

EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO
DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA
ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)

DIEGO ARMANDO CARDONA ÁLVAREZ
LUIS RICARDO CUBILLOS QUINTERO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
Pereira
2009

EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO
DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA
ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)

DIEGO ARMANDO CARDONA ÁLVAREZ
LUIS RICARDO CUBILLOS QUINTERO

Proyecto de Grado para optar al título de:
Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación

Director
JHON JAIRO TREJOS PARRA
Médico y Cirujano. Magister en Educación y Desarrollo Comunitario.
Especialista en Psicotrauma.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
Pereira
2009

NOTA DE ACEPTACION

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Pereira, Julio de 2010

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todo Poderoso por permitirnos realizar esta investigación y a todas las personas que nos colaboraron de una u otra forma a la consecución de la misma.

LISTA DE TABLAS

	pág
Tabla 1. Juegos cooperativos y juegos competitivos	45

LISTA DE FIGURAS

	pág
Figura 1. Porcentaje de niños según la edad con relación al grupo De la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009	63
Figura 2. Género de los estudiantes de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009	64
Figura 3. Estilo de resolución de problemas, en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	65
Figura 4. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Respeto en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	65
Figura 5. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Diálogo en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	66
Figura 6. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Cooperación en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	66
Figura 7. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Solidaridad en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	67
Figura 8. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Tolerancia en niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	67
Figura 9. Diferencia entre la pre-prueba y las post-prueba de los grupos control y experimental de los niños de grado quinto de la Escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.	68

LISTA DE ANEXOS

	pág.
ANEXO A Consentime informado	83
ANEXO B CABS II (Instrumento)	85
ANEXO C Entrevista de experiencias adquiridas	91
ANEXO D Juegos Cooperativos	93

TABLA DE CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	19
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	21
2. JUSTIFICACIÓN	25
2.1 APORTES	25
2.2 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS	27
2.2.1 De generación de conocimiento o desarrollo tecnológico	27
2.2.2 De fortalecimiento de la capacidad científica nacional:	27
2.2.3 De apropiación social del conocimiento:	27
2.2.4 Impactos esperados	28
3. OBJETIVOS	29
3.1 OBJETIVO GENERAL	29
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	29
4. MARCO REFERENCIAL	31
4.1 MARCO CONTEXTUAL	31
4.1.1 Marco legal de Recreación	31
4.1.2 Otras leyes y decretos	33
4.1.3 Marco institucional	35
4.2 MARCO TEÓRICO	37
4.2.1 La Recreación	37
4.2.2 Juegos Cooperativos	42
4.2.3 Actividades cooperativas	46
4.2.2 ESTILOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	47
4.3 ESTADO CIENTÍFICO ACTUAL	51
5. METODOLOGÍA	55
5.1 DISEÑO E HIPÓTESIS	55
5.1.2 Hipótesis de Investigación	55
5.1.3 Hipótesis Nula	55
5.2 POBLACION	55
5.2.1 Criterios de inclusión:	55
5.2.2 Criterios de exclusión:	56
5.3 VARIABLES	56
5.3.1 Variable Independiente:	56
5.3.2 Variable Dependiente:	59
5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTO	61

5.4.1 Instrumento	61
5.4.2 Descripción del instrumento	62
5.5 EVALUACIÓN BIOÉTICA.....	62
6. RESULTADOS	63
6.1 Datos Demográficos	63
6.1.1 Edad.....	63
6.1.2 Género	64
ANÁLISIS DEL TIPO DE RESPUESTA EN LA PRE- PRUEBA	65
6.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO	68
6.3 EVALUACIÓN CUALITATIVA.....	69
7. DISCUSIÓN	71
8. CONCLUSIONES	75
9. RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	79

RESUMEN

Se buscó determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en 40 estudiantes entre 10 y 14 años de ambos géneros de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia). Se les aplicó la adaptación española de la Escala de Comportamiento Asertivo para Niños (CABS II, de Wood y Michelson), que clasifica las respuestas ante conflictos en asertiva, inhibida y agresiva; la primera se considera adaptativa y las dos últimas, los polos antagónicos inapropiados. En la evaluación global de la preprueba, el 6% de las respuestas fueron de tipo inhibido y el 19%, agresivo, pero este predominio de la asertividad fue a expensas de la dimensión solidaridad, dado que en las demás dimensiones: respeto, diálogo, cooperación y tolerancia, fue principalmente inhibido. Se dividieron en grupos experimental y control mediante azar. Al primer grupo se le brindó un programa de juegos cooperativos de 32 sesiones de 2 horas, 3 veces por semana, adaptados a los conflictos más comunes en la vida diaria escolar. A contrario de la preprueba, en la posprueba se encontraron diferencias significativas ($p = 0.001$). Los estudiantes del grupo experimental disminuyeron las respuestas de tipo agresivo e inhibido, y aumentaron las de tipo asertivo. Además, manifestaron que la metodología lúdica fue muy agradable para ellos y que habían mejorado sus habilidades de convivencia, tales como, mayor capacidad para empatizar con sus compañeros, compartir ideas, ayudar a resolver retos y respetar las normas establecidas.

INTRODUCCIÓN

Actualmente en Colombia la violencia ocupa los primeros lugares en la problemática psicosocial, en especial, el maltrato infantil. Según el ICBF Las estadísticas muestran que en Colombia, el número de denuncias por maltrato infantil continúa en aumento. Sólo entre enero y abril del 2008, se presentó un incremento del 18% con relación al mismo período del 2007 al pasar de 20.183 casos a 23.871 denuncias por los diferentes tipos de agresiones, incluida la violencia intrafamiliar. Este panorama evidencia la necesidad de comprender y generar alternativas dirigidas a atender este asunto¹.

El tema de la violencia escolar ha sido uno de los más importantes en la agenda del Ministerio de Educación Nacional en los últimos tiempos. La violencia escolar se ha convertido también en uno de los problemas más relevantes de las culturas urbanas a nivel mundial y, por ende, es tema de interés de educadores y padres de familia. El reconocimiento de relaciones de violencia en la familia, en la escuela y en el barrio, permite un ambiente favorable para cualquier investigación en este campo. Aprender a convivir en una institución escolar es parte esencial para el aprendizaje. Factores como la indisciplina, la agresividad y el maltrato son situaciones latentes en las aulas y en muchas ocasiones los maestros no encuentran estrategias para minimizar este tipo de comportamientos, como se resalta a continuación:

La Organización de las Naciones Unidas incluyó a Colombia en un informe en el cual se denuncia el reclutamiento forzado de niños, niñas y adolescentes, por parte de grupos ilegales alzados en armas, en particular a las autodenominadas Fuerzas Armadas Revolucionarias (FARC) y al autodenominado Ejército de Liberación Nacional (ELN); informe en el cual a nuestro país se le coloca al nivel de Somalia, el Congo, Filipinas, Sudán y Uganda, en donde se utiliza a los menores de edad como carne de cañón para la guerra y se les hace víctimas de otro tipo de delitos contra su integridad física y moral. La situación antes descrita y el informe mencionado deben encender las alarmas de toda la sociedad colombiana, y debe ser preocupación central de las autoridades de policía, pero también del Ministerio y las secretarías de educación, y de toda la comunidad académica, principalmente de los alumnos y padres de familia.

Para el caso de los colegios, la Policía Nacional ha dispuesto de un Plan Especial de desarme y mayor seguridad en los alrededores de los mismos, pero la situación interna debe surgir de la misma comunidad académica, de la disposición y conciencia de los alumnos, profesores, directivos, empleados y padres de familia, fundamentalmente.²

¹ MARTÍNEZ, José W. Efectividad de intervenciones comunitarias en la reducción del comportamiento agresivo de los niños matriculados en Pereira, durante el año 2006. Pereira. 2006

² PÉREZ, Andrés. Violencia en las aulas. En: El Pílon, Valledupar. 23 Mayo de 2010. P. 8C.

El presente trabajo se enmarca en el contexto de una investigación de carácter educativo que busca presentar una herramienta pedagógica para favorecer los procesos de convivencia saludable, entre estudiantes de grado quinto de primaria de una escuela de Cartago. Para este propósito se utilizaron los juegos cooperativos, los cuales han mostrado en investigaciones anteriores su utilidad para la resolución de conflictos. Por ejemplo, Óscar Hernán Beltrán Flores, realizó un trabajo donde pretendía determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en 20 escolares entre los 8 y los 12 años de grados tercero, cuarto y quinto de primaria, que presentaban problemas de contravención al manual de convivencia escolar, relacionados con conductas sociales negativas (agresión física y verbal contra sus compañeros, profesores e infraestructura escolar) en 3 escuelas del municipio de Marsella (Risaralda), donde concluyó que dicho programa tuvo un impacto positivo en las conductas sociales de los escolares, evidenciándose en el resultado de las diferencias significativa entre la preprueba y la postprueba a través de la prueba del signo, hubo una mejoría en la disciplina de los niños participantes en el aula de clases y el programa no influyó sobre los estimativos de conducta relacionados con compartir alimentos y objetos personales.

Finalmente, esta investigación busca determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia), mediante un diseño experimental con pre y posprueba, y grupos experimental y control elegidos aleatoriamente. No obstante, dados los bajos recursos económicos con que se cuenta, se trabajará en una muestra pequeña de 40 niños, por lo cual los resultados no son completamente extrapolables a otras poblaciones. Sin embargo, dada la extrema necesidad social y las pocas investigaciones sobre el tema, constituye un aporte importante para la sociedad y los maestros.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los conflictos, vistos como una dinámica inherente a los procesos sociales, también son propios de la escuela. Según diversos estudios y eventos en los planos nacional e internacional³, el incremento de la violencia y la agresión escolar han sido crecientes en las últimas décadas. Fenómenos como el matoneo, el cobro de cuentas entre estudiantes, la intolerancia hacia muchos maestros y directivos, el aumento del suicidio entre jóvenes y niños según Ramón Zubiría (2007) ameritan reflexiones e investigaciones profundas que permitan no sólo analizar con urgencia lo que se debe hacer en presente sino cómo garantizar una mejor convivencia escolar en el futuro.

La escuela es hoy un escenario ideal que puede ayudar a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y comunicativas necesarias para manejar o evitar conflictos, constructivamente. En esta perspectiva es necesario construir desde las escuelas y desde las diferentes áreas del currículo, actividades que permitan el aprendizaje y la práctica de estas competencias en el aula.

Desde la percepción de los autores del presente trabajo, se considera que la comunicación es uno de los pilares fundamentales de la existencia del ser humano; es una dimensión a través de la que se afirma la condición humana. La persona capaz de mantener una comunicación interpersonal adecuada, aporta a su bienestar, a su calidad de vida y a la de los demás.

Desde su nacimiento, el ser humano ha sido por naturaleza un comunicador innato de sentimientos, de expresiones, según Marc Monfort⁴ “Desde la misma vida uterina existen toda una serie de intercambios biológicos entre la madre y el feto sobre los cuales intervienen, entre otras, los estados anímicos de la madre pero de cuya influencia sobre el desarrollo posterior de sus relaciones ignoramos todo”, lo cual le han permitido crear cultura y aprender de ella, conviviendo en su entorno de forma única, permitiéndole ser un transmisor de mensajes, por medio del lenguaje “que es una herramienta de comunicación y, como tal, las palabras significan lo que la gente acuerde que signifiquen; es una forma compartida de

³Como por ejemplo la realización en la ciudad de Lisboa, el 25 de junio de 2008, de la IV Conferencia Mundial Sobre Violencia Escolar y Políticas Públicas. Los estudios contratados por la Secretaria de Gobierno de Bogotá y el Sistema Unificado Información de Violencia y delincuencia (SUIVD) en 2006 sobre Victimización Escolar. En Medellín, la corporación Región (1990) realizó estudios sobre diferentes expresiones de violencia social y juvenil como los adelantados en la administración de Sergio Fajardo 2004-2007. (Revista Colombiana de Educación No 55, segundo semestre de 2008)

⁴ MONFORT, Marc. Los trastornos de la comunicación en el niño. Madrid: CEPE, 1985. 152p

comunicar experiencias, sin él la sociedad no podría estar organizada de la forma como la conocemos”⁵

La deficiencia de comunicación en las escuelas es uno de los problemas más sobresalientes, lo que conlleva muchas veces a los malos resultados académicos, no sólo esto, sino también la convivencia, en este sentido Carlos Lomas expresa: “En muchas ocasiones, lo que se llama fracaso escolar tiene sus causas en fallas de comunicación que pueden ser momentáneas, o bien tener su origen en desajustes culturales entre estudiantado y profesorado”⁶. El propósito de este trabajo es abordar esta deficiencia, desde la recreación, por medio de los juegos cooperativos que serán una herramienta esencial para intervenir esta problemática.

En el aula se combina la comunicación oral, con la comunicación escrita, ambas a la vez se combinan con elementos no verbales (expresión corporal, gestual). Hoy en día la comunicación se hace más difícil en las escuelas, los escolares poco dialogan con sus maestros, no hay espacios donde el educando pueda expresar sus sentimientos, por tal razón uno de los resultados más frecuentes en este contexto son los conflictos entre estos dos actores, como tal corresponde tratar este problema, no sólo a la escuela, sino también a la sociedad, como resalta Francisco Alfonso Chica *“El desarrollo de habilidades para manejar el conflicto es un trabajo que inicia la familia, y se debe extender a cada institución educativa y a toda sociedad en general”*⁷. Ante la falta de comunicación que existe en los establecimientos educativos y la falta de tolerancia tanto por parte de los alumnos como de los maestros, se observa la necesidad de diseñar un programa de juegos cooperativos para trabajar el estilo de resolución de problemas en niños de quinto primaria de la escuela Manuel Quintero Penilla del municipio de Cartago, con la intención de generar un espacio extracurricular donde el estudiante goce y disfrute, con objetivos claros y una intencionalidad como el respeto por el otro, liderazgo y empoderamiento del proceso para el cambio de actitud frente a sus pares, maestros, padres y al proceso pedagógico mismo. A la vez se recolectarán y analizarán los cambios generados por el programa en los niños de la institución educativa antes mencionada, para una posterior retroalimentación con los implicados.

⁵ O'CONNOR, Joseph y SEYMOUR, John. Introducción a la programación neurolingüística España: Urano, 1992. 75p

⁶ LOMAS, Carlos. Enseñar lenguaje para aprender a comunicarse. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. 139p

⁷ CHICA, Francisco A. Desarrollo de habilidades para manejar el conflicto. Bogotá: Universidad Santo Tomas, 2002. 89p

De tal manera ha surgido el interrogante: ¿Cuáles son los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas, en niños de quinto primaria de la institución educativa Manuel Quintero Penilla del municipio de Cartago (Colombia)?

2. JUSTIFICACIÓN

2.1 APORTES

La violencia juvenil es generada por causas predecibles, por carencias que se ve sometida la juventud, por una sociedad que no está en capacidad de ofrecerle las condiciones necesarias para su óptimo desarrollo como individuo. Como resalta Paulo Pinheiro:

La realidad del país rodeada de un conflicto armado prolongado, la esperanza de liberación de los secuestrados y el resolver los problemas urgentes y no necesariamente prioritarios, se ve reflejada en los tableros y en las conductas agresivas de los estudiantes de cada región. Durante el 2007, y aún en años anteriores, se han presentado en diferentes partes del territorio nacional manifestaciones de violencia en los colegios.

La pobreza, el pandillerismo, las drogas, la violencia intrafamiliar, los medios de comunicación, el conflicto armado y una larga lista de factores, se suman a las causas que desencadena la violencia en las aulas escolares.

El conflicto armado no es ajeno a la educación. La escuela es uno de los espacios más afectados por este fenómeno que afronta Colombia, situación que en los últimos 20 años ha generado un desplazamiento masivo de 2`224.931 personas, de los cuales, el 35.5% son niños, niñas y adolescentes, cuyos derechos han sido vulnerados casi en su totalidad, incluido el de la educación⁸

La comunicación es una de las principales herramientas para combatir el flagelo de la violencia en el ser humano, la cual le permite interrelacionarse con las demás personas, desde la familia, esta habilidad se debería empezar a reforzar, pero lamentablemente son pocos los hogares, hoy en día, los que practican esta habilidad y hasta la misma tecnología que le permite el desarrollo al hombre, poco a poco le quita esa oportunidad de interactuar persona a persona, tal como lo comenta Beatriz Castaño:

El auge de la ciencia proporciona al hombre grandes adelantos a nivel tecnológico, económico y social, pero, también suministra falencias, una de estas se observa a nivel interrelacional, pues, la gran cantidad de medios técnicos de comunicación, ha permitido que la presencia del otro, no sea

⁸ PINHEIRO, Paulo S. Acabar con la violencia contra los niños, niñas y adolescentes. ONU: United Nations Children's Fund (UNICEF), 2006. 25 p

necesaria para expresar sus pensamientos o el uso continuo de éstos no da espacio para interactuar con las personas que nos rodean.⁹

La comunicación es una habilidad, es un arte que no se aprende en el transcurso de una noche. Escuchar no significa sólo escuchar palabras y esperar a que el otro haya terminado para uno proseguir con su monólogo. Hablar y hacerse entender requiere de esfuerzo y práctica. La comunicación significa saber escuchar al otro con atención, es observar lo que dice, cómo lo dice, sus movimientos, sus inquietudes, sus ojos, sus expresiones faciales, el tono de su voz, etc.¹⁰

Dentro de la sociedad surge la necesidad, de empezar a trabajar, a recuperar o a reforzar el desarrollo de la comunicación, competencias que se deben potenciar desde edades tempranas, donde se pueda intervenir de una manera didáctica y recreativa, puesto que en los adultos se hace más compleja la utilización de esta clase de prácticas, ya que la visión del juego que tienen éstos, es demasiado cerrada. De estas prácticas surgirá una mejor convivencia entre los actores implicados, y qué mejor campo para llevarlo a cabo que la escuela, como uno de los espacios en la vida de los infantes donde pasan el mayor parte de su diario vivir.

La gran mayoría de altercados o violencia en las instituciones educativas se derivan de la poca, por no decir nula comunicación que practican en ellas. El manual de convivencia, que es una guía para el comportamiento de los alumnos, rige más el comportamiento intrapersonal de los mismos educandos, que el comportamiento en colectivo; como lo resalta Carlos Arango “La convivencia se refiere a la manera como vivamos colectivamente”¹¹.

Por la gran importancia de la comunicación en la vida del hombre y más en los niños de los centros educativos, surge la idea de diseñar y ejecutar un programa de juegos cooperativos, como uno de los elementos de la recreación, con la intención de mejorar el estilo de resolución de problemas en los alumnos del grado 5º de la escuela Manuel Quintero Penilla del municipio de Cartago, con el fin de mejorar la convivencia entre los educandos, éste nos permitirá conocer el estado

⁹ CASTAÑO, Beatriz U. La escuela una condición para mejorar los procesos de comunicación en los alumnos del grado quinto de básica primaria de la escuela San Juan. Pereira, 2006. 38 p. Trabajo de grado (Escuela de Español y Comunicación Audiovisual. Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Educación. Escuela de español y Comunicación Audiovisual.

¹⁰ FERNÁNDEZ SOTELO, José L. La comunicación en las relaciones humanas. México : Trillas, 2002. 84 p.

¹¹ ARANGO CALAD, Carlos. Psicología comunitaria de la convivencia. Cali: Colección Libros de Investigación, 2006. 37 p.

de comunicación entre los mismos, y servirá como posible apoyo al centro educativo para la resolución de conflictos.

2.2 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS

2.2.1 De generación de conocimiento o desarrollo tecnológico

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Efectividad de un programa de juegos cooperativos en escolares con problemas de convivencia.	Investigación realizada y socializada.	Comunidades científicas en Recreación.

2.2.2 De fortalecimiento de la capacidad científica nacional:

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Formación de estudiantes de pregrado en investigación.	Estudiantes participantes.	Estudiantes y la UTP
Mayor consolidación de la línea de investigación en Recreación Psicoterapéutica. ???	Nueva investigación realizada en la línea.	La línea y la UTP

2.2.3 De apropiación social del conocimiento:

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Exposición sobre los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de conflictos en niños de 10-12 años de una escuela de Cartago.	Presentación en diapositivas.	Comunidad interesada.
Proyecto investigativo	Publicación virtual del proyecto investigativo en la red virtual de la biblioteca de la universidad Tecnológica de Pereira.	Comunidades científicas interesadas.

2.2.4 Impactos esperados

IMPACTO ESPERADO	PLAZO	INDICADOR	SUPUESTOS
Atención eficaz de los problemas de convivencia entre los escolares.	Corto	Personas atendidas con este nuevo programa	La investigación mostrará la eficacia de las técnicas.
Posicionamiento internacional en Recreación dirigida de la Línea y Grupo de investigación.	mediano	Reconocimiento de organizaciones internacionales	La UTP continuará apoyando la Línea de Investigación.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de quinto grado de primaria de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago (Colombia).

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Identificar el estilo de resolución de problemas, asertiva, agresiva o inhibida de los niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago.
- ✓ Diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos orientado a mejorar el estilo de resolución de problemas en un subgrupo, elegido aleatoriamente, de los niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago.
- ✓ Valorar el efecto de dicho programa, mediante la comparación entre el grupo intervenido y un grupo control.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Marco legal de Recreación

Como Referencias normativas a nivel internacional se tiene:

En 1970 en la ciudad de Ginebra se proclaman los Derechos Humanos en donde se reconoce el derecho a participar de la recreación en el tiempo libre de las comunidades, donde se plantea que todo hombre tiene el derecho de conocer y participar en todo tipo de recreación durante su tiempo libre, tales como: deportes, juegos, vida al aire libre, viajes, teatro, baile, arte visual, música, ciencia y manualidades, sin distinción de edad, sexo o nivel de educación. (Art. 4)

En 1976 en la ciudad de Vancouver la Conferencia de la Naciones Unidas en la Conferencia sobre Asentamientos Humanos, Hábitat y Medio Ambiente se declaró por unanimidad que la recreación es fundamental del hombre contemporáneo.

En la Declaración Americana de los Derechos y Deberes se establece que toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico. (Art. 15)

A nivel nacional se tienen una serie de normas y políticas que han sido las precursoras de las actuales normas nacionales, entre ellas se encuentran el acuerdo del 29 de julio de 1555, “sobre los juegos”, emanado de la Real Audiencia del Nuevo Reino de Granada, la Ley 11 de marzo de 1825, sobre “Organización y Régimen Político y Económico de los Departamentos y Provincias”, como espacio de integración y esparcimiento de las comunidades, la ley 39 de 1903, que resalta la importancia de la recreación como factor terapéutico preventivo: “la recreación es favorable para el desarrollo de la salud de los niños”, la de 1957, mediante el Decreto 118, se establecen la Cajas de Compensación Familiar, a las cuales se responsabilizó, entre otras cosas del área social de la recreación, reconocimiento explícito de la importancia creciente de este sector en el desarrollo social.

En 1959, se crea el primer “Comité Nacional de Recreación de la Presidencia de la República.”, que en el terreno privado encuentra más adelante correspondencia en la creación de la Asociación Colombiana de Recreación, indicadores estos de la importancia institucional que había adquirido en esa época el sector.

En la actualidad el panorama normativo de la Recreación se basa en la Constitución Política de Colombia de 1991. Algunos de sus artículos exponen la

Recreación como un derecho fundamental de los colombianos en cualquier etapa de su vida.

El marco legal de la recreación establece los derechos de las personas a participar del proceso, como se plantean a continuación:

- **Derechos de los niños a la Recreación:**

Son derechos fundamentales de los niños: La vida, la integridad física, la salud y seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener familia y no ser separado de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la Recreación y la libre expresión de opinión. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás (Art. 44).

- **Derecho de todas las personas a la Recreación:**

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (Art.52).

- ✓ **La Recreación y la Educación como un derecho fundamental:**

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el

cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley." (Art. 67) ¹²

La Ley 181 de 1995 "Ley General del Deporte", hace referencia frente a la recreación como un derecho social de las personas:

El Deporte, la Recreación y el aprovechamiento del Tiempo Libre son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona... (Art.4)", "Se entiende que: La Recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. El aprovechamiento del Tiempo Libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la libertad en el trabajo y la recuperación psicobiológica.(Art.5)

"Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de Recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulos de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la Recreación le corresponde al Estado... (Art.6)", "Los entes deportivos departamentales y municipales coordinarán y promoverán la ejecución de programas recreativos para la comunidad, en asocio en entidades públicas o privadas que adelanten esta clase de programas en su respectivo jurisdicción. (Art.7)

4.1.2 Otras leyes y decretos

El decreto 2247 de 1997

Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo,

¹² QUINTERO R., Maximiliano. Marco Normativos de la Recreación. Cundinamarca : UDEC, 2006
Disponible desde: <http://bienestar.unicundi.edu.co/>

reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

En la ley 115 de Febrero 8 de 1994

Incluye como objetivos de la educación básica primaria, la recreación y el deporte como medios para el conocimiento y ejercitación del cuerpo, conducentes al desarrollo físico y armónico, así mismo en la formación de los escolares en valores morales, civiles y éticos para la convivencia.

Dentro de esta misma ley, en el artículo 16 se establece el desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

De acuerdo con lo dispuesto en los artículos 73 y 87 de la Ley 115 de 1994 del Ministerio de Educación Nacional, todos los establecimientos educativos deben tener como parte integrante del proyecto educativo institucional, un reglamento o manual de convivencia.

El reglamento o manual de convivencia debe contener una definición de los derechos y deberes de los alumnos y de sus relaciones con los demás estamentos de la comunidad educativa.

En particular debe contemplar los siguientes aspectos:

- Las reglas de higiene personal y de salud pública que preserven el bienestar de la comunidad educativa, la conservación individual de la salud y la prevención frente al consumo de sustancias psicotrópicas.
- Criterios de respeto, valoración y compromiso frente a la utilización y conservación de los bienes personales y de uso colectivo, tales como equipos, instalaciones e implementos.
- Pautas de comportamiento en relación con el cuidado del medio ambiente escolar.
- Normas de conducta de alumnos y profesores que garanticen el mutuo respeto. Deben incluir la definición de claros procedimientos para formular las quejas o reclamos al respecto.
- Procedimientos para resolver con oportunidad y justicia los conflictos individuales o colectivos que se presenten entre miembros de la comunidad. Deben incluir instancias de diálogo y de conciliación.
- Pautas de presentación personal que preserven a los alumnos de la discriminación por razones de apariencia.

- Definición de sanciones disciplinarias aplicables a los alumnos, incluyendo el derecho a la defensa.
- Reglas para la elección de representantes al Consejo Directivo y para la escogencia de voceros en los demás consejos previstos en el presente Decreto. Debe incluir el proceso de elección del personero de los estudiantes.
- Calidades y condiciones de los servicios de alimentación, transporte, recreación dirigida y demás conexos con el servicio de educación que ofrezca la institución a los alumnos.
- Funcionamiento y operación de los medios de comunicación interna del establecimiento, tales como periódicos, revistas o emisiones radiales que sirvan de instrumentos efectivos al libre pensamiento y a la libre expresión.
- Encargos hechos al establecimiento para aprovisionar a los alumnos de material didáctico de uso general, libros, uniformes, seguros de vida y de salud.
- Reglas para uso del bibliobanco y la biblioteca escolar.

4.1.3 Marco institucional

La Institución Manuel Quintero Penilla es una institución de carácter Oficial, Laico y Mixto, aprobado legalmente por el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación del Valle del Cauca según Resolución No 1674 del 03 de septiembre de 2002, para impartir enseñanza formal en los niveles de educación Preescolar, Básica (Primaria y Secundaria) y Media Técnica Empresarial; en jornada diurna y calendario B.

Se encuentra ubicado en la Calle 9ª con Carrera 10 esquina, en el Barrio San Nicolás de la ciudad de Cartago Valle del Cauca; teléfonos 21286-50.

Misión

Promover una orientación hacia la Técnica en Contabilidad y Finanzas, garantizando procesos de formación permanente, para satisfacer las expectativas y necesidades de la Comunidad Educativa y su entorno, que le permita formar su propia microempresa o desempeñar un rol de alta responsabilidad en una empresa, en su defecto continuar con éxito su educación superior.

Visión

Para el año 2010 La Institución Educativa Técnica Empresarial MANUEL QUINTERO PENILLA de Cartago, formará excelentes técnicos en Contabilidad y Finanzas, con apropiado desempeño en informática y con una mentalidad proactiva de saberes y competencias prácticas, para desarrollar habilidades físicas

e intelectuales con proyección laboral y/o profesional, con unas metas permitiéndole mejorar la calidad de vida a nivel personal y social.

La institución educativa cuenta con unos principios rectores para la convivencia de la comunidad estudiantil, como:

- ✓ La Democracia
- ✓ La Participación
- ✓ La Honestidad
- ✓ El Respeto
- ✓ La Cientificidad
- ✓ La Tolerancia
- ✓ La Solidaridad
- ✓ La Justicia

Una de las metas importantes en la institución es practicar la vivencia fundamentada en valores que le permitan generar ambientes de paz, armonía y solidaridad ante todo respetando la dignidad humana

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 La Recreación

Se parte de la recreación como herramienta fundamental y participativa, donde el hombre crea y se recrea en el medio donde vive, siendo esta un derecho de la constitución establecido en la ley 181 de 1995 en su artículo 5, donde se plantea La recreación es un proceso de acción representativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

Según Guzmán, la recreación es Un campo de experiencias y de actividades que se realizan especialmente en el tiempo libre y libremente optadas, poseen la virtud de fortalecer y/ o enriquecer la vida a través de satisfacer necesidades individuales básicas y cultivar relaciones sanas y armoniosas. Bajo esta orientación constituye una acción educativa que promueve el desarrollo intelectual, físico y síquico tanto del individuo como de la comunidad, brindando satisfacción y experiencia placentera”¹³

El programa Ciencias del Deporte y la Recreación, de la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Tecnológica de Pereira plantea la recreación como Una actitud permanente en la vida, en la búsqueda de felicidad del ser humano, basada en concesiones humanistas, de salud, educación y procesos orientados a la transformación del ambiente en lo natural, sociocultural y económico, fomentando la participación y la organización de una cultura ciudadana¹⁴

La mayoría de las definiciones de recreación se enfocan a verla como una actividad, Neumeyer sugiere que la recreación requiere ser cualquier actividad que se lleve a acabo durante el ocio, ya sea individual o colectivamente, que es libre y placentera y que no se requiere de otro beneficio mas allá que el de haber participado en ella.

Hutchinson, introduce un elemento adicional de aceptación social, por lo que la recreación es una experiencia de ocio socialmente aceptada y que da satisfacción al individuo quien participa voluntariamente en ella.

¹³ GUZMAN DIAZ, Luis A. Introducción a la educación física, al deporte y a la recreación. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira, 2003. 224 p.

¹⁴ MORENO, BAÑOL, Gustavo. Área de Recreación del Programa. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira, 2007.

Kraus presenta otras definiciones como las que siguen:

1. La recreación es ampliamente vista como una actividad en la que se incluye las físicas, las mentales, las sociales y las emocionales. Esto en contraste con la pereza.
2. La recreación puede incluir un rango amplio de actividades tales como son: deportes, juegos, artesanías, artes escénicas, música, drama, viajes, pasatiempos y actividades sociales. En estas actividades se puede participar de manera breve en único episodio o de toda la vida.
3. La selección de una actividad es completamente voluntaria y no se debe a presiones externas.
4. La recreación es motivada de manera interna y por el deseo de lograr satisfacción personal y no de tener un propósito ulterior.
5. La recreación depende grandemente en un estado de la mente o en una actitud, no es tanto la actividad que uno trata de hacer como la razón para hacerlo y la forma en que el individuo siente sobre la actividad lo que realmente lo hace recreativo.
6. La recreación tiene resultados deseables y potenciales aun cuando la motivación primaria para participar sea el disfrute personal, puede resultar en un crecimiento intelectual, físico y social.

La recreación tiende a ser definida como una actividad con un propósito vista como asistencia individual para tener experiencias positivas en el ocio que ayuda a renovar el espíritu, recuperar energías y rejuvenecer como individuos. La recreación también esta unida con tipos específicos y actividades tales como son juegos, artes, artesanías, recreación al aire libre y otros.

Como actividad, la Recreación es definida por Kraus:

La Recreación consiste de una actividad o experiencia, elegida voluntariamente por el participante ya sea porque recibe satisfacción inmediata de ella o porque percibe que puede obtener valores personales o sociales de ella.

Se lleva a cabo en el tiempo libre, no tiene ninguna connotación laboral, regularmente se disfruta de ella y se ofrece como parte de un Programa de una Agencia o institución pública, privada o comercial. Esta diseñada para satisfacer metas constructivas y sociales para el participante, el grupo y la sociedad

Marion Clawson la define como: la actividad o actividades (incluyendo la inactividad) cuando es escogida libremente, en las que se involucra el individuo durante su tiempo de ocio. El ocio es un periodo de tiempo, la recreación es un

contenido de este tiempo (en actividad), aún cuando están íntimamente relacionados no son sinónimos¹⁵

La recreación brinda al hombre beneficios, entre los que se encuentran según Funlibre:

I. BENEFICIOS PERSONALES

A. Psicológicos

1. Mejor salud mental y mantenimiento de la misma
 - Sentido holístico de bienestar
 - Manejo del estrés (prevención, mediación y restauración)
 - Catarsis
 - Prevención y reducción de la depresión, la ansiedad y el enojo
 - Cambios positivos en los estados de ánimo y las emociones

2. Desarrollo y crecimiento personal
 - Autoconfianza
 - Independencia
 - Competencia
 - Seguridad de si mismo
 - Clarificación de valores
 - Mejoramiento académico y del desempeño cognitivo
 - Autonomía e independencia
 - Sentido de control sobre la propia vida
 - Humildad
 - Liderazgo
 - Aumento de la capacidad estética
 - Aumento de la creatividad
 - Crecimiento espiritual
 - Adaptabilidad
 - Eficiencia cognitiva
 - Resolución de problemas
 - Aprendizaje natural
 - Conocimiento, aprendizaje y apreciación cultural e histórica
 - Conocimiento y comprensión ambiental
 - Tolerancia
 - Competitividad balanceada
 - Vida balanceada
 - Prevención de problemas en jóvenes en riesgo

¹⁵ GUILAR CORTES, Lupea. La Recreación como Perfil Profesional: Experiencia Americana. 1er Simposium De Doctores Y Licenciados. México. 2006

- Aceptación de las propias responsabilidades
3. Satisfacción y apreciación personal
- Sentido de libertad
 - Autoactualización
 - Fluidez y absorción
 - Euforia
 - Estimulación
 - Sentido de aventura
 - Desafíos
 - Nostalgia
 - Calidad de vida y/o satisfacción con la vida
 - Expresión creativa
 - Apreciación estética
 - Apreciación natural
 - Espiritualidad
 - Cambios positivos de las emociones y el estado de ánimo

B. Psicofisiológicos

1. Beneficios cardiovasculares, incluyendo prevención de ataques
2. Reducción o prevención de la hipertensión
3. Reducción del colesterol y los triglicéridos
4. Mejor control y prevención de la diabetes
5. Prevención del cáncer de colon
6. Decremento de problemas dorsales
7. Reducción de la grasa corporal y la obesidad y /o control de peso
8. Mejoramiento del funcionamiento neuropsicológico
9. Incremento de la masa esquelética y fortalecimiento en los niños
10. Incremento de la fuerza muscular y mejor conexión de los tejidos
11. Beneficios respiratorios (incremento de la capacidad muscular, beneficios para las personas con asma).
12. Reducción de la incidencia de enfermedad
13. Mejoramiento del control urinario en la vejez
14. Incremento de la expectativa de vida
15. Manejo de los ciclos menstruales
16. Manejo de la artritis
17. Mejoramiento en el funcionamiento del sistema inmune
18. Reducción del consumo de alcohol y uso de tabaco

II. BENEFICIOS SOCIALES Y CULTURALES

- A. Satisfacción comunitaria
- B. Orgullo de la comunidad y la nación
- C. Conocimiento y apreciación cultural e histórica
- D. Reducción de la alienación social
- E. Compromiso comunitario y político

- F. Identidad étnica
- G. Vinculación social, cohesión y cooperación
- H. Resolución de conflictos y armonía
- I. Desarrollo comunitario en un ambiente de toma de decisiones
- J. Soporte social
- K. Soporte democrático ideal de libertad
- L. Vinculación familiar
- M. Reciprocidad y compartir.
- N. Movilidad social
- O. Integración comunitaria
- P. Nutrirse de otros
- Q. Comprensión y tolerancia de otros
- R. Medioambiente de conocimiento y sensibilidad
- S. Mejor visión del mundo
- T. Socialización y culturización
- U. Identidad cultural
- V. Continuidad cultural
- W. Prevención de problemas sociales para jóvenes en riesgo
- X. Beneficios para el desarrollo de los niños

III. BENEFICIOS ECONOMICOS

- A. Reducción de los costos de salud
- B. Incremento de la productividad
- C. Menos ausentismo en el trabajo
- D. Reducción de los accidentes de trabajo
- E. Decremento de las rotaciones en el trabajo
- F. Balance monetario internacional por el turismo
- G. Crecimiento económico local y regional
- H. Contribuciones al desarrollo económico nacional

IV. BENEFICIOS MEDIOAMBIENTALES

- A. Mantenimiento de infraestructura física
- B. Administración y preservación de opciones
- C. Agricultura y mejoramiento de las relaciones con el entorno natural
- D. Etica medioambiental
- E. Compromiso público con los temas del medioambiente
- F. Protección ambiental
 - 1. Sostenibilidad del ecosistema
 - 2. Diversidad de las especies
 - 3. Mantenimiento de los laboratorios científicos naturales
 - 4. Preservación de las áreas naturales
 - 5. Preservación de la cultural, la herencia, y los sitios y áreas históricas

Según Funlibre, la Recreación Psicoterapéutica (RPT) es una estrategia terapéutica que consiste en la implementación de actividades recreativas fundamentadas en teorías y técnicas psicoterapéuticas, que buscan mantener y/o mejorar la salud mental de personas y comunidades con necesidades específicas, abordándolas simultáneamente en sus dimensiones biológica, psicológica y social. La RPT se caracteriza por la utilización de aproximaciones y técnicas de diversas corrientes psicológicas, centrándose no sólo en las necesidades y las dificultades específicas, sino también en las capacidades y fortalezas del paciente. La razón para una aproximación ecléctica es que aunque cada una de las teorías psicoterapéuticas aceptadas tiene sus puntos fuertes, ninguna tiene todas las respuestas. Por lo tanto, en vez de la imposición de una aproximación específica a todas las personas, los métodos se eligen según la naturaleza de sus necesidades¹⁶

4.2.2 Juegos Cooperativos

Según lo planteado por Orlick, citado por Mejía, los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica. Los juegos cooperativos son juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros. Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana, para Orlick los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales. Y agrega igualmente, los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones. La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio-afectivas y de cooperación intragrupal en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales¹⁷

¹⁶ TREJOS, Jhon J, CANO, Margarita y CARDONA Dora. Recreación Psicoterapéutica: Avances Conceptuales E Investigativos. EN: IX Congreso Nacional de Recreación Coldeportes/ FUNLIBRE. Bogotá: 2006.

¹⁷ MEJIA, Emperatriz. El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Medellín, 2006. 43 p. Trabajo de grado (licenciatura en Educación Física) Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, licenciatura en Educación Física.

Los juegos cooperativos permiten la participación de todas las personas, sin discriminación, ya que se trata de trabajo en equipo sin importar los resultados, mucho menos si hay un perdedor o un ganador; lo más importante es respetar lo que piensa el otro y la interacción con éste, dejando de lado el egoísmo y la competencia.

Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Los individuos 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 sí 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. El comportamiento es producto de los valores que socialmente se reciben desde los inicios de la vida, de los modelos que se ven y de los refuerzos o estímulos que se adquieren por hacer o no ciertas cosas, se es producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos¹⁸.

Los juegos cooperativos nos permiten solidarizarnos en grupo, además están libres de competencia, lo cual nos permite jugar sin esperar un resultado cuantificable, como lo plantea Antonio Vincent en su artículo:

Los juegos cooperativos son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades¹⁹.

Según el portal, **CODEFPAZ**, los juegos cooperativos se caracterizan por los siguientes elementos:

¹⁸ PEREZ O. Enrique, juegos cooperativos: juegos para el encuentro. En educación física y deportes. [En línea] Año 3 N° 9. Buenos Aires, Argentina. [citado el 4 de septiembre de 2007] disponible desde <http://www.efdeportes.com>. pág. 1

¹⁹VINCENT, Antonio .Juegos para cooperación y la paz: Juegos de cooperación.[En línea] Disponible desde: www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz. pág. 5

- Las metas son compatibles para todos los jugadores.
- Existe interrelación entre las acciones de los participantes.
- El tipo de interrelación no es de oposición, es decir, las acciones de un jugador tienden a favorecer las de sus compañeros, en lugar de perjudicarlas

Otros autores como Omeñaca y Ruiz, consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

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 ²⁰

El norteamericano Steve Grineski señala que el juego cooperativo favorece significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales.

Rosa María Guitart destaca el papel de los juegos 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.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todo y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Maite Garaigordobil Landazábal y José María Fagoaga Azumendi enfatizan que en los juegos cooperativos todos los miembros de un grupo pueden participar, nadie sobra, no hay eliminados, nadie pierde, todos cooperan para

²⁰ RUIZ OMEÑACA Jesús V. y OMEÑACA CILLA Raúl. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo, 2005. 81-82 p.

conseguir una finalidad en común, combinando sus habilidades y uniendo sus esfuerzos, los jugadores compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir una meta.

Los juegos cooperativos eliminan el miedo a equivocarse y la angustia por el fracaso, dado que el objetivo no es ganar sino, reafirmar la confianza en los jugadores como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad.

Además, en esta nueva forma de jugar, el valor del niño no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. Los participantes jugando cooperativamente aprenden a compartir, a ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir a fines comunes.²¹

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

²¹ GARAIGORDOBIL, L., Maite y FAGOAGA, José, M. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria. Donostia: San Sebastián, 2006

El brasileño Fabio Otuzi Brotto, basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:²²

4.2.3 Actividades cooperativas

Son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Dentro de las actividades colectivas cooperativas se distingue dos tipos:

Con objetivo cuantificable: El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de actividades todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo propuesto. Dentro de este grupo, se diferencian estos dos subgrupos:

- Con puntuación. Actividades de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible, superando una puntuación determinada que, a veces, no está definida al comenzar la actividad, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.
- Sin puntuación. Actividades en las que el objetivo que hay que superar no es el de alcanzar una puntuación determinada, sino que suele tratarse de una prueba que debe superar el grupo.

Con objetivo no cuantificable: Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores. El papel de todos los jugadores puede ser el mismo o diferenciarse varios papeles. En este último caso pueden existir cambios de rol a lo largo de la actividad pero, a diferencia de los que se producían en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, en las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable estos cambios vienen determinados por los propios participantes y no por circunstancias del juego. Otra diferencia significativa es que en las actividades de este tipo no existe preferencia por parte de los participantes del tipo de papel que van a desarrollar, mientras que en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, los participantes prefieren un determinado papel (perseguir a ser perseguido, saltar a hacer girar la cuerda, etcétera).

²² TORRENTE, Domingo, MIRAS y otros. Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención". En: Revista Digital. Año 12, No. 109 (2007); Disponible desde: <http://www.efdeportes.com/>

Dentro de las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. Señalaremos, a modo de ejemplo, los siguientes:

- De imitación. Uno o varios participantes imitan a otro u otros. El objetivo suele ser hacerlo lo más fielmente posible. Un ejemplo lo encontramos en el tradicional juego de seguir al rey, donde un grupo de personas reproducen con la mayor fidelidad posible todos los movimientos que realiza otra.
- De vértigo. Uno o varios participantes, con ayuda de otro u otros, tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego. El molinillo, donde dos personas tomadas de las manos giran tan rápido como pueden, es un juego tradicional que nos sirve de ejemplo.
- De mantener un objeto en movimiento. El objetivo es que un móvil no se detenga. La mayor parte de las actividades cooperativas con puntuación podrían incluirse aquí cuando precisamente falte el tanteo; en este caso, los participantes no se preocupan por hacer el mayor número de puntos, sino que lo único que les interesa es mantener el objeto en movimiento el mayor tiempo posible o hacerlo tan deprisa como puedan. Un ejemplo de este tipo de actividades es el tenis de mesa rotativo, donde los jugadores se colocan en dos filas y golpean la pelota con su raqueta antes de pasar a ocupar el último lugar en su fila.

De reproducción de secuencias rítmicas. Incluimos aquí las danzas colectivas, todos aquellos juegos tradicionales de palmas sin eliminados, los de corro y los juegos cantados. El objetivo es reproducir, tan fielmente como sea posible, una serie de acciones mientras se canta una canción o se escucha una melodía²³.

4.2.2 ESTILOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Según Riesco el ser humano puede emitir distintos tipos de respuestas a los diferentes estímulos que ofrece el entorno. Estas son:

Respuesta inhibida

El niño inhibido se considera una persona aislada, pasiva y tímida. El comportamiento pasivo hace que el niño no defienda sus propios sentimientos,

²³ VELÁZQUEZ CALLADO, Carlos. Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica EN: Programa de estudios, 2º Semestre, Licenciatura en Educación Física, 2005.

necesidades y opiniones. El retraimiento social hace que traiga consecuencias tanto en el presente como en el futuro del niño. Los niños no asertivos pueden permitir que los demás amenacen sus propios deseos, sentimientos y pensamientos personales, lo cual les lleva a adoptar una actitud de pasar inadvertidos.

No ser capaz de expresar sus propios sentimientos y pensamientos, sin confianza y honestidad hace que las demás personas violen los derechos del niño.

Los Indicadores que hacen evidente una respuesta inhibida son:

Conducta no verbal

- Ojos que miran hacia abajo.
- Tono de voz bajo, vacilante de queja.
- Vacilaciones, gestos desvalidos.
- Niegan totalmente la situación o la evitan.

Conducta Verbal

Utilizan los términos: “quizás, supongo, me pregunto si podremos, no creo que, realmente no es importante, no te molestes...”.

Efectos

- Conflictos interpersonales.
- Depresión.
- Pobre autoimagen de sí mismo.
- Se hierde a sí mismo.
- Pierde oportunidades.
- Soledad.
- No se gusta a sí mismo ni a los demás.
- Se siente enfadado

Respuesta asertiva

La conducta o respuesta asertiva hace referencia a la expresión de los sentimientos, necesidades, derechos legítimos u opiniones, aceptando lo de los demás, sin violar sus derechos y respetándolos.

El mensaje básico de la aserción es: esto es lo que yo pienso. Así es como veo yo la situación.

Los indicadores de la respuesta asertiva son:

Conducta no verbal

- Contacto ocular directo.
- Nivel de voz conversacional.
- Habla fluida.
- Gestos firmes.
- Mensaje en primera persona.
- Verbalizaciones positivas.
- Respuesta directa a la situación.

Conducta Verbal

“Pienso”, “siento”, “quiero”, “hagamos”, “qué piensas”, “que te parece”, “cómo podemos resolverlo”.

Efectos

- Resuelve los problemas.
- Se siente a gusto con los demás.
- Se siente satisfecho, se siente a gusto consigo mismo.
- Relajado
- Se siente con control
- Crea y fabrica la mayoría de las oportunidades
- Se gusta así mismo y a los demás

Respuesta agresiva

Son los niños con excesos conductuales. Son agresivos, no cooperativos, no aceptan opiniones fuera de ellos, son el centro de todo y que manifiestan un Comportamiento dirigido al exterior. Se comportan de una forma que resulta desagradable para los demás individuos de su medio social.

Las características más relevantes de este tipo de respuesta son:

- La violencia verbal y física
- Las burlas
- Provocaciones
- Peleas
- Discusiones sobre conflictos ya resueltos
- Violar o ignorar los derechos de los demás.

Este tipo de comportamiento lo que busca es defender sus propios derechos, opiniones, sentimientos y pensamientos sin importar los derechos de los demás, llevando ésto, a que la persona que es agresiva se sienta ganadora, forzando a la otra persona a ser un perdedor.

Los indicadores de la conducta o repuesta agresiva son:

Conducta no verbal

- Mirada fija
- Voz alta
- Enfrentamientos y gestos de amenaza
- Postura intimidatoria
- Mensajes interpersonales

Conducta Verbal

“harías mejor en”, “si no tienes cuidado”, “deberías”, “debes estar bromeando”, “tienes que hacerlo”.

Efectos

- Conflictos interpersonales
- Culpa
- Frustración
- Imagen pobre de sí mismo
- Hierde a los demás
- Pierde oportunidades
- Se siente sin control
- Tensión
- Soledad
- No le gustan los demás
- Se siente enfadado²⁴

²⁴ RIESCO, GONZÁLEZ, Manuel. Habilidades Sociales En Adolescentes Con Problemas De Desadaptación Social. ESPAÑA: 2005 5-8 P

4.3 ESTADO CIENTÍFICO ACTUAL

El profesional en Ciencias del deporte y la recreación de la universidad Tecnológica de Pereira Oscar Hernán Beltrán Flores, realizó un trabajo donde pretendía determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en 20 escolares entre los 8 y los 12 años de grados Tercero, cuarto y quinto de primaria, que presentaban problemas de contravención al manual de convivencia escolar, relacionados con conductas sociales negativas (agresión física y verbal contra sus compañeros, profesores e infraestructura escolar) en 3 escuelas del municipio de Marsella (Risaralda), donde concluyó que dicho programa tuvo un impacto positivo en las conductas sociales de los escolares, evidenciándose en el resultado de las diferencias significativa entre la preprueba y la postprueba a través de la prueba del signo, hubo una mejoría en la disciplina de los niños participantes en el aula de clases y el programa no influyó sobre los estimativos de conducta relacionados con compartir alimentos y objetos personales. Se cree que la necesidad alimentaria y económica de los escolares (estratos 1 y 2) coadyuva negativamente en el desarrollo de la conducta de compartir alimentos y objetos personales, sumado a la etapa psicosocial que atraviesan, donde la amistad implica dar y recibir pero todavía sirve intereses particulares, antes que comunes.

La licenciada en español y comunicación audiovisual de la universidad Tecnológica de Pereira, Beatriz Umilce Arias Castaño realizó una investigación descriptiva donde utilizó la escucha como herramienta fundamental para mejorar los procesos comunicación, determinando así los factores internos y externos que inciden positiva o negativamente en el desarrollo de la escucha en los alumnos del grado 5 de básica primaria de la escuela San Juan, municipio de Pereira, donde concluye que la competencia de la escucha, su desarrollo y fortalecimiento facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, se forma valores, puede lograr interrelaciones saludables entre estudiantes y docentes del grado 5 de la escuela San Juan.

Si el contexto educativo sigue indiferente frente a la importancia que tiene la construcción de la competencia de la escucha de los estudiantes, desde su escolaridad, las falencias educativas serán mas difíciles de superar y por ende el logro de los objetivos académicos, pues estudiante que no posea buenos hábitos de escucha no es capaz de lograr adecuadas niveles de concentración, dando como resultado poca aprehensión de los contenidos académicos, poco análisis y discernimiento, débiles relaciones interpersonales y con todo ello la deserción escolar seguirá creciendo.

Emperatriz Mejía realizó un trabajo de juegos cooperativos en la ciudad de Medellín titulado ¿Cómo desde la Educación Física se puede reducir los niveles de agresión en los estudiantes de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez de la ciudad de Medellín?

Dicha investigación ratifica como los juegos cooperativos se ponen en acción para reducir los niveles de agresión en la escuela, resultados referentes a los juegos cooperativos y su posible ejecución en los primeros niveles escolares, además de la influencia de las actitudes de los maestro, de la escasez de implementos y espacios, de la organización grupal, de la competencia y de la norma en el incremento de las conductas agresivas en los estudiantes escolares.

En España, Maite Garairgordobil desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos con los alumnos de 3º y 4º primaria con edades entre 8 y 10 años donde se destaca al final de la investigación la mejora de la cooperación grupal y de las conductas prosociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del autoconcepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.

Las relaciones que los niños y adolescentes tienen en el marco escolar les deben servir de aprendizaje para la convivencia en sociedad. A medida que los cambios sociales y culturales han ido afectando a la vida escolar, se ha visto la necesidad de realizar en las aulas un trabajo más sistematizado para promover una convivencia positiva. La demanda social a la institución escolar se ha ampliado para que contribuya a la construcción de una sociedad en paz, abordando otras dimensiones de la Educación para la Convivencia y la Paz, como la educación en valores, los derechos humanos y la interculturalidad.

José William Martínez, Joanne Klevens, Brenda Lee, Carlos Rojas, Adriana Duque y Rafael Tovar realizaron un estudio experimental, donde de manera aleatoria 12 escuelas públicas de Pereira fueron asignadas a tres diferentes grupos o tratamientos (A, B y C). Las escuelas participaron con los estudiantes matriculados en primero y segundo de primaria durante el año 2006. El grupo A estuvo conformado por escuelas donde se intervinieron los docentes; el grupo B por escuelas donde se intervinieron docentes y padres de familia, y el grupo C fueron escuelas control.

El comportamiento agresivo y prosocial de los niños y niñas fue el desenlace principal de este estudio. Este comportamiento se evaluó con la encuesta de Comportamientos Prosociales y Agresivos (COPRAG).

Los hallazgos de este estudio muestran que después de 6 meses, la intervención de los docentes redujo el comportamiento agresivo y aumento el comportamiento prosocial de niños y niñas de primero y segundo de primaria de un grupo de escuelas públicas de Pereira. Se observo un mayor efecto de la intervención que

incluyó sólo docentes, en comparación con la que incluyó además padres de familia y se observó un mayor efecto en los niños que en las niñas. Con esta investigación se genera evidencia científica para el diseño de estrategias de intervención, para ser aplicadas en el sector educativo y en el Sistema General de Seguridad Social en Salud como parte de un modelo de atención a los niños.

5. METODOLOGÍA

5.1 DISEÑO E HIPÓTESIS

La presente investigación será experimental y cuenta con el siguiente esquema:

AG1	X1	Y	X2	
AG2	X1	-	X2	Y

Donde:

- A = Conformación de los subgrupos (al azar)
- G1 = grupo experimental
- G2 = grupo en espera
- X1 = preprueba
- Y = estímulo
- - = ausencia de estímulo
- X2 = posprueba"

5.1.2 Hipótesis de Investigación

El programa de juegos cooperativos que se implementará mejorará el estilo de resolución de problemas en los alumnos de grado quinto de una escuela del municipio de Cartago.

5.1.3 Hipótesis Nula

El programa de juegos cooperativos que se implementará no mejorará el estilo de resolución de problemas en los alumnos de grado quinto de una escuela del municipio de Cartago.

5.2 POBLACION

La población intervenida, es un grupo de 40 escolares entre los 10 y 14 años de edad, de ambos sexos, de una institución educativa ubicada al nororiente del municipio de Cartago (Valle). Dichos niños pertenecen a los estrato 1 y 2, presentan múltiples problemas sociales como abandono, violencia intrafamiliar, delincuencia, entre otros, lo que conlleva a una falta de comunicación entre los integrantes del mismo.

5.2.1 Criterios de inclusión:

- Aceptar participar en el programa: Que padres e hijos decidan firmar los consentimientos informados.

- Que cumplan el límite de edad: que se encuentren el rango entre 10-14 años.

5.2.2 Criterios de exclusión:

- Que falten al 20% del programa: que no asistan 6 de las 32 sesiones de la investigación.
- Que ocurra una crisis inesperada familiar o social que afecte seriamente su estado emocional.

5.3 VARIABLES

5.3.1 Variable Independiente:

LOS JUEGOS COOPERATIVOS son actividades que buscan disminuir la agresividad, la competencia y aumentar en gran medida la comunicación y cooperación de los participantes; dichos juegos no tienen un ganador o un perdedor, su interés radica sólo en participar activamente de ellos pudiendo mejorar el trabajo en equipo y la comunicación de las personas.

Son Juegos que no plantean "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos los niños 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 de los infantes se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, centrará el interés de ellos 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.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir, generando a los niños confianza al participar y a trabajar en equipo.

Los juegos deben facilitar en los niños el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los niños pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos

juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

La cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, los niños pueden experimentar el poder para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que se les presenta en la realidad en que viven, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.²⁵

El programa que se desarrolló con los alumnos de la escuela Manuel Quintero Penilla, estuvo estructurado con juegos de interacción, donde la comunicación y el trabajo en equipo fueron clave fundamental para intentar contribuir a la mejora de la convivencia en el grupo a intervenir. Se utilizaron los espacios físicos de la institución como cancha, patio de recreo, salones, entre otros; que son las áreas comunes donde a diario los niños se movilizan. En lo posible se utilizaron otros espacios externos con el debido permiso de la institución y control de riesgo por parte de los investigadores.

El programa duró 4 meses, en primera medida se tuvo el contacto con las directivas del colegio a las cuales se les presentó la propuesta, los objetivos y tareas a desarrollar; se dio a conocer a los niños, a los cuales se les explicó el desarrollo del proyecto y seguidamente se les aplicó el instrumento a unos cuantos del grupo a intervenir que se escogieron al azar.

La aplicación de la preprueba se inició cuando se tuvo los resultados del instrumento aplicado, porque para dar inicio al programa se debía obtener buenos resultados de ésta.

El programa estuvo conformado por 32 sesiones, de las cuales se hicieron 2 por semana con una intensidad de 2 horas por sesión, con la intervención del grupo escogido.

Los días a intervenir en la semana y el horario fueron escogidos con el director encargado del grupo de niños, para no interferir con su calendario y tiempo académico.

En cada sesión se empezó con actividades rompehielos para que los niños entraran en confianza, a esa edad ellos son tímidos pero con la energía necesaria de poder jugar durante 2 horas; la actividad central fue diferente en cada sesión

²⁵ PEREZ O. Enrique, Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro. En educación física y deportes. Año 3 N° 9. Buenos Aires, Argentina. (citado el 4 de septiembre de 2008) disponible desde <http://www.efdeportes.com>

con sus respectivos objetivos a trabajar, donde la penitencia fue abolida como práctica no pedagógica, la cual genera miedo e inseguridad en los niños al practicar las actividades de grupo. Lo que se perseguía era la participación de todos los estudiantes en las actividades, que además de generarles placer y diversión les proporcionó herramientas válidas para enfrentar los problemas personales desde un punto más reflexivo y comunicativo.

Se adaptó los conflictos más sobresalientes de la vida diaria dentro de la escuela, a los juegos, para demostrarles que el diálogo, los valores y la comunicación dentro de una comunidad son elementos fundamentales para una sana convivencia.

En las sesiones se recolectaron los resultados de cada intervención como fotos, productos generados por los niños, sentimientos mutuos y hasta recomendaciones, para los cual se contará con diarios de campo que serán el registro del trabajo.

5.3.2 Variable Dependiente:

Valores que se trabaron para la resolución de conflictos, que son los que permiten mantener y mejorar cada vez la buena convivencia entre los integrantes.

DIMENSIONES	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA
RESPECTO: Trato humano entre 2 personas.	<ul style="list-style-type: none">• Tu amigo te dice en serio: eres muy simpático o simpática.• Tu amigo ha hecho una tarea y tú crees que está muy bien.• Estás en una excursión y varios niños están haciendo cometas. Un compañero te dice que la tuya es la mejor• Estás con tu grupo de amigos y uno de ellos te ha dado un chicle.• Estás en tu casa con un amigo y tu hermano te dice: No grites tanto.• Rompes una página de un libro y le echan la culpa a otro.• Durante el recreo, un chico o una chica al que no conoces mucho se te acerca y te dice: “¡Hola!”.	Asertiva agresiva , inhibida

<p>DIALOGO: Capacidad de expresar mi opinión y entender la del otro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estás en la calle y te echan la culpa de romper un cristal que tú no has roto. • Tu profesor te dice que tienes que hacer de árbol o de flor para representar un cuento y tú no quieres hacerlo. • Un compañero tiene una pelota con la que tú quieres jugar... • Vas a ir al cine con tus amigos y están diciendo que película quieren ir a ver. Tus amigos dicen la que les gusta a ellos. • Tu madre te dice que recojas tu cuarto, pero aún no has terminado la tarea del colegio. 	<p>Asertiva agresiva , inhibida</p>
<p>COOPERACIÓN: Resolver situaciones de forma compartida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tienes que pedirle ayuda a tu amigo para hacer la tarea. 	<p>Asertiva agresiva , inhibida</p>
<p>SOLIDARIDAD: Facultad para ayudar a los demás de forma desinteresada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tu amigo o amiga está triste. • Estás triste y tu hermano (si no lo tienes un amigo) te dice: ¿Te pasa algo?. • Tu hermano (si no lo tienes, tu amigo) te pide el jersey que te regalaron en Navidad. Tú no quieres prestarlo. • Un chico va corriendo por la calle y se cae. 	<p>Asertiva agresiva , inhibida</p>

<p>TOLERANCIA: El respeto que se tiene a las ideas, creencias o prácticas de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estás haciendo un dibujo y tú crees qué está muy bien, pero otro chico te dice: No me gusta. • No has traído el libro de Matemáticas y tu compañero te dice: ¡Pareces tonto!, mira que olvidarte del libro... • Quedas con un amigo y llega tarde. Cuando por fin llega, no te dice nada de por qué llego tarde. • Estás haciendo cola en un cine y un chico se te cuela. • Un compañero te quita los lápices de colores y tú te enfadas • Te das un golpe muy fuerte en la cabeza con una estantería. Alguien de tu familia te dice: ¿Te has hecho daño? • Tú eres el portero del equipo de fútbol de tu clase. Te meten un gol tonto y al terminar el partido, el capitán de tu equipo te dice: Hemos perdido por tu culpa, no sirves para nada. 	
--	--	--

5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTO

El instrumento fue autodilucidado en forma grupal con la presencia de los investigadores para explicar cómo se contesta y las dudas que surjan.

5.4.1 Instrumento

El instrumento seleccionado para evaluar el estilo de resolución de problemas, asertivo frente al no asertivo, fue la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979)²⁶.

²⁶ DE LA PEÑA, V. HERNÁNDEZ, E. y RODRÍGUEZ DÍAZ, F.J. Comportamiento asertivo y adaptación social: Adaptación de una escala de comportamiento asertivo (CABS) para escolares de enseñanza primaria

Validez del instrumento.

Según los estudios de la revista de psicología Universitas Terraconensis Volumen. XIX (1), Los estudios psicométricos del cuestionario muestran alta consistencia interna (KR20 =.78), y fiabilidad (test-retest = .86), así como validez discriminante y convergente. (Terragona ,1997)

5.4.2 Descripción del instrumento

Dicho instrumento cuenta con 24 ítems, a su vez, se conforman sobre 3 alternativas de respuesta, 1 que viene siendo asertiva, una agresiva y por último una inhibida, a la vez que las dos últimas se consideran polos antagónicos a la propia asertiva (no asertivas).

El nivel de adaptación de los escolares se ha establecido mediante la Bateria de Socialización, BAS-1 (Silva y Martorell, 1989) identificándose aquel referido al medio escolar, es decir, se establece la resistencia a las normas en sus manifestaciones conductuales de dificultad para la disciplina, la terquedad, la desobediencia, el egoísmo , o la agresividad verbal y física. (El instrumento se encuentra en el anexo II)

5.5 EVALUACIÓN BIOÉTICA

El trabajo experimental que se llevó a cabo con los estudiantes de la escuela Manuel Quintero Penilla del municipio de Cartago, fue una investigación con riesgo mínimo, dado que se realizó un programa para mejorar el estilo de resolución de problemas en personas sin patología evidente. No existe conocimiento científico suficiente sobre este tema. Los beneficios, por lo tanto, superan a los riesgos, que son los derivados de alguna lesión física accidental durante las actividades recreativas. (Ver anexo A).

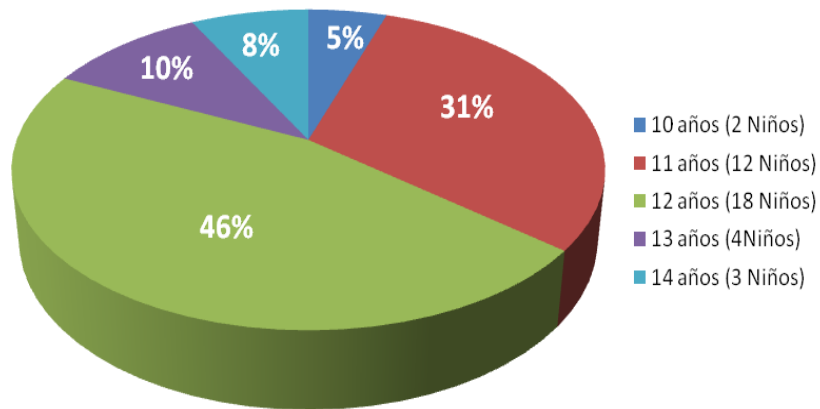
6. RESULTADOS

6.1 Datos Demográficos

6.1.1 Edad.

Al observar el grupo, se encontró un promedio de edad de 12 años, una desviación estándar de 1,41. Del total de los niños (39), se puede decir que aproximadamente el 67% se encuentra entre 11 y 12 años de edad y el resto de los estudiantes del grupo tienen 10, 13 y 14 años.

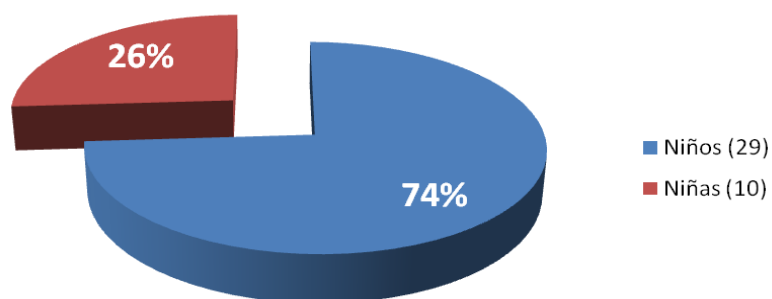
Figura 1. Edad de los escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



6.1.2 Género

El 74 % de los estudiantes son de género masculino y en menor proporción el femenino corresponde al 26%.

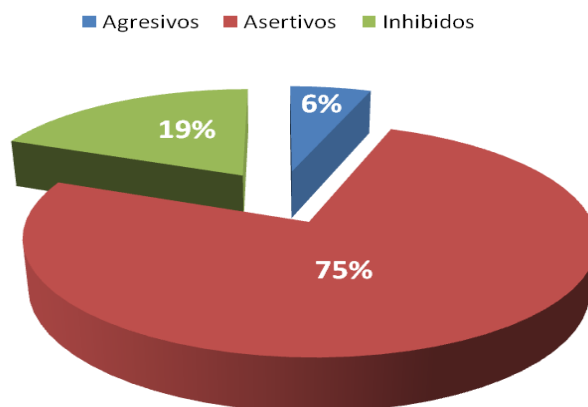
Figura 2. Género de los estudiantes de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



ANÁLISIS DEL TIPO DE RESPUESTA EN LA PRE-PRUEBA

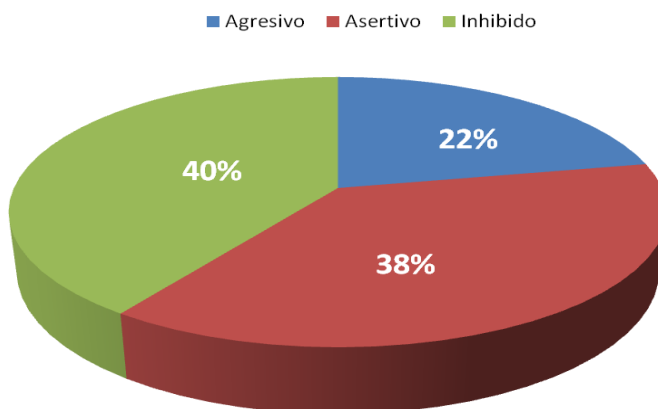
De las 936 preguntas que se le realizaron al grupo en general, 3/4 partes tuvieron una respuesta asertiva.

Figura 3. Estilo de resolución de problemas en escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



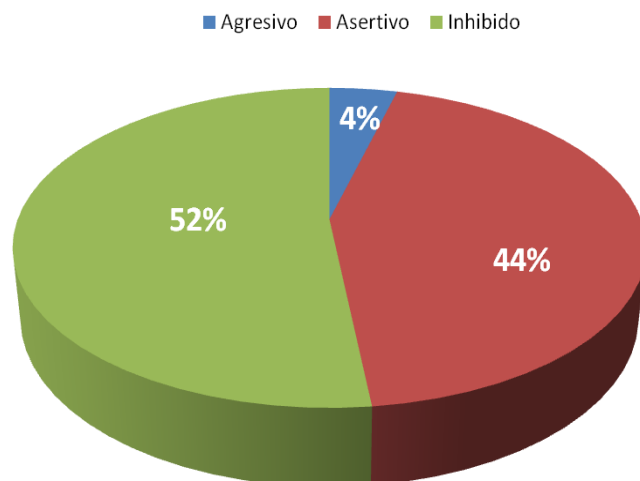
En la dimensión de respeto se encontró que el 40% de las respuestas son Inhibidas, el 22% agresiva y el 38% asertivas.

Figura 4. Estilo de resolución de problemas según la dimensión de respeto en escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



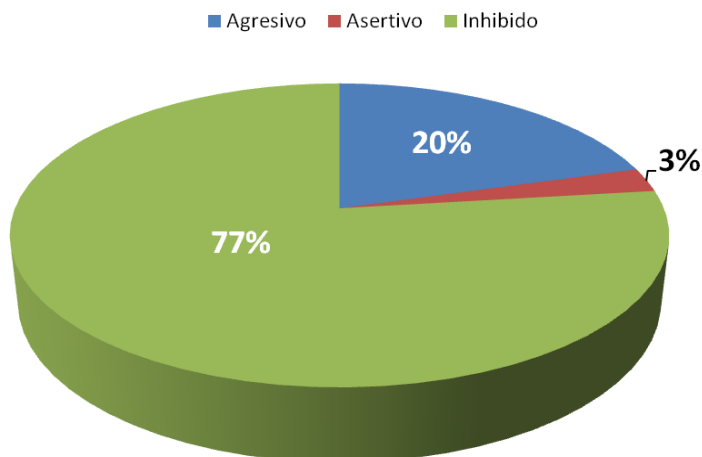
En la dimensión de diálogo se encontró de igual forma a la de respeto mayor cantidad de respuestas Inhibidas que Asertivas y agresivas.

Figura 5. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Diálogo en escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



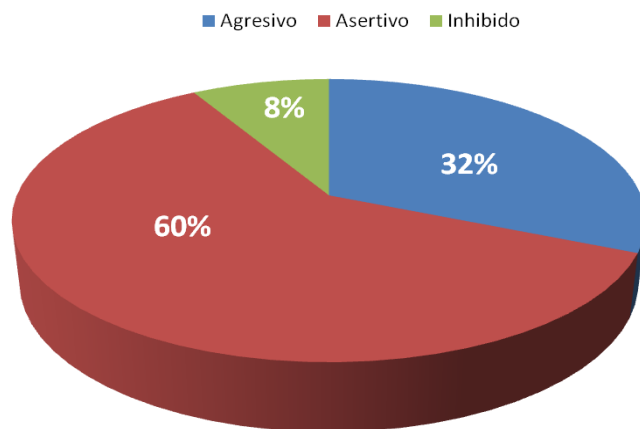
La dimensión de cooperación tuvo un aproximadamente $\frac{3}{4}$ partes de respuestas inhibidas mientras el resto de respuestas se dividieron entre agresivas y asertivas.

Figura 6. Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Cooperación en escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



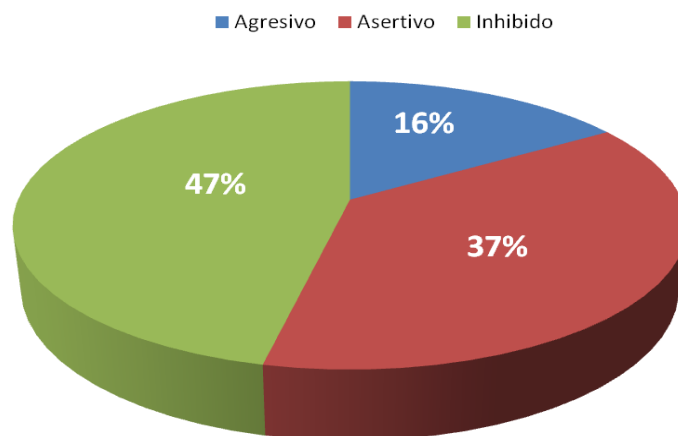
En la dimensión de solidaridad, fue la única en la que se encontró un predominio de las respuestas asertivas y un alto porcentaje de agresivas

- **Figura 7.** Estilo de resolución de problemas, según la dimensión de Solidaridad en escolares de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009.



Por último la Dimensión de Tolerancia tuvo aproximadamente la mitad de respuestas inhibidas y la otra mitad entre asertivas y agresivas.

- **Figura 8.** Porcentaje de respuesta para mejorar el estilo de resolución de problemas según la dimensión de Tolerancia en niños de la escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009



6.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO

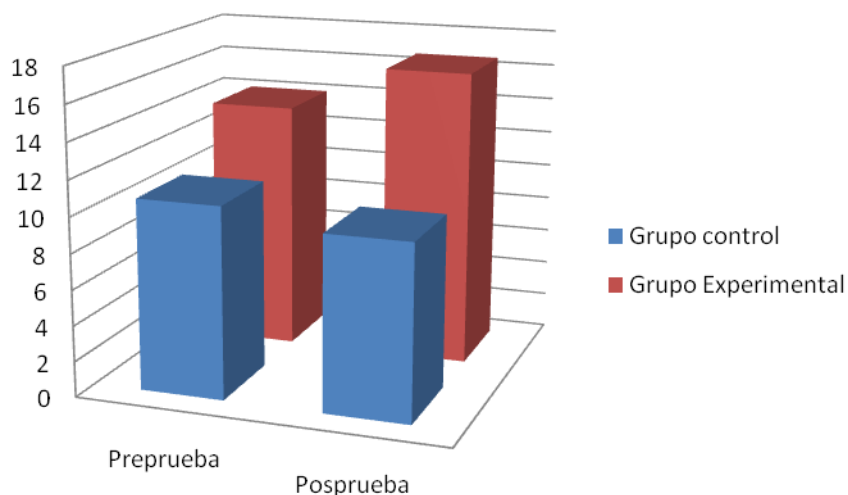
A las respuestas asertivas se les restaron las inhibidas y las agresivas para sacar el total de las respuestas positivas y dieron como resultado lo siguiente:

Se compararon las 2 Pre-pruebas (Grupo control y Grupo experimental) y no se encontraron Diferencias significativas (Prueba de Mann-Whitney $p = 0.240$), pero hubo diferencias entre las dos post-pruebas de los mismos grupos (Prueba de Mann-Whitney $p = 0.001$) lo que muestra un impacto positivo del programa realizado, que trajo beneficios en la resolución de problemas en los niños intervenidos (grupo experimental) de grado quinto de la Escuela Técnica Empresarial Manuel Quintero Penilla.

Respecto a los tipos de comunicación en la preprueba se pudo evidenciar que no había diferencias entre el grupo control y el grupo experimental: asertivo (Prueba de Mann-Whitney, $p = 0.240$), agresivo ($p = 0.849$) e inhibido ($p = 0.202$).

Al comparar la pre-prueba y la post-prueba de ambos grupos por tipos de comunicación, se encontraron diferencias significativas en cada una de ellas: asertivo (Prueba de Mann-Whitney, $p = 0.005$), agresivo ($p = 0.000$) e inhibido ($P = 0.012$) lo que evidencia un cambio positivo en cada una de ellas.

Figura 9. Diferencia entre la pre-prueba y las post-prueba de los grupos control y experimental de los niños de grado quinto de la Escuela Manuel Quintero Penilla. Cartago, 2009



Grupo Control

Promedio Pre prueba: **11**

Promedio Pos prueba: **10**

Grupo Experimental

Promedio Pre prueba: **14**

Promedio Pos prueba: **17**

Se encontró, coherentemente, diferencias significativas entre la preprueba y la postprueba del grupo experimental (Wilcoxon $P=0.003$), Mientras que en el grupo control no se presentó ningún tipo de cambio significativo entre la pre y las postprueba (Wilcoxon $P=0.255$) lo que da a entender que el estímulo aplicado al grupo experimental fue efectivo para mejorar la convivencia entre los alumnos.

6.3 EVALUACIÓN CUALITATIVA

Se realizaron observaciones durante la ejecución del programa y por medio de una entrevista estructurada con preguntas cerradas, se encontró lo siguiente:

Los niños por medio de su respuesta manifestaron apatía con sus compañeros a la hora de realizar juegos grupales, compartir ideas, ayudar a resolver retos y respetar las normas establecidas.

De igual forma y comparándolo con la dimensión de tolerancia se evidencia al ver los resultados de la entrevista donde enfatizaron en este punto (ser tolerable con las demás personas).

Los autores realizaron observación a lo largo de toda la investigación, la cual fue plasmada en diarios de campo, y fue confrontada con la docente María Noralba Álvarez

De acuerdo con esto, se encontraron lo siguiente:

Los niños antes del programa, se trataban muy mal, usaban la violencia como forma de agrado entre ellos, usando chanzas muy fuertes como golpes al saludarse, lo que ellos llamaban (calvazos), las niñas no tenían cabida en el círculo masculino porque eran agredidas verbalmente, además que no se les permitía hacer parte de los juegos de los niños, eran excluidas por un machismo tan marcado, lo cual dividía el grupo permanentemente. Los alumnos tímidos vivían aislados para no tener que compartir todo ese tipo de maltrato que a diario era expuesto a cualquier hora de la jornada escolar, inclusive en ocasiones mientras el profesor salía del aula, brotaba de inmediato el desorden y detrás de éste, el maltrato, que era ya común entre los escolares. En el grupo se encontraron algunos alumnos que utilizaban la violencia como medio de liderazgo, los cuales se caracterizaban por imponer sus ideas pasando por encima de las ideas de los demás.

Durante el programa se pudieron observar varios comportamientos negativos que a medida del transcurso del mismo se pudieron mejorar, por medio de la corrección en el momento del hecho, como tal se contó con una psicóloga que brindó ayuda en estos casos de altercados entre los mismos alumnos. La retroalimentación se

manejó al terminar cada sesión, donde cada niño tuvo la oportunidad de expresar lo vivido.

El programa, señala la profesora **María Noralba Álvarez**, trajo beneficios a los niños participantes, porque ellos se concientizaron de la importancia de vivir en grupo, además porque comparten gran parte de sus tiempos juntos y, según ellos: *“uno viene a la escuela a educarse y a aprender a compartir con los demás.”*

Los niños agresivos y contestones disminuyeron su comportamiento fuerte tanto hacia los profesores como hacia los compañeros, el respeto mejoró en gran parte, el trato entre ellos dejó de ser tan violento, permitieron la inclusión de las niñas a sus juegos y como tal estas accedieron en ocasiones a compartir el tiempo de descanso con ellos. De esta forma ellas socializan sin tanta prevención y se integran en grupo sintiéndose parte importante de él.

Los alumnos tímidos, tomaron más confianza para opinar dentro del grupo, sin esperar ser atacados constantemente por los demás niños, lo cual llevó a sentirse importantes dentro de él, ellos poco a poco se irán integrando al grupo que a partir de la implementación del programa a generado nuevas formas de cohesión.

Los estudiantes que se diagnosticaron como líderes negativos entendieron que el maltrato que ellos ejercían sobre los compañeros era inadecuado y no favorecía el trabajo de grupo, que solo los llevaba a la discusión.

El grupo de estudiantes comprendió que la cooperación es una oportunidad de hacer amigos respetando a los demás sin violentar sus derechos, y que el juego en equipo es una oportunidad para evidenciar valores propios de la convivencia escolar. Además se concientizaron que el aula y la escuela no son sólo un espacio para aprender conocimientos, sino que es un espacio para la convivencia con los demás y que los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica que favorece la socialización armónica entre estudiantes.

7. DISCUSIÓN

Los datos arrojados en el análisis muestran un promedio de 12 años y una desviación estándar de 1,41, en la población de esta investigación. Sin embargo, 10 años es la edad promedio para cursar quinto de primaria en la educación colombiana, esto muestra un atraso en la educación por parte de la mayoría de los estudiantes, posiblemente por factores del entorno dado que esta institución educativa abarca estratos socioeconómicos bajos (1 y 2), los cuales tienen mayores dificultades sociales y económicas para su educación.

Se encontraron 3 niños por cada niña. Los docentes de la institución refirieron que esto es por casualidad, dado que a veces son similares y en ocasiones son más las niñas en los diferentes grados escolares.

El estilo de resolución de problemas fue principalmente (75%) asertivo. Sin embargo, al dividirlo por dimensiones, sólo la solidaridad es principalmente asertiva (60%), esto es, el estilo general es principalmente asertivo a expensas de la dimensión solidaridad, posiblemente porque los niños llevan mucho tiempo de su escolaridad juntos, lo que facilita la interacción y la colaboración, a pesar de la agresividad que se maneja en su entorno social.

En las demás dimensiones se tiene el predominio de respuesta inhibida, lo cual concuerda con otros estudios como el de Maite Garaigordobil.

Al comienzo del programa los niños mostraban apatía al tener que jugar con sus compañeros, lo cual evidenciaba un problema de integración grupal y los altercados durante varios juegos fueron evidentes; esto mismo lo recalca Maite Garaigordobil en su trabajo realizado con una población infantil, donde al inicio de la investigación, los niños no se acoplaban a sus pares por la nueva forma de integración a la que ellos no estaban acostumbrados. Después de unas sesiones los chicos aprendieron a convivir e interactuar sin discriminar a ninguno de los compañeros.

Para poder demostrarles el problema que ocurría dentro del grupo, los autores del proyecto pusieron a los niños a competir durante un juego; los niños poco dialogaron entre ellos para conseguir los resultados, sólo les importó ganar sin tener en cuenta, si sus demás compañeros se estaban divirtiendo y hasta hubo un niño lastimado. Al final de la actividad, durante la retroalimentación, ellos mismos aceptaron, que durante este tipo de juegos se volvían demasiados competitivos, obviando la parte lúdica y de aprendizaje de los mismos juegos y disminuyendo la convivencia.

El programa aplicado mostró resultados positivos. Los niños mostraron cambios significativos en su conducta hacia los demás compañeros, que se evidenciaban

en el trato al jugar, cuando cada uno aportaba opiniones y se respetaban mutuamente; además los niños que eran un poco más agresivos permitían que los más tímidos, lideraran muchas veces los mismos juegos. El trato brusco fue disminuyendo con el transcurso de la intervención, lo cual enfatiza Garaigordobil en su investigación “los participantes experimentales aumentaron su capacidad para buscar soluciones prosociales a problemas de interacción desde un enfoque favorecedor de la relación social, empleando posturas de acercamiento, estrategias de negociación, evitando la agresividad”.²⁷

La cooperación, el respeto, la tolerancia, la solidaridad y el diálogo mejoraron sustancialmente en la postprueba del grupo intervenido, la gran mayoría contestaron de una manera asertiva (positiva) 393 de 480 preguntas, con una diferencia de 13 con relación a la preprueba. En cuanto a las respuestas de habilidades agresivas (negativas), su disminución fue 72 a 65 respuestas. Las habilidades inhibidas (agresivas pasivas) tuvo una disminución de 21 a 15 respuestas entre pre y postprueba, demostrando que los juegos cooperativos disminuyen las conductas negativas y aumentan las positivas como lo afirma en su trabajo de grado, Oscar Hernán Beltrán. Este autor realizó un programa de juegos cooperativos para mirar los efectos que éste ejercía sobre las conductas disociales y prosociales en escolares con problemas de contravención al manual de convivencia, donde concluyó que el programa aumentó en un 38% las conductas positivas o asertivas y disminuyó en 82% las conductas negativas, en relación con la preprueba y la posprueba.

Con el aumento de las respuestas asertivas y disminución de las agresivas, según los resultados del programa llevado a cabo, se deduce que los juegos cooperativos son una herramienta importante para disminuir las conductas agresivas en estudiantes, como lo anuncia en su trabajo de tesis Emperatriz Mejía, quien desarrolló su trabajo desde el espacio de la educación física en dos escuelas de básica primaria de la ciudad de Medellín, tomando como instrumento principal los juegos cooperativos y quien concluyó que por medio de los juegos cooperativos se pueden reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, respetando cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia).

También como lo señala la española Maite Garaigordobil, quien desarrolló un trabajo con juegos cooperativos en niños de 3° y 4° de primaria, donde destaca el mejoramiento de la cooperación grupal, las conductas prosociales o asertivas y el significativo descenso de las negativas.

²⁷ GARAIGORDOBIL, L., Maite y FAGOAGA, José, M. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria. Donostia: San Sebastián, 2006. p. 188

Respuestas asertivas como dar gracias por un elogio o un regalo, reconocer las habilidades de sus compañeros, tolerar insultos de otro, ser solidario con el que lo necesite, son algunas de las respuestas en que más enfatizaron los niños como muestra de cambio para el bienestar de todos, como lo resalta Jesús Vicente Ruiz Omeñaca y Raúl Omeñaca Cilla en su libro (juegos cooperativos y educación física), donde explica que a través de los juegos cooperativos se promueven las formas de vida basadas en la ayuda y la colaboración como medio para el progreso y el bienestar individual y social. También, Maite Garaigordobil hace énfasis en su investigación, pues los niños hicieron un menor uso de estrategias agresivas para resolver conflictos interpersonales, se puede evidenciar en la mejora de situaciones sociales; como hacer amigos, consolar a otro compañero en situación de necesidad, defender a otro compañero.

El mejoramiento en las respuestas de tipo asertivas se confirmó por los mismos escolares que dieron su versión de los cambios generados al participar del programa y de lo agradable que la pasaron, al jugar con otros sin competir, sino aprendiendo a compartir ideas, metas, pensamientos, pasar obstáculos, ayudar al compañero a asumir los retos y no rechazar a ningún compañero del grupo, este último punto resaltado en la investigación de Garaigordobil donde los niños mejoraron las relaciones de aceptación intragrupo, con ausencia de situaciones de rechazo, altamente focalizado sobre algún miembro del grupo.

Se puede evidenciar que los juegos cooperativos a pesar de ser un gran aporte para los grupos de personas con conflictos internos, son una dura prueba para aquellos niños que son tímidos y que se les dificulta socializar y dar ideas en grupo. En este trabajo experimental los niños tímidos poco aportaban y debían ser animados por los demás niños para obtener resultados, al final de la investigación éstos chicos se pudieron integrar y lograron dejar un poco la timidez, evidenciándose una mejora en la actitud a la hora de socializar con otros, dichos resultados fueron obtenidos en la investigación de Garaigordobil, esta autora resalta en su trabajo que los niños disminuyeron las conductas de timidez y retraimiento que expresaban tendencia a la soledad y susceptibilidad en las relaciones sociales.

Una de las limitaciones del programa, fue el espacio donde se llevó a cabo, debido a que el patio queda en medio de los salones de clase, quitándole un poco de privacidad al trabajo y de concentración por parte de los niños participantes, puesto que algunos de los niños de otros salones interrumpían y en ocasiones querían hacer parte del programa, inconveniente que fue superado con la ayuda de los profesores encargados de cada grupo cercano al patio. Además se contó con la colaboración permanente de una maestra que fue de gran apoyo en el proceso.

8. CONCLUSIONES

- El programa de juegos cooperativos efectuado en los escolares de 5º de primaria de la escuela Técnica Empresarial Manuel Quintero Penilla del Municipio de Cartago, arrojó resultados positivos, demostrados en la diferencia significativa entre la pre-prueba y post-prueba del grupo intervenido (experimental).
- Los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica importante para disminuir las respuestas agresivas ante diferentes acontecimientos en la vida escolar de los alumnos, además son fuente importante para promover dentro de la escuela formas de vida basadas en la ayuda y la colaboración como medio para el progreso y el bienestar individual y social, promoviendo ambientes escolares sanos.
- Los juegos cooperativos mejoran la relación intragrupal, al comienzo los niños se muestran apáticos al tener que jugar con compañeros que no son de su agrado en el medio escolar, pero a medida que se lleva a cabo la intervención, los niños mejoran la convivencia.
- Se puede evidenciar la diferencia en el comportamiento de niños intervenidos con el programa de juegos cooperativos y niños no intervenidos; los primeros basan su comportamiento en métodos solidarios con sus compañeros, además empiezan a respetar su opinión y aportan soluciones a problemas entre ellos, a diferencia, los segundos se tornan más egoístas e irrespetuosos.
- Este tipo de investigaciones en las instituciones educativas, dan a conocer diferentes problemáticas que existen dentro de las aulas, permitiendo el abordaje de éstas, por medio de herramientas didácticas como los son los juegos cooperativos.
- La escuela es uno de los espacios donde el niño pasa la gran mayoría de su tiempo, donde él espera aprender y a la vez disfrutar con los compañeros. El aula no es el único lugar donde se aprende, sino también en el patio donde la imaginación y las ganas de sentir el niño que se lleva dentro, por medio del juego sobresale. Una de las mejores maneras de aportar, sería por medio del juego cooperativo, para trabajar los valores e incentivar a los niños a la convivencia pacífica.

9. RECOMENDACIONES

- Los juegos cooperativos a pesar de ser un gran aporte para los grupos de personas con conflictos internos, son una dura prueba para aquellos niños que son tímidos y que se les dificulta socializar y dar ideas en grupo.
- Diseñar y aplicar programas de juegos cooperativos para la resolución de conflictos en escolares, que promuevan la participación de todos los alumnos, sin exclusión alguna, buscando métodos apropiados para que los niños más tímidos tengan la oportunidad de interactuar con sus pares de una manera libre.
- Implementar la utilización de grupos interdisciplinarios en las instituciones educativas, que faciliten la promoción y utilización de los juegos cooperativos, como un instrumento esencial para resolver los conflictos entre las personas que conforman la comunidad educativa.
- Impulsar el programa de juegos cooperativos como espacio fundamental en la formación de los niños, introduciéndolo como una estrategia pedagógica para la convivencia social en escuelas y colegios.
- Capacitar al grupo de docentes de las escuelas y colegios, en la ejecución de actividades y juegos cooperativos, como método para la intervención en problemas de violencia intraescolar.
- Implementar el programa en otros espacios, como los universitarios o laborales, para ver qué efecto puede tener en otros contextos y otras edades.

BIBLIOGRAFÍA

ARANGO CALAD, Carlos. Psicología comunitaria de la convivencia. Cali: Colección Libros de Investigación, 2006. 37 p.

BELTRÁN FLOREZ, Oscar Hernán. Efecto de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales en escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Pereira, 2007. Trabajo de Grado (Profesional en Ciencias del Deporte y La Recreación). Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad Ciencias de la Salud, Profesional en Ciencias del Deporte y La Recreación.

CASTAÑO, Beatriz U. La escuela una condición para mejorar los procesos de comunicación en los alumnos del grado quinto de básica primaria de la escuela San Juan. Pereira, 2006. 38 p. Trabajo de grado (Escuela de Español y Comunicación Audiovisual). Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Educación. Escuela de español y Comunicación Audiovisual.

CHICA, Francisco A. Desarrollo de habilidades para manejar el conflicto. Bogotá: Universidad Santo Tomas, 2002. 89p

DE LA PEÑA, V. HERNÁNDEZ, E. y RODRÍGUEZ DÍAZ, F.J. Comportamiento asertivo y adaptación social: Adaptación de una escala de comportamiento asertivo (CABS) para escolares de enseñanza primaria (6-12 años). En: Revista Electrónica METODOLOGÍA APLICADA 2003, VOL. 8 N° 2. Disponible desde: www.psico.uniovi.es/REMA/v8n2/a2/p3.html

FERNÁNDEZ SOTELO, José L. La comunicación en las relaciones humanas. México: Trillas, 2002. 84 p.

GARAIGORDOBIL, L. Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Desclée, 1995. 99-114-115 p

GARAIGORDOBIL, L., Maite y FAGOAGA, José, M. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria. Donostia: San Sebastián, 2006

GUILAR CORTES, Lupea. La Recreación como Perfil Profesional: Experiencia Americana. 1er Simposium De Doctores Y Licenciados. México. 2006

GUZMAN DIAZ, Luis A. Introducción a la educación física, al deporte y a la recreación. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira, 2003. 224 p.

LOMAS, Carlos. Enseñar lenguaje para aprender a comunicarse. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. 139 p.

MARTÍNEZ, José W. Efectividad de intervenciones comunitarias en la reducción del comportamiento agresivo de los niños matriculados en Pereira, durante el año 2006. Pereira. 2006

MEJIA, Emperatriz. El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Medellín, 2006. 43 p. Trabajo de grado (licenciatura en Educación Física) Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, licenciatura en Educación Física.

MONFORT, Marc. Los trastornos de la comunicación en el niño. Madrid: CEPE, 1985. 152p

O'CONNOR, Joseph y SEYMOUR, John. Introducción a la programación neurolingüística España: Urano, 1992. 75 p.

PÉREZ, Andrés. Violencia en las aulas. En: El Pílon, Valledupar. 23 Mayo de 2010. P. 8C.

PEREZ O. Enrique, Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro. En educación física y deportes. Año 3 N° 9. Buenos Aires, Argentina. (Citado el 4 de septiembre de 2007) disponible desde <http://www.efdeportes.com>. 1 p.

PINHEIRO, Paulo S. Acabar con la violencia contra los niños, niñas y adolescentes. ONU: United Nations Children's Fund (UNICEF), 2006. 25 p.

QUINTERO R., Maximiliano. Marco Normativos de la Recreación. Cundinamarca: UDEC, 2006 Disponible desde: <http://bienestar.unicundi.edu.co/>

RIESCO, GONZÁLEZ, Manuel. Habilidades Sociales En Adolescentes Con Problemas de Desadaptación Social. ESPAÑA: 2005 5-8 P

RUIZ OMEÑACA Jesús V. y OMEÑACA CILLA Raúl. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo, 2005. 81-82 p.

TORRENTE, Domingo, MIRAS y otros. Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención". En: Revista Digital. Año 12, No. 109 (2007); Disponible desde: <http://www.efdeportes.com/>

TREJOS, Jhon J, CANO, Margarita y CARDONA Dora. Recreación Psicoterapéutica: Avances Conceptuales E Investigativos. EN: IX Congreso Nacional de Recreación Coldeportes/ FUNLIBRE. Bogotá: 2006

TROYANO RODRIGUEZ, Yolanda y CARRASCO CALERO, José L. LAS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN EN: SEXTO CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL DE EDUCACION. (6ª : 2006) Disponible desde: www.cibereduca.com [Consulta: 23 de Septiembre de 2008]

VELÁZQUEZ CALLADO, *Carlos*. Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica EN: Programa de estudios, 2º Semestre, Licenciatura en Educación Física, 2005.

VINCENT, Antonio .Juegos para cooperación y la paz: Juegos de cooperación Disponible desde: [www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz_pág. 5](http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz_pág.5)

ANEXOS

ANEXO A

**Consentimiento informado
Universidad Tecnológica de Pereira
Ciencias del deporte y la recreación**

Lugar y fecha _____

Por medio de la presente autorizo a mi hijo(a): _____

A que participe en el proyecto de investigación titulado: Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia)

Los objetivos del estudio son:

- ✓ Identificar el estilo de resolución de problemas, asertiva, agresiva o inhibida de los niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago.
- ✓ Diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos orientado a mejorar el estilo de resolución de problemas en un subgrupo, elegido aleatoriamente, de los niños de grado quinto de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago.
- ✓ Valorar el efecto de dicho programa, mediante la comparación entre el grupo intervenido y un grupo control.

El investigador ha informado que mi hijo(a) participará directamente en el estudio experimental con otros niños, donde se trabajarán juegos cooperativos para mejorar el estilo de resolución de problemas dentro de la institución. Que investigación durará 2 meses y 3 semanas, con 32 intervenciones, 2 horas por cada una y se llevará un registro de cada intervención; y que además todos los gastos económicos serán solventados por él.

Que en la investigación pueden haber algunos riesgos como altercados entre los participantes, frustración, individualismo, pero también beneficios como la cooperación, amistad, la recreación., trabajo de equipo, aprender a comunicar, dialogar, escuchar, decidir en grupo, entre mucho más.

El investigador principal se ha comprometido a responder cualquier pregunta y aclarar las dudas que le plantee acerca de los procedimientos que se llevarán a cabo, los riesgos, beneficios o cualquier otro asunto relacionado con la investigación (en caso de que la investigación modifique o interfiera con la salud de mi hijo(a); el investigador se compromete a dar información oportuna.

Entiendo que conservo el derecho a retirar del proyecto a mi hijo(a) en cualquier momento en que lo considere conveniente, sin que ello acarree problemas legales.

El investigador me ha dado seguridad de que se mantendrá la confidencialidad de la información relacionada con mi hijo(a), que no se identificará en las presentaciones o publicaciones que deriven de este estudio y que los datos relacionados con la privacidad serán manejados en forma segura. También se ha comprometido a proporcionarme la información actualizada que se obtenga durante el estudio, aunque ésta pudiera hacerme cambiar de parecer respecto a la permanencia de mi hijo(a) en el mismo.

Firma del padre

firma del investigador

Firma testigo 1

firma testigo 2

Domicilio (1): _____

Domicilio (2): _____

Parentesco: _____

Parentesco: _____

ANEXO B

INSTRUMENTO

CABS TIPO II

1.- Tu amigo te dice en serio: eres muy simpático o simpática.

- A) “Si, creo que soy el mejor”.
- B) “Gracias”.
- C) No digo nada y me pongo colorado.

2.- Tu amigo ha hecho una tarea y tú crees que está muy bien.

- A) No le digo nada.
- B) “¡Yo lo hago mejor que tu!”.
- C) “Está muy bien”.

3.- Estás haciendo un dibujo y tú crees que está muy bien, pero otro chico te dice: No me gusta.

- A) “Pues yo creo que está bien”.
- B) “Está muy bien: ¿tú qué sabes?”.
- C) Me siento mal y no le digo nada.

4.- No has traído el libro de Matemáticas y tu compañero te dice: ¡Pareces tonto!, mira que olvidarte del libro...

- A) “Es verdad, a veces parezco tonto”.
- B) “Tonto lo serás tú”.
- C) “No soy tonto por olvidar algo: eso le puede pasar a cualquiera”.

5.- Quedas con un amigo y llega tarde. Cuando por fin llega, no te dice nada de por qué llego tarde.

- A) “No me gusta que me hagan esperar”.

B) No le digo nada.

C) “Se necesita cara para llegar tarde y no dar explicaciones”.

6.- Tienes que pedirle ayuda a tu amigo para hacer la tarea.

A) No me atrevo a pedírsela.

B) “¡Hazme la tarea!”.

C) “¿Puedes ayudarme a hacer la tarea?”.

7.- Tu amigo o amiga está triste.

A) “Estás triste, cuéntame lo que te pasa”.

B) Me quedo con él o con ella y no le digo nada.

C) Me río de él o de ella y le digo que es un chico o una chica.

8.- Estás triste y tu hermano (si no lo tienes un amigo) te dice: ¿Te pasa algo?.

A) “¡A ti no te importa!”.

B) “Sí estoy triste; gracias por preguntarme”.

C) “No, no me pasa nada”.

9.- Estás en la calle y te echan la culpa de romper un cristal que tú no has roto.

A) “¡Estás loco: yo no hice nada!”.

B) “Yo no lo hice”.

C) Cargo con la culpa y no digo nada.

10.- Tu profesor te dice que tienes que hacer de árbol o de flor para representar un cuento y tú no quieres hacerlo.

A) “Eso es de tontos: ¡yo no lo hago!”.

B) Lo hago sin protestar.

- C) “Profesor, ¿podría hacer otra cosa?. De árbol o de flor no me gusta”.
- 11.- Estás en una excursión y varios niños están haciendo cometas. Un compañero te dice que la tuya es la mejor.**
- A) “No, no está bien”.
- B) “Es verdad, soy el mejor”.
- C) “La verdad es que me ha quedado muy bonita”.
- 12.- Estás con tu grupo de amigos y uno de ellos te ha dado un chicle.**
- A) “Gracias por el chicle”.
- B) “Gracias”, pero lo digo un poco cortado.
- C) “¡Dame más, uno no es nada!”.
- 13.- Estas en tu casa con un amigo y tu hermano te dice: No grites tanto.**
- A) “Si no te gusta, te aguantas” y sigo hablando.
- B) “Tienes razón, te hablaré más bajo” y hablo más bajo.
- C) “Perdona” y deajo de hablar del todo.
- 14.- Estás haciendo cola en un cine y un chico se te cuea.**
- A) No le digo nada.
- B) “¡Ponte el último, idiota!”.
- C) “Oye, nosotros estábamos antes, ponte en tu sitio”.
- 15.- Un compañero te quita los lápices de colores y tú te enfadas.**
- A) “¡Eres tonto, te voy a dar un puñetazo!”.
- B) “¡Devuélveme ese estuche que es mío!” (Dicho con serenidad).
- C) Me siento mal y no le digo nada.
- 16.- Un compañero tiene una pelota con la que tú quieres jugar...**

- A) No le digo nada.
- B) Se la quito.
- C) “¿Jugamos juntos?” o “¿Me la prestas?”.

17.- Tu hermano (si no lo tienes, tu amigo) te pide el jersey que te regalaron en Navidad. Tú no quieres prestarlo.

- A) “No, es nuevo y no quiero prestarlo. ¿Quieres otro?”.
- B) Se lo presto aunque no quiero hacerlo.
- C) “¡Ni loco te lo presto! Usa uno tuyo”.

18.- Vas a ir al cine con tus amigos y están diciendo que película quieren ir a ver. Tus amigos dicen la que les gusta a ellos.

- A) Los hago callar y digo: “tenemos que ir a ver la que a mi me gusta”.
- B) Digo la que a mi me gusta.
- C) Espero que me pregunten y si lo hacen, no digo nada.

19.- Un chico va corriendo por la calle y se cae.

- A) Me río y le digo que mire por donde va.
- B) Lo ayudo a levantarse del suelo.
- C) Me quedo mirando, pero no me atrevo a ayudarlo.

20.- Te das un golpe muy fuerte en la cabeza con una estantería. Alguien de tu familia te dice: ¿Te has hecho daño?.

- A) “¡A ti qué te importa: déjame en paz!”.
- B) “Me duele un poco, pero no te preocupes”.
- C) “No, no me duele” (pero sí te duele).

21.- Rompes una página de un libro y le echan la culpa a otro.

- A) Me callo.
- B) “Sí, fue él quien lo rompió”.

C) “No fue él, fui yo”.

22.- Tú eres el portero del equipo de fútbol de tu clase. Te meten un gol tonto y al terminar el partido, el capitán de tu equipo te dice: Hemos perdido por tu culpa, no sirves para nada.

A) Me siento muy mal y no le digo nada.

B) “Vete a la m... El que no sirve eres tú!”.

C) “Lo siento, pero no hace falta que te enfades conmigo”.

23.- Tu madre te dice que recojas tu cuarto, pero aún no has terminado la tarea del colegio.

A) No digo nada y me pongo a recogerlo.

B) “¡Déjame en paz!. No pienso hacerlo”.

C) “Déjame que termine la tarea y en seguida lo recojo”.

24.- Durante el recreo, un chico o una chica al que no conoces mucho se te acerca y te dice: “¡Hola!”.

A) “No me molestes, ¡lárgate!”.

B) “Hola, ¿quieres jugar conmigo?”.

C) Le digo “hola” tímidamente y me marcho corriendo.

ANEXO C

ENTREVISTA DE EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)

En este programa que participé de forma voluntaria aprendí a:

Marca con una X

1. Jugar sin competir contra mi compañero
2. Divertirme sin pensar en el resultado
3. Agredir al otro por sobrepasarlo
4. Mentir para ganar
5. Compartir ideas
6. Dejar que los demás se impongan sobre mi
7. Asumir metas
8. No ser capaz de asumir retos
9. Ayudar a mi compañero a pasar retos
10. No jugar limpio para ser el ganador siempre
11. Integrarme con otros
12. Respetar las normas
13. Acatar ordenes
14. Ser líder
15. Ser menos educado
16. A tolerar
17. A dialogar
18. A insultar
19. Ser intolerable cuando pierdo
20. Ser rebelde con los profesores
21. A recrearme
22. A aburrirme por no haber competencia
23. A quitar las pertenencias a mis compañeros
24. Al trabajo solitario
25. Al trabajo en equipo
26. Ser un buen estudiante
27. A escuchar solo el que me cae bien
28. A escuchar a el profesor
29. Dar sin esperar nada a cambio
30. Ser feliz cuando juego

ANEXO D

EJEMPLO DE JUEGOS COOPERATIVOS UTILIZADOS EN EL PROGRAMA

La pirámide: En este juego, o ganan todos o pierden todos. Por eso lo importante es el compañerismo y la cooperación. Es importante estar atentos a la música.

El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.



Rio de cosas pirañas (recoger al final): Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás. Pasan todos o pierden todos la idea es ayudar al otro



Pasar el reto: Se bate la cuerda como jugando al reloj, la idea es que cada integrante del grupo pase da un salto y salga de la cuerda, si alguno toca la cuerda se devuelve todo el grupo hasta que pasen todos incluidos los que están batiendo la cuerda.

