

EJES GENERADORES, PROPIOS DE ALGUNOS JUEGOS COOPERATIVOS,
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CAPACIDAD DE
TRABAJO EN EQUIPO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2° GRADO DE LA I.E.D.
MARCO TULIO FERNÁNDEZ, SEDE B JORNADA TARDE DE BOGOTÁ.



PAULO CESAR CASTAÑEDA OLAVE
FREDY CAMILO PEÑA CHACON

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
FISICA RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTÁ
2014

EJES GENERADORES, PROPIOS DE ALGUNOS JUEGOS COOPERATIVOS,
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CAPACIDAD DE
TRABAJO EN EQUIPO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2° GRADO DE LA I.E.D.
MARCO TULIO FERNÁNDEZ, SEDE B JORNADA TARDE DE BOGOTÁ.

PAULO CESAR CASTAÑEDA OLAVE
FREDY CAMILO PEÑA CHACON

DIRECTOR:
EVALDO RAFAEL RUBIO ORTIZ

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES

BOGOTÁ

2014

CONTENIDO GENERAL

	Pág.
1. PROBLEMÁTICA	9
1.1. Antecedentes del Problema	9
1.1.1. Planteamiento del Problema	11
1.2. Pregunta de Investigación	13
2. OBJETIVOS	14
2.1. Objetivo General	14
2.2. Objetivos Específicos	14
3. JUSTIFICACION	15
4. MARCO TEÓRICO	17
4.1. Marco Conceptual	17
4.1.1. Ejes Generadores	17
4.2. Trabajo en Equipo	18
4.2.1. Características del Trabajo en Equipo en los niños	22
4.2.2. Categorías del Trabajo en Equipo	23
4.2.3. Que es el trabajo en Equipo, en la escuela primaria	24
4.3. Juegos Cooperativos	25
4.3.1. Juegos Cooperativos en la Educación Física	27
4.3.2. Los Juegos Cooperativos para mejorar el Trabajo en equipo	28

4.3.3. Ejes centrales de los juegos cooperativos y características de	
Los niños y niñas de 7 – 8 años.	29
4.3.3.1. Edad	29
4.3.3.2. Psicológico	30
4.3.3.3. Socio – Afectivo	30
4.3.3.4. Moral	31
4.3.3.5. Relaciones Interpersonales	31
4.3.3.6. Valores	32
4.3.3.7. Respeto	32
4.3.3.8. Agresividad	33
4.3.3.9. Violencia	34
4.4 Estrategia Didáctica	35
5. METODOLOGÍA	38
5.1 Tipo de Investigación	38
5.2. Fases del Diseño Metodológico. (kurt Lewin)	39
5.2.1 Fase I Observación	39
5.2.2 Fase II Planificación	39
5.2.3 Fase III Acción	39
5.3 Desarrollo de las Fases	40
5.3.1 Desarrollo Fase I	40
5.3.2 Desarrollo Fase II	41
5.3.3 Desarrollo Fase III	41
5.4 Instrumentos de Investigación	41

5.4.1	Diario de Campo	41
5.4.2.	Encuesta	42
5.4.3	Aplicación test (9 juegos)	42
5.4.4	Población	43
6.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	44
6.1	Análisis y resultados diario de campo	44
6.1.1	Resultados diario de campo eje compañerismo	44
6.1.2	Resultados diario de campo eje convivencia	44
6.1.3	Resultados diario de campo eje tolerancia	45
6.2	Análisis Resultados de la Encuesta	45
6.3	Análisis y Resultados del Test (9 juegos)	50
7.	UNIDAD DIDACTICA	55
7.1	Objetivo General unidad didáctica	55
7.2	Objetivo Específicos	56
7.3	Metodología Unidad Didáctica	56
8.	PRIMERA UNIDAD LA UNION, TRABAJAR EN EQUIPO	57
8.1	Objetivo de la primera Unidad	58
8.2	Juegos Cooperativos de la Primera Unidad	58
9.	SEGUNDA UNIDAD CONVIVENCIA, TRABAJO EQUIPO	63
9.1	Objetivo de la segunda Unidad	63
9.2	Juegos Cooperativos de la Primera Unidad	64
10.	TERCERA UNIDAD LA TOLERANCIA, INTELIGENCIA PARA EL TRABAJO EN EQUIPO	69
10.1	Objetivo de la segunda Unidad	69

10.2 Juegos Cooperativos de la Primera Unidad	70
11. CONCLUSIONES	75
12. BIBLIOGRAFÍA	76
13. TABLA DE ANEXOS	78

CONTENIDO DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1 Resultados de los juegos sobre el eje Compañerismo	62
Tabla N° 2 Resultados de los juegos sobre el eje Convivencia	68
Tabla N° 3 Resultados de los juegos sobre el eje Tolerancia	74

CONTENIDO DE GRÁFICOS

	Pág.
GRAFICOS ANALISIS Y RESULTADOS DE LA ENCUESTA	
1. Gráfico N° 1:	45
2. Gráfico N° 2	46
3. Gráfico N° 3	46
4. Gráfico N° 4	47
5. Gráfico N° 5	48
6. Gráfico N° 6	48
7. Gráfico N° 7	49

GRAFICOS ANALISIS Y RESULTADOS TEST (9 JUEGOS)

	Pag.
1. Gráfico N° 1:	50
2. Gráfico N° 2	51
3. Gráfico N° 3	51
4. Gráfico N° 4	52
5. Gráfico N° 5	52
6. Gráfico N° 6	53
7. Gráfico N° 7	53

TABLA DE ANEXOS

Anexo N° 1 Test de entrada

Anexo N° 2 Diario de Campo Eje compañerismo

Anexo N° 3 Diario de campo Eje convivencia

Anexo N° 4 Diario de Campo Eje Tolerancia

Anexo N° 5 Encuesta

Anexo N° 6 Rae numero 1

Anexo N° 7 Rae numero 2

Anexo N° 8 Rae numero 3

Anexo N° 9 Rae numero 4

Anexo N° 10 Rae numero 5

Anexo N° 11 Artículo, protagonismo del alumno en clase de Educación Física

1. PROBLEMÁTICA

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

De acuerdo con lo planteado por Velázquez Callado¹, licenciado en educación física sobre la importancia del Trabajo en equipo, para el desarrollo de las actividades propuestas en clase, el artículo da a conocer una relación importante del trabajo en equipo con los niños, el creciente espíritu crítico y analítico donde caracteriza a estos educandos, que actúan como prerrequisitos, para obtener un buen logro y desarrollo sobre la unión en el seno grupal, intentado negociar y finalmente acordar acciones con sus compañeros.

Para llevar adelante algún proyecto o emprendimiento atractivo, dinámico, de gran creación y poder acceder a un desarrollo imaginativo en cada uno de los estudiantes, el trabajo en equipo es importante, para lograr habilidades y actitudes que se conviertan en reales procesos de aprendizaje y se vayan disminuyendo todos estos obstáculos, como lo es la falta de trabajo en equipo en los estudiantes, por medio de la realización de los juegos cooperativos donde los capacite a ser líderes y ser protagonistas responsables.

El documento facilita encontrar una buena relación en el desarrollo de las actividades que realizan los niños con respecto al Trabajo en equipo, de igual forma da a conocer un punto de vista interesante, donde las actitudes de cada individuo son diferentes y que el reto es volverlos participes, de cada juego cooperativo.

¹ VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Artículo "protagonismo del alumno en la clase de educación física, el trabajo en equipo en las actividades" 1999. Ed. Pila Teleña. Madrid. ISBN: 84-923778-7-9.

La noción de Trabajo en equipo comenzó a cobrar importancia. Muchos han sido los autores que, desde entonces, han tratado de dotar de rigor y operatividad al constructor. Sin embargo, su relación con el ámbito de la motricidad no ha sido estudiada con suficiente dedicación. A continuación se ofrece algunas claves para entenderlo, en un intento por acercar esta capacidad humana al contexto de la actividad física.

El Trabajo en equipo, en sentido estricto, corresponde a la fase cognitiva en la que se reconoce el problema y se busca y encuentra una solución. Esta capacidad finaliza con la presentación verbal de la solución, pero no compete a la puesta en práctica motora, es decir, a la fase de realización del movimiento. En este orden de cosas, pudiera darse la paradoja de que personas brillantes, desde el punto de vista creativo, sean poco hábiles si se les considera desde la perspectiva motriz.

Algunos de los educandos dentro de esta nueva concepción de enseñar, deberán aprender conceptos, procedimientos y actitudes, y que las instancias que funcionarán como vehículos favorecedores para enfrentarse con los verdaderos desafíos, serán las actividades de aprendizaje y juegos cooperativos.

Con respecto a lo que dice el licenciado Miguel Fernández², la educación física es muy importante para el desarrollo de Trabajo en equipo en los niños, porque desde la educación física despierta y explora por medio de las actividades, ejercicios, dinámicas toda su Trabajo en equipo buscando una y otra solución para lograr su objetivo.

² FERNANDEZ, Miguel. La importancia de la educación física en la escuela". *Revista de Educación*. Madrid Nº 113.

1.1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de las prácticas realizadas, se comenzó a evidenciar una dificultad, para trabajar en equipo en los niños y niñas de segundo grado. Para ahondar en el conocimiento del problema, se aplicó un test de entrada, consistente en la realización de 10 juegos cooperativos. El licenciado Velásquez callado³ nos muestra en su artículo que al desarrollar estos juegos cooperativos, se logra identificar la problemática de manera más puntual.

Los juegos cooperativos ayudan a fortalecer el trabajo en equipo ya que todos buscan un mismo objetivo. La intención es colaborar entre cada uno de los compañeros; allí en estos juegos no existe la competencia. Esto hace que los niños y niñas de 2º grado busquen un mismo objetivo en común para el bien del grupo.

Luego se realizó una observación directa, la cual permitió que en la clase se evidenciara la problemática respecto a la dificultad para trabajar en equipo. Desde allí se estructuraron 3 ejes generadores de los juegos cooperativos para fortalecer la dificultad, mencionada anteriormente. Estos son los 3 ejes generadores: el compañerismo, la convivencia y la tolerancia. Dichos ejes, permiten obtener un mejor proceso para mejorar esta problemática, ya que inculca una mejor dedicación y un mejor proceso para lograr la unión en el grupo y la participación de todos sus estudiantes.

Durante la ejecución de las actividades propuestas en cada sesión de clase, por medio de los juegos cooperativos realizados, se logra encontrar diferentes resultados, tales como; que los niños no les gustaba realizar trabajos grupal y su orientación era de forma individual con respecto a las actividades propuestas, desde allí surge la idea del tema principal el cuál es; fortalecer el trabajo en equipo en los niños de segundo grado, por medio de los juegos cooperativos, con la

³ VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Aprendizaje cooperativo en educación física la formación de los grupos y la influencia de los resultados. Tándem, n. 39, (2012ª) , pp.75-84.

ayuda de un instrumento de investigación, en este caso utilizamos el diario de campo, este permite observar las acciones, acontecimientos que suceden dentro de la clase y así poder determinar lo que está ocurriendo.

En el proceso, de fortalecer el trabajo equipo, de manera más aplicada a realizar una prueba de entrada (ver anexo 1), donde por medio de esta, se logró encontrar una dificultad en el cual era, la falta de trabajo en equipo, de igual forma, se utilizó, El diario de campo el cual es un instrumento muy importante, este arroja infinita información, para encontrar algún tema y así mismo buscarle un desenlace a la problemática del trabajo.

Para poder afirmar los resultados que se observaron, se realizó una tabla de categorías pertinentes al trabajo en equipo tales como: el compañerismo, Convivencia y la no violencia. Estas categorías son realizadas con el fin de evaluar el trabajo grupal, bajo un escalafón de 1 – 10 y así poder concluir algunos resultados sobre las acciones de los niños de segundo grado.

Durante todo el proceso realizado, entre los 20 estudiantes que participaron del proyecto, se identificó a 15 estudiantes que conformaron la muestra objeto de estudio con falencias para trabajar en equipo. Entre ellas se pueden mencionar: el individualismo, falta de colaboración, ya que en el momento de ejecutar las actividades cada niño hacia su trabajo buscando su propio objetivo y no el del grupo, esto produce problemas, mencionados anteriormente y no se logra el propósito.

Según el licenciado Carlos Velázquez Callado⁴, el trabajo en equipo en general es uno de los aspectos más importantes para la vida, ya que de éste se logra que las cosas se hagan de acuerdo a lo que se establece y se pueda lograr los objetivos propuestos rápidamente.

⁴ Ibíd. Página: 32-33

El Trabajo en equipo no se vio reflejado en los niños de 2° de la institución educativa Marco Tulio. Se observa la falta del trabajo grupal, ya que de los 20 estudiantes, solo 5 realizan las actividades con sus compañeros y los 15 restantes se les dificultan trabajar con sus amigos y se sienten incapaces de desarrollar lo planteado en la clase porque no les gusta trabajar en grupo.

Todo lo anterior, muestra una información que ayuda a fortalecer, el trabajo en equipo y a mejorar esta acción, ya que es importante, para lograr un buen trabajo grupal, por medio de las actividades y juegos cooperativos. De igual forma desde el punto de vista pedagógica se pretende diseñar una estrategia didáctica, e identificando ya cuales son los ejes a fortalecer, se realiza la siguiente pregunta de investigación.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿Qué resultados se obtienen al aplicar una Estrategia Didáctica basada en tres ejes generadores, propios de los juegos cooperativos y orientados a fortalecer la capacidad de trabajo en equipo en los niños y niñas de 2° grado, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede B, jornada tarde de Bogotá?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Determinar los resultados obtenidos al aplicar una estrategia didáctica basada en tres ejes generadores, propios de los juegos cooperativos y orientada a fortalecer la capacidad de trabajo en equipo en los niños y niñas de 2º grado, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede B, jornada tarde de Bogotá.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar las categorías conceptuales e indicadores y elementos que caractericen el trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos.
- Diseñar la ruta de la estrategia didáctica a partir de los ejes generadores e indicadores que caractericen el trabajo en equipo desde los principios de los juegos cooperativos.
- Describir los efectos desde el trabajo de los juegos cooperativos de la propuesta didáctica identificando la relación de los juegos cooperativos y el aporte al trabajo en equipo.

3. JUSTIFICACIÓN.

El individualismo es una característica marcada en una sociedad individualista y neoliberal como la actual, donde la dificultad de trabajar en equipo y buscar un objetivo en beneficio de todos es lo común. Este problema de la sociedad en general, permean el ámbito escolar para acentuar allí dicha problemática.

Estas actitudes individualistas asumidas por los niños no permiten que se generen procesos para trabajar en equipo. La vida en sociedad exige que el niño desarrolle la capacidad desde el trabajo en equipo, para obtener un mejor desempeño en el trabajo grupal. Por eso es válido realizar éste proyecto, sobre los ejes generadores desde los principios de los juegos cooperativos, para fortalecer la capacidad de trabajo en equipo en los niños y niñas.

El beneficio que ofrece el proyecto es de gran importancia, ya que vivimos en una sociedad, que necesita la capacidad para trabajar en equipo y buscar en el grupo un objetivo puntual, donde se obtenga la ganancia de toda una comunidad en especial los niños y niñas ya que son el futuro de la vida.

El proyecto, nos beneficia en gran parte, ya que somos los autores principales y por medio de esta experiencia, se logra ser partícipes de las prácticas y podemos retroalimentarnos para poder descubrir dificultades, en este caso; la falta de trabajo en equipo en los niños y niñas de segundo grado.

La falta de trabajo en equipo es producida por inseguridades y esto impide que los niños desarrollen los juegos cooperativos claramente. Los padres pueden suprimir o encausar el trabajo en equipo de sus hijos desde el ambiente familiar, acertando la elección de los colegios a donde asisten ellos. Desde allí se produce la problemática del trabajo en equipo en el momento de realizar los juegos cooperativos.

También podemos destacar una buena relación de trabajo en equipo ya que se logran actitudes tales como: Amistad, Solidaridad, respeto, colaboración etc. Cada

individuo es diferente al estar en una constante cooperación, ya que incita a tener buenos logros y así mismo que sean capaces de encontrar sus propias ideas a los juegos cooperativos que se proponen en la clase de educación física. Para concluir los alumnos se comprometen más con sus aprendizajes, se construye un espacio especial para que ellos desarrollen sus ideas, su propio trabajo en equipo se genera un clima de intercambios y sanas discusiones, y los alumnos aprenden a concretar su plan de acción colectivo.

El proyecto se realizará, porque surge la necesidad que el estudiante trabaje en equipo y tenga la libertad para aprender, divertirse, relacionarse y evolucionar ascendiendo etapas de manera natural y disfrutar de casi todo lo que se ofrece en el desarrollo de actividades en la clase de Educación Física.

4. MARCO TEORICO.

En el marco teórico, se presentaran los elementos conceptuales con respecto a las características del trabajo en equipo y de igual forma de los juegos cooperativos. Los elementos contextuales y conceptuales que fueron implementados en el informe investigativo, para obtener información con respecto al tema principal el trabajo en equipo son presentados a continuación.

4.1 MARCO CONCEPTUAL.

4.1.1 Ejes Generadores. Son un modelo a seguir, para desarrollar un proceso o una unidad donde se beneficia el programa a realizar; en el cual consisten en fortalecer una dificultad.

El objetivo de enseñanza del informe está conformado por los ejes educativos de valores humanos, trabajo de grupo y Normas del juego Cada uno de estos ejes son conformados mediante acciones que poseen los niños para realizar sus juegos cooperativos o tambien conceptos o saber qué, conocimiento procedimental o saber hacer y conocimientos actitudinales o querer saber.

Estos ejes como los on: el compañerismo, la convivencia y la tolerancia. Ayudan a mejorar el trabajo de grupo ya que implica La conciencia de la responsabilidad que cada uno tiene en la construcción del objetivo, que como seres humanos todos compartimos el mismo fin en este caso de obtener un mejor desarrollo grupal.

Estos ejes son: Compañerismo, Convivencia y Tolerancia. A continuación se presentaran los conceptos de cada eje.

Compañerismo. Se tomó el concepto definido por Vianney Ballenilla⁵, en los casos cuando hay cooperación en la solución de problemas y existe un esfuerzo para que el trabajo en equipo sea agradable y productivo.

Convivencia. Convivencia significa vivir en compañía de otros y, para poder hablar de *compañía*, se tiene que dar una participación en los sentimientos del otro, una empatía. En definitiva, cuando se habla de convivencia, se hace referencia a la vida que comparten individuos, familias y grupos en cuanto a intereses, inquietudes, problemas, soluciones a dichos problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad.

Tolerancia. La tolerancia, según Karla Torres⁶, es uno de los valores humanos más respetados y guarda relación con la aceptación de aquellas personas, situaciones o cosas que se alejan de lo que cada persona posee o considera dentro de sus creencias. Se trata de un término que proviene de la palabra en latín *tolerare*, la que se traduce al español como sostener, o bien, soportar.

4.2. TRABAJO EN EQUIPO. Para Gómez y Acosta Rodríguez⁷ el trabajo en equipo es hecho por varios individuos, donde cada uno hace una parte pero todos con un objetivo común. Es una de las condiciones de trabajo de tipo psicológico que más influye en los trabajadores de forma positiva porque permite que haya compañerismo. Puede dar muy buenos resultados, ya que normalmente genera entusiasmo y produce satisfacción en las tareas recomendadas, que fomentan

⁵ BALLEENILLA. Vianney. leonismoargentino.com.ar/INST236.htm

⁶ TORRES, Karla. latolerancia-valorimportante.blogspot.com/2011/03/definicion-de-la-tolerancia. 2011.

⁷ GÓMEZ MUJICA, Aleida y ACOSTA RODRÍGUEZ, Heriberto. Acerca del trabajo en grupos o equipos, Biblioteca Virtual en Salud, y care Cuba (2008).

entre los trabajadores un ambiente de armonía y obtienen resultados beneficiosos. El compañerismo se logra cuando hay trabajo y amistad.

Uno de los aspectos que cada día incrementa su relación con el desarrollo de la vida de los seres humanos es el poco Trabajo en equipo que existe por medio de los estudiantes en el desarrollo de sus actividades, ya que estas son propuestas en la clase y no han sido practicadas durante un largo tiempo. Lo importante allí es motivar al estudiante para que trabaje en equipo y pasó a paso a que vaya obteniendo nuevas ideas con respecto al ejercicio por medio de dinámicas leves y crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando energía y esfuerzo.

Es decir, existe una causa interna o externa que origina el comportamiento humano, la inventiva que encontrados en la práctica de educación física se trabajarán por medio a la resolución de problemas donde por sí mismo se logre un descubrimiento a este suceso llevando un proceso imaginativo que satisface el objetivo de la clase.

Es importante utilizar la educación física como vehículo transportador de nuevo conocimiento teniendo en cuenta la importancia del Trabajo en equipo y la toma de iniciativa para lograr que el niño se interese para que busque nuevas expectativas y pueda desafiar sus obstáculos de una manera creativa.

Ver la necesidad de implementar o crear juegos cooperativos, donde logre que el niño supere esta problemática, se interese por estudiar sin necesidad de la presencia del docente, o que sea un vigilante para los estudiantes, por su propia voluntad pueda tener la iniciativa en las actividades realizadas en clase.

Por ende, se decide indagar e intervenir sobre nuevas alternativas de enseñanza para lograr un aprendizaje cooperativo teniendo en cuenta la motivación para lograrlo.

Se quiere trabajar en esta población, una didáctica, donde por medio de los juegos cooperativos se desarrolle el trabajo en equipo y se aprendan nuevas cosas tales como la colaboración, el compañerismo, la convivencia y de igual forma lograr llamar la atención de esta asignatura desde los juegos cooperativos, para el desarrollo de las actividades, sin tener obstáculos para trabajar en grupo. También que sea autor de sus propias ideas utilizando la Educación Física como vehículo transportador de su misma creación para búsqueda de soluciones en sus diferentes actividades.

La idea es fortalecer el trabajo en equipo por medio de juegos cooperativos, desde la Educación Física para que el niño tenga la capacidad de convivir entre compañeros, crear sus propios ámbitos y además muestre su propia solución de problema siendo imaginativo por medio de los ejercicios que realizaran en la clase saltos, rollos, lanzamientos logrando su objetivo.

El impacto que se pretende lograr con este proyecto a la Institución Educativa desde los juegos cooperativos por medio de la Educación Física, a los estudiantes es fortalecer el trabajo en equipo desde los juegos y que no se vean obstaculizados en la ejecución de las actividades y tomen su propia iniciativa para

La resolución de problemas y sean ellos los descubridores de sus propias fortalezas y capacidades para fortalecer el trabajo grupal en ellos.

El docente se encarga de hacer una breve explicación de la clase y que los estudiantes tomen la iniciativa de explorar sus fortalezas utilizando su propia creación y sus propias formas de solucionar problemas ya que este es el obstáculo a vencer para lograr el objetivo de lo planteado.

Es importante brindar a los alumnos oportunidades para aprender que no sean muy estructuradas y permitan tiempo de exploración De los conceptos. Así como tiempos amplios para jugar y experimentar con el concepto y su uso o aplicación. También es importantísimo brindar un ambiente en donde no exista la crítica y el

respeto este muy presente. Esto permitirá mantener debates y discusiones más honestas ya que los alumnos podrán decir lo que les parece sin ningún miedo a ser juzgados o burlados por sus ideas.

Las motivaciones intelectuales y el interés de conocer se debilitan frente a la necesidad de cumplir con una calificación. Según la teoría de las dotes creativas desarrollada por Omeñaca a la edad de 6 años el 90% de los niños son altamente creativos, a los 7 años, cuando ya se encuentran en primaria, el índice baja drásticamente al 10%, y a partir de allí de manera constante, año tras año, hasta arribar a los 45 años, sólo el 2% examinado resulta altamente creativo.

Como docentes se debe estar atentos y observando el proceso de exploración, juego y resolución de problemas de los alumnos, para poder potenciar las habilidades de cada alumno con instrucción diferenciada, Estableciendo límites claros en los cuales los niños se sientan cómodos y seguros. También los alumnos deben sentir que tienen un gran valor el trabajo en equipo para el aprendizaje y el buen desempeño académico. El docente debe reconocer su potencial personal de enseñanza y ver si este facilitar o inhibe el desarrollo del potencial creativo, para poder realizar cambios positivos.

El estilo personal de enseñanza de cada individuo es influenciado por la personalidad del docente. Estos deberían evaluar, como sus estilos de enseñanza, afectan el Trabajo en equipo y como hacer, los cambios necesarios para lograr un ambiente seguro y cómodo en el aula. Humor, tolerancia e interacción son aspectos que aportan para el desarrollo del Trabajo en equipo.

Robbins⁸ precisa más la diferencia entre grupos y equipos, cuando plantea que la meta de los grupos de trabajo es compartir información, mientras que las de los equipos es el desempeño colectivo. La responsabilidad en los grupos es

⁸ ROBBINS. Artículo. técnicas para el trabajo en grupos. degerencia.com /trabajo en equipo enfoques y aportes principales. (1999).

individual, mientras que en los equipos es individual y colectiva. En cuanto a las habilidades, en los grupos éstas son aleatorias (es decir, casuales) y variables, mientras que en los equipos son complementarias. La diferencia principal que señala es que un equipo de trabajo genera una sinergia positiva a través del esfuerzo coordinado mientras que un grupo se limita a lograr determinados objetivos.

No obstante, no hay diferencias esenciales entre el proceso de formación y desarrollo y las técnicas para el trabajo en ambos. Los procesos y técnicas que se proponen son aplicables a cualquiera de los dos tipos de agrupación.

El trabajo en equipo implica la inclusión de más de una persona, lo que significa que el objetivo planteado no puede ser logrado sin la ayuda de sus otros compañeros. Es primordial que el trabajo en equipo no se limite a la labor de una sola persona sino que todas puedan aportar y ocuparse de una labor con base a varias ideas. Según Celis Baracaldo ⁹, es una herramienta importante para que el hombre se forme en la sociedad y aprenda a romper la individualidad que lo ata y que poco a poco se convierte en una carga insoportable.

4.2.1. Características del Trabajo en Equipo con los niños.

- Se apoyan mutuamente para cumplir el objetivo de aprendizaje.
- Unen sus esfuerzos y establecen líneas de acción conjunta.
- Procuran un ambiente cordial.
- Responden por sí mismos de acuerdo a lo esperado.
- Se preocupan por el resultado de sus acciones.
- Cumplen con su rol.
- Entendimiento del rol de cada uno de los miembros del equipo.
- Siguen las instrucciones.
- Comunicación oportuna entre los miembros del equipo

⁹ Celis Baracaldo, Maritza. Ensayo. Trabajo en equipo. es.scribd.com. Grupo Nº 40082 (2008)

- Intercambian información y materiales.
- Trabajan con entusiasmo.
- Se incentivan entre sí.
- Se comunican entre sí los logros en tono Festivo
- Los miembros del equipo aportan ideas nuevas
- Encuentran soluciones diferentes a las problemáticas.
- Se anticipan a posibles problemas.
- Prevén las etapas y actividades del proyecto.
- Se respetan los roles unos a otros.
- Establecen líneas de acción en forma secuencial.
- Se supervisan unos a otros en armonía.
- Emiten juicios sobre la calidad de su trabajo.

4.2.2. Categorías del trabajo en equipo.

- Para crear un equipo de trabajo es importante que cada uno tenga claro cuál es el propósito fundamental del mismo, la meta por la cual se encuentran laborando unidos.
- Las habilidades de los miembros de manera tal que cada uno de los integrantes ofrezca un aporte determinado con el fin de lograr el objetivo planteado.
- El estímulo es parte importante del trabajo en equipo y no se debe obviar, es importante reconocer los méritos de los miembros cada vez que se alcanza un objetivo, de este modo todos se sentirá dispuestos a continuar colaborando.
- Actitud es también esencial, por eso quien coordine el equipo debe estar dispuesto a dar lo mejor de sí y a asumir las responsabilidades de guiar a un grupo.
- La comunicación es otra base importante del trabajo en equipo, y no puede estar ausente.

- Cómo en cualquier otro aspecto de la vida, el respeto también es un valor necesario para llevar a cabo cualquier labor que requiera de trabajo en equipo.

4.2.3 ¿Qué es el trabajo en equipo, en la escuela Primaria? Trabajo colaborativo es una herramienta de las más importantes para realizar las diferentes tareas que implica un proyecto. Se recomienda organizar los grupos de 4 o 5 niños como máximo con la finalidad que de no pierdan el objetivo y alcancen sus metas entregando un producto.

En cualquier área del conocimiento, de cualquier ciclo escolar es recomendable encaminar al niño y proponer este tipo de trabajo que le ayudará a enriquecer sus habilidades, lo hará competente para escuchar, proponer, argumentar, intercambiar información y seguir o dar instrucciones precisas para lograr los propósitos de la tarea.

Dice que Los niños aprenden a ser tolerantes, se relaciona armónicamente tanto personal como emocionalmente, se ayudan y actúan democráticamente. Es por eso que el trabajo en equipo forma un papel muy importante en los estudiantes de educación básica en la actualidad. Además de co-ayudar al desarrollo de conocimientos y habilidades, fomenta los valores y actitudes para enfrentar con éxito diversas tareas. Retos de escritura y lectura con un nivel mayor de profundidad al que pudieran lograr trabajando individual o grupalmente.

No se puede descartar que en la actualidad el profesor es un guía, un modelador de las destrezas comunicacionales y sociales de los alumnos, es por eso que se debe permitir a los docentes y de igual forma a los estudiantes, elegir y variar sobre lo esencial de la clase y las metas a lograr, de este modo los estudiantes

Participan de su propio proceso de aprender y de los demás a través de la comunicación y cooperación que implica que éstos se ayuden mutuamente por medio del trabajo en equipo

4.3. .JUEGOS COOPERATIVOS. Para Garairgordobil¹⁰, los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes.

Velázquez Callado da a conocer la importancia de los valores en la educación, entre otros, los interculturales y la mejora de la satisfacción de los participantes en Educación Física con su uso y su capacidad para favorecer un auto concepto positivo. Destaca sus efectos positivos sobre la atribución interna que los niños y niñas hacen de sus conductas pro sociales, que fomentan el Trabajo en equipo y propone, un marco excepcional para la comunicación entre los niños y las niñas, en consonancia con metodologías como la enseñanza recíproca y la resolución de problemas.

La importancia de Los Juegos Cooperativos es un método didáctico que ayuda a fortalecer el trabajo en equipo y a descubrir actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad buscando un fin creativo. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Para Velázquez Callado¹¹, a la edad de 5 años el 90% de los niños son altamente creativos y pueden trabajar en equipo. Los 7 años, cuando ya se encuentran en primaria, el índice baja drásticamente al 10%, y a partir de allí de manera constante, año tras año, hasta arribar a los 45 años, sólo el 2% examinado resulta que pueden trabajar en equipo.

¹⁰ GARAIRGORDOBIL, M. Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid. (1990).

¹¹ VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Orientación del trabajo en equipo. Barcelona: Troquel. (1998)

En opinión de este autor¹², los niños de 5 a 7 años tienen gran esfuerzo para trabajar en equipo. Es aquí donde se ve la problemática en el 2 grado del Colegio Marco Tulio Fernández, ya que son niños entre 7 y 8 años y no cumplen con el nivel de trabajo en equipo que deben tener según la teoría que se maneja.

Desde las prácticas y observaciones realizadas se encuentran algunos problemas tales como (poco trabajo en equipo, individualismo), debido al mal proceso que vienen desarrollando ya que no tienen una buena orientación de un docente calificado.

Según Garaigordobil¹³, En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder”.

Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente.

¹² VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Juegos de otros pueblos, países y culturas. La Peonza Publicaciones. Valladolid. (1999).

¹³ GARAIGORDOBIL. M. Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid. (1990).

El comportamiento es producto de los valores que socialmente se crean desde los inicios de la vida, de los modelos que van surgiendo y de los refuerzos o estímulos que se reciben por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La propuesta sobre fortalecer el trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la Estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

4.3.1 Juegos Cooperativos en la Educación Física. Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a Través de la educación física en las escuelas de educación básica.

De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. En este sentido, el canadiense Terry Orlick¹⁴ primero, y otros autores después Omeñaca y Ruiz¹⁵, consideran al juego cooperativo una actividad liberadora de competencia.

¹⁴ ORLICK, Terry. Juegos cooperativos y Educación. Ed. Paidotribo. Barcelona. pag.17 ISBN: 84-8019-433-2. 1990.

4.3.2. Los Juegos Cooperativos para mejorar el Trabajo en Equipo.

- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Rosa María Guitart¹⁶ destaca el papel de los juegos cooperativos como no competitivos ya que:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.

¹⁵ OMEÑACA RUIZ, Jesús. Juegos cooperativos y Educación. Ed. Paidotribo. Barcelona. ISBN: 84-8019-433-2. 1999.

¹⁶ GUITART, María Rosa. 101 juegos no competitivos. Graó. Barcelona. 1990.

- Favorecen sentimientos de protagonismos colectivos en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.
- El español Raúl Omeñaca (1999) subraya que el juego Cooperativo:
- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

4.3.3. Ejes centrales de los juegos cooperativos y características de los niños y niñas de 5 – 8 años.

4.3.3.1 Edad. 5 - 8 años Capacidades y Habilidades de los Niños: Se producen avances en la mayor parte de aspectos mentales del niño, como la expresión y la interacción con los demás niños y especialmente en el lenguaje, el cual, le permite ampliar sus relaciones para poder compartir en grupos.

El papel de los padres en el desarrollo de los niños: El rol de los padres durante los primeros años de sus hijos, es la más grande influencia en su desarrollo. El aprendizaje en el hogar contribuye más a su desarrollo intelectual e interactuar con sus demás compañeros.

La actitud de los padres, sus aspiraciones y comportamiento son tan importantes, como su habilidad para entender el progreso que día con día tienen sus hijos, y el

hablar con ellos sobre su aprendizaje. Un ambiente de enseñanza en el hogar puede traer muchos beneficios para los niños, puede crear una cultura de aprendizaje, ayudar a mejorar sus habilidades y confianza en sí mismo para que luego ellos puedan relacionarse con las demás personas muy respetuosamente y poder realizar varias actividades compartiendo con sus amigos.

4.3.3.2 Aspecto Psicológico. Ortega¹⁷ En esta etapa, el niño empieza a enfrentar verdaderos desafíos, debido a que, se va encontrar con niños que se destaquen mejor en unas cosas, su estado emocional puede decaer, ocasionando la pérdida del interés en las clases. Lo importante es apoyar al niño, motivarle para que todo lo que haga lo vea como un cambio significativo, por eso elogiar todos sus esfuerzos, hará que el niño se sienta mejor y recupere su confianza, darle cariño, preguntarle cómo va con sus deberes y si se le dificulta realizar las actividades, encontrar un modo divertido para hacerlas, pero siempre, dejando que él lo haga a su manera.

4.3.3.3 Socio Afectivo. Socialmente, el niño se encuentra en la capacidad para compartir con todos sus compañeros, pero en esa etapa, están atrapados en el egocentrismo y sólo piensan en ellos mismos, en este momento el pedagogo debe intervenir y enseñarle que el trabajo en equipo, es mejor que trabajar solo. Obviamente, no se debe presionar, ya que, lo único que se estaría haciendo es obligar al niño, a estar con alguien con quien no quiere estar o compartir.

La independencia se está desarrollando y poco a poco él/ella va adquiriendo responsabilidad, el pedagogo con paciencia debe fomentar y motivar a los niños que empezar a hacerse cargo de pequeñas labores es bueno, le traerá beneficios.

¹⁷ ORTEGA, Gallego, J. L., & De haro Fernández, E. Enciclopedia de educación infantil. En J. L. Ortega Gallego, & E. De Haro Fernández. *Málaga*, Aljibe. (2003).

4.3.3.4 Moral. Según Ortega¹⁸ Sabemos que la persona es una realidad singular e irrepetible, donde el proceso de individualización implica la adquisición por parte del niño de estas edades de la autonomía, la dignidad, la intimidad, el auto perfeccionamiento,... Pero el niño vive solo, vive en una sociedad, por ello resulta esencial el desarrollo de las capacidades sociales, éstas se centran en: la socialización y el desarrollo moral.

Esta capacidad se define como un proceso interactivo, necesario al niño y al grupo social donde nace, a través del cual el niño/a satisface sus necesidades, asimila la cultura, a la vez que, recíprocamente, la sociedad se perpetúa y desarrolla.

Este proceso comienza desde los primeros gestos del bebé para captar la atención de los demás y entablar la comunicación y no concluye en toda la vida, pues el desarrollo de las capacidades sociales se prolonga a lo largo de todo el ciclo vital del individuo. La socialización se encuentra vinculada al conocimiento social, éste se manifiesta, según Marchesi¹⁹, en tres ámbitos esenciales: el desarrollo de la comprensión de los demás, la comprensión de las relaciones interpersonales y la comprensión de los sistemas sociales.

4.3.3.5 Relaciones interpersonales. Tres conceptos se vinculan a este proceso: la noción de amistad, las relaciones de autoridad y la resolución de los conflictos. Entre los 5 y los 8 años la amistad se caracteriza por una concepción basada en la ayuda y el apoyo unidireccional (Es mi amigo porque jugamos juntos y me deja sus juguetes). A partir de los 8 años la amistad se identifica por la aparición de la

¹⁸ ORTEGA, Gallego, J. L., & De haro Fernández, E. Enciclopedia de educación infantil. En J. L. Ortega Gallego, & E. De Haro Fernández. Málaga: Aljibe. (2003).

¹⁹ MARCHESI, A. Desarrollo psicológico y evolución. Vol. 1. Psicología evolutiva. Madrid: Alianza. (2000).

Reciprocidad (lo pasamos bien juntos), además comienzan a aparecer referencias a la compatibilidad psicológica, a la confianza, al afecto, la preocupación y la consideración de cada parte hacia la otra. La amistad permanece mientras existe esa reciprocidad y puede desaparecer como consecuencia de discusiones y desencuentros.

4.3.3.6 VALORES.

Los siguientes valores hacen parte, para mejorar el trabajo grupal en los niños y niñas, ya que el respeto hace más fácil la convivencia del grupo. Si hay respeto es probable que no se presenten actos de violencia ni agresividad.

4.3.3.7. Respeto. El respeto es la base fundamental para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de una sociedad. Para practicarlo es preciso tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona, entre los que se destaca en primer lugar el derecho a la vida, además de otros tan importantes como el derecho a disfrutar de su libertad, disponer de sus pertenencias o proteger su intimidad, por sólo citar algunos entre los muchos derechos sin los cuales es imposible vivir con orgullo y dignidad.

El respeto abarca todas las esferas de la vida, empezando por el que nos debemos a nosotros mismos y a todos nuestros semejantes, hasta el que le debemos al medio ambiente, a los seres vivos y a la naturaleza en general, sin olvidar el respeto a las leyes, a las normas sociales, a la memoria de los antepasados y a la patria en que nacimos. El respeto comienza en la misma persona, está basado en la percepción que ésta tenga sobre sí misma.

El respeto en los niños de 7 a 11 años. En la escuela Depende de la educación y el trata que se le enseña a cada uno de los niños dentro del núcleo familiar, todo esto ayudara para que con unas buenas enseñanzas acerca del respeto el niño pueda compartir o interactuar con demás las personas y poder trabajar entre ellos mismos sin tener dificultades.

- Cada integrante de la familia debe reconocer y respetar las características de cada uno realizando un buen trato familiar.
- interactuar con una buena comunicación respetuosa entre los niños.
- Cada uno se siente querido incondicionalmente y puede manifestar su cariño por los otros.
- Hay instancias para compartir en familia y para disfrutar juntos.
- Existe respeto a la intimidad y a la propia identidad.
- Realizar algunas normas razonables, claras sin cohibirlos.
- Ejercer la autoridad con cariño y firmeza.
- Los integrantes de la familia se tratan bien entre sí.
- Debemos entregarles afecto y buena comunicación
- Enfrentar los conflictos familiares sin violencia ni descalificaciones.
- No usan la violencia (gritos, castigo físico) como método de disciplina.
- Están conectados a la red social.

4.3.3.8. Agresividad. Para Asensi,²⁰ la familia es uno de los elementos más relevantes dentro del factor sociocultural del niño para la convivencia y la interrelación en la escuela. La familia lo es todo para él. La familia es su modelo de actitud, de disciplina, de conducta y de comportamiento. Es uno de los factores que más influyen en la construcción de la conducta agresiva.

Está demostrado que el tipo de disciplina que una familia aplica al niño, será el responsable por su conducta agresiva. Un padre poco exigente, por ejemplo, y que tenga actitudes hostiles, y que está siempre desaprobando y castigando con agresión física o amenazante constantemente a su hijo, estará fomentando la agresividad en el niño.

²⁰ ASENSI, Pérez; Laura Fátima. Psicólogos Jurídicos y Forenses, (Violencia de género consecuencias en los hijos) Alicante – España. enero 16, 2007.

Otro factor que induce al niño a la agresividad es cuando la relación entre sus padres es tensa y continuada. Dentro del factor sociocultural influirían tanto el tipo de barrio donde se viva como la presencia de expresiones que fomenten la agresividad, como "no seas un cobarde".

Los factores orgánicos de tipo hormonal, los problemas cerebrales, los estados de mala nutrición y los problemas de salud, entre otros, también influyen en el comportamiento agresivo. Y dentro del factor social, el niño que no tiene estrategias verbales para afrontar las situaciones difíciles, será fácilmente conducido a la agresión.

4.3.3.9. Violencia. ²¹Existen efectos a más largo plazo que se producen en los niños expuestos a violencia en el contexto familiar. Los niños se vuelven violentos frente a sus compañeros porque esto mismo es lo que vivencian en sus hogares, a esta edad de los 6, 7, 8 años de edad los niños tienden a actuar con la gente que está a su alrededor de igual forma a como son tratados en su casa, por eso mismo se es importante decir que la familia es parte de la educación del niño ya que él va a interactuar con las demás personas o con sus mismos compañeros.

El más destacado es el modelo de aprendizaje de comportamientos violentos. Se ha estudiado que estos niños, de mayores, con más frecuencia y probabilidad maltratarán a sus parejas y que las niñas serán víctimas de violencia de género.

Los hijos de la violencia de género están viviendo de forma continuada y prolongada situaciones de violencia y abuso de poder, experiencias que les marcarán en su desarrollo, personalidad, comportamiento y valores en la edad adulta. Aprenden a entender el mundo y las relaciones de forma inadecuada. Tengamos en cuenta que la familia es el primer agente socializador y el más

²¹ ASENSI, PÉREZ, Laura Fátima. Psicólogos Jurídicos y Forenses, (Violencia de género consecuencias en los hijos) Alicante – España. enero 16, 2007

determinante para el desarrollo y la formación de modelos y roles. Las relaciones familiares violentas influirán en el significado que el niño atribuya a las relaciones interpersonales, y más concretamente a las relaciones entre géneros, entre hombres y mujeres. Estos patrones violentos de comportamiento y relación se aplicarán a sus propias relaciones, desarrollando conductas sexistas, patriarcales y violentas.

4.4 ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Según Luis Alves de Mattos,²² la didáctica es la disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje. Definida en relación con su contenido, la didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que se aplican para orientar al alumno en el aprendizaje de las materias teniendo en cuenta los objetivos educativos.

Según el artículo publicado por Díaz Barriga, A. Frida y Hernández R. Gerardo²³ sobre estrategia didáctica donde nos muestra un conjunto de acciones dirigidas a la concesión de una meta, implicando pasos a realizar para obtener aprendizajes significativos, y así asegurar la concesión de un objetivo; toma en cuenta la capacidad de pensamiento que posibilita el avance en función de criterios de eficacia.

Estamos de acuerdo con este artículo sobre estrategia didáctica, ya que lo planteado para trabajar en equipo es buscar un solo objetivo grupal, donde esto es

²² ALVES DE MATTOS, Luis. Plan de la unidad didáctica. Ed. Kapelusz. api.wordpress.com/2007/09/12/plan-de-la-unidad-didáctica/. (2007).

²³ DÍAZ BARRIGA, A. Frida y Hernández R. Gerardo. wordpress.com/2009/10/05/definicion-de-estrategia-didactica/trackback/. (1999).

lo que se realizó en nuestro proyecto, buscar que los estudiantes dejen el individualismo y sean más cooperativos grupalmente.

La estrategia didáctica es de gran importancia ya que su finalidad es regular la actividad de las personas, su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos, son independientes; implican autodirección; la existencia de un objetivo y la conciencia de que ese objetivo existe y autocontrol; la supervisión y evaluación de propio comportamiento en función de los objetivos que lo guían y la posibilidad de imprimirle modificaciones cuando sea necesario y según las necesidades y contextos donde sean aplicadas estas estrategias didácticas.

Las estrategias didácticas son un continuo procedimiento, que requieren de objetivos a cumplir; la planificación de las acciones que se desencadenan para lograrlos; así como su evaluación y posible cambio.

Hay que enseñar estrategias para la comprensión de contenidos; implican lo cognitivo y lo meta-cognitivo, no pueden ser técnicas precisas, implica la capacidad para representarse y analizar los problemas y la flexibilidad para dar con soluciones.

Las estrategias que vamos a enseñar deben permitir al alumno la planificación de la tarea general de contenidos y su propia ubicación-motivación, disponibilidad ante ella; facilitarán la comprobación, la revisión y el control de lo que se lee, y la toma de decisiones adecuada en función de los objetivos que se persigan; suelen observar discrepancias, tiene el peligro de convertir lo que es un medio en un fin de la enseñanza en sí mismo.

Las estrategias están consideradas como secuencias integradas de procedimientos o actividades elegidas con la finalidad de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Es fundamental que estemos de acuerdo en que lo que queremos no son niños que posean amplios repertorios de estrategias, sino que sepan utilizar las estrategias adecuadas para la comprensión del textos u otros contenidos de enseñanza.

5. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

A continuación se presenta la metodología que hizo parte del proceso investigativo para poder realizar los juegos cooperativos en cada una de las sesiones de clase.

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Con respecto a la Investigación realizada, se eligió la metodología el tipo de investigación acción, Ya que nos permite observar e interrelacionarnos con los estudiante, La investigación-acción es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar.

Se trata de una forma de investigación para enlazar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondan a los problemas sociales principales. Dado que los problemas sociales emergen de lo habitual, la investigación-acción inicia el cuestionamiento del fenómeno desde lo habitual.

La propuesta de acercarse teórica y metodológicamente a los problemas significativos de la vida cotidiana e involucrar al investigador como agente de cambio social, parte de la investigación-acción de K. Lewin que antecede a la investigación acción participativa.

Podemos decir que por medio de este tipo de investigación acción logramos diferenciar y encontrar diversas formas para describir la problemática sobre Trabajo en equipo que padecen en los niños. Por medio de registros de los motivos y dar algunas soluciones a esto.

Es por esta razón que se puede afirmar que este tipo de investigación fue muy importante para nuestra investigación debido a que a través de él se alcanzó a describir concretamente lo ocurrido, observado desde nuestras prácticas.

5.2. FASES DEL DISEÑO METODOLÓGICO.

Con base en planteamientos de Kurt Lewin, la investigación acción es una forma de cuestionamiento auto-reflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo. BAUSELA Herreras, Esperanza.²⁴

5.2.1 La Observación (diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial).

El proceso de investigación-acción comienza en sentido estricto con la identificación de un área problemática o necesidades básicas que se quieren resolver. Ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, es decir, preparar la información a fin de proceder a su análisis e interpretación. Ello permitirá conocer la situación y elaborar un diagnóstico.

5.2.2 La Planificación (desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejorar aquello que ya está ocurriendo). Cuando ya se sabe lo que pasa (se ha diagnosticado una situación) hay que decidir qué se va a hacer. En el plan de acción se estudiarán y establecerán prioridades en las necesidades, y se harán opciones entre las posibles alternativas.

5.2.3 La Acción (fase en la que reside la novedad). Actuación para poner el plan en práctica y la observación de sus efectos en el contexto en que tiene lugar. Es importante la formación de grupos de trabajo para llevar a cabo las actividades diseñadas y la adquisición de un carácter de lucha material, social y política por el

²⁴ Citado por Esperanza Bausela H, en su artículo: La Docencia a través de la Investigación-Acción. (2009). delosletores/628Bausela.

logro de la mejora, siendo necesaria la negociación y el compromiso. Todas se integran en un proceso denominado espiral auto reflexiva.

5.3 DESARROLLO DE LAS FASES DEL DISEÑO METODOLOGICO.

Las fases, que hicieron parte del proceso investigativo, para obtener información acerca de la dificultad, que se percibió en los niños y niñas con respecto al trabajo en equipo, son presentadas a continuación. Cada una con sus respectivos informes detectados.

5.3.1 fase I (Observación y Diagnostico). A través de la observación directa se encontraron dificultades sobre el trabajo en equipo, en el cual se realizaron juegos cooperativos y algunos niños trabajaban de forma individual, es por eso que, surge el interés de desarrollar la propuesta pedagógica, que nos llevan a fortalecer estas falencias para obtener una mirada más profunda con respecto al tema que es; fortalecer el trabajo en equipo en los niños y niñas de 2º grado por medio de los ejes generadores desde los juegos cooperativos.

Para realizar este proceso se utilizaron tres instrumentos de investigación, el cual permitió realizar un rastreo de la problemática, que padecía el grupo. Estos instrumentos fueron: El diario de campo la cual nos arrojó varia información sobre dicha dificultad, la falta de trabajo en equipo en los niños, por medio de este instrumento se llevó un proceso de anotaciones, desde las acciones que mostraban los niños en el momento de realizar los juegos cooperativos. Así se logró deducir como eran sus participaciones entre compañeros y sus trabajos colaborativos con respecto al grupo. etc.

También se utilizó otro instrumento de investigación el cual fue: la encuesta, donde se realizó a los niños y niñas unas preguntas cerradas, sobre cómo era el trabajo de equipo en el grupo de clase, el cual ayudó a retroalimentarnos de más

información sobre lo que estaba investigando y nos arrojó los siguientes resultados.

5.3.2 Fase II (Planificación).

Constaba de 9 juegos cooperativos relacionados con el trabajo en equipo, estos se repartían de tres por cada eje; (Compañerismo, convivencia y tolerancia). Partiendo desde los juegos, los niños y niñas se disponían a realizarlos y los organizadores llevaban un cuaderno de apuntes donde por medio de una tabla de escala, de 1-10 se obtenía el proceso de valoración.

5.3.3. Fase III (Acción).

La novedad del informe investigativo surgió en la fase III ya que el plan se puso en práctica, con respecto a los efectos que habíamos tomado de las dos fases anteriores, y se logró una mejoría, con respecto al desempeño de los niños y niñas para trabajar en equipo. En esta fase Es importante la formación de los grupos para realizar un buen trabajo y llevar a cabo las actividades elaboradas por el logro de la mejora, siendo necesaria la colaboración, el compañerismo y la participación de cada integrante del grupo.

5.4 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

Los instrumentos utilizados para la recolección de información, en el presente ejercicio investigativo, se describen a continuación.

5.4.1 Diario de campo. Un cuaderno de campo o diario de campo es una herramienta usada por investigadores de varias áreas para hacer anotaciones con respecto a lo que observó en cada una de las acciones que realizan los niños

cuando se ejecutan trabajos de campo. Es un ejemplo de fuente primaria. Los cuadernos de campo son normalmente block de notas en el que los investigadores escriben o dibujan sus observaciones (Ver anexo 2, 3 y 4).

5.4.2 encuesta. Se realizó con el fin de observar y diagnosticar como está el trabajo de equipo en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Marco Tulio Fernández sede b. Por medio de una encuesta acerca de un test de entrada que se les realizó a los niños y niñas de 7 – 8 años de edad. (Ver anexo 5).

5.4.3 Aplicación del test (9 juegos cooperativos). Se aplicaron 9 juegos cooperativos con respecto al trabajo en equipo donde los estudiantes fueron participes y así mismo se logró identificar diferentes actitudes, el cual arrojó resultados positivos tales como:

Se evidencio *actitudes emotivas*, ya que los niños y niñas presenciaron un gran afecto por el compañero y se logró un buen trato con respecto a los juegos realizados sobre el trabajo en equipo. De la misma manera se observó gran cariño en la ejecución de los ejercicios para lograr todos los mismos objetivos.

También se logró encontrar una *Actitud interesada* ya que los estudiantes llegaron a un fin determinado, la cual era realizar un buen trabajo en equipo. Esta actitud es muy factible ya que beneficia a los integrantes del grupo a romper esos lazos que se obtienen con diferentes personas y hacer que el grupo tenga la misma visión u objetivo.

Se observó, una *Actitud integradora*, ya que se notó la unión del grupo para el desarrollo de los juegos, esto fue posible gracias al dialogo que implementaron para entender el objetivo del juego (ver anexo 1).

5.4.4. POBLACIÓN.

La población que se escogió para trabajar en el presente ejercicio investigativo parte desde el Colegio Marco Tulio Fernández sede b ubicado en la calle 63 b 70 c-10 localidad de Engativá, barrio la cabaña. Allí se escogieron 20 estudiantes del grado 2° de esta institución, entre edades de 7 – 8 años para realizar nuestro proyecto de investigación, sobre los Ejes Generadores desde los principios de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes de 2° grado de la institución educativa Marco Tulio Fernández sede b.

6 ANALISIS DE RESULTADOS

Los resultados fueron positivos ya que los niños desarrollaron un alto porcentaje de trabajo en equipo, de igual manera lograron una amplia imaginación para el desarrollo de los juegos cooperativo.

6.1 ANALISIS RESULTADOS DIARIO DE CAMPO.

Diario de campo. Con base en los criterios utilizados para realizar las observaciones, se concluyó lo siguiente.

6.1.1. Diario de campo sobre el Eje Compañerismo.

Allí se presenciaron algunas acciones que obtuvieron los niños y niñas con respecto al trabajo en equipo, realizado por medio de los juegos cooperativos plasmados en ellos. Este diario de campo fue evaluado mediante una tabla donde se muestran los indicadores a trabajar, la cual eran: (La Amistad, La solidaridad y el dialogo). Como podemos ver en la tabla se evidencia una escala de 1 a 10 donde por medio de esta podemos evaluar a los estudiantes, respecto al trabajo grupal.

Dentro de la misma tabla encontramos unos criterios de calificación para mirar observar, bien pueda decirse el nivel y los resultados en el que se encuentran los niños y niñas en el momento que se realizaron los juegos cooperativos para fortalecer el trabajo en equipo (Ver anexo 2).

6.1.2 Diario de campo sobre el eje convivencia.

En este diario de campo se realiza lo mismo que en el diario de campo anterior, lo único que varía son los indicadores a trabajar, estos son: (La Aceptación y la Colaboración). Solo se verifica el desarrollo que muestran los niños mediante los juegos cooperativos propuestos, para así mismo poder evaluar su nivel de trabajo en equipo con relación a este eje, la cual es la convivencia (ver anexo 3).

6.1.3 Diario de campo sobre el eje la Tolerancia.

El este diario de campo el procedimiento es el mismo de los dos anterior, de igual forma cambian los indicadores a trabajar, en este caso son: (El Respeto y Cuidado del Otro). De la misma manera se verifica cada una de las acciones de los niños con respecto a los indicadores mencionados y así proceder a evaluar cómo está el nivel o como son los comportamientos desarrollados mediante el proceso estimulado, para observar los resultados (ver anexo 4).

6.2 ANALISIS RESULTADOS DE LA ENCUESTA.

En la encuesta realizada con respecto al trabajo de equipo en los niños y niñas de 2° grado los resultados que nos arrojó fueron los siguientes. Para observar las encuestas (ver anexo 5).

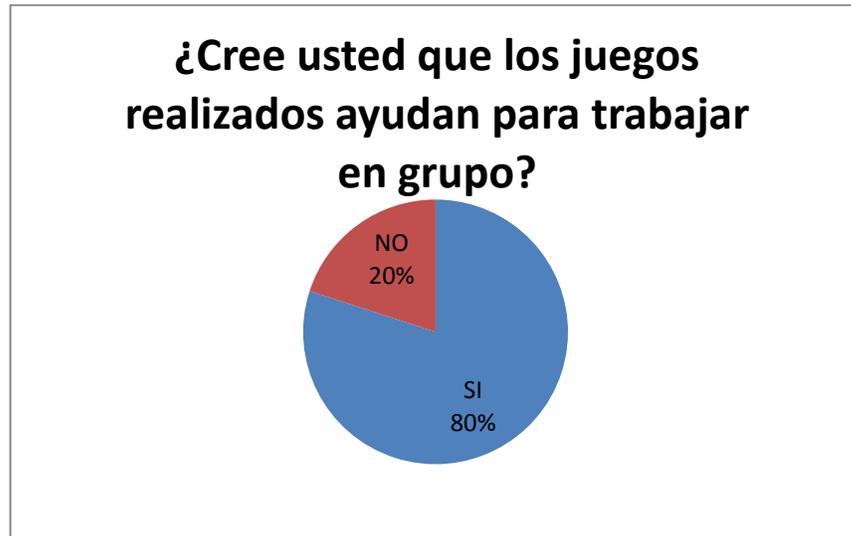
- **Grafica numero 1**



Ilustración 1

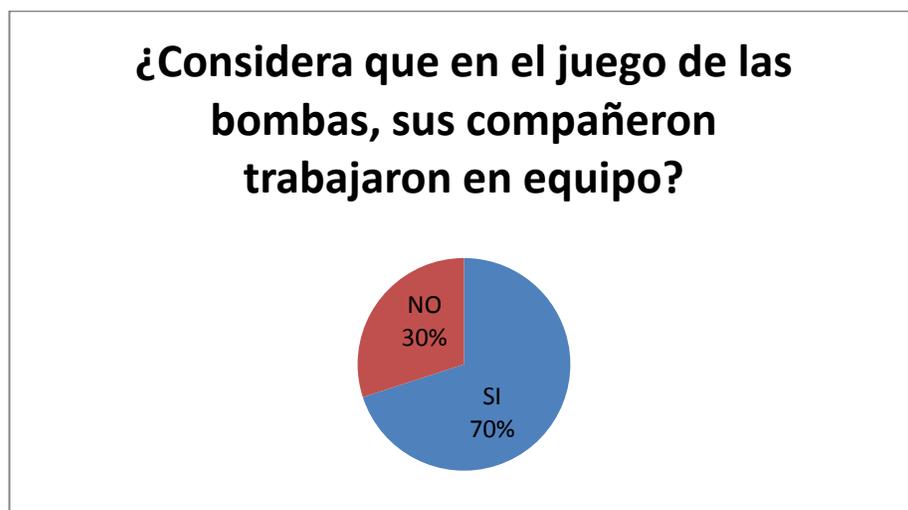
Si, ya que el 80% de los estudiantes se colaboraban entre ellos para lograr el objetivo del taller. El otro 20% se les dificultó realizar los talleres ya que no trabajaban con sus compañeros y querían hacer las cosas individualmente.

- **Grafica numero 2**



El 80% de las actividades propuestas sirvieron de gran apoyo para lograr el trabajo en equipo, ya que los niños se sintieron a gusto y muy participativos, lo más importante es que ayudaban entre ellos mismos para desarrollar las actividades. El 20% no participaba ya que no quería que algunos de sus compañeros lo ayudaran porque no se sentía confiado.

- **Grafica numero 3**



A comparación de cómo se veían al comienzo de las clases se notó mucho más Trabajo en equipo. Como lo observamos en la gráfica el 70% de los estudiantes participaron de esta actividad satisfactoriamente y hubo mucha unión.

El 30% del grupo de estudiantes tomaban la actividad Individualmente por el afán de romper las bombas y que su grupo ganara.

- **Grafica numero 4**



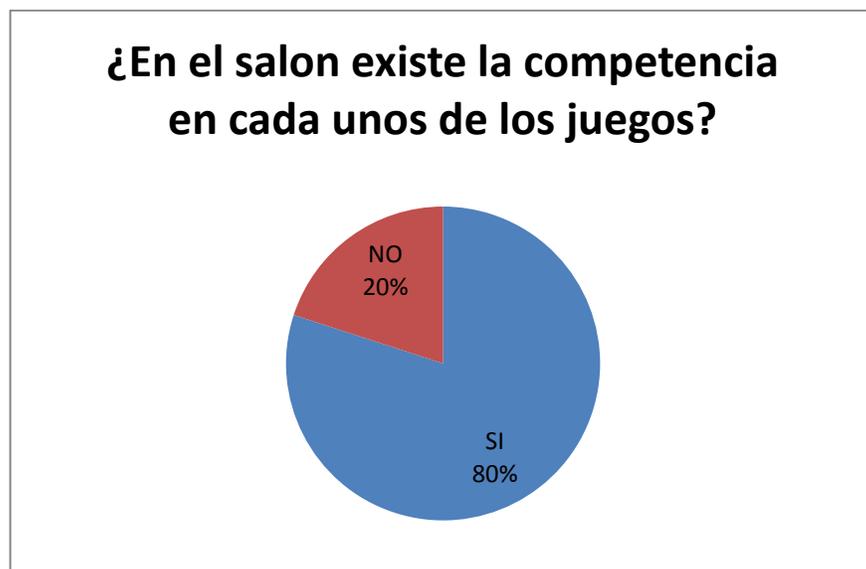
Esta actividad fue de gran apoyo para el grupo ya que el 80% de los estudiantes se comportaron de una manera fenomenal colaborándose entre todos para que ninguno se quedara en el piso. El 20% de los estudiantes se sentían inseguros de que sus compañeros le colaboraran por miedo a caer.

- **Grafica numero 5**



Totalmente, llegaban cada vez más animados para ejecutar las clases y se veían participativos y ayudaban a algunos de sus compañeros que tenían dificultades para realizar los talleres. Como podemos observar en la gráfica el 80% de los estudiantes participaron en grupo de manera exitosa y el 20% seguía con su individualismo.

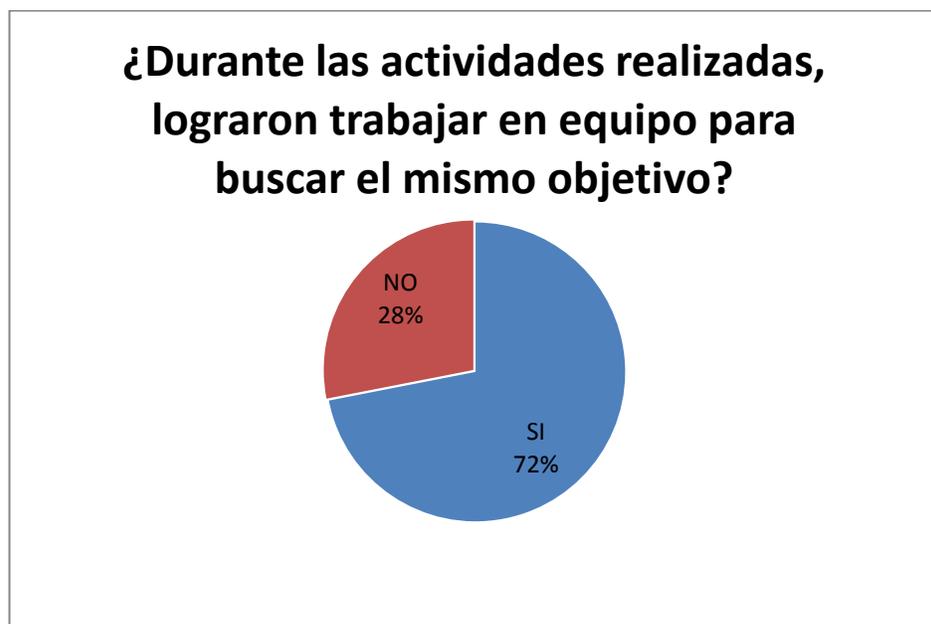
- **Grafica numero 6**



Un gran porcentaje, ya que algunos estudiantes realizaban las actividades de manera competitiva y nosotros el objetivo que queríamos lograr era que trabajaran en equipo y fueran cooperativos por medio de los juegos plasmados en clase.

Observando la gráfica, nos indica que el 80% de los estudiantes lograron dejar la competencia a un lado y preocuparse más por sus compañeros y así trabajar en equipo. El 20% de los estudiantes seguían en la tónica que realizar los talleres con el fin de ganar sin importar la participación de sus compañeros.

Grafica numero 7



Si, gracias a las actividades realizadas se logró una gran mejoría con respecto al trabajo en grupo, cada uno de los estudiantes se preocupaban por ayudar a sus compañeros en cada dinámica y así lograr el objetivo en conjunto, la gráfica nos muestra un 72% de resultado de las actividades y esto nos dice que estuvimos cerca del objetivo planteado, no podemos decir que completamente ya que el 28%

no obtuvo el objetivo que era el mejoramiento del trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos.

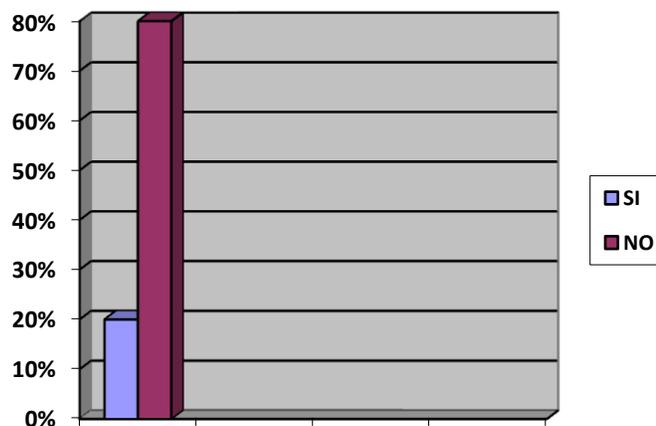
6.3 ANÁLISIS Y RESULTADOS DEL TEST. (9 juegos cooperativos).

Mediante el proceso se realizó un test inicial, la cual consistió en desarrollar 9 juegos relacionados con los 3 ejes generadores (compañerismo, convivencia y tolerancia). Se observó detalladamente las acciones de los niños, con respecto al trabajo en equipo. Esta observación no arrojó los siguientes resultados; estos fueron positivos ya que los niños desarrollaron un alto porcentaje sobre el trabajo en equipo, de igual manera lograron una amplia convivencia y colaboración entre ellos, esto ayudó al desarrollo de los juegos cooperativos para fortalecer el trabajo grupal en los niños y niñas de segundo grado. (Ver Anexo...).

A continuación se presentarán las gráficas de los resultados de acuerdo al test que se desarrolló. Al final de las gráficas, se dará una conclusión del test.

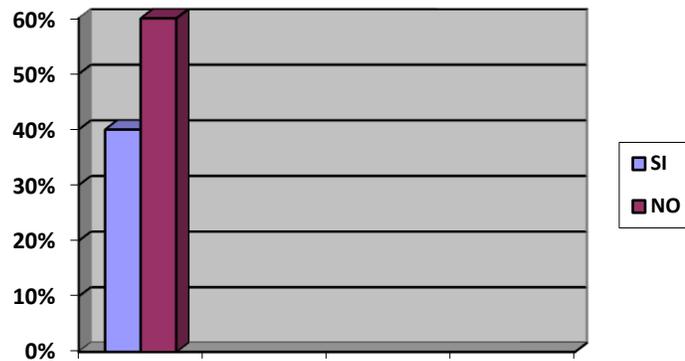
Grafica numero 1

¿Cuándo se realizó el test, ustedes trabajaron en equipo?



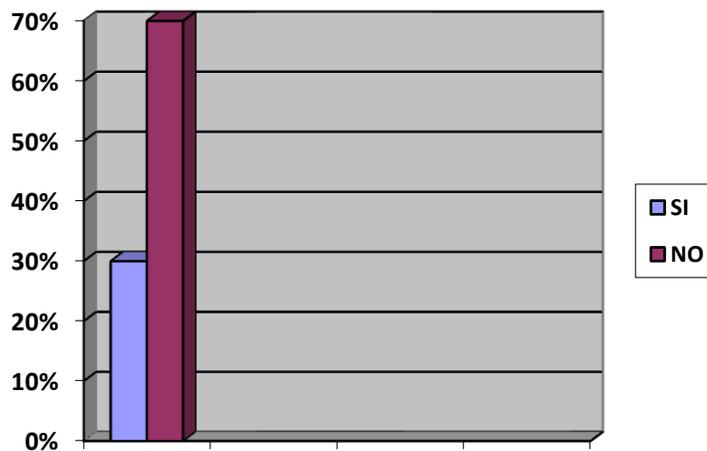
Grafica numero 2

¿Cree usted que los juegos realizados ayudan, para trabajar la unión en el grupo?



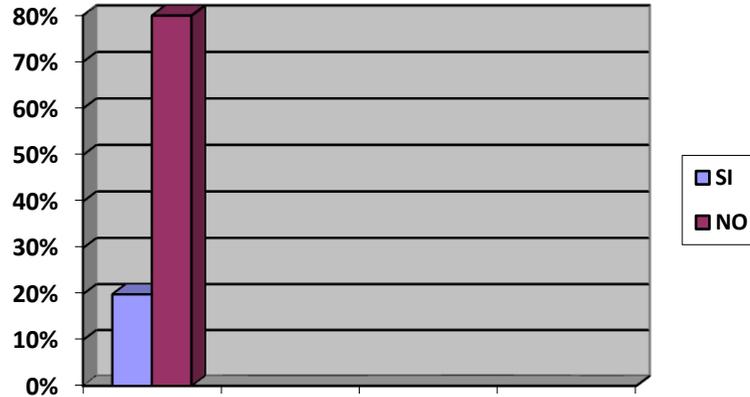
Grafica numero 3

¿Considera usted que con los juegos realizados, se mejora el trabajo en equipo entre compañero?



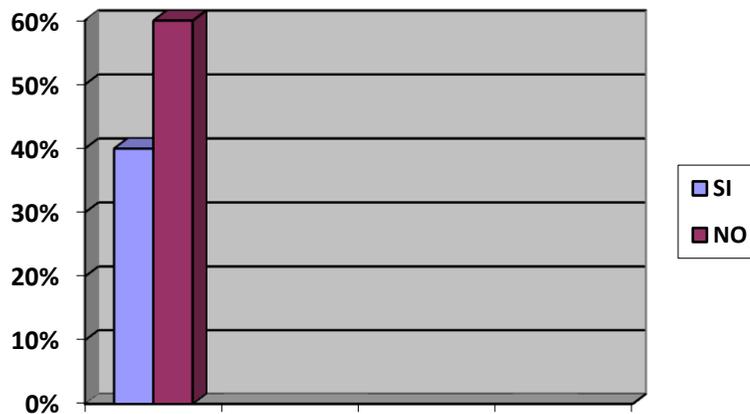
Grafica numero 4

¿Cuándo se realizó la actividad de las sillas (ver anexo 1) usted observo la ayuda entre compañeros o el trabajo en equipo?



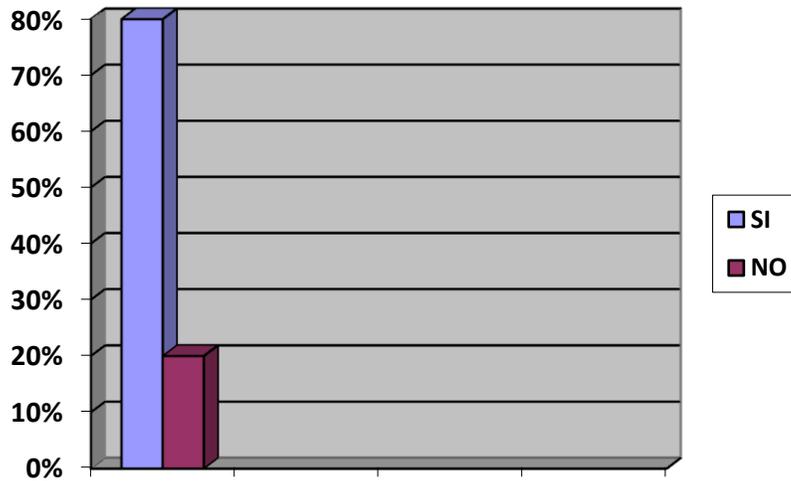
Grafica numero 5

¿Se observó la participación y el trabajo en equipo por parte de sus compañeros?



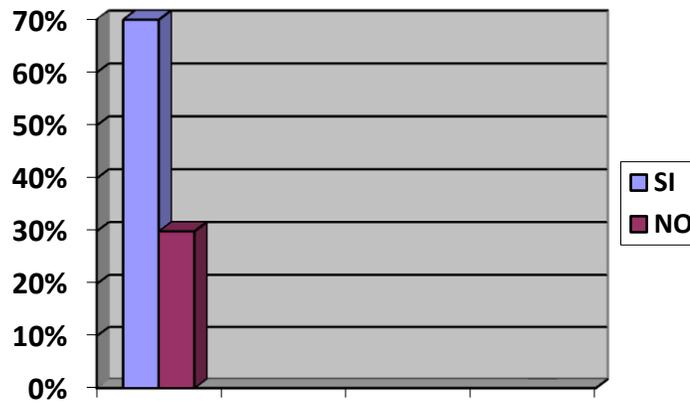
Grafica numero 6

¿En el salón de clase existe la competencia entre compañeros en cada uno de los juegos?



Grafica numero 7

¿Durante las actividades realizadas lograron trabajar en equipo para buscar el mismo objetivo?



Dentro del análisis de resultado del test En el proyecto investigativo, se escoge una estrategia didáctica (juegos cooperativos) donde por medio de estas actividades se logró fortalecer el trabajo en equipo en los niños y niñas de 7 a 8 años para satisfacer y estimular las expectativas y necesidades, logrando así el desarrollo creativo en los estudiantes de 2 grado del I.E.D. Marco Tulio Fernández.

Los resultados fueron positivos ya que los niños desarrollaron un alto porcentaje de trabajo en equipo, de igual manera lograron una amplia imaginación para el desarrollo de los juegos cooperativos.

7 UNIDAD DIDÁCTICA

EL ÉXITO ESTA EN EL TRABAJO DE EQUIPO.

Para el diseño de la presente Estrategia Didáctica, se definió como contenido básico 9 juegos cooperativos. Éstos se dividieron en tres unidades didácticas, las cuales se describen a continuación.

La unidad didáctica, consta de tres ejes generadores fundamentales, el cual nos permiten fortalecer el trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos, cada eje cuenta con 2 – 3 indicadores el cual son:

- El primer eje generador es el Compañerismo, sus indicadores son: la amistad – la Solidaridad – el Dialogo.
- El segundo eje generador es la Convivencia, sus indicadores son: La Aceptación y la colaboración.
- El tercer eje generador la Tolerancia, sus indicadores son: el Respeto y cuidado del otro.

A partir de los 3 ejes generadores nombrados se creó la unidad didáctica y el resultado del proceso fue sobresaliente.

7.1. OBJETIVO GENERAL PARA LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Fortalecer la capacidad del trabajo en equipo con base en los ejes generadores de los juegos cooperativos establecidos.

7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Determinar los tres ejes generadores y los 10 juegos cooperativos a utilizar para el desarrollo de la estrategia didáctica.
- Estructurar las tres unidades didácticas con base en los ejes generadores y los juegos cooperativos.
- Desarrollar La estrategia didáctica, encontrar las falencias que se observen en las prácticas con respecto al trabajo en equipo y mejorar esta debilidad.

7.3. METODOLOGÍA DE LA UNIDAD DIDACTICA

La metodología que se implementó es la Asignación de tareas; se les implementó los juegos y ellos procedieron a realizarlos. Este proceso se realiza por medio del diario de campo en cada una de nuestras observaciones se coopera y analiza el trabajo de los niños desde los juegos cooperativos para verificar el nivel que obtienen con respecto al trabajo grupal, con el fin de fortalecer por medio de la unidad didáctica.

Se implementó, el modelo pedagógico relacionado con el *constructivismo*, ya que la idea es construir un pensamiento para trabajar en grupo, partiendo desde La escuela; la cual es la que promueve el desarrollo en la medida en que la actividad mental constructiva del estudiante, entendiendo que es una persona única, irrepetible, pero perteneciente a un contexto y un grupo social determinado que influyen en él.

8. PRIMERA UNIDAD.

LA UNIÓN PARA TRABAJAR EN EQUIPO

Esta unidad está basada en el primer eje generador; El Compañerismo, el cual muestra los tres indicadores que son: la amistad, solidaridad y el dialogo por medio de este eje generador. Se pretende que los niños y niñas de 2º grado, actúen de una manera más amigable con sus compañeros y más solidarios en el momento de trabajar en equipo y así mismo obtengan un mejor diálogo a la hora de realizar los juegos cooperativos.

Por medio de este eje se logra un mejor ambiente u entorno, ser solidario con los integrantes del grupo de trabajo y de igual forma obtener un dialogo reciproco donde cada quien tiene derecho a escuchar y ser escuchado.

CONTENIDOS	
EJE PRINCIPAL	INDICADORES DEL PRIMER EJE
COMPAÑERISMO	AMISTAD
	SOLIDARIDAD
	DIALOGO

8.1. OBJETIVO DE LA PRIMERA UNIDAD.

Desarrollar el primer eje generador, El compañerismo, para fortalecer la unión en el grupo, en busca de que los niños realicen los ejercicios y así lleguen a un mismo objetivo grupal para beneficio de todos, por medio de los juegos cooperativos.

8.2. JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE EL PRIMER EJE COMPAÑERISMO PLANTEADO Y UTILIZADO PARA FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS ESTUDIANTES

Nombre	JUEGO # 1. EL ENREDO
Gráfica	Gráfico #1 Variantes FUENTE: Autores del Proyecto. 
Análisis de la Gráfica	En esta imagen se puede observar que hay 3 niños trabajando individualmente y la mayoría trabajando en grupo, lo cual demuestra que la actividad se realiza con éxito.
Objetivo	Que todos los niños se desenreden ayudándose entre compañeros para logra el mismo objetivo.
Organización	El grupo está formado por 12 estudiantes, en forma de circulo.

Descripción	Todos los jugadores se enredaran con un lazo por todas las partes del cuerpo (las manos, piernas, cintura etc.) con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltándose de los lazos.
Variantes	Se puede amarrar manos y pies para más dificultad.
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Lazos, colchonetas, tizas.

Nombre	JUEGO # 2 SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS
Gráfica	
Análisis de la Gráfica	<p>En la foto se evidencia que la actividad de las sillas musicales ayuda mucho al trabajo en equipo, ya que aquí nos muestra esta imagen que todo el salón se compromete ayudar al compañero a realizar el ejercicio como debe ser.</p>
Objetivo	<p>Ayudar a que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.</p>
Organización	<p>Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.</p>
Descripción	<p>Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.</p>
Variantes	<p>Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.</p>

Nombre	JUEGO # 3. EL LABERINTO
Gráfica	
Análisis de la Gráfica	<p>Esta imagen muestra como todo el grupo va por el laberinto y entre varios niños se aportan ideas, siempre se trata de que todos los del grupo aporten, en este caso se ve a varios opinando por donde se puede ir para salir más rápido.</p>
Objetivo	<p>Que todo el grupo salga del laberinto por completo y que cada niño aporte una idea para poder salir más rápido.</p>
Organización	<p>Se seleccionan dos grupos de 10 participantes</p>
Descripción	<p>Los estudiantes deberán usar su imaginación y encontrar el camino correcto para cruzar el laberinto</p>
Variantes	<p>Individual, grupal.</p>
Tiempo	<p>30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.</p>
Recursos	<p>Lazos, colchonetas, sillas y tiza.</p>

EVALUACIÓN PRIMERA UNIDAD	RESULTADOS DE LOS JUEGOS SOBRE EL EJE COMPAÑERISMO			
	JUEGOS	# 1 AMISTAD	# 2 SOLIDARIDAD	# 3 DIALOGO
	Resultados 1 juego	BUENO	BUENO	EXCELENTE
	Resultados 2 juego	BUENO	EXCELENTE	BUENO
	Resultados 3juego	BUENO	MALO	BUENO
CONCLUSIÓN DE LA PRIMERA UNIDAD	<p>TABLA N° 1 evaluación FUENTE Autores del proyecto</p> <p>Según las actividades realizadas en la primera unidad. Los resultados que arrojó la tabla de evaluación resaltan que en el primer indicador sobre “la amistad” fue Bueno ya que los niños y niñas obtuvieron buenos resultados en los ejercicios propuestos.</p> <p>En el segundo la tabla de valores nos arrojó un resultado positivo, “Bueno” ya que los niños y niñas se comportaron de manera muy solidarios ayudándose entre compañeros para poder realizar los juegos cooperativos en grupo.</p> <p>Los resultados del tercer indicador no fueron buenos, los estudiantes de segundo grado no utilizaron de manera correcta el indicador, el dialogo, en el eje del compañerismo, la tabla de valores, nos muestran resultados negativos.</p>			

9. SEGUNDA UNIDAD.

LA CONVIVENCIA PARA TRABAJAR EN EQUIPO

La Segunda Unidad Didáctica, está Diseñada por medio de la convivencia este eje es fundamental, para el desarrollo del trabajo en Equipo en los niños y niñas. La convivencia juega un papel muy importante, ya que consta de unos indicadores tales como: aceptación y la colaboración; estos nos permiten comprender las reglas del juego, logrando la participación de cada uno de los integrantes del grupo; para llegar al objetivo, que es el de aprender a Convivir y lograr el trabajo en equipo.

CONTENIDOS	
EJE PRINCIPAL ↓	INDICADORES DEL SEGUNDO EJE ↓
CONVIVENCIA	ACEPTACION
	COLABORACION

9.1 OBJETIVO DE LA SEGUNDA UNIDAD.

Ejecutar el segundo eje generador, La Convivencia, para fortalecer la colaboración y participación en el grupo, en busca de que los niños obtengan una mejor convivencia por medio de los juegos cooperativo

**9.2 JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE EL SEGUNDO EJE LA CONVIVENCIA
UTILIZADOS PARA FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS
ESTUDIANTES:**

Nombre	JUEGO # 4. EL DISCO
Gráfica	<p>Gráfico # 4 Variantes FUENTE: Autores del Proyecto</p> 
Objetivo	El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.
Organización	Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.
Descripción	Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.
Variantes	1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance. 2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Disco, tiza.

Nombre	JUEGO # 5. LAGO ENCANTADO
Gráfica	
Análisis de la Gráfica	En la imagen observamos como los niños pasan l isla con la ayuda de todos para no ser agarrador por los tiburones. Esteban ayuda A Santiago a pasar el lago.
Objetivo	. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados o agarrados por los tiburones.
Organización	Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.
Descripción	<p>Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.</p> <p>Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe Expresar el corazón del</p>

	compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.
Variantes	<p>1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.</p> <p>2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.</p>
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Lazos, colchonetas, conos, baldes, hojas de papel.

Nombre	JUEGO # 6. CARRERAS DE COLCHONETAS
Gráfica	
Objetivo	Por grupos cargar con la cabeza la colchoneta sin dejarla caer y caminar por el espacio que se tenga disponible.
Organización	: Grupos de 5.
Descripción	Correr con la colchoneta encima de la cabeza. Ayudándose entre todos para no dejarla caer.
Variantes	Un compañero subido en la colchoneta y los cuatro restantes deberán transportarlo (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Colchoneta.

EVALUACION SEGUNDA UNIDAD	RESULTADOS DE LOS JUEGOS SOBRE EL EJE CONVIVENCIA			
	JUEGOS	Resultados juego 1	Resultados juego 2	Resultados juego 3
	Aceptación	BUENO	EXCELENTE	BUENO
	Colaboración	BUENO	BUENO	EXCELENTE
CONCLUSION DE LA SEGUNDA UNIDAD	Tabla # 2 evaluación FUENTE: Autores del Proyecto			
	<p>En el eje generador convivencia nos presenta dos indicadores “Aceptación” y “colaboración”. Lo cual arroja resultados con una mejora positiva en la aceptación los niños y niñas fueron más unidos y hubo más aceptación a la hora de trabajar en equipo.</p> <p>En el segundo indicador en la colaboración fue bueno porque los niños y niñas en los tres juegos nos dan mejora y ejecutaron todo con un buen nivel.</p>			

10. TERCERA UNIDAD.

LA TOLERANCIA ES INTELINGENCIA PARA TRABAJAR EN EQUIPO

La Tercera Unidad Didáctica, está diseñada por medio de un eje, el cual es: la Tolerancia Este eje consta de dos indicadores los cuales son: el respeto y la tolerancia. Dichos indicadores, desarrollan un papel muy importante en el trabajo de equipo, donde los niños deben tener en cuenta un trato adecuado frente a sus compañeros, en el momento de ejecutar los juegos cooperativos propuestos en la clase.

La tolerancia, de igual forma, es muy importante en el grupo de trabajo, Ya que la unidad didáctica está diseñada en actividades, donde los niños deben aceptar las diferencias de juego y así mismo aceptar a sus compañeros en sus diferentes formas de ser, pensar y actuar.

CONTENIDOS	
EJE PRINCIPAL ▼	INDICADORES DEL SEGUNDO EJE ▼
CONVIVENCIA	ACEPTACION
	COLABORACION

10.1 OBJETIVO DE LA TERCERA UNIDAD:

Elaborar el tercer eje generador, La Tolerancia, para inculcar el respeto y cuidado del otro en el grupo, en busca de que los niños fortalezcan el trabajo en equipo por medio de los juegos.

10.2 JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE EL TERCER EJE LA TOLERANCIA UTILIZADOS PARA MEJORAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS ESTUDIANTES.

Nombre	JUEGO # 7. EL GLOBO ARRIBA
Gráfica	<p>Gráfico # 7 Variantes FUENTE: Autores del Proyecto</p> 
Objetivo	El objetivo es no dejar que el globo toque el piso. Todos debemos estar pendientes para que el globo permanezca en el aire.
Organización	Interior. Entre diez y veinte jugadores
Descripción	Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar a la persona.
Variantes	1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Globo.

Nombre	JUEGO # 8 FIGURAS EN SILLAS
Gráfica	
Análisis de la Gráfica	En la foto observamos como los niños luchan para colaborarse entre todos y lograr que ninguno toque el suelo.
Objetivo	. El objetivo es realizar figuras subidos en las sillas ayudándose entre todos sin tocar el piso.
Organización	Una silla por participante.
Descripción	<p>Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella.</p> <p>El maestro dirá: "Figura, figura... ¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo.</p> <p>Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él.</p> <p>El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo, en este</p>

	juego se puede observar el respeto para con su compañero en el momento que se realice la figura, sin burlarse de él. De igual forma el cuidado del otro en el momento de subirse a la silla.
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Sillas.

Nombre	JUEGO # 9 CON SILLAS MUSICALES
Gráfica	
Análisis de la Gráfica	En esta actividad se comenzó a trabajar por grupos pequeños para poder hacer un proceso de cooperación y así poder culminar con todo el grupo trabajando en equipo y mejorando su unión
Objetivo	El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.
Organización	5 estudiantes con 2 sillas o 3 estudiantes con 1 silla.
Descripción	Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.
Tiempo	30 minutos para cada unidad, 10 minutos para cada juego.
Recursos	Sillas.

Tabla # 3 Evaluación FUENTE: Autores del Proyecto				
RESULTDOS DE LOS JURGOS SOBRE EL EJE COMPAÑERISMO				
EVALUACIÓN PRIMERA UNIDAD	JUEGOS	Resultados Juego # 1	Resultados juego # 2	Resultados juego # 3
	RESPE TO	BUENO	BUENO	EXCELENTE
	CUIDADO DEL OTRO	BUENO	EXCELENTE	BUENO
CONCLUSIÓN DE LA PRIMERA UNIDAD	<p>El en eje generador correspondiente a la “Tolerancia” los niños y niñas de segundo grado, obtuvieron un gran respeto en el momento de realizar los juegos cooperativos, fueron cuidadosos, y respetaron las participaciones e ideas de cada uno de sus compañeros.</p> <p>En el segundo indicador “cuidado del otro” de igual forma fue muy bueno, los niños y niñas fueron precavidos y tuvieron mucho cuidado tanto los niños con las niñas y esto hizo partícipe a todos los estudiantes de segundo para realizar un buen trabajo en grupo.</p>			

9. CONCLUSIONES

Se notó que al identificar las categorías conceptuales y los elementos que caracterizaron el trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos que al principio habían demasadas falencias en todos los aspectos, lo cual dio pie a diseñar una estrategia didáctica a partir de unos ejes generadores e indicadores que caracterizaran el trabajo en equipo desde los principios de los juegos cooperativos. Y se concluye que toda esta fase fue desarrollada sin problema alguno.

Dentro de los estudios se identificó, que los juegos cooperativos es el elemento que se trabajó, para fortalecer la unión en el grupo, ya que por medio de estos juegos los niños y niñas logran un mejor desempeño en el momento de buscar un objetivo con respecto al grupo. De igual forma se mejora la convivencia, colaboración y la tolerancia para obtener un gran porcentaje desde la visión del compañerismo como eje principal para trabajar en equipo.

Los instrumentos de investigación fueron de gran importancia para el desarrollo del proyecto, ya que el trabajo en equipo no es solo trabajar en grupo, sino también buscar el beneficio de que todos los compañeros participen y se sientan bien en el grupo, por medio de cada eje, los cuales son: el compañerismo, convivencia y tolerancia, desde cada uno de los indicadores; colaboración, respeto y dialogo etc.

Los efectos que se pudieron describir con respecto al trabajo en equipo fueron positivos ya que por medio de los juegos cooperativos se logró inculcar un gran porcentaje, para fortalecer el trabajo grupal en los niños de 2 ° grado. Se considera pertinente los juegos cooperativos como un herramienta factible para fortalecer esta dificultad, según Carlos callado muestra que desde estos juegos se libera la competición y hay un mejor aporte para lograr un objetivo en común con la colaboración de cada uno de los integrantes.

10. BIBLIOGRAFÍA

- ALVES DE MATTOS, Luis. Plan de la unidad didáctica. (2007).Ed. Kapelusz. [apli.wordpress.com /2007/09/12/plan-de-la-unidad-didáctica/](http://apli.wordpress.com/2007/09/12/plan-de-la-unidad-didáctica/)
- ASENSI, Pérez, Laura Fátima. Psicólogos Jurídicos y Forenses, enero 16, 2007 " (Violencia de género consecuencias en los hijos) Alicante – España.
- BAUSELA HERRERAS, Esperanza. La Docencia a través de la Investigación-Acción. (2009). delosletores/628Bausela.
- FERNANDEZ, Miguel. La importancia de la educación física en la escuela. *Revista de Educación*. Madrid Nº 113.
- GARAIGORDOBIL. M. Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid. (1990).
- GUITART, María Rosa. "101 juegos no competitivos". 1990. Graó. Barcelona.
- GURVITCH, Georges. Trabajo en equipo desde la sociología
- MARCHESI, A. Desarrollo psicológico y evolución. (2000) Vol. 1. Psicología evolutiva. Madrid: Alianza.
- ORLICK, Terry. Juegos cooperativos y Educación. Ed. Paidotribo. Barcelona. 1990. pag.17 ISBN: 84-8019-433-2 OMEÑACA RUIZ, Jesús. Juegos cooperativos y Educación. Ed. Paidotribo. Barcelona. 1999.ISBN: 84-8019-433-2
- ORTEGA, Gallego, J. L., & De haro Fernández, E. (2003). Enciclopedia de educación infantil. En J. L. Ortega Gallego, & E. De Haro Fernández. *Málaga: Aljibe*
- ORTEGA, Gallego, J. L., & De haro Fernández, E. (2003). Enciclopedia de educación infantil. En J. L. Ortega Gallego, & E. De Haro Fernández. *Málaga: Aljibe*
- ROBBINS. Artículo. técnicas para el trabajo en grupos. (1999). [degerencia.com/trabajo en equipo enfoques y aportes principales](http://degerencia.com/trabajo-en-equipo-enfoques-y-aportes-principales).

- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. artículo " protagonismo del alumno en la clase de educación física, el trabajo en equipo en las actividades"1999. Ed. Pila Teleña. Madrid. ISBN: 84-923778-7-9.
- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. artículo " protagonismo del alumno en la clase de educación física, el trabajo en equipo en las actividades"
- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. Orientación del trabajo en equipo. Barcelona: Troquel. (1998)
- VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. "Juegos de otros pueblos, países y culturas". 1999. La Peonza Publicaciones. Valladolid.

ANEXO 1

TEST JUEGOS COOPERATIVOS.

El test de entrada consta de 9 juegos cooperativos que muestra la posibilidad de fortalecer el trabajo en equipo. Lo que se planteo fue desarrollar aproximadamente 3 juegos para cada eje, los cuales son: Compañerismo, Convivencia y tolerancia). Y así mismo poder evaluar las acciones que demostraron los niños y niñas de 2 ° grado con respecto al trabajo en equipo.

CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN: COMPAÑERISMO

1. Paseo Por El Lago Encantado

Organización: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Descripción: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe Expresar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Variantes:

1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.

2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

Materiales: Aros, tiza, picas, ladrillos.

2. SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Materiales: Sillas, tantas como jugadoras menos una, un magnetófono y cinta de música.

Objetivo: El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Esta foto evidencia que la actividad de las sillas musicales ayuda mucho al trabajo en equipo, ya que aquí nos muestra esta imagen que todo el salón se compromete ayudar al compañero a realizar el ejercicio como debe ser.

3. EL ENREDO

Organización: Grupos de 12 aprox.

Descripción: Todos los jugadores se enredaran con un lazo por todas las partes del cuerpo (las manos, piernas, cintura etc.) con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltándose de los lazos.

Variantes: Se puede amarrar manos y pies para más dificultad.

Materiales: Lazos.

Objetivo: Que todos los niños se desenreden ayudándose unos con otros

En esta imagen se puede observar que hay 3 niños trabajando individualmente y la mayoría trabajando en grupo, lo cual demuestra que la actividad se realiza con éxito.

CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN: CONVIVENCIA

4. CARRERAS DE COLCHONETAS

Organización: Grupos de 5.

Descripción: Correr con la colchoneta encima de la cabeza.

Variantes: Un compañero tumbado y los cuatro restantes deberán transportarlo (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).

Materiales: Colchonetas.

Objetivo: Por grupos cargar con la cabeza la colchoneta sin dejarla caer y caminar por el espacio que se tenga disponible.

Esta imagen evidencia que el trabajo se trabajaba por grupos pequeño en la cual se trataba de unir al salón de a poco para poder hacer el proceso de trabajo de grupo.

5. LA ISLA

Organización: Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Descripción: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acostado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Categoría de Observación: No Violencia

6. SILLAS MUSICALES

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

En esta actividad se comenzó a trabajar por grupos pequeños para poder hacer un proceso de cooperación y así poder culminar con todo el grupo trabajando en equipo y mejorando su unión.

CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN: TOLERANCIA

7. TRANSPORTE DEL BALÓN

Organización: Grupos de 5 o 6 jugadores.

Descripción: Entre todos tratar de llevar un balón gigante sin usar las manos desplazándose por el terreno.

Materiales: Balón gigante.

Encuesta (Anexo 2)

COMO ES EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 GRADO DEL I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ SEDE B.		
Lugar: I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ	POBLECION: NIÑOS Y NIÑAS DE 7-8 AÑOS DE EDAD	
Alumnos:	Fecha:	Hora:
Nombre:		
PREGUNTA	SI	NO
¿Cuándo realizan talleres en el salón, ustedes trabajan en equipo?		
¿Cree usted que los juegos realizados ayudan para trabajar la unión en el grupo?		
¿Considera usted que en el juego de las bombas, sus compañeros trabajaron en equipo?		

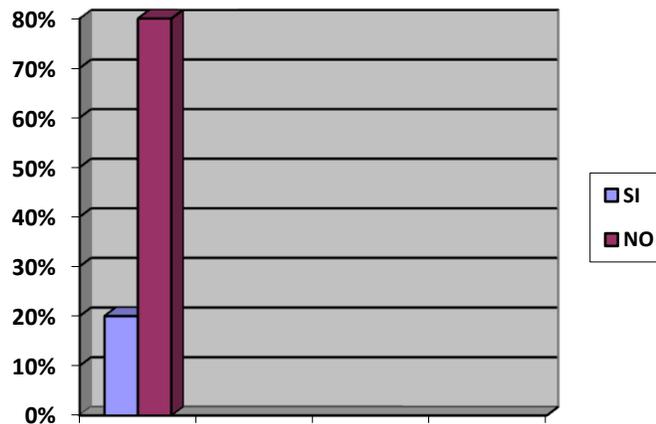
¿Cuándo se realizó la actividad de las sillas, usted observó la ayuda entre compañeros o el trabajo en equipo?		
¿se observó la participación y el trabajo en equipo por parte de sus compañeros?		
¿en el salón de clase existe la competencia entre compañeros en cada uno de los juegos		
¿durante las actividades realizadas lograron trabajar en equipo para buscar el mismo objetivo?		

ANEXO 6

ANALISIS Y RESULTADOS DEL TEST. (9 JUEGOS)

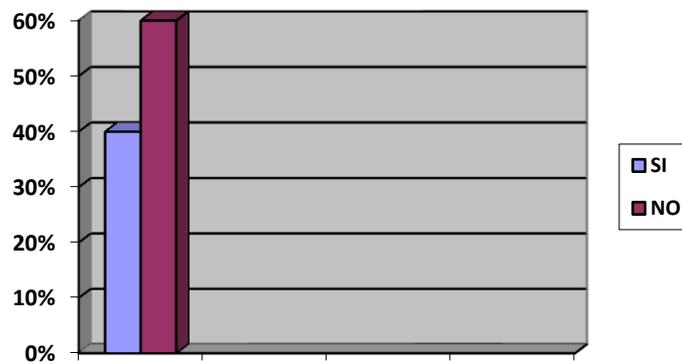
¿Cuándo realizan talleres en el salón, ustedes trabajan en equipo?

Grafica numero 1



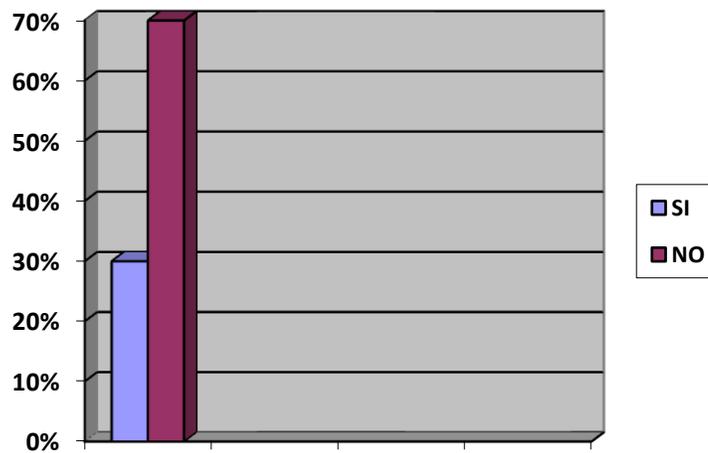
¿Cree usted que los juegos realizados ayudan para trabajar la unión en el grupo?

Grafica numero 2



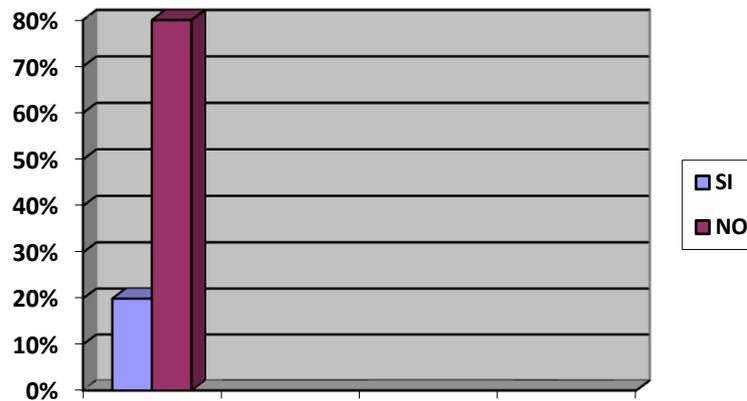
¿Considera usted que en el juego de las bombas, sus compañeros trabajaron en equipo?

Grafica numero 3



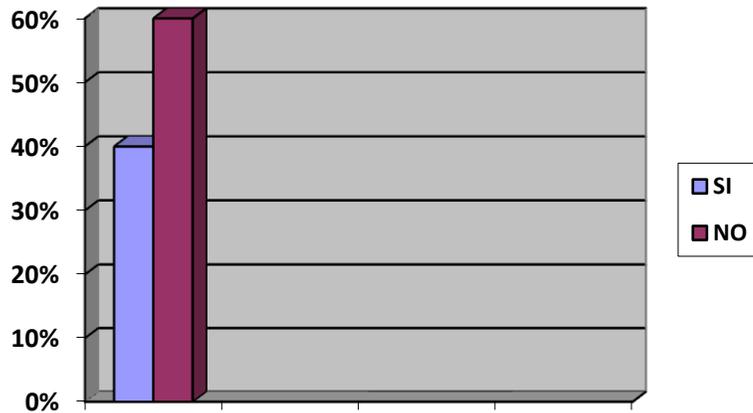
¿Cuándo se realizó la actividad de las sillas, usted observó la ayuda entre compañeros o el trabajo en equipo?

Grafica numero 4



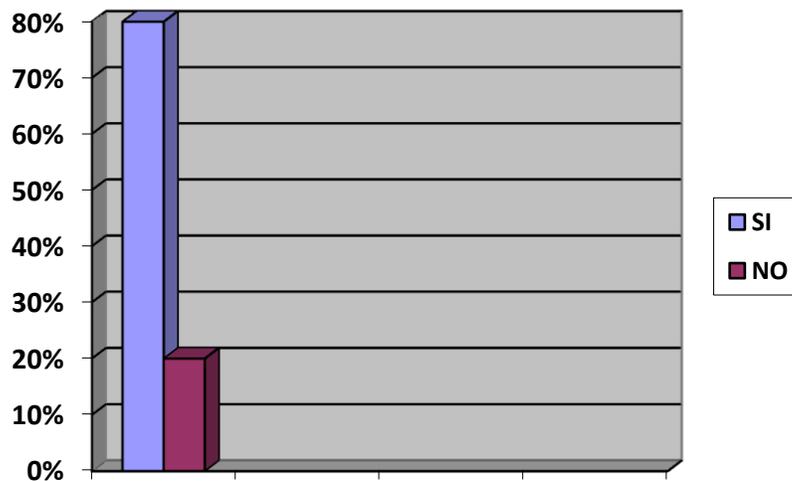
¿Se observó la participación y el trabajo en equipo por parte de sus compañeros?

Grafica numero 5



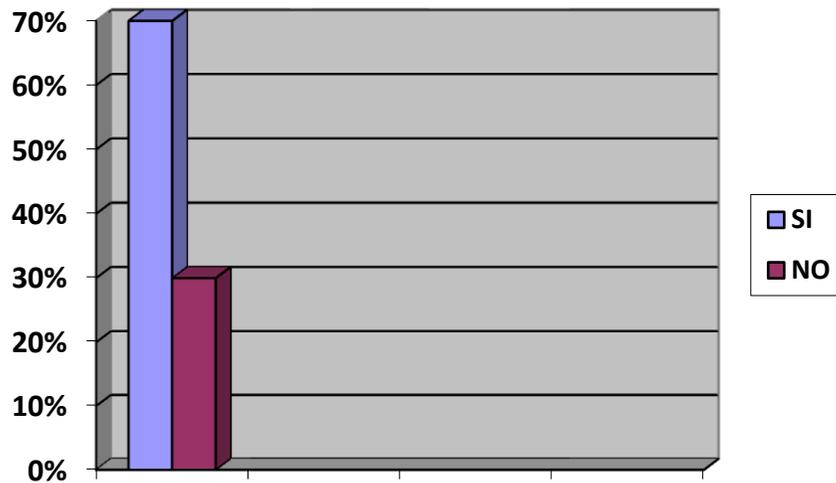
¿En el salón de clase existe la competencia entre compañeros en cada uno de los juegos?

Grafica numero 6



¿Durante las actividades realizadas lograron trabajar en equipo para buscar el mismo objetivo?

Grafica numero 7



ANALISIS TEST.

En el proyecto investigativo, se escoge una estrategia didáctica (juegos cooperativos) donde por medio de estas actividades se logró fortalecer el trabajo en equipo en los niños y niñas de 7 a 8 años para satisfacer y estimular las expectativas y necesidades, logrando así el desarrollo creativo en los estudiantes de 2 grado del I.E.D. Marco Tulio Fernández.

Los resultados fueron positivos ya que los niños desarrollaron un alto porcentaje de trabajo en equipo, de igual manera lograron una amplia imaginación para el desarrollo de los juegos cooperativos.

ANALISIS Y RESULTADOS DE LA ENCUESTA.

Grafica numero 1



Ilustración 2

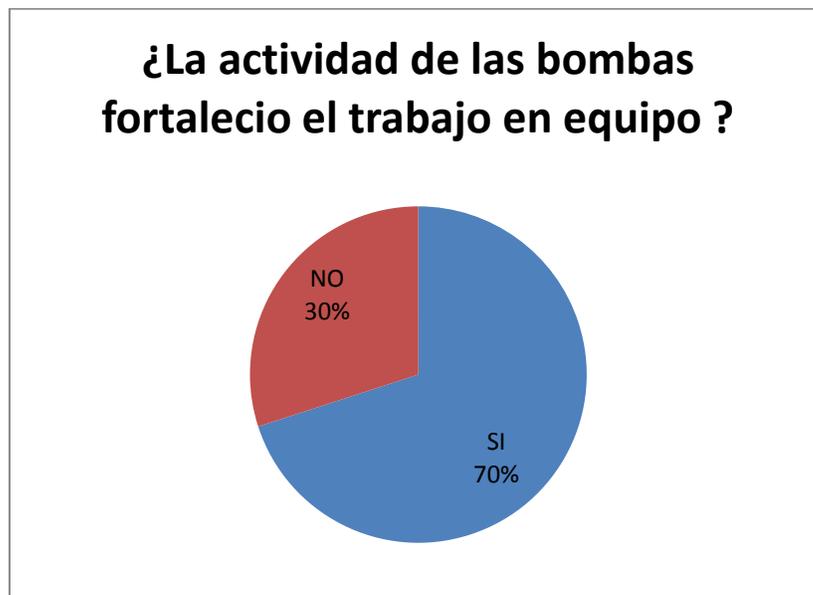
Si, ya que el 80% de los estudiantes se colaboraban entre ellos para lograr el objetivo del taller. El otro 20% se les dificulto realizar los talleres ya que no trabajaban con sus compañeros y querían hacer las cosas individualmente.

Grafica numero 2



El 80% de las actividades propuestas sirvieron de gran apoyo para lograr el trabajo en equipo, ya que los niños se sintieron a gusto y muy participativos, lo más importante es que ayudaban entre ellos mismos para desarrollar las actividades. El 20% no participaba ya que no quería que algunos de sus compañeros lo ayudaran porque no se sentía confiado.

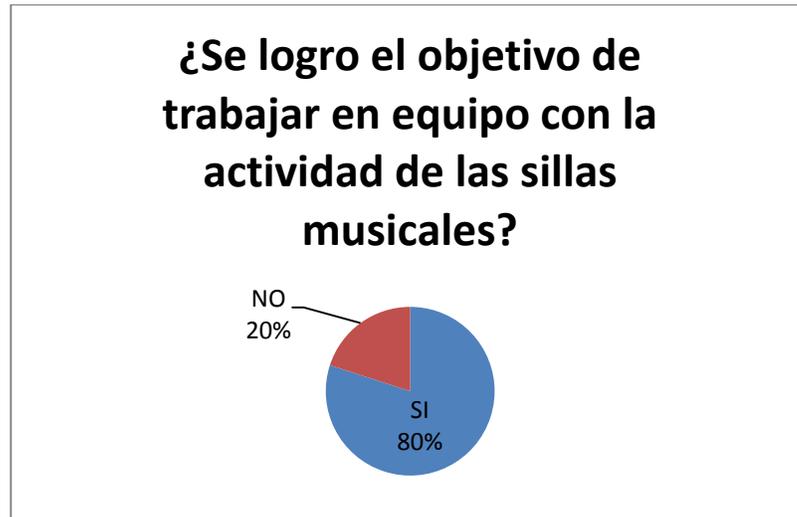
Grafica numero 3



A comparación de cómo se veían al comienzo de las clases se notó mucho más Trabajo en equipo. Como lo observamos en la gráfica el 70% de los estudiantes participaron de esta actividad satisfactoriamente y hubo mucha unión.

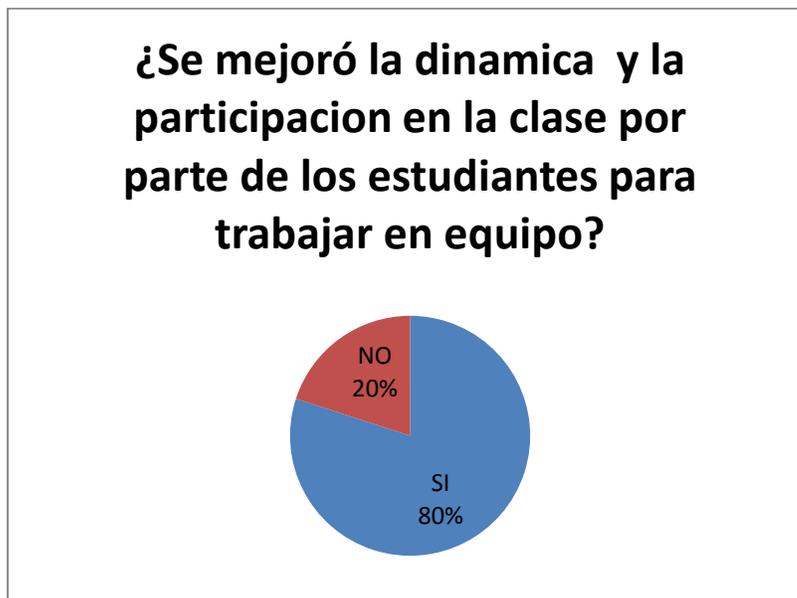
El 30% del grupo de estudiantes tomaban la actividad Individualmente por el afán de romper las bombas y que su grupo ganara.

Grafica numero 4



Esta actividad fue de gran apoyo para el grupo ya que el 80% de los estudiantes se comportaron de una manera fenomenal colaborándose entre todos para que ninguno se quedara en el piso. El 20% de los estudiantes se sentían inseguros de que sus compañeros le colaboraran por miedo a caerse.

Grafica numero 5



Totalmente, llegaban cada vez más animados para ejecutar las clases y se veían participativos y ayudaban a algunos de sus compañeros que tenían dificultades para realizar los talleres. Como podemos observar en la grafica el 80% de los estudiantes participaron en grupo de manera exitosa y el 20% seguía con su individualismo.

Grafica numero 6



Un gran porcentaje, ya que algunos estudiantes realizaban las actividades de manera competitiva y nosotros el objetivo que queríamos lograr era que trabajaran en equipo y fueran cooperativos por medio de los juegos plasmados en clase.

Observando la gráfica, nos indica que el 80% de los estudiantes lograron dejar la competencia a un lado y preocuparse más por sus compañeros y así trabajar en equipo. El 20% de los estudiantes seguían en la tónica que realizar los talleres con el fin de ganar sin importar la participación de sus compañeros.

Grafica numero 7



Si, gracias a las actividades realizadas se logró una gran mejoría con respecto al trabajo en grupo, cada uno de los estudiantes se preocupaban por ayudar a sus compañeros en cada dinámica y así lograr el objetivo en conjunto, la gráfica nos muestra un 72% de resultado de las actividades y esto nos dice que estuvimos cerca del objetivo planteado, no podemos decir que completamente ya que el 28% no obtuvo el objetivo que era el mejoramiento del trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos.

Rae número 1 anexo 6

Numero de RAE	1
Fecha:	01/03/2013
Autores del RAE:	Paulo Cesar Castañeda Freddy camilo peña
Datos Bibliográficos	<u>María Eugenia Manrique</u> : “el Trabajo en equipo de los niños”
Tipo de Documento	Juego y Trabajo en equipo en la Educación Física
Palabras Claves	Trabajo en equipo, Motivación, juegos cooperativos, lúdica, educación
RESUMEN	<p>El Trabajo en equipo es una cualidad innata, que durante la infancia es muy delicada, pudiéndose desaprovechar gran parte de su potencial. Por fortuna, también resulta sencillo estimularla dentro del ámbito familiar, dándoles además una oportunidad a los padres de compartir un tiempo con sus hijos mientras redescubren su propio Trabajo en equipo.</p> <p>Consejos para no reprimir el Trabajo en equipo infantil Algunas actitudes de los padres pueden ser contraproducentes y llegar incluso a reprimir el Trabajo en equipo infantil. Hay que estar atentos para:</p> <p>Guardar cierta distancia.- Si el niño nos manifiesta sus dudas las respuestas sólo deben guiarle a otras posibilidades, sin ofrecerle soluciones de adulto.</p> <p>No competir.- En las actividades o juegos donde está implícita el Trabajo en equipo hay que evitar cualquier intención competitiva.</p> <p>Escuchar.- El niño siente perfectamente cuándo se le escucha con atención; esta actitud le hace sentirse más seguro y dispuesto a compartir.</p>

	<p>Respetar el tiempo del niño.- Implica tener paciencia, sobre todo cuando el niño trata de crear su respuesta.</p> <p>Transmitir confianza.- El niño busca el apoyo de los adultos. Una sola palabra de ánimo, una caricia, pueden darle la seguridad que necesita.</p>
<p>RESULTADOS</p>	<p>Los niños sienten gran atracción por los juegos Invitarles a crear actividades fantásticas les permite entretenerse con su imaginación. Pueden comenzar observando dibujos o fotos, incluso utilizar revistas o fotocopias para recortar y «construir» sus animales fantásticos en la actividad. La idea es seleccionar partes de diferentes animales para formar un nuevo animal... Al final le pedimos que le ponga nombre y nos diga qué tipo de animal es, qué come, cómo duerme, cómo se relaciona con otros animales.</p> <p>A la mayoría de los niños les encanta colaborar en las tareas de los adultos. Lo que debemos hacer es Permitirles que participen en varios momentos cuando se es un juego debemos buscar la forma que encuentren varios resultados invitando diferentes formas al resultado.</p>
<p>RELACION CON EL TEMA DE INVESTIGACION</p>	<p>Existe una relación muy ya coherente ha nuestro tema de investigación ya que el Trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos. Hace posible un alto grado de interacción e imaginación entre los alumnos, y así mismo vayan tomando una estimulación en el Trabajo en equipo y poder desarrollar las actividades tranquilamente logrando diferentes respuestas.</p> <p>Es importante que por medio de la enseñanza-aprendizaje desarrollemos con los estudiantes gran cantidad de juegos cooperativos, donde el reto tiene una dificultad muy notoria para que así mismo ellos aporten sus propias ideas y busques sus propias soluciones siendo creativos y que logren una buena confianza y desaparezcan falencias de Trabajo en equipo hacia las prácticas en la Educación Física.</p>

Rae número 2 anexo 7

Numero de RAE	2
Fecha:	01/03/2013
Autores del RAE:	Paulo Cesar Castañeda Freddy camilo peña
Datos Bibliográficos	
Tipo de Documento	“Desarrollo del Trabajo en equipo a través del juego”
Palabras Claves	Juego, Trabajo en equipo, imaginación, exploración
RESUMEN	<p>La estimulación y desarrollo del Trabajo en equipo del niño es ideal desde pequeño, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el Trabajo en equipo, obteniendo mejores resultados en el futuro. Ello hará posible que encuentre soluciones a las dificultades y desafíos que se le presenten en la vida, de una forma sencilla y sobre todo original.</p> <p>Cuanto existan más posibilidades de interactuar y explorar su entorno, el niño desarrollará su Trabajo en equipo al máximo. La tarea de los padres es determinante y debemos brindarles todas las opciones que puedan surgir.</p> <p>El primer paso consiste en obtener un conjunto de experiencias que ayuden al niño a tener una especie de base de datos, a partir de la cual puedan explorar su imaginación y aplicar el Trabajo en equipo en diferentes situaciones.</p>
	<p>Estimular el Trabajo en equipo es básico para todos los seres humanos, especialmente para los niños, que apenas están creciendo y necesitan desarrollar la capacidad de resolver problemas con soluciones novedosas.</p> <p>Un niño creativo es aquel que encuentra diversas soluciones ante un problema surgido ¿Cómo</p>

<p>RESULTADOS</p>	<p>potenciar esta habilidad? Creando un clima de armonía, confianza y respeto y claro está, mediante el juego.</p> <p>Recalcamos la importancia del juego, debido a que mediante esta sana actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación y estimula la imaginación, herramientas básicas para desarrollar el Trabajo en equipo.</p>
<p>RELACION CON EL TEMA DE INVESTIGACION</p>	<p>Podemos encontrar una relación muy importante a nuestro tema ya que nos dice que estimular el Trabajo en equipo en los niños es básico para el desarrollo de la imaginación y la búsqueda de soluciones a diferentes dificultades que se van a presentar durante una sesión de clase donde el Trabajo en equipo se presenta con la idea de lograr respuesta a el desafío planteado.</p> <p>En cuanto al resumen la relación es bastante amplia ya que nos dice que el Trabajo en equipo del niño ayuda a encontrar muchas posibilidades para realizar sus ejercicios sin la necesidad de siempre ejecutar el mismo paso o la misma ruta... el niño que es creativo logra encontrar diferentes formas de ejecutar su actividad y quedara satisfecho por su participación.</p>

Rae número 3 anexo 8

Numero de RAE	3
Fecha:	01/03/2013
Autores del RAE:	Paulo Cesar Castañeda Freddy camilo peña
Datos Bibliográficos	<u>Juan Magón</u>
Tipo de Documento	Estimular el Trabajo en equipo en los niños
Palabras Claves	Trabajo en equipo, habilidades, integridad, emociones, sentimientos,
RESUMEN	<p>* El Trabajo en equipo es una respuesta natural del niño a su entorno, una manera de interactuar con el mundo que le rodea. Cuando se le impide desarrollar su Trabajo en equipo, también se le impide desarrollar su autoestima. Como el Trabajo en equipo necesita una forma de expresión, todo lo que los padres o educadores hagan para impedirla afecta al sentido básico que tiene el niño de su propia personalidad. El niño duda de su valía y lugar en el mundo y empieza a limitar sus formas de expresión para evitar la crítica, el castigo y los sentimientos de culpa que origina el rechazo de su propio yo.</p> <p>El proceso creativo construye un sentido de la integridad personal en los niños conforme desarrollan talentos y habilidades. Animar a los niños a expresarse de forma creativa significa darles libertad para tomar decisiones. Como resultado pueden ocurrir varias cosas:</p> <p>El niño toma decisiones adecuadas y se gana la aprobación general. Toma decisiones equivocadas y experimenta la crítica. Toma decisiones ineficaces y se siente impotente. Evita tomar decisiones arriesgadas que puedan conllevar un fracaso.</p>

<p>RESULTADOS</p>	<p>A través del Trabajo en equipo, los niños aprenden a valorarse a sí mismos. La autoestima es una condición necesaria para ejercitar la integridad personal. Integridad significa que las decisiones de una persona reflejan sus valores, creencias y emociones. La personalidad del niño se mantiene sólida a través de los cambios y las tensiones que pueden presentarse en sus prácticas físicas o deportivas de igual manera en su vida.</p>
<p>RELACION CON EL TEMA DE INVESTIGACION</p>	<p>Que gran importancia tiene este trabajo con el nuestro pues logramos encontrar una relación muy acorde con lo que estamos buscando desde el punto de vista que el niño sea más creativo y sus acciones pues como nos dice allí, es importante dejar que el niño experimente cada uno de sus pasos y así el mismo vaya seleccionando sus habilidades y sus sentimientos y lo más importante su exploración en sus intervenciones para así mismo encontrar su propio Trabajo en equipo.</p>

Rae número 4 anexo 9

Numero de RAE	4
Fecha:	01/03/2013
Autores del RAE:	Paulo Cesar Castañeda Freddy camilo peña
Datos Bibliográficos	Constanza Baeza “psicóloga”
Tipo de Documento	El Trabajo en equipo en los niños
Palabras Claves	Interacción, sentimientos, Trabajo en equipo, estímulos
RESUMEN	<p>El Trabajo en equipo es una capacidad natural del niño, que va lentamente siendo remplazada por el pensamiento lógico y formal. Pero aunque todos los niños son creativos, existen, maneras de estimular esta capacidad de modo que permanezca y se potencie.</p> <p>Según la psicóloga Constanza Baeza, el desarrollo del Trabajo en equipo es clave si queremos tener niños independientes en su forma de pensar, que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sean sensibles al entorno, y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea.</p> <p>Un niño creativo es capaz de encontrar diferentes alternativas de solución a los problemas y tiene un mejor desempeño escolar.</p> <p>Dejarlo hacer, es lo primero que aconseja la psicóloga, y después prestar atención a lo que hace. "Es necesario permitirle hacer cosas aunque nos parezcan poco usuales o exageradas, porque es justamente por esa vía que el niño va encontrando nuevas maneras de relacionarse con el mundo.</p> <p>Esto también tiene que ver con valorar los intentos y no sólo el producto; el proceso, el camino que sigue</p>

	<p>hasta el producto final, estimular la sensibilidad hacia cosas pequeñas, que toquen, que miren". No desalentar las ideas creativas es la gran responsabilidad del adulto, así como favorecer su naturaleza espontánea.</p>
<p>RESULTADOS</p>	<p>Existen formas diferentes de estimular el Trabajo en equipo de acuerdo a la edad del niño? A pesar de que los intereses varían, Constanza Baeza piensa que no; las diferencias van por la forma en que los niños expresan dicho Trabajo en equipo, pues las formas de estimularla son comunes a todas las edades. Esto, con la salvedad de que la primera infancia es clave para el desarrollo de esta capacidad. Después de los 10 años empieza el desarrollo de un pensamiento lógico formal y se pierde un poco el potencial de las personas en términos creativos. Aunque es incorrecto pensar que los adultos sean incapaces de tener logros en este terreno, pues el aprendizaje carece de edad.</p> <p>Respecto a la situación de las escuelas, la psicóloga opina que a pesar de los avances que llegaron con la reforma y los objetivos transversales, nuestro ideal de niño sigue siendo el que se porta mejor, el que hace tareas, el que aprende más rápido, etc. Y continúa: "nos falta mucho todavía para aceptar a niños diversos, con inquietudes distintas, con necesidades distintas y modos de expresarse distintos.</p>
<p>RELACION CON EL TEMA DE INVESTIGACION</p>	<p>Esta ya es una relación mas psicológica mental con respecto a la creación del niño en su entorno en el que se desempeña donde la edad juega un papel importante porque por medio de esta edad el niño actúa de una manera imperativa, de allí va formándose de una forma mas creativa con respecto a sus acciones y pensamientos y luego de los 10 años empieza a desarrollar un pensamiento lógico formal y desde ahí se va perdiendo el potencial creativo.</p>

Rae número 5 anexo 10

Numero de RAE	5
Fecha:	01/03/2013
Autores del RAE:	Paulo Cesar Castañeda Freddy camilo peña
Datos Bibliográficos	José Miguel Fernández Porras (licenciado en educación física y deportes).
Tipo de Documento	La importancia de la educación física en la escuela.
Palabras Claves	Educación física, Trabajo en equipo, experiencias, integración, lúdica, formación.
RESUMEN	<p>La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la educación básica. Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida.</p> <p>A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su Trabajo en equipo y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.</p> <p>Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura.</p>

	<p>Si la Educación Física se estructura como proceso pedagógico y permanente se pueden cimentar bases sólidas que le permitirán la integración y socialización que garanticen continuidad para el desarrollo y especialización deportiva en su vida futura</p>
<p>RESULTADOS</p>	<p>A través de la clase de Educación Física los niños aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes formas jugadas, lúdicas, recreativas y deportivas. En estas clases el niño puede desenvolverse, ser creativo y mostrar su espontaneidad como un ser que quiere descubrir muchas alternativas que pueden ser aplicables en un futuro en su vida social y que no lo pueden lograr fácilmente en otras asignaturas del conocimiento</p> <p>La importancia de la enseñanza de la Educación Física contribuye en grandes resultados, en la formación integral de los estudiantes. Al respecto, aseguran: Es la base para que el niño despierte su motricidad e inteligencia y sea mas creativo por medio de su libre exploración en la adquisición de experiencias para el desarrollo del conocimiento "con la educación física se logra mejorar las relaciones interpersonales y de grupo"; "porque es fundamental el ejercicio físico bien orientado que ayude a alcanzar un desarrollo armonioso, a mejorar la postura, el caminar, etc. mejora a través de las actividades físicas, la capacidad motora básica para el desarrollo de procesos de crecimiento físicos-conocimientos, personalidad e interacciones sociales.</p>
<p>RELACION CON EL TEMA DE INVESTIGACION</p>	<p>Con respecto a lo que nos dice el licenciado "Migue Fernández" la educación física es muy importante para el desarrollo del Trabajo en equipo en el niño porque por medio de esta asignatura, despierta y explora por medio de las actividades, ejercicios, dinámicas toda su Trabajo en equipo buscando una y otra solución para lograr su objetivo.</p> <p>Quizás desde allí parte la problemática en el colegio "Marco Tulio" de la poca Trabajo en equipo, ya que los niños no contaban con la clase de educación física desde que iniciaron su formación escolar.</p>

Artículo 1 Anexo 11

Antonio López Tejeda: (editor).

Protagonismo del alumno en la clase de educación física. El Trabajo en equipo en las actividades motrices

Palabras claves:

Trabajo en equipo - habilidades - ejercicio - Entrenamiento - Actividad física juegos cooperativos

Hace relativamente no mucho tiempo que la noción del Trabajo en equipo comenzó a cobrar importancia. Muchos han sido los autores que, desde entonces, han tratado de dotar de rigor y operatividad al constructor. Sin embargo, su relación con el ámbito de la motricidad no ha sido estudiada con suficiente dedicación. A continuación se ofrece algunas claves para entenderlo, en un intento por acercar esta capacidad humana al contexto de la actividad física.

El Trabajo en equipo motriz en sentido estricto atañe a la fase cognitiva en la que se reconoce el problema y se busca y encuentra una solución. Esta capacidad finaliza con la presentación verbal de la solución, pero no compete a la puesta en práctica motor a, es decir, a la fase de realización del movimiento. En este orden de cosas, pudiera darse la paradoja de que personas brillantes, desde el punto de vista creativo, sean poco hábiles si se les considera desde la perspectiva motriz.

Todos sabemos que los educandos dentro de esta nueva concepción de enseñar, deberán aprender conceptos, procedimientos y actitudes, y que las instancias que funcionarán como vehículos favorecedores para enfrentarse con los verdaderos desafíos, serán las actividades de aprendizaje, juegos cooperativos.

Tradicionalmente, los profesores de educación física hemos orientado nuestras sesiones más preocupados por los aprendizajes motores que por otro tipo de adquisiciones en nuestros alumnos, a pesar de que, en no pocas situaciones, nos jactemos en diversos foros, educativos o no, de que nuestra Disciplina presenta excelentes virtudes en el desarrollo de capacidades de diversa índole.

En este sentido, el desarrollo del Trabajo en equipo, no sólo resulta prescriptivo desde la aparición de la Ley 10/1990, de 3 de Octubre de Ordenación General del Sistema

Educativo sino que supone una Excelente oportunidad para formular objetivos que persigan el desarrollo de las capacidades cognitivas en los alumnos.

La relación es importante ya que el creciente espíritu crítico y analítico que caracteriza a estos educandos actúan como prerequisites, para deliberar en el seno grupal, intentado negociar y finalmente acordar acciones con sus pares, para llevar adelante algún proyecto o emprendimiento atractivo, que sirva para aprender habilidades y actitudes que se conviertan en reales competencias de aprendizaje y se vayan disminuyendo todos estos obstáculos como lo son los miedos y temores en los estudiantes, para la realización de los juegos cooperativos que los capacite para el liderazgo y el protagonismo responsable.

Este documento nos ayuda a encontrar una buena relación con el Trabajo en equipo ya que nos dice que las actitudes de cada individuo son diferentes y que el reto es volverlos participes y que desde ellos mismos tomen la iniciativa de sobresalir y no demostrar errores a esta problemática. Que seamos capaces de encontrar nuestras propias ideas nuestros propios retos.

FOTOS DE JUEGOS COOPERATIVOS REALIZADOS PARA FORTALECER EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS NIÑOS DE GRADO.

JUEGOS.

EL ENREDO

Organización: Grupos de 12 aprox.

Descripción: Todos los jugadores se enredaran con un lazo por todas las partes del cuerpo (las manos, piernas, cintura etc.) con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltándose de los lazos.

Variantes: Se puede amarrar manos y pies para más dificultad.

Materiales: Lazos, colchonetas.

Objetivo: Que todos los niños se desenreden ayudándose unos con otros



En esta imagen se puede observar que hay 3 niños trabajando individualmente y la mayoría trabajando en grupo, lo cual demuestra que la actividad se realiza con éxito.

- **SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS**

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Materiales: sillas, tantas como jugadoras menos una, un magnetófono y cinta de música.

Objetivo: el objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?



Esta foto evidencia que la actividad de las sillas musicales ayuda mucho al trabajo en equipo, ya que aquí nos muestra esta imagen que todo el salón se compromete ayudar al compañero a realizar el ejercicio como debe ser.

- **CARRERAS DE COLCHONETAS**

Organización: Grupos de 5.

Descripción: Correr con la colchoneta encima de la cabeza.

Variantes: Un compañero tumbado y los cuatro restantes deberán transportarlo (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).

Materiales: Colchonetas.

Objetivo: Por grupos cargar con la cabeza la colchoneta sin dejarla caer y caminar por el espacio que se tenga disponible.



Esta imagen evidencia que el trabajo se trabajaba por grupos pequeños en la cual se trataba de unir al salón de a poco para poder hacer el proceso de trabajo de grupo.

EL LABERINTO

Descripción: Los estudiantes deberán usar su imaginación y encontrar el camino correcto para cruzar el laberinto

Organización: individual, grupal

Materiales: lazos

Objetivo: Que todo el grupo salga del laberinto por completo y que cada niño aporte una idea para poder salir más rápido.



Esta imagen muestra como todo el grupo va por el laberinto y entre varios niños se aportan ideas, siempre se trata de que todos los del grupo aporten, en este caso se ve a varios opinando por donde se puede ir para salir más rápido.

- **UN DÍA EN LA VIDA DE UN ANIMAL**

Se les pide a los alumnos que elijan un animal, después estos deben relatar todas las actividades que realizaría dicho animal. Si el niño requiere de estímulo para continuar con la historia se le puede ayudar con preguntas como ¿Qué come para

el desayuno?, ¿con quién juega?, ¿cuáles son sus programas favoritos de televisión?, ¿sus juguetes favoritos? , etc.

- **EL MUNDO AL REVÉS**

Pide a tus alumnos que imaginen todo al revés de cómo lo hacen en ese momento, luego se pide que escojan un lugar o actividad concreta y que imagine como sería el mundo al revés.

- **¡QUE NO CAIGA EL BALÓN!**

Organización: Grupos de 5 o 6 jugadores.

Descripción: Entre todos golpear el balón hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.

Materiales: Balón gigante (de poco peso)

- **TRANSPORTE DEL BALÓN**

Organización: Grupos de 5 o 6 jugadores.

Descripción: Entre todos tratar de llevar un balón gigante sin usar las manos desplazándose por el terreno.

Materiales: Balón gigante.

- **CARRERAS DE COLCHONETAS**

Organización: Grupos de 5.

Descripción: Correr con la colchoneta encima de la cabeza.

Variantes: Un compañero tumbado y los cuatro restantes deberán transportarlo (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).

Materiales: Colchonetas.

- **PASEO POR EL LAGO ENCANTADO**

Organización: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Descripción: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe expresar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Variantes:

1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

Materiales: Aros, tiza, picas, ladrillos.

- **SILLAS MUSICALES**

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?



En esta actividad se comenzó a trabajar por grupos pequeños para poder hacer un proceso de cooperación y así poder culminar con todo el grupo trabajando en equipo y mejorando su unión.

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Materiales: Sillas, tantas como jugadoras menos una, un magnetófono y cinta de música.

- **GLOBO ARRIBA**

Organización: Interior. Entre diez y treinta jugadores

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

Variantes:

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.
2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

Materiales: Globos.

- **LA ISLA**

Organización: Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Descripción: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acostado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.
2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.



- **FIGURAS EN SILLAS**

Organización: Una silla por participante.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella.

El maestro dirá: "Figura, figura... ¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo.

Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él.

El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Materiales: Sillas.



En la siguiente foto “actividad del enredo” podemos observar el trabajo en quipo en cada uno de los estudiantes, donde la idea es soltarse del lazo entre todos hasta quedar cada uno libre.



En la foto podemos observar que el trabajo en equipo mejoró bastante ya que los niños no lograban hacer el trabajo individualmente, donde el objetivo era pasar el laberinto o encontrar el camino para salir de él. A continuación podemos observar que en grupo se obtuvieron resultados positivos con respecto al trabajo en equipo.





En la actividad de las sillas musicales se logro que todos los niños trabajaran en equipo con el fin de que, tenían que colaborarsen entre todos al subirsen a las sillas, y que ningun compañero debería tocar el suelo.



Estudiantes del grado 2 del Colegio Marco Tulio Fernandez Sede B.

