orden como se le va indicando según los colores.	La variante a este juego es que los estudiantes deben pasar un grupo al otro extremo, al llegar al otro lado deben lanzar el frisbi en el orden de colores que se va mencionando, si un frisbi se cae deberá reasar un grupo de estudiantes sobre las colchonetas, dejar el frisbi y volver al otro extremo, cuando pasen todos los frisbies y personas, podrán lanzar a la canasta.	Bitácora

Juego 3 y variante.	Diciembre	Cruce la meta/ participar, hacer frente a la presión del grupo.	Se ubica una cinta elástica en medio de los arcos, los estudiantes deben pasar todos sin tocarla hasta el último participante, nadie puede quedarse sin cruzar, una vez que hayan cruzado la cinta el último participante debe subirla a una altura más complicada, dificultando la tarea cada vez más.	Variante a este juego: a los estudiantes se les permite ocupar tres de sus extremidades, pudiendo ser piernas y un brazo. Pero para todos los participantes se les priva de usar la extremidad libre.	Bitácora
Juego 4 y variante.	Enero	Transporte de melones/ comprender los sentimientos de los demás.	Cada estudiante deberá cruzar el campo de juego y con una raqueta de ping pong impactar la pelota, la cual debe encestarse dentro de la piscina inflable, podrán salir máximo 4 personas en carrera paralela tomados de los barazos para impactar y encestar el objeto en la piscina.	La variante a este juego será que salen cuatro personas pero dos se vendan los ojos y otros dos son guías, cuando se aproximan a la señal deben guiar cómo pegar con la raqueta para que la pelota caiga a la piscina.	Bitácora
Juego 5 y variante.	Febrero	Anillos de fuego / establecer un objetivo.	Los estudiantes deben llevar los círculos de fuego (ula) al sitio de lanzamiento, su traslado lo pueden hacer con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos, para lanzar la ula deben tomar todos la ula y lanzarla en medio del cono. Para ello deberán tomar todos al mismo tiempo el objeto con las manos y lanzar juntos.	La variante de este juego es que podrán trasladar la ula solo con los pies y en parejas, solo una persona será la voz de todo el grupo ya que deben trasladarse con los ojos cerrados, cuando llegan al límite deberán tomar la ula con su pareja para lanzarla entre el cono.	Bitácora

Juego 6 y variante.	Marzo	Rompan sus cabezas / hacer frente a la presión del grupo y resolver los problemas.	Los estudiantes tendrán una serie de rompecabezas dispersos, a medida que van armando podrán lanzar las pelotas e intentar impactar los conos que están dentro de los arcos en los dos extremos del campo.	La variante de este juego es que para pasar a armar uno de los rompecabezas, los integrantes del equipo deberán responder a una pregunta, una vez que responden deberán ir a buscar las piezas de rompecabezas para armar, las cuales están dispersas en el campo, al terminar de armar podrán pasar a tumbar los conos con las pelotas.	Bitácora
Juego 7 y variante.	Abril	Responde al gateo. / emplear el autocontrol, escuchar y participar.	Los estudiantes escucharán una pregunta, un grupo de estudiantes deberán responder y deben salir en grupos de tres gateando en una sola columna, al llegar deben lanzar pelota pequeña al blanco, lanza el que se encuentre primero en la columna, tienen que haber participado todos los estudiantes.	La variante a este juego será que el traslado van hacer grupos de tres tomados de los hombros con saltos en un solo pie, cuando llegan a la zona de lanzamiento deberán lanzar un dardo sobre el blanco; el que está en el centro de los tres lanza manteniéndose en un solo pie con el apoyo de sus compañeros, deberán participar todos, y se mantienen las preguntas para poder lanzar.	Bitácora
Juego 8 y variante.	Mayo	Hilo de puntería. / comprender los sentimientos de los demás y establecer un objetivo.	Los estudiantes se desplazan en una sola columna con paso sincronizado tomados de los hombros con las manos, al llegar al otro extremo, la persona del final deben lanzar la pelota ubicada en sitio estratégico con puntería a la canasta intentando encestar.	La variante a este juego es que el equipo para salir deberá pasar la pelota entre las piernas de sus compañeros, cuando llegue el balón adelante al primer integrante podrán salir el grupo en columna en paso sincronizado, sin bajar las manos del hombro de sus compañeros.	Bitácora

Con base a estos lineamientos generales, las Tablas 6-13 describen las actividades propuestas en detalle

Tabla 6*Teléfono compuesto*

Nombre del juego:	Teléfono compuesto
Lugar	Cancha
Recursos	Canasta y pelotas de tenis
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de teléfono compuesto, desarrollando la habilidad social de escuchar.
Habilidad social	Escuchar
Descripción de la actividad	Los estudiantes se forman en una sola columna, al primer estudiante se le da un mensaje con clave, por ejemplo, "VA A LANZAR LA PERSONA QUE TENGA UNA P EN SU SEGUNDO NOMBRE". Cuando el mensaje llega al último participante, el estudiante debe repetir el mensaje y entre todos descifran la persona o personas que deben lanzar a la canasta, de frente con sus manos.
Variante	Para la variante, el docente da una palabra al primer estudiante, los estudiantes deben pasar la palabra y tomar la letra intermedia de esa palabra (casas, patas, cartas, etc.), los estudiantes que tengan nombres con esa letra podrán lanzar; su lanzamiento debe ser con las dos manos, pero esta vez de espaldas.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 7*Cruce el río*

Nombre del juego:	Cruce el río
Lugar	Cancha
Recursos	Canasta, frisbis de colores y colchonetas de gimnasia
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de cruce del río, desarrollando la habilidad social de seguir instrucciones.
Habilidad social	Seguir instrucciones
Descripción de la actividad	Los estudiantes deben cruzar los discos (frisbis de colores verde, amarillo, naranja) los deben cruzar de un extremo al otro, apoyándose conjuntamente sobre las colchonetas, cuando llega al extremo opuesto podrán lanzar a la canasta los frisbis, en orden como se le va indicando según los colores.
Variante:	La variante a este juego es que los estudiantes deben pasar un grupo al otro extremo, al llegar al otro lado deben lanzar el frisbi en el orden de colores que va mencionando, si un frisbi se cae, deberá reensar un grupo de estudiantes sobre las colchonetas, dejar el frisbi y volver al otro extremo, cuando pasen todos los frisbis y personas, podrán lanzar a la canasta.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 8*Cruce la meta*

Nombre del juego:	Cruce la meta
Lugar	Cancha
Recursos	Cancha, arcos, cinta elástica
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de cruce la meta, desarrollando la habilidad social de participar y hacer frente a la presión del grupo
Habilidad social	Participar, hacer frente a la presión del grupo
Descripción de la actividad	Se ubica una cinta elástica en medio de los arcos, los estudiantes deben pasar todos sin tocar la misma hasta el último participante, nadie puede quedarse sin cruzar, una vez que hayan cruzado la cinta, el último participante debe subirla a una altura más compleja, complicando la altura cada vez más.
Variante:	Variante a este juego, los estudiantes se les permite ocupar tres de sus extremidades, pudiendo ser piernas y un brazo. Pero a todos los participantes se les priva de usar esa extremidad.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 9*Transporte de melones*

Nombre del juego:	Transporte de melones
Lugar	Cancha
Material	Piscina inflable, campo de fútbol pelotas de ping pong, raquetas de pinpon
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de transporte de melones, desarrollando la habilidad social de comprender los sentimientos de los demás.
Habilidad social	Comprender los sentimientos de los demás.
Descripción de la actividad	Cada estudiante deberá cruzar el campo de juego y con una raqueta de ping pong impactar la pelota y está debe encestarse dentro de la piscina inflable, podrán salir máximo 4 personas en carrera paralela tomados de los barazos, para impactar y encestar el objeto en la piscina.
Variante:	La variante a este juego será que salen cuatro personas, pero dos se vendan los ojos y otros dos son guías, cuando se aproximan a la señal deben guiar cómo pegar con la raqueta para que la pelota caiga a la piscina.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 10*Anillos de fuego*

Nombre del juego:	Anillos de fuego
Lugar	Cancha
Material	Cancha, ulas, cono grande
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de anillos de fuego, desarrollando la habilidad social de establecer un objetivo.
Habilidad social	Establecer un objetivo
Descripción de la actividad	Los estudiantes deben llevar los círculos de fuego (ulas) al sitio de lanzamiento, su traslado lo pueden hacer con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos, para lanzar la ula deben tomar todos la ula y lanzar la ula en medio del cono. Para lanzar deberán tomar todos al mismo tiempo con las manos y lanzar juntos.
Variante:	La variante de este juego es que podrán trasladar la ula solo con los pies y en parejas, solo una persona será la voz de todo el grupo ya que deben trasladarla con los ojos cerrados, cuando lleguen al límite deberán tomar la ula con su pareja para lanzar entre el cono.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 11*Túmbalo*

Nombre del juego:	Túmbalo
Lugar	Cancha
Material	Cacha, conos, rompecabezas, pelotas
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de rompecabezas, desarrollando la habilidad social de hacer frente a la presión del grupo y resolver los problemas según la importancia.
Habilidad social	Hacer frente a la presión del grupo y resolver los problemas según la importancia
Descripción de la actividad	Los estudiantes tendrán una serie de rompecabezas dispersos, a medida que los van armando podrán lanzar las pelotas e intentar impactar los conos hasta tumbar a los que están dentro de los arcos en los dos extremos del campo.
Variante:	La variante de este juego es que para pasar a armar uno de los rompecabezas, los integrantes del equipo deberán responder a una pregunta, una vez que responden deberán ir a buscar las piezas de rompecabezas para armar, las cuales están dispersas en el campo, al terminar de armar podrán pasar a tumbar los conos con las pelotas.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 12*Responde al gateo*

Nombre del juego:	Responde al gateo
Lugar	Cancha
Material	Cacha, lista de preguntas, dardos, blanco de puntería.
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de responde al gateo, desarrollando la habilidad social de emplear el autocontrol, escuchar y participar.
Habilidad social	Emplear el autocontrol, escuchar, participar
Descripción de la actividad	Los estudiantes escucharán una pregunta, un grupo de estudiantes deberá responder y salir en grupos de tres gateando en una sola columna, al llegar deben lanzar pelota pequeña al blanco, lanza el que se encuentre primero en la columna, tienen que participar todos los estudiantes.
Variante:	La variante a este juego será que el traslado van a hacer grupos de tres tomados de los hombros con saltos en un solo pie, cuando llegan a la zona de lanzamiento deberán lanzar un dardo sobre el blanco, el que está en el centro de los tres lanza manteniéndose en un solo pie con el apoyo de sus compañeros, deberán participar todos y se mantienen las preguntas para poder lanzar.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

Tabla 13*Hilo de puntería*

Nombre del juego:	Hilo de puntería
Lugar	Cancha
Material	Cacha, pelotas, canasta
Objetivo del juego:	Participar en el juego cooperativo de hilo de puntería, desarrollando la habilidad social de comprender los sentimientos de los demás y establecer un objetivo.
Habilidad social	Comprender los sentimientos de los demás y establecer un objetivo.
Descripción de la actividad	Los estudiantes se desplazan en una sola columna con paso sincronizado y tomándose de los hombros con las manos, al llegar al otro extremo, la persona del final debe lanzar la pelota ubicada en sitio estratégico con puntería a la canasta, intentando encestar.
Variante:	La variante a este juego es que el equipo para salir deberá pasar la pelota entre las piernas de sus compañeros, cuando llegue el balón adelante al primer integrante, podrán salir en grupo y en columna con paso sincronizado, sin bajar las manos del hombro de sus compañeros.
Bitácora de la actividad:	
Vuelta a la calma:	Flexibilidad y ejercicios de respiración consciente

5.6.4 Factibilidad

5.6.4.1 Alcance Geográfico y Contextualización

La investigación se desarrollará en la provincia de Pichincha, cantón Quito del año en curso, dentro de un contexto de docentes que pertenecen al sistema educativo del régimen Sierra y se desempeñan laboralmente en instituciones educativas de carácter fiscal, municipal, fiscomisional, particulares, entre otras, quienes dictan la materia en el campo de la Educación Física; con el fin de establecer un vínculo más amplificado incrementando las esferas de formación en los estudiantes de básica superior (adolescentes), quienes se verán beneficiados al recibir enseñanza de competencias blandas, como las habilidades sociales a través de juegos cooperativos y no solo como un enfoque de pedagogía tradicional que se limite al currículo del sistema educativo nacional.

5.6.4.2 Recursos y Financiamiento

En referencia a la tabla de recursos, se ha dividido la misma en dos principios: la fase de diseño y la fase de aplicación, para la fase de diseño se requiere principalmente recursos tecnológicos los mismos que permitirán el desarrollo óptimo de la propuesta académica; para la fase de aplicación se sugiere estos implementos, aunque en el campo de los juegos cooperativos y Educación Física se puede ampliar mucho más en relación a las variantes que cada docente desee brindar a cada juego.

Tabla 14

Tabla de Recursos

Tabla de Recursos		
No.	Fase de diseño	Fase de Aplicación
1.-	Computadora	30 Pelotas
2.-	Internet	10 Balones
3.-	Cable de Luz computadora	30 Conos
4.-	Hojas	30 Ulas
5.-	Grabadora de Voz	40 Globos
6.-	Filmadora	10 Cuerdas
7.-	Programas Microsoft Word, Excel, Power Point, Paint	2 Arcos
8.-	Plataforma Zoom	2 Aros
9.-	Plataforma WEBEX	30 Frisbis

5.6.4.3 Tabla de Financiamiento

En relación a la tabla propuesta para financiamiento los costos se han proyectado para tres meses que representa la fase de diseño, mientras que para la fase de aplicación se debe tomar en cuenta que la presente propuesta académica intervendrá hasta la fase de diseño y los recursos para la fase de aplicación son los sugeridos. En algunos casos las instituciones ya cuentan con los recursos, es ahí donde se reduce significativamente el presupuesto.

Tabla 15

Tabla de financiamiento

Tabla de Financiamiento				
No.	Fase de diseño	Costo	Fase de Aplicación	Costo
1.-	Computadora	500 dólares	30 Pelotas	20 dólares
2.-	Internet	150 dólares	10 Balones	100 dólares
3.-	Cable de Luz computadora	90 dólares	30 Conos	30 dólares
4.-	Hojas	5 dólares	30 Ulas	30 dólares
5.-	Grabadora de Voz	30 dólares	40 Globos	20 dólares
6.-	Filmadora	50 dólares	10 Cuerdas	40 dólares
	Programas Microsoft Word, Excel, Power			
7.-	Point, Paint	100 dólares	2 Arcos	200 dólares
8.-	Plataforma Zoom	50 dólares	2 Aros	50 dólares
9.-	Plataforma WEBEX	50 dólares	30 frisbis	30 dólares
Total		1025 dólares	Total	520 dólares

Conclusiones, Recomendaciones y Limitaciones

6.1 Conclusiones

La demanda de las nuevas tendencias educativas de adolescentes a nivel nacional predice una mayor exigencia de los docentes del área, quienes observan en sus prácticas diarias los principios motrices y lúdicos, pero erradican otras variables como las habilidades sociales.

La percepción motriz limita al docente de esta área, cuando las prácticas educativas son múltiples es ahí cuando el docente debe generar en sus prácticas principios educativos más amplificados en relación a la formación del adolescente con propuestas de juegos cooperativos y habilidades sociales y así expresar mayor énfasis en sus enseñanzas.

El esfuerzo constante de docentes en la materia de Educación Física manifiesta esfuerzos creativos e innovadores que aportan al sistema educativo, fortaleciendo los principios de enseñanza aprendizaje y brindando una educación de calidad.

La suma de recursos innovadores por parte de docentes del área despierta en los adolescentes de básica superior mayor interés en la materia al no solo ser vista desde una sola esfera, sino que emprenda nuevas variables de formación que fortalecen su desarrollo integral.

Ante la exposición de un programa innovador de habilidades sociales a través de juegos cooperativos se incrementará la oferta académica de los docentes de Educación Física, quienes al cubrir más esferas pedagógicas se enrolarán con una formación más integral de los adolescentes de básica superior.

Se encuentra que los docentes de Educación Física encuentran mayor importancia en fortalecer habilidades sociales como escucha y seguir instrucciones en las que favorece la planificación curricular basada en juegos cooperativos.

El conocimiento de docentes respecto a juegos cooperativos no se encuadra con la concepción de aprendizaje cooperativo, es por ello importante trabajar mayormente en aprendizaje cooperativo vinculando otras variables como las H.S. y mejorar la calidad educativa del docente de nuestra área.

6.2 Recomendaciones

El acompañamiento por parte de docentes con principios pedagógicos amplificados, define nuevas estrategias que aportan en los criterios de adolescentes de básica superior.

La oferta académica del docente de Educación Física, al aplicar conocimiento de habilidades y juegos cooperativos, expresa una incorporación de estructuras académicas que salen más allá de un currículo nacional estructurado y se encamina a una formación integral.

Aplicar un plan curricular acorde a la necesidad del educando que involucre varias esferas del desarrollo integral como el aspecto socioafectivo, físico y cognitivo.

6.3 Limitaciones

La poca capacitación constante de docentes en el área de la Educación Física y un contante crecimiento en el contexto pedagógico.

A nivel nacional se evidencia el poco interés para romper esquemas de enseñanza produciendo una educación basada en contenidos estandarizados y tradicionales, dejando de lado otras esferas del conocimiento.

Referencias

- Alvarado, S. V. (2011). *Las transiciones escolares: una oportunidad de desarrollo integral para niños y niñas*. . RLCSNJ, 7(2).
- Antòn Agramonte, E. (2011). *Los juegos Cooperativos en Educaciòn Fìsica*. Barcelona: Pedagogia Magna.
- Bausela Herrera, E. (Junio de 2014). *Funciones ejecutivas: Nociones del desarrollo desde una perspectiva neuropsicológica*. Obtenido de https://scielo.isciii.es/pdf/acp/v11n1/03_original3.pdf
- Binda, N. U.-B. ((2013).). Binda, N. U., & BInvestigaciòn cuantitativa e investigaciòn cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigaciòn. *Binda, N. U., & Balbastre-Benavent, F. (2013). Investigaciòn cuantitativa e investigaciòn cualitativa: bu Revista de Ciencias económicas*.
- Bordignon, N. A. (2005). *Revista Lasallista de Investigaciòn*. Obtenido de El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto.: <https://es.liveworksheets.com/tg1238477iz>
- Carbonell Ventura, T., Antoñanzas Laborda, J., & Lope Álvarez, Á. (2018). *La Educaciòn Fìsica y las relaciones sociales en educaciòn primaria*. Obtenido de INFAD Revista de Psicología: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3498/349856003029/html/index.html>
- Casas Rivero, J., & Gonzàlez Fierro, C. (2005). *Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales*. Obtenido de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/desarrollo_adolescente\(2\).pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/desarrollo_adolescente(2).pdf)
- Código de la Niñez y Adolescencia*. (2002). Recuperado el 2021, de https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Codigo_de_la_Ninez_y_Adolescencia.pdf
- Dongil Collado, E., & Cano Vindel, A. (2014). *Habilidades Sociales*. Barcelona, España: SEAS.
- Estrada Rodriguez, R. C., Escoffie Aguilar, E. M., & Garcia, R. (2016). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizados: Una intervenciòn grupal*. Mèxico: Psicumex. Recuperado el 2021
- Fernandez-Río, J. (diciembre de 2017). *El ciclo del aprendizaje cooperativo: uanguía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educaciòn fìsica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345751100053.pdf>

- Fernández-Río, J., & Méndez, A. (2016). *El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5400872>
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupo de niños de 4 a 6 años*. España: Ediciones Pirámide.
- García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2021). *Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF*. Obtenido de Federación Española de Asociaciones de Docente de Educación Física FEADEF: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586578>
- Lacunza, A., & Contini de Gonzalez, N. (2011). *La habilidades Sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. San Luis, Argentina: Fundamentos en Humanidades.
- Lino, L. (2010). *Habilidades Sociales*. Obtenido de https://www.academia.edu/7609993/Gades_habilidades
- Macmillan. (2018). *Juego Infantil*. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Málaga Diéguez, I. ((2014).). Definición de los distintos tipos y sus bases neurobiológicas. *Los trastornos del aprendizaje*. .
- Margerlandia, P. d., Maia Pinto, F. J., & Bezerra de Medeiros, C. R. (2015). *Subjetividad y Procesos Cognitivos*. Obtenido de Las Habilidades Sociales y el comportamiento infracor en la adolescencia: <https://www.redalyc.org/pdf/3396/339643529001.pdf>
- Meece, J. (2000). *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. Recuperado el febrero de 2021, de <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Teor%C3%ADa%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo Nacional de Educación Física*.
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo de EGB y BGU*. Ecuador: Edumundo.
- Navarro Adelantado, V. (2010). *El afán de jugar*. Barcelona, España: Inde.
- Omeñaca, R., & Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos Cooperativos*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Pérez Oliveras, E. (marzo de 1998). *efdeportes*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm#:~:text=Los%20juegos%20pueden%20estim>

ular% 20el,necesarias% 20para% 20poder% 20resolver% 20problemas.&text=Las% 20capacidades% 20necesarias% 20para% 20poder% 20expresar% 20sentimientos% 2C% 20emociones% 2C% 20conocimientos% 2C,pro

Pita Fernández, S. &. (2002). Investigación cuantitativa y cualitativa. . *Cad Aten Primaria*, .

Ruiz Omeñaca, J. (Noviembre de 2008). *efdeportes*. Obtenido de

<https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>

Tapia Gutiérrez, C. (16 de mayo de 2017). *Habilidades sociales relevantes: percepción de multiples actores educativos*. Obtenido de

<https://biblat.unam.mx/hevila/Magis/2017/vol9/no19/7.pdf>

Tortosa, A. (4 de Octubre de 2018). *El aprendizaje de habilidades sociale en el aula*. Obtenido de

<https://www.google.com/search?q=Entre+los+primeros+podr%C3%ADamos+citar+a+Combs+y+Slaby+%281977%29+quienes+llegan+a+conceptualizarla+como%3A+Capacidad+para+interactuar+con+los+dem%C3%A1s+en+un+contexto+social+dado+de+un+modo+determinado+que+es+aceptado+y+>

Tovar, M. (2013). Planificación curricular Educación física guía para docentes. . Ecuador: Ed Creatividad en el arte gráfico.

Unicef. (2002). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. Obtenido de

https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/annrevs_2002.pdf

Velásquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas*. México: Secretaría de Educación Pública.

Velásquez Callado, C. (2018). *El aprendizaje cooperativo en Educación Física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica*. Accionmotriz.

Velásquez Callado, C. (8 de Octubre de 2014). *Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física*.

Velásquez Callado, C. (2015). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención*. Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5147772>

Anexo 1: Modelo de Bitácora de interiorización de conocimientos

BITACORA DE INETRIORIZACIÓN DE CONOCIMIENTOS

A continuación pinte la carita con la que se sienta identificado después de realizar la actividad lúdica en la clase de Educación Física

Extremadamente feliz

Super feliz

Contento

Triste

Muy triste

Extremadamente triste



Nombre	Edad	Habilidad Social	Juego cooperativo	Evaluación

Anexo 2: Tabla de planificación de actividades

Tiempo	Momento	Guion para el Moderador	Importante
1 min	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apertura del grupo focal: saludos cordiales ▪ Explicación del propósito confidencialidad y el anonimato en el uso de la información recabada. ▪ Solicitar autorización para grabar, explicando que la finalidad de la grabación. 	<p>Aclarar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ No se personalizará ni asociará la información obtenida. ▪ Las opiniones serán analizadas en forma reservada.
3 min	Presentación	Presentación de cada participante, incidiendo en la interacción entre los mismos a través de una breve descripción de las experiencias.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De preferencia que permita interactividad. ▪ Se debe generar un clima de intimidad y comodidad entre los entrevistados, necesario para que puedan expresarse sin censuras
60 min	Desarrollo del Grupo Focal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exploración de las temáticas a tratar mediante preguntas y repreguntas, analizar los puntos en común y los en contra para un análisis imparcial. <p>Temas clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos Cooperativos • Pedagogía de la cooperación • Rol del profesor de Educación Física 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se propiciará respuestas espontáneas. ▪ Valorar todas las opiniones tomando en cuenta cada intervención. ▪ El moderador debe tener la guía semiestructurada, pero toma en cuenta la línea comunicativa que tienen los participantes ▪ Después de las respuestas espontáneas se realizará la profundización de las interrogantes. <ul style="list-style-type: none"> <i>¿Por qué opinan así? ¿En qué sentido lo dicen? ¿Podrían darme un ejemplo de ello?</i> <i>¿Por qué les parece muy importante esa acción?</i> ▪ Es importante que se estimule una discusión rica e inclusiva en la que se vean diferentes puntos de vista ▪ No se debe presuponer el significado o la representación de una idea o concepto; el significado puede variar de una

			<p>persona a otra. Es imprescindible repreguntar para profundizar y comprender a qué refiere el participante con sus expresiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intervenir para evitar la monopolización de la palabra y a su vez, para que unos pocos no intimiden la libre expresión de los demás. ▪ Validar que se hayan abordado todos los temas de cada punto
5-10 min	Conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espacio de reflexión e incluso la posibilidad de ampliar algún tema en particular ▪ Recibir comentario/sugerencia sobre las acciones evaluadas o sobre la evaluación en sí misma. ▪ Agradezca el tiempo brindado y destaque la importancia de las opiniones genuinas aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente. 	<p>Cuidar el tiempo por respeto a los participantes y para que su atención sea optimizada</p>
1 minuto	Cierre y agradecimiento	Se agradecerá a cada uno de los participantes por su presencia y apoyo.	Expresar la máxima gratitud por el apoyo brindado