

Programa lúdico basado en juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz; en estudiantes del grado 6° del colegio Municipal del Deporte Comude del municipio de Buga en el 2020

Javier Andrés Álvarez Marmolejo

Sebastián Ramírez Rengifo.

Línea de investigación Educación, Pedagogía y Didáctica

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes

Tuluá, Valle del Cauca

2020

Programa lúdico basado en juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz; en estudiantes del grado 6° del colegio Municipal del Deporte Comude del municipio de Buga en el 2020

Javier Andrés Álvarez Marmolejo

Sebastián Ramírez Rengifo

Dra. María Elisa Álvarez Ossa

Directora

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y

Deportes

Tuluá, Valle del Cauca

2020

Agradecimientos

Agradezco principalmente a Dios por bendecirme y acompañarme durante todo mi proceso formativo, darle gracias por permitirme alcanzar este sueño tan anhelado. Seguidamente a mi familia mi madre Sonia Rengifo, mi padre Angel Ramirez y mi hermano Jorge Eduardo Ramirez por ser el principal motor de este, por el apoyo brindado en todo este tiempo a mi formación profesional, además de su amor incondicional que me ofrecen en cada etapa de mi vida, a mi novia Laura Vanessa Ramos por el amor y apoyo brindado como aporte para cumplir mis sueños. Por último, a la Universidad Central del Valle de Cauca, por permitirme llevar un proceso formativo idóneo y ser un profesional.

Sebastian Ramirez Rengifo

Gracias Dios por guiar nuestras vidas, por acompañarnos siempre en nuestro camino de educación profesional.

Dedico este proyecto a mi familia, gracias infinitas, en especial a Jacqueline Marmolejo y Julio Rivera, por apoyarme durante todo mi proceso de formación profesional, por su amor disciplina y entrega.

Abuelos, espero se encuentren felices y orgullosos de este logro, que es tan mío como de ustedes.

INFINITAS GRACIAS

Javier Andrés Álvarez Marmolejo

Dedicatoria

Profesora María Elisa Álvarez Ossa

Con gratitud, dedicamos nuestro proyecto de investigación, por su guía, orientación, paciencia y dedicación durante todo el proceso, esperando que todos sus conocimientos y experiencia queden reflejados en el mismo.

Una vez más gracias, por ser parte de nuestro equipo y ayudarnos a que este proyecto sea una realidad.

Contenido

Resumen	7
Abstract	9
Introducción	11
1. El juego para la convivencia.....	21
1.1 La lúdica	21
1.2 El juego	21
1.3 Tipos de juegos	25
1.4 Juego Cooperativo	25
1.5 Competencias ciudadanas.....	28
1.5.1 Convivencia y paz.....	30
2. Metodología.....	31
2.1 Enfoque de la investigación	31
2.2 Método: Investigación Acción con enfoque práctico	32
2.3 Diseño de investigación Acción.	32
2.4 Alcance transformador de la investigación	33
2.5 Población y Muestra	34
2.6 Categorías de análisis.....	34
2.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de información.....	35
2.7.1 Diario de Campo	35
2.7.2 Entrevista	35
2.7.3 Registro de observación.....	36
2.7.4 La rúbrica	36
2.8 Instrumentos de procesamiento y sistematización de la información	37
2.8.1 La rejilla.....	37
2.9 Fases del diseño metodológico	37
3. Secuencia didáctica.	38
3.1 Plan de clase	40
<i>Sesión de clase N° 1.</i>	40
<i>Diario de campo N° 1.</i>	41
<i>Sesión de clase N° 2.</i>	43
<i>Diario de campo N° 2.</i>	44
<i>Sesión de clase N° 3.</i>	46
<i>Diario de campo N° 3.</i>	47
<i>Sesión de clase N° 4.</i>	48

<i>Diario de campo N° 4.</i>	50
<i>Sesión de clase N° 4.</i>	51
<i>Diario de campo N° 5.</i>	52
<i>Sesión de clase N° 6.</i>	53
<i>Diario de campo N° 6.</i>	54
4. Resultados.....	56
4.1 Descripción de resultados	56
4.2 Análisis de resultados	60
4.2.1 Relaciones interpersonales	60
4.2.2 Toma de decisiones.....	62
4.2.4 Discusión de resultados.....	63
5. Conclusiones.....	67
6. Recomendaciones	69
ANEXOS	70
Referencias	75

Lista de Anexos

Anexos 1. Diario de campo	70
Anexos 2. Entrevista N° 1	70
Anexos 3. Entrevista N° 2	71
Anexos 4. Registro de observación.....	72
Anexos 5. Rubrica.....	72
Anexos 6. Rejilla.....	73
Anexos 7. Plan de clase	74

Lista de Tablas

Tabla 1. Categorías de análisis	34
Tabla 2. Fases del diseño metodológico.....	37
Tabla 3. Rejilla.....	56
Tabla 4. Rúbrica.....	58
Tabla 5. Sistematización de los resultados de la rúbrica.....	59

Resumen

La presente investigación de enfoque cualitativo, tuvo como objetivo determinar la incidencia de un programa lúdico basado en juegos cooperativos, para el desarrollo de las competencias ciudadanas, de convivencia y paz.

Esta investigación ha permitido diseñar y aplicar un programa para la evaluación del desarrollo de la competencia ciudadanas, de convivencia y paz objeto del estudio, en la Institución Educativa del municipio de Guadalajara de Buga **COLEGIO COMUDE**.

Se tomó una población del grado sexto de bachillerato, como el objetivo de implementación del programa de evaluación del desarrollo de las competencias diseñado, que, dentro de su contexto escolar y social, se les haya identificado dificultades en su conducta dentro del aula de estudio, de forma que bajo un **método de acción con enfoque práctico**, pudiese desarrollarse la competencia ciudadana, convivencia y paz.

La intervención fue una secuencia didáctica denominada **“Del juego a la convivencia escolar”**, con un periodo de duración de ocho semanas, enfocándose en los juegos cooperativos diseñados y fundamentados en las competencias ciudadanas propuestas por el Ministerio de Educación Colombiano.

Se utilizó una rúbrica como instrumento de evaluación al finalizar el proceso de intervención, destacando diferentes categorías de análisis, tales como: resolución de problemas, relaciones interpersonales y la toma decisiones, ayudando a determinar y evidenciar la mejoría notable en aspectos conductuales de los estudiantes objeto de estudio.

Como conclusión, el diagnóstico fue pertinente y la aplicación de la secuencia didáctica funcionó en el proceso que se llevó a cabo con los estudiantes, donde en el proceso evaluativo se pudo constatar, que los objetivos propuestos en el desarrollo de competencias ciudadanas, de convivencia y paz, lograron mejorar diferentes conductas en los estudiantes.

Palabras clave: Juego cooperativo, competencia ciudadana, convivencia y paz, resolución de problemas, desarrollo de competencias, relaciones interpersonales, toma de decisión.

Abstract

The present research was based in a qualitative approach, aimed to determine the incidence of a game-oriented program based on cooperative games, for the development of Civic, Coexistence and Peace Skills.

This research, has allowed the design and application of a program for evaluating the development of civic, coexistence and peace skills, as main subjects of this study, finally it has been implemented as a pilot, at the Educational Institution of the municipality of Guadalajara de Buga **COLEGIO COMUDE**.

For the pilot, we selected a population of student from the sixth grade as the subjects to the assess the program designed for the development of citizen skills, which, within their school and social context, has been identified with difficulties in their behavior at the study classroom, under an action-practical approach, to ensure that the civic, coexistence and peace skills, could be developed.

The intervention was based in the didactic sequence name as "**From the game to school coexistence**", with a duration of eight weeks, focusing on cooperative games, designed and based on citizen skills, proposed by the Colombian Ministry of Education.

An assessment guide was used as an evaluation instrument, at the end of the intervention process, highlighting different categories of analysis, such as: problem solving, interpersonal relationships and decision-making, helping to determine and demonstrate the notable improvement in behavioral aspects of the target students.

In conclusion, the diagnosis was pertinent, and the application of the didactic sequence worked in the process that was carried out with the students, where in the evaluation process it was possible to verify that the objectives proposed in the development of the civic, coexistence and peace skills, managed to improve different behaviors in the students.

Key words: Cooperative Games, Gamification, Civic Skills, Coexistence and peace Skills, Problem Solving, Skills Development, Interpersonal Relationships, decision making

Introducción

Esta investigación describe la importancia de los juegos cooperativos en los procesos educativos, donde se busca la participación de todos sin exclusión, independientemente de las características, condiciones o previas habilidades personales, y se pretende crear un clima placentero para llegar a unas metas colectivas. Es exactamente lo que hace la diferencia frente a los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Cabe destacar la importancia de poder compartir con otras personas teniendo un objetivo o una meta en común. Lejos de incentivar los juegos de competición, que, aunque también tiene unos principios, para esta investigación es fundamental potenciar el sentido de lo colectivo, de lo que se hace y se comparte con otro. El juego cooperativo es un juego donde el simple hecho de participar puede avanzar en el logro de un objetivo de grupo, que hace posible gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

Las competencias ciudadanas (Mineducación, 2010) juegan un papel fundamental en el proceso formativo de los infantes, estas se deben consolidar con el propósito de mejorar ciertos aspectos tanto en el entorno escolar como en el social, de allí parten las relaciones sociales, en la interacción entre las personas que los rodean, especialmente con los demás niños que hacen parte de su proceso formativo. La influencia del entorno socio cultural refleja la necesidad de interactuar con los demás, esto genera la necesidad de aprender una sana resolución de conflictos dentro y fuera del aula de clase, si estos procesos de interacción se desarrollan de manera eficiente se evitarán, conductas violentas, discriminación entre los estudiantes, y el ser capaz de reconocer y disfrutar las diferencias que tiene el ser humano.

La lúdica es un procedimiento pedagógico capaz de forjar en el ser humano crecimiento físico, emocional intelectual y social, cuya metodología genera goce y disfrute, provocando espacios y situaciones de interacción con los demás, la lúdica se caracteriza por ser un medio que resalta la satisfacción a través del compartir con el otro. (Motta, 2004).

Ahora bien, formar ciudadanos íntegros es fundamental en cualquier sociedad del mundo, ya que la sociedad atraviesa por una crisis social que se refleja en diversos escenarios, tales como el familiar, el laboral, el educativo, entre otros. Los niños en el mundo entero están creciendo con déficit en la educación, que se ven reflejados en diversos problemas sociales tales como corrupción, inequidad, violencia entre otros; siendo aún más urgente en Colombia, donde el país sigue teniendo unos índices altos en violencia (Chaux, Lleras, & Velasquez, 2004).

Por otra parte, este proyecto se desarrolló en Guadalajara de Buga, municipio del departamento del Valle del Cauca, cuenta con una población aproximada de 114.364 habitantes tiene 6 comunas, cuenta actualmente con 14 instituciones educativas y 55 sedes distribuidas en la zona urbana y rural que dan cobertura a la población. Así mismo esta investigación se realizó en las instalaciones de colegio Municipal del Deporte Comude, es una sede de la Institución Educativa Narciso Cabal Salcedo, su enfoque es técnico en recreación comunitaria, la población intervenida es el grado sexto cuenta con un total de 15 estudiantes.

Justamente durante el diagnóstico que se realizó mediante la aplicación de un registro de observación y las entrevistas a docentes, se evidenció que en el Colegio Municipal del Deporte Comude, el grado sexto, presenta ambiente escolar hostil, por la desatención, exclusión, juegos violentos e irrespeto, en la hora del descanso se observa que algunos se golpean, llaman a sus compañeros con apodos, se burlan por sus defectos, algunos se hacen aparte del grupo y dentro del aula de clase hay quienes se paran del pupitre a molestar a sus compañeros y hacen mucho ruido, también se tomaron testimonios de algunos docentes donde ratifican lo observado. De aquí surge la necesidad de buscar estrategias pedagógicas para disminuir o solucionar los comportamientos en su proceso de desarrollo escolar, es por ello que surge nuestra pregunta de investigación.

¿Cómo influye un programa lúdico basado en juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia ciudadanas convivencia y paz; en estudiantes del grado 6° del colegio Municipal del Deporte Comude del municipio de Buga, en el 2020?

Ahora bien, el objetivo general de la investigación fue determinar la incidencia de un programa lúdico basado en juegos cooperativos en el desarrollo de la competencia ciudadana convivencia y paz; en estudiantes del grado 6° del colegio Comude en el municipio de Buga en el 2020. Posteriormente los objetivos específicos fueron identificar cómo se pone en práctica la competencia ciudadana de convivencia y paz; luego diseñar y aplicar un programa lúdico basado en juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz; y por último evaluar el desarrollo de esta competencia después de finalizada la intervención con el programa lúdico.

Abordar una formación para el desarrollo de competencias ciudadanas se constituye en una posibilidad para aportar al mejoramiento de la convivencia en el aula de clases. Este proyecto surge, porque dentro de las dinámicas pedagógicas se evidencia poca construcción y desarrollo de conciencia en cuanto al respeto sobre las diferencias, y la identidad e igualmente falta sentido de responsabilidad moral. En consecuencia, dichas falencias identificadas en el proceso enseñanza y aprendizaje influyen de manera negativa en los estudiantes, porque propician entornos escolar conflictivos, por ende, este proyecto dirigido al fortalecimiento de las competencias ciudadanas dónde se genera conciencia sobre la importancia de la convivencia y paz, por lo tanto, es primordial el desarrollo de los aspectos cognitivos y socio – afectivos.

Por consiguiente, el documento 15 del Ministerio de Educación Nacional (Mineducación), resalta que, por tener un carácter vivencial, la Educación Física, Recreación y Deportes se constituye en una disciplina que permite orientar en la construcción de valores éticos y sociales como base de la convivencia ciudadana, como son: el respeto a las diferencias, el derecho a una elección libre y a participar en decisiones de interés integral. La experiencia de compartir exige reconocer el valor del otro, así como dar importancia a las normas y reglas en la acción colectiva para el cuidado de lo público y para la construcción de acuerdos dirigidos a propósitos comunes. Por ello, el valor del juego y del conjunto de actividades socio motrices y expresivo corporales se manifiesta en los actos del estudiante que lo conducen a reconocerse como ser social y ser político (Mineducación, 2010). En busca de un cambio integral y social principalmente el mejoramiento de las relaciones comunicativas, se pretende implementar una estrategia didáctica

como la lúdica que generen verdadera participación activa tanto dentro del aula de clase como fuera de ella, donde su pilar será la solución de esas problemáticas con una visión más integradora que abarque las dimensiones de acuerdo a sus propósitos y necesidades. Para esto se realizó un programa de intervención lúdico-pedagógico que con él que se desarrollan dichas competencias.

En cuanto a la revisión de antecedentes se tomaron como referencia un total de diez investigaciones nacionales e internacionales de gran importancia y relevancia que aportan de manera significativa al proyecto de investigación. Las bases de datos consultadas fueron Biblioteca virtual Uceva, Dialnet, Scielo, Eumed y palabras clave para la búsqueda competencias, juegos, lúdica, Juegos cooperativos, ciudadanía.

Por consiguiente, la investigación titulada *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar*, cuyo objetivo fue identificar las estrategias que desde la lúdica posibiliten el desarrollo de competencias ciudadanas y valores para la sana convivencia, la población estudiantil intervenida fueron 60 niños y niñas del Centro Educativo Rural La Gómez del municipio de Barbosa con grados de preescolar a quinto, los cuales oscilan entre los 5 y 12 años de edad. La mayoría presentan un alto índice de problemáticas asociados al bajo grado de escolaridad de sus padres, escasos recursos económicos, desplazamientos masivos, violencia intrafamiliar sin descartar el poco acompañamiento de los padres de familia en el proceso educativo. Todo lo anterior son hechos que sin duda quedan al descubierto en las aulas de clase, descansos y demás lugares institucionales la agresividad, intolerancia, violencia física y verbal como reflejo de lo vivido en su contexto familiar y social. El resultado de dicha investigación concluyo que el juego es una herramienta que sirvió para mejorar las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa y reforzar valores tales como: tolerancia, solidaridad, cooperación entre otros (Cardenas, Lizcano, & Vasquez, 2015). Por otra parte, el aporte a la investigación fue la metodología utilizada, aplicando alternativas lúdico-pedagógicos, el juego ayudo al fortalecimiento de la convivencia y el mejoramiento de las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa, convirtiéndose en un instrumento para lograr capacidad física, emocional y social.

Igualmente, la investigación titulada *la estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoíris*, cuyo objetivo fue mejorar la convivencia escolar a partir de la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas con niños de 5 a 6 años, la población beneficiada fue de 274 estudiantes entre niños y niñas, la muestra con los cuales se realizaron las observaciones y posteriormente la recolección de datos fue de 40 estudiantes en el grado transición y 38 en el grado primero en el año 2014. En el 2015 transición con 42 estudiantes y 36 en primero; en el año 2016 se contó con 38 estudiantes en transición y 40 en el grado de primero. Los resultados arrojados fueron en los ambientes de convivencia escolar, se tomó el juego como estrategia didáctica y la utilización de una metodología participativa, mostrando favorablemente en el proceso de intervención, el interés y la motivación por compartir en los niños y niñas y despertando los cambios de actitud (Castillo & Pereira, 2016). Por otra parte, el aporte a la presente investigación fue la metodología cualitativa con fichas de observaciones, recolección de datos, además también es importante la evaluación con talleres.

Así mismo, la investigación titulada “*análisis del proyecto de convivencia, convivir en paz sana la mente*”, realizada en la institución educativa distrital nueva constitución, tuvo como objetivo analizar la implementación de su proyecto de convivencia denominado “convivir en paz sana la mente”. La metodología implementada estuvo encaminado a fortalecer la convivencia a través de la integración curricular y el aprovechamiento del tiempo libre. Esto se desarrolla en el marco de los lineamientos construidos por la secretaría de educación del distrito teniendo presente cuatro grandes momentos como lo son: pensarse y pensarnos, diálogo de saberes, transformando realidades y reconstruyendo saberes. Los resultados evidenciados fueron: la sistematización del proceso desarrollado, la disminución del porcentaje de situaciones de conflicto mediadas por la agresión y violencia, mayor sentido de pertenencia por parte de los estudiantes, lo cual ha redundado en la disminución del gasto para mantenimiento de entidad, fortalecimiento de un ambiente educativo sano, estímulos externos como respuesta a la participación del Colegio en eventos artísticos, deportivos, culturales, científico – tecnológicos mejoramiento del clima laboral, puesta en marcha de otros proyectos que ellos denominan INCITAR, construcción de protocolos y manifiestos que promueven una convivencia armónica y la percepción favorable del colegio, por parte de la comunidad (Guerrero, 2018). El aporte de

esta investigación fue en relación a la conceptualización de la convivencia ciudadanía, proyectos de convivencia y competencias ciudadanas.

De igual importancia, la investigación titulada *el ambiente escolar; convivencia y paz*, cuyo objetivo fue mejorar el ambiente escolar para desarrollar las competencias de convivencia y paz a través del diseño de una ruta pedagógico – didáctica. Esta investigación fue desarrollada en la Institución Educativa Camilo Torres y en su subsede María Auxiliadora, núcleo educativo 6 del municipio de Santa Rosalía Vichada, con un total de 555 estudiantes comprendidos estos entre los grados de preescolar a undécimo El proceso de investigación se desarrolló en tres momentos a saber: en el primero se desarrollaron actividades recreativas, segundo se recogió la información por medio de la técnica la colcha de retazos; tercero, se categorizó para finalmente identificar los hallazgos y establecer recomendaciones sobre el proceso que se debía llevar en la institución para mejorar el ambiente escolar. Los resultados fueron: las actividades recreativas permitieron despertar en el estudiante el interés de interactuar con el otro en un ambiente de respeto (Adame, Garcia, & Gómez, 2017). El aporte a la presente investigación fue el diseño que utilizaron a través de una ruta pedagógico-didáctica, considerando las percepciones que tengan los estudiantes como base fundamental en el desarrollo integral del estudiante.

De la misma forma, la investigación titulada *el juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria*, cuyo objetivo fue describir algunas producciones académicas existentes a nivel nacional e internacional orientadas al juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar; tanto en textos de la psicología clásica, como en producciones investigativas publicadas entre el año 2000 y el año 2014, la propuesta fue ejecutada en áreas urbanas de la ciudad de Cali; las comunas 18 y 20 y en zona rural del área de Jamundí en el Valle del Cauca. Para ello capacitaron 205 agentes educativos que replicaron las estrategias al interior de sus comunidades. Para medir el impacto del programa realizaron observaciones y entrevistas a los miembros de las comunidades; a través del análisis se pudo ratificar una gran apropiación del juego en las prácticas cotidianas de las comunidades, siendo de plena utilidad como elemento mediador configurándose de esta forma como una posible herramienta metodológica para la convivencia en el ámbito comunitario o escolar. Los resultados

de esta investigación muestran que las actuaciones de los docentes son limitadas para afrontar conflictos escolares, por lo tanto se encontró plenamente necesario la inclusión del juego en las planeaciones pedagógicas a través de actividades bien definidas que brinden herramientas de intervención al docente, reemplazando de esta forma muchas técnicas impositivas las cuales hacen énfasis en eliminar el comportamiento considerado disfuncional, dejando a un lado la posibilidad de procesos reflexivos en relación a la situación; se evidenciaron dificultades en la incorporación de estrategias de afrontamientos consecuentes con las problemáticas presentadas por los estudiantes y entorno educativo (Hurtado, 2015). El aporte a esta investigación fue el diseño que utilizaron en el programa de juegos para mejorar las competencias que permiten mejorar la convivencia en el entorno escolar.

Igualmente, la investigación titulada *el fortalecimiento de las competencias ciudadanas integradoras a través del juego*, en el proceso de aprendizaje de la convivencia escolar con los estudiantes del grado 5 de la Institución Educativa Rosa Zarate de Peña del Municipio de Yumbo cuyo objetivo fue fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras, a través del juego en el proceso de aprendizaje de la convivencia escolar. La metodología fue de tipo cualitativa, con alcance descriptiva-interpretativa y su diseño fue de carácter transversal dado que la toma de datos se hizo en un periodo de tiempo determinado, como muestra se seleccionaron 25 estudiantes del grado en mención, con quienes se hizo la recolección de datos, a través de la observación participante, grupo focal, y análisis documental; los resultados que los investigadores infirieron el haber trabajado sobre dichos conocimientos previos llevo a los estudiantes a identificarse con sus vivencias, confrontar sus acciones, y generar cambios en las mismas para solucionar los conflictos presentados en su cotidianidad escolar, siendo el juego un propulsor de la interacción social, del trabajo cooperativo y medio para el dialogo como alternativa de solución (Arango & Virgen, 2018). Su aporte a la investigación fue la didáctica implementada a través del juego en intervención, la pedagogía. También se tiene en cuenta los aportes teóricos, respecto a las bases teóricas del constructivismo de Vygotsky, buscando estimular a través del juego la empatía, la imaginación y el aprendizaje cooperativo, entre otros.

De la misma importancia, investigación titulada *el fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico - pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa catalina herrera Arjona Bolívar*, cuyo objetivo fue fortalecer las competencias ciudadanas en niños y niñas de 2° de Básica Primaria, mediante la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas, tendientes al desarrollo social y emocional. La metodología de la estrategia de intervención se basó en la creencia de que los niños tienen capacidades, potenciales y curiosidad e interés en construir su aprendizaje; de comprometerse en interacciones sociales y negociar con todo lo que el ambiente les ofrece. El enfoque se trabajó en cada niño, no aisladamente, sino, en conjunto con otros niños, con la familia, con los profesores, con el ambiente escolar, con la comunidad y el resto de la sociedad. Aquí se cree que el bienestar del niño debe estar garantizado para que pueda aprender, deben también conocerse los derechos del niño no solo sus necesidades, también la participación de los padres es esencial y se puede hacer de varias formas. Con respecto a los resultados, estos fueron bastantes positivos puesto que los estudiantes de la institución asimilaron muy bien las actividades, cambiando hábitos con sus compañeros y demás integrantes de la comunidad educativa (Canoles, Therán, & Liliana., 2015). Por otro lado, los aportes que esta brinda a la investigación se fundamentan en la estrategia de intervención respecto a la manera de abordar las competencias ciudadanas para el fortalecimiento de las conductas en los procesos de interacción social entre los niños.

También se encontró relevante, la investigación titulada *las competencias ciudadanas en el ambiente escolar de la institución educativa buenos aires de montería córdoba*, cuyo objetivo fue identificar el lugar de las competencias ciudadanas en los ambientes escolares y las estrategias que utilizan para desarrollar la formación ciudadana de sus educandos. La muestra de investigación se ha seleccionado bajo el criterio de muestreo no probabilístico, e incluye un grupo de cada uno de los grados en los niveles de básica secundaria y media, para un total de 6 grupos de estudiantes y 6 docentes, cubriendo las diferentes áreas de la malla curricular, mediante las técnicas de revisión documental, entrevistas semiestructuradas y grupos focales. Los resultados fueron bastante significativos en algunos grupos puesto que mostró las mejoras sustanciales en la convivencia en el entorno escolar con otros no tanto (Villera & Lobo, 2017)

Por otro lado, su aporte a la investigación fue acerca de los contenidos para el desarrollo de las competencias ciudadanas en los ambientes escolares, como el aula de clases, el tiempo libre.

Después, la investigación titulada *una propuesta didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas en la clase de educación física para el grado cuarto de la I.E.D. nueva constitución*, cuyo objetivo fue implementar una serie de actividades de enseñanza – aprendizaje, donde por medio del aprendizaje cooperativo se fortalezcan las competencias ciudadanas desde la clase de Educación Física en el grado cuarto de la I.E.D. Nueva Constitución. Para desarrollar el proyecto de investigación se seleccionaron los tres (3) cursos de cuarto, con sesenta y dos hombres (62) y cincuenta y seis (56) mujeres. El rango de edad de estudiantes de cuarto grado oscila entre 9 y 10 años, en el cual se refleja diferente origen cultural en el grupo de alumnos. Según indicaciones del orientador de la institución se presenta en algunos casos problemas de convivencia escolar y en el ámbito familiar, de igual forma la negligencia por parte de los padres en la formación académica de los niños. El Colegio, está situado en el barrio Garcés Navas donde alberga población estrato tres (3) de la localidad de Engativá en la ciudad de Bogotá. Resultados: En la culminación de la propuesta se puede expresar la conformidad en el desarrollo de la misma y más los resultados satisfactorios en el cambio de 67 conductas, actitudes y comportamientos negativos (malas palabras, gritos, empujones, discriminación de género o racial, golpes conflictos y demás que no deberían ser parte de nuestra vida cotidiana) que se hacen frecuentes en el ámbito y escolar y que se transmiten a los demás escenarios, transformando estas posturas nocivas en alegría, cooperación, respeto, tolerancia, identidad y demostrando que los nuevos conocimientos se dan a través de vínculos que se producen por sí mismo y con las otras personas (Chaparro & Montoya, 2015). Su aporte a la investigación fue la metodología utilizada en la intervención mediante una propuesta didáctica a través del juego para mejorar las competencias ciudadanas en la clase de educación física.

Por último, la investigación titulada *Aprendizaje cooperativo basado en didáctica no parametral para contribuir al desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de 4 y 5 años en el Hogar Infantil Tomas Uribe en el año 2018*, cuyo objetivo fue determinar la influencia del aprendizaje cooperativo basado en la didáctica no parametral para contribuir en el desarrollo de

la inteligencia interpersonal en niños de 4 y 5 años, Para el presente estudio, utilizaron 6 niños entre ellos mujeres y hombres que oscilan entre los 4 y 5 años, pertenecientes a los grupos pre jardín uno, pre jardín dos y jardín. Se concluyó que el mejoramiento de las conductas de los niños, el acercamiento a través del aprendizaje cooperativo y la didáctica no parametral, permitió evidenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal (Rodriguez Valencia & Pedroza Rojas, 2018). Su aporte a la presente investigación fue el cómo abordar contenidos acerca del aprendizaje cooperativo para mejor la conducta de los niños.

1. El juego para la convivencia

1.1 La lúdica

La lúdica, hace referencia a la forma de estar y de relacionarse con la vida y con los espacios cotidianos en los que se producen disfrute, goce acompañado de distensión que generando actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Algunas actividades dentro de la lúdica son la chanza, el sentido del humor, el arte, el amor, el baile, el afecto que se producen cuando interactúan con otros, cuya única recompensa será la gratitud que producen dichas actividades (Jimenez, 2002).

Ahora bien, lo lúdico no limita la edad ni el sentido recreativo, lo importante es adaptar las necesidades, intereses o propósitos al nivel educativo siempre tratando de tener la mejor pedagogía posible, en relación con esto los docentes de la educación inicial deberán implementar actividades lúdicas como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral de los niños (Torres, 2004).

Es indispensable la actualización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral y participativo, de una manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo del trabajo escolar pues de esta forma, los niños tendrán otra forma de adquirir conocimientos, desarrollo humano, psicosocial, conformación de personalidades de una manera efectiva y clara (Waichman, 2000).

1.2 El juego

Actualmente el juego debe ser aceptado como una parte integral del desarrollo social, inculcando diversas capacidades que buscan la formación integral del ser humano que se basan

desde aspectos motrices, cognoscitivos, emocionales e interpersonales que le pueden garantizar la formación de nuevos vínculos donde el juego es el punto de partida para llevar a cabo esos procesos de interacción; este es utilizado para fortalecer relaciones entre compañeros, padres y comunidad; siendo además una estrategia socio educativa que permite integrar a toda la comunidad.

De esta manera, se puede decir que el juego es definido por Huizinga (1972), como una acción u ocupación libre y voluntaria, que se extiende dentro de unos términos, temporales y espaciales, determinados por sentimientos como la tensión, alegría y conciencia; la psicología y la fisiología se esfuerzan en observar, describir y explicar el juego en todas las etapas del ser humano incluso hasta en los animales dando diversos resultados; uno de ellos es la descarga del exceso de energía vital, afirmando que las personas obedecen cuando juegan a impulsos congénitos de imitación, satisfaciendo necesidades de relajación y se ejercitan para actividades que son necesarias más adelante para su vida cotidiana. El objeto del juego es verlo como una forma activa, una forma llena de sentido de función social, debido a que el juego en el ser humano imparte reglas y saberes de una forma diferente. Por ello se dice que el juego está ligado a la cultura humana desde épocas antiguas en las actividades de caza y sus actividades de goce; una de las características esenciales del juego son la tensión y la incertidumbre a la hora de realizar la actividad, cuando la tensión crece el jugador se olvida que está jugando y se encuentra bajo unas reglas que son propias del juego, de allí la importancia de aprovechar el juego para inculcar en la sociedad todo tipo de reglas para el mejoramiento del comportamiento del ser humano con sus semejantes y con la autoridad (Huizinga, 1972).

Por otra parte, (Vigotsky, 1982) habla del juego como una actividad social, en el cual gracias a la cooperación de otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor no considera el juego como una actividad placentera por dos razones: primero porque existen actividades más placenteras que el juego y segundo, puede considerar el juego placentero solo por el resultado, por ende, el que pierde o no le va bien en el juego, no lo va a considerar placentero (Ortega, 1988); de allí el concepto erróneo de varios autores que afirman el juego como actividad placentera; para el autor la imaginación juega un papel clave, ya que toda

situación imaginaria tiene sus reglas donde el niño adopta roles diferentes, tendrá que seguir normas en situaciones problema de la vida cotidiana sabiendo como enfrentarlas y de qué manera actuar. El juego simbólico ha sido valorado como una actividad tradicional que se da desde la primera infancia en la que se funden acciones reales con objetos reales hasta llegar a un estadio de pensamientos totalmente independiente de las situaciones y de la influencia perceptiva, tal como ocurre en el pensamiento adulto; de allí la importancia de aprovechar el juego desde edades tempranas, ir despertando el amor por el juego para interactuar con otros niños, para sembrar en ellos reglas, roles y deberes que cada ciudadano deberá tener para aportarles a su entorno familiar, a quienes los rodean y a la sociedad en general.

Para Bruner (2003) el juego es una forma de actividad comunicativa que permite a los niños reestructurar continuamente sus puntos de vistas y sus conocimientos mientras se divierten y gozan de la experiencia de compartir con otras personas. Se puede decir que las funciones fundamentales del juego en las actividades de los niños son: primero, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulos, segundo, el juego sirve como medio para desarrollar la imaginación y la invención, en tercer lugar el juego es rara vez aleatorio o casual por el contrario siempre obedece a un plan, en cuarto lugar el juego es una actividad sumamente enriquecedora para el crecimiento del ser humano; jugar es una sensación única de omnipotencia y puede ser embriagadora e incluso aterradora; y por último es necesario decir que en el juego hasta los obstáculos que se presentan en él tienden a ser divertidos; en realidad se afirma que los obstáculos son necesarios pues de lo contrario el niño se aburriría muy rápido, por ello se podría asociar el juego con la resolución de problemas, pero de una forma más agradable. El juego como elemento terapéutico, juega un papel fundamental para preparar al niño a los enfrentamientos sociales de su vida adulta. También se dice que la interacción con otras personas enriquece su comunicación, su lenguaje sus relaciones, en conclusión, se puede decir que el juego es algo fundamental para el desarrollo del ser humano, pues lo ayuda a crecer en aspectos fundamentales como la comunicación, la interacción, la resolución de problemas. De allí la importancia de fomentar el juego desde edades tempranas. (Bruner, 2003).

Por otra parte, Piaget (1956) habla del juego como parte fundamental de la inteligencia del niño, porque en él representa la realidad de cada etapa evolutiva del ser humano como lo son capacidades sensorio motrices, simbólica o de razonamiento. El autor asocia tres estructuras básicas del juego, como son la fase evolutiva del individuo: el juego es siempre ejercicio, lo relaciona con el animal; el juego simbólico: abstracto y ficticio; y, por último, el juego reglado, este lo relaciona con lo colectivo, resultado de un acuerdo de grupo. Piaget se centra en la cognición principalmente en la inteligencia y en la lógica, dividiendo esta teoría en cuatro etapas que son la sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), cuya característica más importante es la exploración y manipulación constante con el fin de entender el mundo que lo rodea; seguidamente la etapa pre operativa (de los dos a los seis años) en esta etapa el niño representa el mundo a su manera y lo hace mediante juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y actúa en base a esta representación como si creyera en ellas; así mismo la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) en ella el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo; y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia (Piaget, 1956).

Con esto, se puede decir que el juego es una actividad social que desarrolla múltiples cualidades en el ser humano, inculcando normas, desarrollando la comunicación con cada uno de los semejantes, cambiando roles e implementando nuevos saberes. También es utilizado como medio de resolución de problemas, preparando al ser humano para los problemas que se le pueden presentar en el futuro y para mejorar la conducta de todos los que lo utilizan.

1.3 Tipos de juegos

Unas de las principales y más precisa clasificación del juego es la establecida por Piaget (1946) citado en (Montañés, y otros, 2000), donde se distingue varias categorías del juego entre las que se destacan el juego motor característico en niños de 2 a 3 años donde su objetivo es el cuerpo y el control de los movimientos. También, el juego simbólico o de imitación, permite que el niño pueda imitar o simular el mundo de los mayores, este tipo de juego se da en edades de 3 a 6 años. En cuanto a las edades comprendidas de 6 a 12 años, el juego reglado toma una importancia relevante, puesto que una asignación de papeles, unas normas y unas reglas de acatar, pasando a una relación de cooperación e interacción con los demás niños. Son frecuentes los juegos competitivos donde unos ganan y otros pierden.

En este sentido, los juegos se han de caracterizar por el espacio en el que se pueden realizar distinguiendo los juegos de interior como manipulación, construcción, imitación, etc; y los juegos de exterior como correr, perseguir, esconderse. Además de esto, los juegos también pueden ser clasificados por la cantidad de participantes que según (Montañés, y otros), pueden ser de tipo individual o grupal. Es importante tender en cuenta el tipo de actividades que realice el niño durante el juego, estos promoverán aspectos físicos, cognitivos, sensorias y de aprendizaje social como lo son los juegos sensoriales, los juegos motores, manipulativos, simbólico, verbales, fantasía y educativos.

1.4 Juego Cooperativo

En este sentido, al hablar de juego cooperativo se puede mencionar a Terry Orlick (1997), donde afirma que jugar con otros es mejor que frente a otros, hay que superar desafíos y no superar a otras personas, y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego. Según Orlick el juego cooperativo fomenta la ayuda mutua, la confianza en los otros, la tolerancia, la búsqueda de estrategias y de consenso.

Ahora bien, se destacan las características del juego cooperativo planteadas por (Orlick, 1997). Las cuales son las siguientes: libres de competir, las personas sienten libertad debido al carácter no competitivo de estos juegos, fomentándose la ayuda mutua, también libres para crear, estimulan la libertad para crear y buscar soluciones a problemas, proporcionando una gran satisfacción personal de los participantes y, por último, libres de exclusión, todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan durante el juego. En consecuencia, el error o falta de acierto serían, libres para elegir, proporcionan un rol activo del estudiante durante las actividades, generando en ellos autonomía y capacidad de toma de decisiones, también, libres de la agresión, presentan ausencia de oposición y competencia, facilitando un clima social armónico.

Con respecto a lo anterior resultó una adecuada propuesta pedagógica ya que elabora conductas socialmente favorables, pues los juegos cooperativos también ayudan a superar dificultades individuales que bloquean situaciones de estudio y realizar estos juegos en el salón de clase promueven cuatro componentes esenciales en el desarrollo personal e integral de los niños. Dichos componentes son: Cooperación, aceptación, comprensión y diversión; la idea básica es que las personas jueguen juntas y no unas contra otras, evitando la existencia de niños pasivos y desapareciendo la exclusión, la cooperación se relaciona con la comunicación, cohesión, la confianza y el desarrollo de destrezas para una interacción social positiva (Orlick, 1997).

Por su parte, Carlos Velázquez nos habla de los juegos cooperativos como las actividades colectivas donde las metas de los participantes son conciliables y no existe oposición alguna entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un fin común, con independencia de que desempeñen el mismo papel y esta sea complementada además para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido transversal de educación para la paz (Velázquez Callado, 2004).

Prosiguiendo, ahora se toma como referencia el concepto propuesto por (Garaigordobil, 1994):

En los juegos en que los participantes dan y reciben ayuda mutua, en donde todos tienen un objetivo en común y para conseguirlo deben ayudarse entre sí, y es por esta razón son respetados dentro de la actividad que se dispone a realizar (p. 61).

Por ende, los juegos cooperativos proporcionan a los participantes un alto grado o nivel de satisfacción personal, puesto que cada uno de ellos tienen una participación activa y constante a la hora que se realicen las actividades, incrementando de esta manera su motivación e interés por seguir haciendo parte y participando de este tipo de juegos, así como también aumentando su autoestima al sentirse autosuficiente consigo mismo y el hecho de sentir que no lo están discriminando, si no que todo lo contrario, integrándolo en la dinámica de las actividades implementadas.

En este sentido, (Omecaña Cilla & Ruiz Omecaña, 2005), afirman que el juego cooperativo permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones, propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes, destaca el proceso sobre el producto, integra al error dentro del proceso, posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social, permite valorar positivamente el éxito ajeno y por último, fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

Se puede deducir, que, con la implementación de un programa de juegos cooperativos, posibilita en los estudiantes, que desarrollen valores morales, habilidades y cualidades en el contexto socio escolar, fomentando una muy buena relación que se puede ver reflejada en el salón de clase al sentirse un mejor ambiente escolar y esto conlleva a que haya una buena

convivencia escolar, en donde todos los alumnos del grupo sean aceptados y respetados, como resultado de dichas interacciones constantes que se presentan entre los estudiantes, propiciando así de esta manera una buena disposición y unión grupal. Por otra parte, los sujetos con características cooperativas promueven aportes en los aspectos afectivos de los juegos cooperativos, haciendo que cada persona se sienta libre de la presión de competir con los demás, eliminando la competencia libre de la lucha por el resultado y así buscar soluciones en un ambiente más agradable.

Estas características son lo que realmente se busca desarrollar en los estudiantes, conductas de cooperación y de comprensión, cambiando ese modelo en los alumnos de que se tiene que competir con los demás para poder ser destacado y que solo los más hábiles son los que pueden ganar (Brown, 1986).

Los juegos cooperativos debido a sus aspectos especiales fomentan de forma transversal principios básicos de la educación en valores, cultura y paz, como la integración frente a la exclusión, fomentando la participación de todos dentro del grupo, escuchar y comunicarse por medio de la toma de decisiones, la negociación y el diseño de la búsqueda de estrategias, reconocimiento personal y por parte del grupo, de lo que representa la identidad cada individuo, como también la participación, la creatividad y la imaginación para modificar las reglas del juego, de tal manera que pueda seguir afianzando la adquisición de habilidades emocionales.

1.5 Competencias ciudadanas

Para abordar el tema de las competencias ciudadanas es inevitable no mencionar al Ministerio de Educación nacional, haciendo mención que las competencias ciudadanas son un conjunto de conocimientos, habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, coordinadas entre sí, logran que el ciudadano actúe de forma correcta en la sociedad democrática donde se encuentran

situados. Hacer un buen uso de las mismas permite a los niños y niñas tener herramientas necesarias para una buena relación con los demás, ser personas más justas, comprensivas y capaces de resolver problemas cotidianos, esto permitirá una convivencia pacífica, una participación responsable y constructivamente en los procesos democráticos, tanto en su entorno cercano, como en su comunidad (Mineducación, 2004).

Ahora bien, las competencias ciudadanas son un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades, pueden ser cognitivas, emocionales y comunicativas, van encaminadas a fomentar un desarrollo moral en los seres humanos, si estas son debidamente articuladas entre sí y dándole un buen uso, hacen que el ciudadano tenga la capacidad de actuar de una manera constructiva y apropiada para la sociedad, individuos que contribuyan a la convivencia pacífica y respeten la diferencias en cualquier contexto (Ruiz Silva & Chaux Torres, 2005).

Así mismo, para ejercer de buena manera las competencias ciudadanas no solo requiere tener conocimientos, sino desarrollar habilidades que ayuden al individuo a tener buenas relaciones con los demás integrantes de la comunidad, como son: capacidad de comunicación, capacidad de entender al otro, capacidad de sentir lo que siente el otro y comprender su situación (Constanza Rodríguez, Ruiz León, & Guerra, 2007).

Por su parte, Cortina (1995) citado en (Hernández Acevedo, 2018) habla que el aprendizaje ciudadano parte del mismo hecho de aprender a construir un mundo más justo, una sociedad democrática y ciudadana basada en valores morales de la ciudadanía que sustentan la vida y la realidad. Por tal razón, la urgencia de hablar, reflexionar y formar valores, también es un objetivo esencial de la educación, puesto que formar personas libres, justas, solidarias, honestas, tolerantes, con disponibilidad al diálogo, y con respeto a sus semejantes, por lo tanto, esto genera que en la sociedad se puedan aceptar y convivir de una mejor manera junto a las personas que los rodea.

1.5.1 Convivencia y paz

Específicamente en la Guía N°6 recalca que la convivencia y la paz se basan en la consideración de los demás y, especialmente, en la consideración de cada persona como ser humano (Chaux, Guia N° 6, 2004).

Ahora bien, el propósito fundamental de la convivencia y paz, es que los estudiantes se relacionen con otras personas de forma pacífica, constructiva y sin incurrir en acciones violentas, a partir de ellos inculcar que todo ser humano cuenta con los mismo deberes y derechos, todo esto en pro de la protección personal, esto acorde con la Constitución Política de Colombia. En este sentido lo que se busca es promover que los estudiantes se apropien de herramientas para resolver de forma adecuada la diferencias que se puedan presentar en su entorno escolar y social (López Restrepo, 2006).

Dicha convivencia no implica perfecta armonía o ausencia de conflictos, pues tal caso no sería algo real, en todo grupo social es inevitable que se presenten conflictos debido a los múltiples intereses de cada individuo. La competencia convivencia y paz exige que los conflictos que se presenten sean manejados sin agresiones y buscando favorecer los intereses de todas las partes involucradas, es decir que los participantes logren por medio del dialogo y la concertación, salvar las relaciones entre la comunidad (Ruiz Silva & Chaux Torres, 2005).

De esta forma, Cortina (1995) citado en (Hernández Acevedo, 2018) construir para la paz, la convivencia y la ciudadanía democrática significa moldear el conocimiento y la comprensión de los derechos humanos en cuanto a los principios y valores universales, para ello el sistema de educación deberá cumplir propósitos para que los estudiantes con estas estrategias puedan generar una mejor convivencia y paz en el entorno que los rodea (Chaux, Guia N° 6, 2004).

2. Metodología

2.1 Enfoque de la investigación

Para comenzar, la metodología que se aplicó en esta investigación tuvo un enfoque cualitativo, lo que permitió estudiar el contexto natural de la institución educativa y con ello los estudiantes que conformaron el estudio. A través de este enfoque, se pudo interpretar diversos fenómenos de acuerdo a las acciones que realizaban cada uno de los sujetos implicados en este estudio. De esta manera, este enfoque es conocido como un enfoque naturalista, que busca describir, interpretar o explicar fenómenos en la cual se incluyen conceptos, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos. Con esto, el investigador busca la manera de complementar las observaciones hechas previamente en cada situación que se presente al inicio del estudio. Así, se afirma que en la investigación cualitativa no se prueban hipótesis, sino que, a través de la observación, registro y descripción de sucesos, se les da validez a los estudios realizados en determinado contexto (Hernandez Sampieri, 2010).

Por otra parte, el enfoque cualitativo, permite llevar métodos de recolección de datos que consiste en obtener las percepciones y puntos de vista de lo participantes, el proceso de indagación es reflexivo, permitiendo interpretar o describir los acontecimientos que se deban tener en cuenta en los diferentes aspectos del estudio. Hernández Sampieri y colaboradores (2010), afirma que la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos recolectados, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas, además, de aportar un punto de vista “fresco, natural y completo” de los fenómenos, así como flexibilidad.

Por consiguiente, Hernández (2010) define la investigación cualitativa como aquella que estudia la realidad del contexto natural, tal y como sucede o busca también interpretar los fenómenos que se presenten con los participantes, implicando la recolección de una gran

variedad de materiales como entrevistas, experiencias personales, historias de vida, observaciones, imágenes, sonidos, textos históricos que describirán las rutinas, situaciones problemáticas o los significados en la vida de los sujetos. Sabiendo esto, "la investigación cualitativa se concentra ante todo sobre el análisis de los procesos sociales, sobre el sentido que las personas y los colectivos dan a la acción, sobre la vida cotidiana, sobre la construcción de la realidad social." (Deslauriers, 2005, p. 6).

2.2 Método: Investigación Acción con enfoque práctico

La investigación acción práctica permitir a los docentes abordar las problemáticas locales ya sea individual o grupales que se presentan en las aulas de clase con el fin de aplicar diversas estrategias pedagógicas y didácticas con el objetivo de dar una respuesta o solución adecuada. La investigación acción práctica, pretende desarrollar un pensamiento práctico, hacer uso de la reflexión y el dialogo, transformar ideas liderado por los investigadores y algunos miembros de la comunidad (Carr, 2002). Por otra parte, este método busca darle una transformación el pensamiento y las practicas educativas desarrollando una propuesta basada en un cambio paradigmático al abordar el enfoque cualitativo como medio interpretativo de la investigación, como lo explica Creswell (2005) citado en (Hernández Sampieri, 2014). En este sentido, la investigación acción práctica se centra en el desarrollo y el aprendizaje de los participantes, mediante la implementación de planes de acción para resolver problemáticas, y para generar de la mejor manera cambios en el entorno educativo.

2.3 Diseño de investigación Acción.

La investigación acción practica planteada por Elliot (2002), (Kemmis y McTaggart, 1988). Se caracteriza por ser estudios cualitativos que deben tener diferentes etapas por medio de las cuales se desarrolla el proceso investigativo educativo: La primera etapa corresponde a la

observación/diagnóstico, la segunda etapa es la de planificación, la tercera etapa es de acción y la cuarta etapa es de reflexión.

- **Etapa de observación/diagnóstico:** En esta etapa se realizó la observación directa al grupo de estudio y por medio de la realización de las entrevistas a los docentes, así se pudo constatar la problemática a intervenir.
- **Etapa de planificación:** Seguidamente, se realizó la planeación de la estrategia de intervención, a través de juegos cooperativos y fundamentados en los juegos colectivos pre deportivos, con lo cual se buscó solucionar dichas problemáticas que se presentaban en el aula de clases.
- **Etapa de acción:** En esta siguiente etapa se hizo la aplicación de la estrategia de intervención y a la puesta en práctica de las actividades planteadas para cada sesión de clase durante el periodo de intervención de este estudio.
- **Etapa de reflexión:** Corresponde a la sistematización de la información del diario de campo y a la interpretación de las rejillas de sistematización. Por último, se realizó la evaluación de la estrategia de intervención a través de una rúbrica descriptiva donde se pudo constatar el resultado obtenido en este estudio.

2.4 Alcance transformador de la investigación

Ahora bien, el alcance de la investigación fue transformador, ya que no se limita a entender o a explicar el individuo, sino que también tendrá una transformación y un autoentendimiento de su relación con las otras personas y su entorno, mediante la interpretación de las condiciones sociales, culturales, económicas y políticas que se le presentan en su realidad, lo que hace posible cambiar diferentes comportamientos tanto en el entorno escolar como social. Es decir, la finalidad de este alcance es proporcionar una forma de autoconocimiento que libera al individuo de acciones irracionales de su historia individual a través de un proceso de autorreflexión que conlleva a generar la transformación de situaciones intrapersonales, interpersonales, intragrupalas que inciden en la realidad social que afecta el entorno escolar. Es la unidad entre la

teoría y la praxis, lo que permite avanzar en la educación con nuevas formas de racionalidad que estén al servicio del ser humano y de la sociedad (Carr & Kemmis, 1988). De acuerdo con estos planteamientos y en consecuencia con el objetivo principal de este trabajo de grado, el alcance de esta investigación es la transformación de la práctica pedagógica que aporta al cambio de actitudes de los estudiantes evidenciando un desarrollo de la competencia Convivencia y Paz.

2.5 Población y Muestra

La población de este estudio corresponde a los estudiantes de grado 6° del Colegio Municipal del Deporte Comude de Guadalajara de Buga. La muestra por conveniencia, fue de 15 estudiantes de grado 6°. Para seleccionar la muestra se tuvo en cuenta a los estudiantes que presentaron en el registro de observación llamados de atención por situaciones o inconvenientes en la convivencia escolar.

2.6 Categorías de análisis

La investigación inicia planteándose dos categorías de análisis: 1) Programa lúdico basado en juegos cooperativos 2) Competencia ciudadana de Convivencia y Paz. La aplicación de los instrumentos y la recopilación y sistematización de información cualitativa permitió identificar las siguientes categorías emergentes: relaciones interpersonales, toma de decisiones y resolución de conflictos. Como se puede evidencia en la siguiente tabla.

Tabla 1. Categorías de análisis

Categorías de análisis	Categorías emergentes
Programa lúdico basado en juegos cooperativos	
Competencia ciudadana de Convivencia y Paz	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones interpersonales. • Toma de decisiones. • Resolución de conflictos.

2.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de información

2.7.1 Diario de Campo

El instrumento que se utilizó fue el diario de campo (Véase anexo 1) es una técnica que permite registrar todo aquello susceptible a ser interpretado cualitativamente, como hecho significativo del periodo de la práctica, a su vez es un instrumento que apoya la formación psicológica que conjuga la teoría con la práctica. Además, es un soporte documental que inicia el primer día de actividades. El formato está compuesto por varios ítems tales como fecha, hora de la realización del diario asignado para plan de clase, institución donde se intervino, número de ficha, eventos observados corresponde al momento y lugar donde ocurre los acontecimientos. En cuanto a la descripción, se adjuntan todos los sucesos ocurridos durante la intervención (sesión de clase), y por último las observaciones corresponden a la descripción de los sucesos más importantes y relevantes de la sesión de clase (Taylor & Bogdan, 1987).

2.7.2 Entrevista

La entrevista es una técnica que permite la recopilación desde el punto de vista de la persona que informa, bien sea el emocional, mental, afectivo y social, además de abarcar de manera más profunda su cotidianidad y de los vínculos sociales que mantiene siendo eficaz para describir, comprender y analizar la información obtenida. Facilitando la recolección de información oral entre el investigador y el entrevistado, abordando un tema en específico o eventos acontecidos en su vida. Al inicio de la investigación para hacer el diagnóstico se realizó una entrevista (Véase anexo 2) a algunos docentes del colegio Comude, donde se le preguntó por el comportamiento regular de los estudiantes, la atención en clase cómo es, cómo es la relación interpersonal del grupo, qué clase de problemas se evidencian en el salón. También se aplicó una entrevista al

finalizar la intervención (Véase anexo 3), la cual fue creada con base a las categorías y categorías emergentes de la rejilla de sistematización con el fin de saber aspectos relevantes observados por el docente de la institución al finalizar la propuesta de intervención y así conocer los cambios en los aspectos trabajados y evaluados a través de la secuencia didáctica (Fontana & Frey, 2005).

2.7.3 Registro de observación

El registro de observación es una técnica que sirve para observar atentamente uno o varios hechos, fenómenos o casos de la realidad actual, así mismo tomar información y registrarla para su posterior análisis, la observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos (Bunge, 2007). En la presente investigación se aplicó en el diagnóstico (Véase anexo 4).

2.7.4 La rúbrica

La rúbrica es una técnica (Véase anexo 5) que sirve para evaluar el desempeño de los participantes, describiendo las características específicas del producto, proyecto o tarea, utilizando varios niveles de rendimiento, con el fin de calificar lo que se esperaba del trabajo realizado. De igual modo valorar su ejecución y facilitar la correspondiente retroalimentación. En esta investigación se aplica después del proceso de intervención y permitió la evaluación del desarrollo de competencias ciudadanas en cada uno en los estudiantes del grado sexto (Mertle, 2001).

2.8 Instrumentos de procesamiento y sistematización de la información

2.8.1 La rejilla

La utilización de la rejilla que se diseñó (Véase anexo 6), permitió conocer específicamente las categorías de análisis definidas desde el inicio de la investigación (competencias ciudadanas “convivencia y paz” y las categorías emergentes que surgieron con la aplicación de los instrumentos de recolección de información durante el proceso, de vital importancia que permitieron tener una visión más clara acerca de lo que se quería analizar y transformar. Además, es útil en la identificación de aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de realizar la intervención y la observación en cada sesión aplicada.

2.9 Fases del diseño metodológico

Tabla 2. Fases del diseño metodológico

Primera fase		Segunda fase	Tercera fase	
Diagnóstico, planteamiento y formulación del problema	Antecedentes, marco teórico diseño metodológico	Aplicación del programa lúdico recreativo	Evaluación de la aplicación del programa lúdico recreativo	Resultados Sistematización, descripción, análisis y discusión
Instrumentos y técnicas de recolección y sistematización de información				
<ul style="list-style-type: none">• Registro de observación• Entrevista	Búsqueda de documentos	Diario de campo	Entrevista Rúbrica	Rejilla

Fuente: Los autores

3. Secuencia didáctica.

En cuanto a la secuencia didáctica creada, esta buscó a través de los juegos cooperativos fundamentados en actividades pre deportivas de diferentes disciplinas socio motrices, afianzar cada una de las categorías de análisis correspondientes a las competencias ciudadanas. Esta secuencia didáctica se planteó para una duración de 8 semanas con intervención de cuatro horas semanales. De esta forma, esta secuencia se dividió en tres unidades, comprendidas en tres etapas caracterizadas de la siguiente manera: introducción a las competencias ciudadanas, convivencia y paz, y evaluación de las competencias ciudadanas. Seguido a esto, se anexa el plan gráfico de la secuencia didáctica que lleva por nombre “Del juego a la convivencia escolar”.

Esta secuencia didáctica, se creó con base las competencias utilizadas por el ministerio de educación nacional a través del documento número quince de educación física en las escuelas. De esta forma, la competencia motriz se utilizó puesto que todas las actividades comprendían un componente físico y corporal. La competencia expresivo corporal determino disponibilidad corporal y comunicativa con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa (Mineducacion, 2010).

En cuanto a los métodos de enseñanza utilizados en esta propuesta de intervención, se tomaron la asignación de tareas, se utilizó ya que el alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución. También, la resolución de problemas en esta el niño fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda. Y por último el descubrimiento guiado, el profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada, ya que fueron los métodos que más se acercarían al desarrollo de la competencia ciudadana, convivencia y paz (Delgado Noguera, 1991).

DEL JUEGO A LA CONVIVENCIA ESCOLAR																																								
UNIDAD	UNIDAD 1					UNIDAD 2										UNIDAD 3																								
ETAPA	INTRODUCCION A LAS COMPETENCIAS					CONVIVENCIA Y PAZ										EVALUACION																								
MES	FEBRERO					MARZO										ABRIL																								
SEMANA	1		2			3		4			5			6		7		8																						
Dias	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V					
Hrs Semana	2	2				2	2				2	2				2	2				2	2																		
Intensidad	4 hrs semanales		4 hrs semanales			4 hrs semanales		4 hrs semanales			4 hrs semanales			4 hrs semanales																										
Actividades x semana	Juegos cooperativos tradicionales.		Juegos cooperativos utilizando bombas.			Juegos cooperativos con cuerdas.		Juegos cooperativos con aros.			Juegos cooperativos con balones.			Juegos cooperativos velocidad.		EVALUACIÓN				EVALUACIÓN																				
Competencias	COMPETENCIA MOTRIZ Y EXPRESIVO CORPORAL BASADAS EN DOC. 15 MINEDUCACIÓN																																							
METODOS DE ENSEÑANZA	ASIGNACIÓN DE TAREAS, RESOLUCION DE PROBLEMAS, DESCUBRIMIENTO GUIADO																																							
JUEGOS COOPERATIVOS BASADOS EN LA COMPETENCIA CIUDADANA, CONVIVENCIA Y PAZ DOC. 6 MINEDUCACION																																								

Fuente: Los autores

3.1 Plan de clase

Para llevar a cabo la intervención, se utilizó el plan de clase por sesión como instrumento que propició una adecuada planeación de las actividades que se propusieron en la clase. A partir de este instrumento se pudo saber que ruta tomar y que métodos implementar los días de intervención. Este instrumento es el formato de la facultad de educación tomado del programa de licenciatura en educación física; para implementarse en cada una de las sesiones de clase.

Sabiendo esto, se anexa formato de plan de clase que se utilizara en la elaboración de las actividades para el proceso de intervención. (Véase anexo 7).

Semana 1.

Sesión de clase N° 1.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: sexto	Intensidad horaria: 60 min
Institución: Narciso Cabal Salcedo sede COMUDE	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes.

1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS
1.1 Tema: Juegos cooperativos tradicionales.
1.2 Objetivo: Propiciar el compañerismo y el trabajo con el compañero.
1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: tacos de madera, balón playero para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.
1.4 Métodos de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">. Asignación de Tareas: El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución.. Resolución de Problemas: El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda.. Descubrimiento Guiado: El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada.
1.5 Competencias <ul style="list-style-type: none">. Expresivo Corporal: Comprendo diferentes técnicas de expresión corporal para la manifestación de emociones.. Motriz: Combino las técnicas y tácticas de movimiento en diversas situaciones y contextos.

2. INICIO DE CLASE
2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.
2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.

3. DESARROLLO DE LA CLASE
3.1 Actividades:
La Cadena. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados. Los alumnos que forman la cadena, tienen que cooperar para poder trabajar en equipo y pillar al resto de compañeros.
Cruzar el Lago. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (ladrillos) que pueden pisar y mover, pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.
Torre de Ladrillos. Toda la clase ayuda para construir la Torre más alta posible con los ladrillos de psicomotricidad, intentando que no se caiga.
Que no caiga el Balón. Entre toda la clase, golpean un balón de playa hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número de veces que le dan cada vez.

4. EVALUACION
4.1 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 1.

FECHA: febrero 3 del 2020	HORA: 8: 00 AM
INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 1	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastián Ramírez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	Primera sesión se realizará en la cancha de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	Se da inicio a la primera sesión de intervención. Las actividades que ya se encuentran descritas en la secuencia didáctica y en el plan de clase de intervención. A las 8:00 am, se les explica a los estudiantes las actividades que van a realizar. Se prepara los

	<p>materiales que se van a utilizar y se ubican a los alumnos con base a lo que se va a hacer. Al momento de traer al grupo hacia las canchas de la institución el sujeto 3 hace zancadilla y empuja a sus compañeros, el sujeto 14 tira papeles a sus compañeras, el sujeto 1 se desplaza solo y aparte del grupo, en general el grupo se desplaza haciendo ruido y empujándose entre sí. A la hora de la explicación de juego el sujeto 4 golpea al sujeto 7 con una patada. La primera actividad se llama la cadena y consiste en que el docente asigna a algún estudiante, este deberá perseguir a los compañeros. Cuando sea tocado algún sujeto del grupo, se tomará de la mano y saldrá también a perseguir a los demás. En esta actividad el sujeto 4 empuja de manera fuerte a sus compañeros y hace caer al sujeto 9.</p> <p>Posteriormente la segunda actividad llamada cruzar el lago consiste en formar grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (ladrillos) que pueden pisar y mover, pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla, este juego los alumnos hacían ruido y no dejaban explicar de manera correcta el ejercicio, el sujeto 3 le pega al sujeto 8 en la cabeza, se empujan entre sí, cuando se le llama la atención manifiesta que están jugando.</p> <p>Para continuar Torre de Ladrillos. Toda la clase ayuda para construir la Torre más alta posible con los ladrillos de psicomotricidad, intentando que no se caiga, el sujeto 2 no intervino en la torre se hizo aparte del grupo; el sujeto 4 empujaba hacia la torre al sujeto 9 y al sujeto 10, cuando no lo lograban realizar la actividad hubo una discusión entre el sujeto 12 y 7 diciendo palabras obscenas, el sujeto 3 dice que los deje jugar fútbol que esos juegos no le gustan.</p> <p>Para finalizar el juego llamado que no caiga el Balón consiste entre toda la clase, golpean un balón de playa hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo. Se cuenta en número cada vez que un sujeto la golpee, cuando se caída el balón el sujeto 4 culpaba y los llamaba por apodos paraqué los otros alumnos se burlaran, el sujeto 3 golpeaba fuerte la pelota y de mala gana, dos sujetos manifestaron que no querían realizar la actividad sujeto 6 y 1.</p>
<p>OBSERVACIONES</p>	<p>El comportamiento de gran parte del grupo está influenciado por actitudes de algunos compañeros. Se ve muchas agresiones físicas, ruido no dejando explicar las actividades, apodos y varios enfrentamientos entre ellos alguno se aísla y no se integran con los demás manifestando cansancio o que no le gusta jugar.</p>

Fuente: Los investigadores

Semana 2.

Sesión de clase N° 2.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: sexto	Intensidad horaria: 60 Min
Institución: Narciso cabal Salcedo sede COMUDE	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes

1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS
<p>1.1 Tema: Juegos cooperativos utilizando bombas.</p> <p>1.2 Objetivo: Promover el afianzamiento de relaciones interpersonales de los estudiantes del grado sexto.</p> <p>1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: globos para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.</p> <p>1.4 Métodos de Enseñanza</p> <ul style="list-style-type: none">. Asignación de Tareas: El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución.. Resolución de Problemas: El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda.. Descubrimiento Guiado: El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada. <p>1.5 Competencias</p> <ul style="list-style-type: none">. Expresivo Corporal: Comprendo diferentes técnicas de expresión corporal para la manifestación de emociones.. Motriz: Combino las técnicas y tácticas de movimiento en diversas situaciones y contextos.

2. INICIO DE CLASE
<p>2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.</p> <p>2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.</p>

<p>3. DESARROLLO DE LA CLASE</p> <p>3.1 Actividades:</p> <p>PASA EL GLOBO SIN QUE CAIGA GLOBO: Consiste en pasar los globos inflados como quieran, pero sin tocarlos con las manos e intentando que no caiga al suelo. La dinamizadora irá diciendo con qué parte del cuerpo golpeamos el globo para pasarlo.</p> <p>FILA CON GLOBO. GLOBO. Se ponen varias personas en fila dependiendo del espacio, una por cada metro lineal de distancia. Inflamos varios globos. Al menos tantos como la mitad de las personas participantes. Los dejamos en una caja en uno de los extremos de la cancha. Las jugadoras forman una fila que no se desplaza ni mueve los pies. Pueden estar dentro de un aro o de una hoja de papel de periódico. Comenzamos a pasar globos por encima de las cabezas sin sujetarlos con las manos, golpeándolos con cualquier parte del cuerpo. Pero cada participante solo toca cada globo una vez hasta que cada uno de los globos va llegando al extremo opuesto de la fila.</p> <p>EL TRASLADO DEL GLOBO. Se forman grupos de 4 niños con 4globos cada grupo. Se trata de que los 4 componentes a la vez, lleven uno a uno los globos a la otra parte del campo cogidos de las manos. Cuando un globo toca el suelo, separa el grupo, no se avanza y se vuelve a iniciar el recorrido.</p>

<p>4. EVALUACION</p> <p>4.1 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas.</p>

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 2.

FECHA: 10 – 13 febrero 2020	HORA: 8:00 AM
INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 2	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastián Ramírez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	Segunda sesión se realizará en la cancha de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	Se explican las actividades propuestas para la sesión, el grupo realiza demasiado ruido y no permite explicar las actividades el sujeto 9 se encuentra aislado no se quiere integrar con el grupo. La primera actividad se llama pasa el globo sin que caiga globo, consiste en pasar los globos inflados como quieran, pero sin tocarlos con las manos e intentando que no caiga al suelo, un compañero irá diciendo con qué parte del cuerpo

	<p>golpeamos el globo para pasarlo. El sujeto 3 le corresponde trabajar con el sujeto 9, el sujeto 3 manifiesta no querer con el sujeto 9 por no le gusta realizarlo con ese sujeto, el profesor interviene y los compañeros y finalmente realizan la actividad de la mejor manera, cuando finaliza la actividad el grupo hace demasiado ruido y no atiende el llamado del docente el sujeto 5 quiere explotarles las bobas a sus compañeros después se le une el sujeto 4 y 3.</p> <p>En la siguiente actividad en la explicación fue muy difícil el sujeto 4 tomo restos de las bombas que queros y molestaba al sujeto 3 y 9 en general el grupo hacia ruido y no prestaban atención la actividad llamada fila con globo. El sujeto 6 dice que no quiere participar en la actividad, pero termina realizándola, se sitúan varias estudiantes en fila dependiendo del espacio, una por cada metro lineal de distancia. Se inflamos varios globos. Al menos tantos como la mitad de las personas participantes. Los dejamos en una caja en uno de los extremos de la cancha. Las jugadoras forman una fila que no se desplaza ni mueve los pies. Pueden estar dentro de un aro o de una hoja de papel de periódico. Comenzamos a pasar globos por encima de las cabezas sin sujetarlos con las manos, golpeándolos con cualquier parte del cuerpo. Pero cada participante solo toca cada globo una vez hasta que cada uno de los globos va llegando al extremo opuesto de la fila, el sujeto 2 culpa a sus compañeras por no poder hacer rápido la actividad lo llama por apodos y se le ve enojado constantemente mientras que el sujeto 6 en esta actividad se ve más participativo.</p> <p>Para finalizar se realiza un juego llamado el traslado del globo, consiste en formar grupos de 4 estudiantes con 4 globos cada grupo. Se trata de que los 4 componentes a la vez, lleven uno a uno los globos a la otra parte del campo cogidos de las manos. Cuando un globo toca el suelo, se detiene el grupo, no se avanzan y se vuelve a iniciar el recorrido. En esta actividad la en todos los grupos hay muchos reproches para el que deja caer el globo en especial el sujeto 3 trata mal a su grupo de trabajo, el sujeto 8 se enoja y manifiesta que no quiere hacer más la actividad. Por otra parte, los otros sujetos del grupo se ven el disfrute y el goce por las actividades propuestas en la sesión.</p>
<p>OBSERVACIONES</p>	<p>El sujeto 4 y 3 tienden a ser agresivos con sus compañeros, no comprenden aun la importancia de compartir con todos sus compañeros sin incurrir a acciones agresivas.</p> <p>Mientras que otros sujetos se notaron en esta sesión más dispuestos el caso del sujeto 6.</p>

Fuente: Los investigadores

Semana 3.

Sesión de clase N° 3.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: sexto	Intensidad horaria: 60 min
Institución: Narciso Cabal Salcedo	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes.

1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS
1.1 Tema: Juegos cooperativos con lazos.
1.2 Objetivo: Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.
1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: Lazos para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.
1.4 Métodos de Enseñanza <ul style="list-style-type: none">. Asignación de Tareas: El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución.. Resolución de Problemas: El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda.. Descubrimiento Guiado: El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada.
1.5 Competencias <ul style="list-style-type: none">. Expresivo Corporal: Comparo y ejecuto danzas y prácticas lúdicas de tradición regional.. Motriz: Relaciono las variaciones del crecimiento de mi cuerpo con la realización de movimientos.

2 INICIO DE CLASE
2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.
2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.

3 DESARROLLO DE LA CLASE
3.2 Actividades: LA SOGATIRA COOPERATIVA: Preparamos una sogá larga y fuerte con un pañuelo anudado en el centro a la misma distancia de los dos extremos. La dejamos estirada en el suelo y colocamos dos señales cada una a medio metro de distancia del pañuelo a ambos lados.

TRASLADAR LA BOLA: un plato con varias cuerdas amarradas de cada lado el objetivo es trasladar una bola de Pink pon de un punto A un punto B, para ello se necesita de la comunicación de cada uno de los integrantes que van sosteniendo las cuerdas.

PASAN O TE ATRAPAN: Dos alumnos encargados de batir la soga el objetivo es que todo el salón pase al otro lado sin tocar la soga al que atrapan tendrán que volver todo el grupo de nuevo.

4 EVALUACION

4.2 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas.

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 3.

FECHA: 17 – 20 febrero 2020	HORA: 8:00 a.m.
INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 3	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastián Ramírez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	Segunda sesión se realizará en la cancha de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	Se iniciará la tercera sesión. Antes de iniciar la clase, los estudiantes se sientan en orden a escuchar las indicaciones que los docentes, están en total calma. Esta sesión se realizará con lazos la primera actividad llamada, la soga tira cooperativa consiste en dividir dos sub grupos, el sujeto 6 toma de mala manera el grupo que le toca dice que no se quiere hacer en ese grupo, Preparamos una soga larga y fuerte con un pañuelo anudado en el centro a la misma distancia de los dos extremos. La dejamos estirada en el suelo y colocamos dos señales cada una a medio metro de distancia del pañuelo a ambos lados. En esta actividad el grupo se le ve de buen ánimo. La segunda actividad llamada Trasladar la bola se dividen en grupos un plato con varias cuerdas amarradas de cada lado, el objetivo es trasladar una bola de Pink pon de un punto A un punto B, para ello se necesita de la comunicación de cada uno de los integrantes que van sosteniendo las cuerdas, el sujeto 3 les dice a sus compañeros que hagan el juego de mala manera y ellos lo hacen comienzan a pegarse con las cuerdas y no realizan la actividad, el sujeto 4 cuando se le cae la bola se enoja con sus compañeros sujeto 3 y el sujeto 8 entrar en una fuerte discusión por no poder lograr la actividad el sujeto 3 golpea con un puño en el brazo al sujeto 8, igualmente el sujeto 2 con el sujeto 11 entran en discusión por no poder llegar al objetivo deseado; el sujeto 12 dice no querer seguir intentándolo culpa a sus compañeros de no querer hacerlo. La última actividad llamada pasa o te atrapan consiste, dos alumnos encargados de batir la soga el objetivo es que todo el salón pase al otro lado sin tocar la soga al que atrapan tendrán que volver todo el grupo de nuevo, el alumno 4 golpea con una patada al sujeto 13

	<p>por batir mal el lazo, a la hora de batir la soga en el primer intento los sujeto 4 y 13 baten de mala manera para que los sujetos que pasen se golpeen. El sujeto 7 toma el liderazgo y la decisión de reunir el grupo y crear una estrategia para poder lograr el objetivo, que es pasar de uno en uno, el grupo logro realizar la actividad y los alumnos la asimilan de buena manera el juego eh incluso crearon variantes para la actividad, el grupo termina con un buen ánimo.</p>
OBSERVACIONES	<p>En esta sesión el grupo se le ve de mejor ánimo más calmado y llevando el ritmo de los juegos, el sujeto 4 se le vio más tranquilo y de mejor ánimo, el sujeto 1 se integra más con los compañeros a la hora de realizar los juegos.</p>

Fuente: Los investigadores

Semana 4.

Sesión de clase N° 4.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: sexto	Intensidad horaria: 60 Min
Institución: Narciso Cabal Salcedo	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Andrés Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes

<p>1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS</p> <p>1.1 Tema: Juegos Cooperativos con Aros.</p> <p>1.2 Objetivo: Manifestar solidaridad y compañerismo, rechazando actitudes agresivas o de rivalidad.</p> <p>1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: Aros, vendas para los ojos, conos para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.</p> <p>1.4 Métodos de Enseñanza</p> <p>. Asignación de Tareas: El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución.</p>
--

. **Resolución de Problemas:** El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda.

. **Descubrimiento Guiado:** El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada.

1.5 Competencias

. **Expresivo Corporal:** Ajusto mis movimientos al movimiento de mis compañeros y al ritmo del juego.

. **Motriz:** Realizo secuencias de movimiento con duración y cadencia preestablecidas.

2 INICIO DE CLASE

2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.

2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.

3. DESARROLLO DE LA CLASE

3.1 ACTIVIDADES:

LAZARILLO CON ARO

En parejas, uno vendado en los ojos y se agarra al aro que sujeta el compañero. El lazarillo lleva de paseo a la persona que no puede ver. Pueden ir conversando y comunicándose.

QUE NO CAIGAN LOS AROS

Varios compañeros se ponen debajo de un aro manteniéndolo con sus cabezas. Hay que irse desplazando sin que caiga.

VELOCIDAD DE REACCIÓN

En pareja, reaccionar al número nombrado a la mayor velocidad.

TRES EN RAYA

dos equipos en fila india.

3 conos por equipo, sale el primero de cada grupo y tienen que dejar un cono dentro de un aro y volver a la fila, saliendo el siguiente jugador.

el objetivo es hacer 3 en raya con los conos (hay 9 aros dispuestos como casillas).

sí al poner los 3 petos no se ha resuelto, se pueden cambiar de posición los conos de tu equipo.

ENCESTA EN EL ARO

Se forman dos equipos. Cada equipo se sitúa en dos filas enfrentadas con un componente en el centro sujetando un aro en alto. El juego consiste en ir pasando de una fila a otra un balón que ha de pasar por el interior del aro. Cuando todos los componentes del equipo realicen la acción se finaliza el juego y se comprueba qué equipo ha terminado antes.

4. EVALUACION

4.1 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas.

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 4.

FECHA: 24 – 27 febrero 2020	HORA: 8:00 a.m.
INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 4	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastián Ramírez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	La cuarta sesión se realizará en el coliseo de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	<p>La cuarta sesión de la intervención se realizará en base de los aros. Antes de iniciar las actividades, los alumnos salen del salón de clase en orden y se sienta en el coliseo con total calma. La actividad uno llamada lazarillo con aro, en parejas, uno vendado en los ojos y se agarra al aro que sujeta el compañero. El lazarillo lleva de paseo a la persona que no puede ver. Pueden ir conversando y comunicándose, el sujeto 10 lleva al sujeto 2 por un camino inadecuado y lo hace caer, automáticamente el sujeto 3 lo sigue lleva al sujeto 6 muy rápido y lo hace tropezar; el segundo juego llamado que no caigan los aros el sujeto 4 le molesta la cabeza al sujeto 9 y lo llama por sobre nombre, la actividad consiste en que varios compañeros se ponen debajo de un aro manteniéndolo con sus cabezas. hay que irse desplazando sin que caiga, la actividad la realizan de buena manera no se evidencia malos comportamientos, la siguiente actividad llamada velocidad de reacción por parejas, el sujeto 5 expresa que no se quiere hacer con el sujeto 12 la actividad consiste, reaccionar al número nombrado a la mayor velocidad, el sujeto 3 culpa al sujeto 1 de no poder lograr bien la actividad y lo empuja; el siguiente juego llamado tres rayas se forman tres equipos definidos por el docente el sujeto 13 expresa que porque no los dejamos hacer con los grupos que ellos quieren, el juego consiste en sale el primero de cada grupo y tienen que dejar un cono dentro de un aro y volver a la fila, saliendo el siguiente jugador. El objetivo es hacer 3 en raya con los conos (hay 9 aros dispuestos como casillas). Sí al poner los 3 petos no se ha resuelto, se pueden cambiar de posición los conos de tu equipo. El grupo numero 2 gana la primera actividad se les ve muy contentos el sujeto 9 se le ve participativo por el contrario el grupo 3 el sujeto 6 discute con el sujeto 2 por mover de manera errada el cono, también el sujeto 4 con el sujeto dos le llama por apodos por no hacerlo rápido; en la última actividad encesta en el aro se forman dos equipos Se forman dos equipos. El juego consiste en ir pasando de una fila a otra un balón que ha de pasar por el interior del aro. Cuando todos los componentes del equipo realicen la acción se finaliza el juego y se comprueba qué equipo ha terminado antes. En esta actividad se evidencia que los sujetos se divierten y algunos asimilan mejor lo que se pretende con estos juegos.</p>
OBSERVACIONES	Los alumnos se muestran más calmados, realizan las actividades con una buena disposición, los niveles de agresividad y malos comportamientos ya no se evidencian con tanta frecuencia, el sujeto 9 se le ve más atento y participativo, el sujeto 3 se le ve más calmado y apasionado por lograr los objetivos del juego.

--	--

Fuente: Los investigadores

Semana 5.

Sesión de clase N° 4.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: Sexto	Intensidad horaria: 60 Min
Institución: Narciso Cabal Salcedo	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes

1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS
<p>1.1 Tema: Juegos cooperativos con balones.</p> <p>1.2 Objetivo: Facilitar la difusión de juegos que permitan desarrollar actitudes y valores coeducativos, no sexistas y cooperativos.</p> <p>1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: balones, conos para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.</p> <p>1.4 Métodos de Enseñanza</p> <ul style="list-style-type: none"> . Asignación de Tareas: El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución. . Resolución de Problemas: El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda. . Descubrimiento Guiado: El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada. <p>1.5 Competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> . Expresivo Corporal: Relaciono mis emociones con estados fisiológicos de mi cuerpo (sudoración, agitación, alteraciones de la frecuencia cardiaca y respiratoria). . Motriz: Combino técnicas de tensión-relajación y control corporal.

2. INICIO DE CLASE
<p>2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.</p> <p>2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.</p>

3. DESARROLLO DE LA CLASE
<p>3.1 Actividades:</p> <p>PASA PELOTA: Hacemos dos equipos, Cada participante abre las piernas. La primera pasa una pelota por debajo de las piernas a quien está detrás, cuando la pelota llega a la última, todas las participantes se agachan en el suelo y la última pasa por encima de todas corriendo con las piernas abiertas pisando en ambos lados. Cuando llega a la cabeza de la fila, todas se ponen de pie y se repite la actividad.</p> <p>PASALA QUE PIERDES: Se forman dos equipos de mismo número de integrantes, forman un círculo cada uno con un balón de voleibol a la señal del profesor deberán pasar el balón al lado indicado con una sola mano gana el equipo que más pases hagan y que no se le caiga el balón.</p> <p>BALON MANO: Se forman dos equipos cada uno de igual número de integrantes, el objetivo es que cada equipo toque el balón 5 veces antes de anotar el gol, como se anota derribando un cono previamente establecido.</p>

4.EVALUACION
<p>4.1 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas.</p>

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 5.

FECHA: 2 – 5 marzo 2020	HORA: 8:00 A.M
INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 5	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastian Ramirez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	La cuarta sesión se realizará en el coliseo de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	Los alumnos se trasladan así el coliseo en total talma algunos contentos piden que se repitan algunos juegos, a la hora del saludo y el llamado a lista a algunos se les ve sonrientes, no hay discusiones, por el contrario, hay vinculación social e interactivos. La primera actividad llamada pasa pelota se forman dos equipos de acuerdo a la disposición de los docentes, los estudiantes aceptan la disposición el juego consiste en cada participante abre las piernas. La primera pasa una pelota por debajo de las piernas a quien está detrás, cuando la pelota llega a la última, todas las participantes se agachan en el suelo y la última pasa por encima de todas corriendo con las piernas abiertas pisando en ambos lados. Cuando llega a la cabeza de la fila, todas se ponen de pie y se repite la actividad. Al sujeto 4 se le ve sonriendo y explicando al sujeto 14 de cómo es la actividad, el grupo dos se le ve muy sonrientes a pesar que en el primer intento no lo hacen de buena manera; el segundo

	<p>juego llamado pásala que pierdes se forman dos equipos de mismo número de integrantes los docentes cambian los integrantes para buscar la interacción de todos el sujeto 8 dice que porque no los mismo, consiste en formar un círculo cada uno con un balón de voleibol a la señal del profesor deberán pasar el balón al lado indicado con una sola mano gana el equipo que más pases hagan y que no se le caiga el balón. El sujeto 11 expresa que el sujeto 7 no se la pasa bien y le llama por un sobrenombre el sujeto 10 dispersa la discusión y le dice que lo haga de una manera, en el otro grupo el sujeto 15 dice que este juego no quiere hacer porque no puede, el sujeto 5 la motiva a seguir y el sujeto 15 se le une y logran persuadir; y por último el juego llamado balón mano, se forman dos equipos cada uno de igual número de integrantes, el objetivo es que cada equipo toque el balón 5 veces antes de anotar el gol, como se anota derribando un cono previamente establecido, el sujeto 9 y 12 expresan que el sujeto 3 juega muy brusco el sujeto 1 se integra más con los demás compañero celebra las anotaciones de su grupo.</p>
OBSERVACIONES	<p>El sujeto 3 y 4 tienen una mejora en su comportamiento, presentan un mejor comportamiento, no se les ve tan explosivos ni agresivos.</p> <p>El sujeto 1, 9 y 14 se les ve más integrados, participativos con el grupo, incluso por momento toman iniciativas para realizar las actividades de mejor manera. Y el resto del grupo se le ve el gusto por las actividades que se plantean.</p>

Fuente: Los investigadores

Semana 6.

Sesión de clase N° 6.

PLAN DE CLASE	
Asignatura:	Año lectivo: 2020
Grado: Sexto	Intensidad horaria: 60 Min
Institución: Narciso Cabal Salcedo.	
Estudiantes investigadores: Sebastián Ramírez Javier Álvarez	Docente titular: Gustavo Reyes

1. PRINCIPIOS METODOLOGICOS

1.1 Tema: Juegos Cooperativos de velocidad.

1.2 Objetivo: Comprender y respetar las normas de clase, de seguridad.

1.3 Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza: Para esta sesión se utilizarán: balones, conos para realizar los diferentes juegos cooperativos y ver los diferentes comportamientos de los niños.

1.4 Métodos de Enseñanza

. **Asignación de Tareas:** El alumno pudo asumir parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los juegos y al ritmo de ejecución.

. **Resolución de Problemas:** El estudiante fue verdadero protagonista del proceso tratando de encontrar por sí mismo las respuestas a través de una búsqueda.

. **Descubrimiento Guiado:** El profesor guio al estudiante con una serie de estímulos para que llegara a la respuesta deseada.

1.5 Competencias

. **Expresivo Corporal:** Comprendo diferentes técnicas de expresión corporal para la manifestación de emociones.

. **Motriz:** Combino las técnicas y tácticas de movimiento en diversas situaciones y contextos.

2. INICIO DE CLASE

2.1 Verificación de asistencia: Se verifica que los estudiantes a los que se le lleva el seguimiento asistan a la sesión.

2.2 Contexto de la clase: Las canchas múltiples de la institución educativa, donde se llevarán algunos materiales para realizar los diversos juegos.

3. DESARROLLO DE LA CLASE

3.1 Actividades:

LA CARRERA DEL CIRCULO HUMANO: Los miembros de cada Equipo se cogen de las manos y luego los dos extremos se unen formando un círculo. El "círculo humano" tendrá que correr hasta la meta sin que nadie suelte las manos. Gana el Equipo que llega antes.

RELEVOS EN CADENA: Se forman dos equipos, en fila a la señal, el primero de cada fila se dirige hasta un punto demarcado de la vuelta y viene por el segundo de la fila el primer equipo que logre primero pasar todos sus integrantes será el ganador.

OJO QUE TE PISO: Se forman dos equipos, en una fila todos se acuestan en el suelo, cuando el profesor de la señal deberán pasar una pelota del primero al último cuando la pelota llegue al último de la fila saldrá saltando a sus compañero que están en el suelo, después sale en velocidad hasta la zona demarcada y vuelve y llega a la fina de primero se acuesta y pasa la pelota el primer grupo que logra pasar todos los integrante ganara.

4. EVALUACION

4.1 Evaluación enseñar, formar y evaluar: La evaluación a estas sesiones se realizarán teniendo en cuenta aspectos con interacción que tenga el estudiante con sus compañeros, los valores y respeto que muestre por sus semejantes y la realización de actividades propuestas.

Fuente: Los investigadores

Diario de campo N° 6.

FECHA: 9 – 12 marzo
2020

HORA: 8:00 A.M

INSTITUCION EDUCATIVA: COMUDE	
FICHA N°: 6	INVESTIGADORES: Javier Andrés Álvarez – Sebastian Ramirez Rengifo
EVENTO OBSERVADO	La cuarta sesión se realizará en el coliseo de la Institución educativa Comude.
DESCRIPCIÓN	<p>Se inicia conversando con los estudiantes y se explica que se va hacer en la sesión del día, los alumnos están muy calmados escuchando atentamente lo que se va a realizar, el sujeto 4 expresa que, si podemos volver a realizar el balón mano, la primera actividad llamada la carrera del circulo humano se forman 3 grupos consiste los miembros de cada Equipo se cogen de las manos y luego los dos extremos se unen formando un círculo. El "círculo humano" tendrá que correr hasta la meta sin que nadie suelte las manos. Gana el Equipo que llega antes. El grupo entero realiza la actividad de la mejor manera; el segundo llamados de juego relevos en cadena se forman dos equipos, en fila a la señal, el primero de cada fila se dirige hasta un punto demarcado de la vuelta y viene por el segundo de la fila el primer equipo que logre primero pasar todos sus integrantes será el ganador. El sujeto 2 expresa que el sujeto 15 lo toma de mala manera inmediatamente corrige y continua la actividad, el sujeto 3 empuja a sus compañeros durante la fila, los demás compañeros siguen haciendo la actividad y continua en total normalidad y se ve un gran ambiente entre ellos; y por último el juego llamado ojo que te piso consiste en se forman dos equipos, en una fila todos se acuestan en el suelo, cuando el profesor de la señal deberán pasar una pelota del primero al último, cuando la pelota llegue al último de la fila saldrá saltando a sus compañero que están en el suelo, después sale en velocidad hasta la zona demarcada y vuelve y llega a la fina de primero se acuesta y pasa la pelota el primer grupo que logra pasar todos los integrante ganara. En esta activad el grupo lo hace de la mejor manera el sujeto 7 interviene mucho de buena manera para organizar y liderar a su grupo también el sujeto 13 interviene y guía al grupo en el que está.</p>
OBSERVACIONES	<p>En esta sesión todo el grupo tuvo atentos y con un buen comportamiento, realizaron las actividades de la mejor manera, no hubo agresiones físicas, hubo interacción y comunicación entre ellos.</p> <p>El sujeto 13 y 7 se le ve buen liderazgo</p> <p>El sujeto 3 y 4 se perciben menos agresivos dispuestos a realizar las tareas de la mejor forma.</p>

Fuente: Los investigadores

4. Resultados

4.1 Descripción de resultados

A continuación, se describen los resultados mediante una rejilla cualitativa la información obtenidos durante la intervención registrado en los diarios de campo.

Tabla 3. Rejilla

Categoría: Convivencia y paz		
Categorías Emergentes	Unidades de Registro	Inferencias
Relaciones Interpersonales (RI)	<p><i>Al momento de traer al grupo hacia las canchas de la institución el sujeto 3 hace zancadilla y empuja a sus compañeros el sujeto 14 tira papeles a sus compañeras el sujeto 1 se desplaza solo y aparte del grupo, en general el grupo se desplaza haciendo ruido y empujándose entre sí. A la hora de la explicación de juego el sujeto 4 golpea al sujeto 7 con una patada (DC1)</i></p> <p><i>En el primer juego el sujeto 4 empuja de manera fuerte a sus compañeros y hace caer al sujeto 9 (DC1)</i></p> <p><i>El sujeto 3 le corresponde trabajar con el sujeto 9, el sujeto 3 manifiesta no querer con el sujeto 9 por no le gusta realizarlo con ese sujeto (DC2)</i></p> <p><i>En la siguiente actividad en la explicación fue muy difícil el sujeto 4 tomo restos de las bombas que queros y molestaba al sujeto 3 y 9 en general el grupo hacia ruido y no prestaban atención la actividad llamada fila con globo (DC2)</i></p> <p><i>Se iniciará la tercera sesión. Antes de iniciar la clase, los estudiantes se sientan en orden a escuchar las indicaciones que los docentes, están en total calma (DC3)</i></p> <p><i>aros el sujeto 4 le molesta la cabeza al sujeto 9 y lo llama por sobre nombre (DC4)</i></p> <p><i>la actividad la realizan de buena manera no se evidencia malos comportamientos (DC4)</i></p> <p><i>El grupo numero 2 gana la primera actividad se les ve muy contentos (DC4)</i></p>	<p>Al inicio de la intervención queda evidenciado los problemas de agresividad que existían en los estudiantes, presentando durante la clase desatención, ruido, empujones, lanzamiento de papeles.</p> <p>En el transcurso de la sesión 2,3 se siguen evidenciando agresividad por parte de alguno sujetos, ahora bien, algunos sujetos se le ve una mejor actitud a la hora de afrontar los juegos.</p> <p>Con el paso de la sesión el grupo en general comienza asimilar lo que se pretende, en la sesión 4, 5 y 6 las relaciones entre ellos mejoran</p>

	<p><i>Los alumnos se trasladan así el coliseo en total talma algunos contentos piden que se repitan algunos juegos, a la hora del saludo y el llamado a lista a algunos se les ve sonrientes, no hay discusiones, por el contrario, hay vinculación social e interactivos. (DC5)</i></p> <p><i>Al sujeto 4 se le ve sonriendo y explicando al sujeto 14 de cómo es la actividad (DC5)</i></p> <p><i>Se inicia conversando con los estudiantes y se explica que se va hacer en la sesión del día, los alumnos están muy calmados escuchando atentamente lo que se va a realizar (DC6)</i></p>	<p>sustancialmente, ya no se agreden ni físicamente ni verbalmente, la comunicación con el grupo mejora mucho.</p>
<p>Toma de decisiones (TD)</p>	<p><i>cuando finaliza la actividad el grupo hace demasiado ruido y no atiende el llamado del docente el sujeto 5 quiere explotarles las bobas a sus compañeros después se le une el sujeto 4 y 3 (DC2)</i></p> <p><i>El sujeto 3 les dice a sus compañeros que hagan el juego de mala manera y ellos lo hacen comienzan a pegarse con las cuerdas y no realizan la actividad (DC3)</i></p> <p><i>En la actividad el lazarillo el sujeto 10 lleva al sujeto 2 por un camino inadecuado y lo hace caer, y automáticamente el sujeto el sujeto 3 lo sigue lleva al sujeto 6 muy rápido y lo hace tropezar (DC4)</i></p> <p><i>En el otro grupo el sujeto 15 dice que este juego no quiere hacer porque no puede, el sujeto 5 la motiva a seguir y el sujeto 15 se le une y logran persuadir (DC5)</i></p> <p><i>el sujeto 3 empuja a sus compañeros durante la fila, los demás compañeros siguen haciendo la actividad y continua en total normalidad y se ve un gran ambiente entre ellos (DC6)</i></p>	<p>Al inicio de la intervención muchos de los sujetos se dejan llevar por los malos comportamientos de los demás, no teniendo el criterio suficiente para tomar sus propias decisiones.</p> <p>Al paso de la sesión varios de los sujetos por el agrado de las actividades tomas la decisión de no seguir los malos comportamiento y tratar de lograr los objetivos de los juegos.</p>
<p>Resolución de Conflictos (RC)</p>	<p><i>Cuando no lo lograban realizar la actividad hubo una discusión entre el sujeto 12 y 7 diciendo palabras obscenas (DC1)</i></p> <p><i>En la actividad de trasladar los globos, en todos los sub grupos hay muchos reproches para el que deja caer el globo en especial el sujeto 3 trata mal a su grupo de trabajo, el sujeto 8 se enoja y manifiesta que no quiere hacer más la actividad (DC2)</i></p> <p><i>El sujeto 3 cuando se le cae la bola se enoja con sus compañeros sujeto 3 y el sujeto 8 entrar en una fuerte discusión por no poder lograr la actividad el sujeto 3 golpea con un puño en el brazo al sujeto 8, igualmente el sujeto 2 con el sujeto 11 entran en discusión por no poder llegar al objetivo deseado; el sujeto 12 dice no querer seguir intentándolo culpa a sus compañeros de no querer hacerlo (DC3)</i></p> <p><i>El sujeto 7 toma el liderazgo y la decisión de reunir el grupo y crear una estrategia para poder lograr el objetivo, que es pasar de uno en uno, el grupo logro realizar la actividad (DC3)</i></p>	<p>Queda evidenciado que al iniciar la intervención el grupo tenía gran cantidad de conflictos que desencadenaban en agresiones físicas y verbales, muchos de ellos se daban por no poder resolver situaciones que se les planteaban.</p> <p>Al paso de las sesiones se fueron resaltando líderes que guiaban a sus compañeros a resolver los problemas planteados de la mejor manera posible,</p>

<p><i>el sujeto 3 culpa al sujeto 1 de no poder lograr bien la actividad y lo empuja (DC4)</i></p> <p><i>el grupo 3 el sujeto 6 discute con el sujeto 2 por mover de manera errada el cono (DC4)</i></p> <p><i>El sujeto 11 expresa que el sujeto 7 no se la pasa bien y le llama por un sobrenombre el sujeto 10 dispersa la discusión y le dice que lo haga de una manera (DC5)</i></p> <p><i>El sujeto 2 expresa que el sujeto 15 lo toma de mala manera inmediatamente corrige y continua la actividad (DC6)</i></p> <p><i>el sujeto 7 interviene mucho de buena manera para organizar y liderar a su grupo también el sujeto 13 interviene y guía al grupo en el que está (DC6)</i></p>	<p>logrando resolverlos y en muchos de ellas disfrutando del juego planteado.</p>
--	---

A continuación, se describen los resultados mediante la rúbrica, dicha información obtenidos durante la intervención.

Tabla 4. Rúbrica

Competencia Ciudadana Convivencia y Paz			
Relaciones interpersonales			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
<p>Contribuye a la protección de los derechos de los integrantes del salón y demás.</p> <p>Contribuye con sus actos y expresiones a que en las clases se pueda gozar de una convivencia pacífica.</p>	<p>Reconoce cómo se sienten las otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuye a aliviar su malestar.</p> <p>Reconoce el diálogo como la manera adecuada de relacionarse con sus compañeros</p>	<p>Pide disculpas a quienes ha hecho daño (de una y otra forma, así no haya tenido intención) y logra perdonar cuando alguien lo(a) ofende.</p>	<p>Agrede física y/o verbalmente a sus compañeros.</p> <p>No reconoce ni nombra las situaciones que le generen una buena convivencia en el aula de clase.</p>
Resolución de conflictos			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
<p>Asume de manera pacífica y constructiva, los conflictos en el ámbito escolar y social.</p> <p>Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo.</p>	<p>Conoce las diferencias entre conflicto y agresión, y comprende que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones.</p>	<p>Reconoce que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa dejar de ser amigos o querernos.</p>	<p>No utiliza el dialogo para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en grupo.</p>

	Entiende que el dialogo es fundamental para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo.		
Toma de decisiones			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
Toma decisiones que contribuyen a la buena convivencia en el aula de clase, analizando sus consecuencias. Asume con responsabilidad las consecuencias de sus decisiones.	Analiza las consecuencias de una decisión. Conoce la responsabilidad que implica tomar una decisión porque incide en el bienestar de sí mismo y de las otras personas.	Reconoce que las decisiones que tomamos traen consecuencias y que por lo tanto se debe ser responsable al respecto.	Sus decisiones no contribuyen a la buena convivencia en el aula de clase, todo lo contrario, generan conflicto y malestar.

Tabla 5. Sistematización de los resultados de la rúbrica

Competencia Ciudadana Convivencia y Paz				
Relaciones interpersonales				
Estudiantes	Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
Sujeto 1		X		
Sujeto 2	X			
Sujeto 3				X
Sujeto 4			X	
Sujeto 5	X			
Sujeto 6		X		
Sujeto 7		X		
Sujeto 8			X	
Sujeto 9			X	
Sujeto 10	X			
Sujeto 11		X		
Sujeto 12		X		
Sujeto 13	X			
Sujeto 14		X		
Sujeto 15	X			
Resolución de conflictos				
Estudiantes	Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
Sujeto 1		X		
Sujeto 2	X			
Sujeto 3			X	
Sujeto 4			X	

Sujeto 5		X		
Sujeto 6			X	
Sujeto 7			X	
Sujeto 8		X		
Sujeto 9		X		
Sujeto 10	X			
Sujeto 11		X		
Sujeto 12			X	
Sujeto 13	X			
Sujeto 14		X		
Sujeto 15	X			
Toma de decisiones				
Estudiantes	Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
Sujeto 1		X		
Sujeto 2		X		
Sujeto 3				X
Sujeto 4			X	
Sujeto 5	X			
Sujeto 6		X		
Sujeto 7	X			
Sujeto 8		X		
Sujeto 9		X		
Sujeto 10			X	
Sujeto 11		X		
Sujeto 12		X		
Sujeto 13		X		
Sujeto 14		X		
Sujeto 15			X	

4.2 Análisis de resultados

Se presenta los resultados de esta investigación teniendo en cuenta la categoría de análisis de convivencia y paz y sus respectivas categorías emergentes de relaciones interpersonales, toma de decisiones y resolución de conflictos.

4.2.1 Relaciones interpersonales

Al inicio de la intervención quedaron evidencias las malas relaciones interpersonales que existían en los estudiantes, desencadenando agresiones físicas presentado en innumerables

situaciones durante la clase como: desatención, ruido, empujones, lanzamiento de papeles. Como se evidencia en los siguientes relatos *“al momento de traer al grupo hacia las canchas de la institución el sujeto 3 hace zancadilla y empuja a sus compañeros el sujeto 14 tira papeles a sus compañeras el sujeto 1 se desplaza solo y aparte del grupo, en general el grupo se desplaza haciendo ruido y empujándose entre sí. A la hora de la explicación de juego el sujeto 4 golpea al sujeto 7 con una patada”* (DC1). (Omecaña Cilla & Ruiz Omecaña, 2005) expresa que el juego cooperativo propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.

En el transcurso de la sesión 2 y 3 se siguen evidenciando agresividad por parte de algunos sujetos, ahora bien, algunos sujetos se le ve una mejor actitud a la hora de afrontar los juegos. Como se evidencia en los siguientes relatos *“el sujeto 3 le corresponde trabajar con el sujeto 9, el sujeto 3 manifiesta no querer con el sujeto 9 por no le gusta realizarlo con ese sujeto”* (DC2) los juegos cooperativos estas libres de exclusión, todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan durante el juego (Orlick, 1997).

Así mismo se puede evidenciar en este otro relato *“se iniciará la tercera sesión. Antes de iniciar la clase, los estudiantes se sientan en orden a escuchar las indicaciones que los docentes, están en total calma”* (DC3). (Huizinga, 1972) afirma que el objeto del juego es verlo como una forma activa, una forma llena de sentido de función social, ya que el juego en el ser humano imparte reglas y saberes de una forma diferente.

Con el paso de la intervención, el grupo en general comenzó a asimilar lo que se pretendió en la sesión 4, 5 y 6; las relaciones entre ellos mejoraron sustancialmente, ya no se agreden físicamente ni verbalmente, la comunicación con el grupo mejora mucho. Como se evidenció en los siguientes relatos *“los alumnos se trasladan así el coliseo en total calma algunos contentos piden que se repitan algunos juegos, a la hora del saludo y el llamado a lista a algunos se les ve sonrientes, no hay discusiones, por el contrario, hay vinculación social e interactivos”* (DC5). (Bruner, 2003) dice que el juego es una forma de actividad comunicativa que les permite

reestructurar continuamente sus puntos de vistas y sus conocimientos mientras se divierten y gozan de la experiencia de compartir con otras personas.

4.2.2 Toma de decisiones

Al inicio de la intervención muchos de los sujetos se dejan llevar por los malos comportamientos de los demás, no teniendo el criterio suficiente para tomar sus propias decisiones. Como se evidencia en los siguientes relatos *“cuando finaliza la actividad el grupo hace demasiado ruido y no atiende el llamado del docente el sujeto 5 quiere explotarles las bobas a sus compañeros después se le une el sujeto 4 y 3”* (DC2). Vigotsky (1982) habla del juego como una actividad social, en el cual gracias a la cooperación de otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Así mismo se puede evidenciar en este otro relato *“el sujeto 3 les dice a sus compañeros que hagan el juego de mala manera y ellos lo hacen comienzan a pegarse con las cuerdas y no realizan la actividad”* (DC3). Bruner (2003) habla que el juego es una forma de actividad comunicativa que les permite reestructurar continuamente sus puntos de vistas y sus conocimientos mientras se divierten y gozan.

Al paso de la sesión varios de los sujetos por el agrado de las actividades toman la decisión de no seguir los malos comportamientos y tratar de lograr los objetivos de los juegos. Como se evidencia en los siguientes relatos *“en el otro grupo el sujeto 15 dice que este juego no quiere hacer porque no puede, el sujeto 5 la motiva a seguir y el sujeto 15 se le une y logran persuadir”* (DC5). Omecaña Cilla y Omecaña Ruiz (2005) afirman que el juego cooperativo fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

4.2.3 Resolución de conflictos

Queda evidenciado que al iniciar la intervención el grupo tenía gran cantidad de conflictos que desencadenaban en agresiones físicas y verbales, muchos de ellos se daban por no poder resolver situaciones que se les planteaban. Como se evidencia en los siguientes relatos “*cuando no lo lograban realizar la actividad hubo una discusión entre el sujeto 12 y 7 diciendo palabras obscenas*” (DC1). De esta forma Orlick (1997) expresa que jugar con otros es mejor que frente a otros, hay que superar desafíos y no superar a otras personas.

Así mismo se puede evidenciar en este otro relato “*En la actividad de trasladar los globos, en todos los sub grupos hay muchos reproches para el que deja caer el globo en especial el sujeto 3 trata mal a su grupo de trabajo, el sujeto 8 se enoja y manifiesta que no quiere hacer más la actividad*” (DC2) (López Restrepo, 2006) afirma que promover en los estudiantes la herramienta de la competencia ciudadana, convivencia y paz se resolverán de forma adecuada la diferencias que se puedan presentar en su entorno escolar y social.

Con el paso de las sesiones se fueron resaltando líderes que guiaban a sus compañeros a resolver los problemas planteados de la mejor manera posible, logrando resolverlos y en muchos de ellas disfrutando del juego planteado “*el sujeto 7 interviene mucho de buena manera para organizar y liderar a su grupo también el sujeto 13 interviene y guía al grupo en el que está*” (DC6) (Orlick, 1997) afirma que el juego cooperativo fomenta la ayuda mutua, la confianza en los otros, la tolerancia, la búsqueda de estrategias y de consenso.

4.2.4 Discusión de resultados

Después de analizar y comprender los datos obtenidos en la propuesta de intervención, se logró constatar la importancia que tuvo la aplicación de este proyecto en los estudiantes objetos

de estudio del colegio Comude. Esto resultó bastante necesario para llevar de manera adecuada sus procesos de formación. La mejora de los estudiantes fue notoria, propiciando en ellos buena conducta en el salón de clase, una mejoría tomando decisiones, afrontando las diferencias que se pueden presentar de una manera correcta, y poder interactuar de una forma pacífica y contradictoria con su semejante.

Sabiendo esto, se afirma que la propuesta lúdica basada en juegos cooperativos logró aportar al desarrollo de la competencia ciudadana convivencia y paz en los estudiantes de grado sexto del colegio municipal del deporte Comude, permitiendo que el desarrollo de capacidades socio afectivas se afianzara a través de las actividades propuestas en las diferentes sesiones de clase. La importancia de afianzar estos aspectos en la convivencia de los estudiantes dentro del contexto escolar, permitió que las relaciones interpersonales jugaran un papel fundamental en la adecuada toma de decisiones durante las actividades propuestas por el entorno escolar.

Ahora bien, los resultados obtenidos guardan relación con lo que sostiene (Cardenas, Lizcano, & Vasquez, 2015). El resultado de dicha investigación concluyó que el juego es una herramienta que sirvió para mejorar las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa y reforzar valores tales como: tolerancia, solidaridad, cooperación entre otros. Lo mencionado por dicho autor en su investigación, es constatado por el estudio realizado en el colegio COMUDE, puesto que el juego resulto ser la herramienta mas efectiva para el acercamiento interpersonal de los estudiantes, generando la adquisición de conductas favorables para el contexto escolar. Además, se pudo evidenciar la mejoría de la competencia ciudadana, convivencia y paz a través de la aplicación de lúdicas basadas en el juego cooperativo.

De igual manera, tiene relación en afirmar que desarrollando la competencia ciudadana convivencia y paz se fortalece las relaciones interpersonales y disminuyen las acciones agresivas entre la comunidad educativa (Guerrero, 2018) . Señalan la disminución del porcentaje de situaciones de conflicto mediadas por la agresión y violencia. (Villera & Lobo, 2017). Cuyos resultados fueron con algunos grupos bastante significativos donde mostraron mejoras

significativas en la convivencia en el entorno escolar. (Chaparro & Montoya, 2015). Transformando posturas nocivas en alegría, cooperación, respeto, tolerancia, identidad y demostrando que los nuevos conocimientos se dan a través de vínculos que se producen por sí mismo y con las otras personas. Desde este estudio, la resolución de problemas en el contexto educativo de los estudiantes objeto de estudio, fue afianzado a través de estrategias metodológicas que permitían acercar los niños de una forma mas consciente, generando en ellos la oportunidad de dejar los conflictos a un lado.

Así mismo, concuerdan los resultados en implementar los juegos como estrategia didáctica en los procesos de intervención (Castillo & Pereira, 2016). Arrojando como resultados una favorable mejoría en el proceso de intervención, especialmente con respecto a: el interés y la motivación por compartir en los niños y niñas y despertando los cambios de actitud, en lo que se coincide con los resultados de. (Arango & Virgen, 2018). Siendo el juego un propulsor de la interacción social, del trabajo cooperativo y medio para el dialogo como alternativa de solución de conflictos. Con esto se puede afirmar que utilizar juegos o estrategias lúdicas, fomenta la adquisición de nuevos patrones de comportamiento y sus conductas se verían reflejadas de manera positiva en el contexto escolar.

Continuando, los estudiantes tomaron de manera favorable todas las actividades planteadas durante las sesiones de la intervención, expresando diversión y gozo durante la realización de estas lo que se asemeja con lo que sostiene (Adame, Garcia, & Gómez, 2017). Cuyos resultados de su investigación fueron: las actividades recreativas permitieron despertar en el estudiante el interés de interactuar con el otro en un ambiente de respeto (Canoles, Therán, & Liliana., 2015). Los resultados, fueron positivos los estudiantes de la institución asimilaron muy bien las actividades, cambiando hábitos con sus compañeros y demás integrantes de la comunidad educativa.

Por último, se obtuvo resultados positivos con la implementación de los juegos cooperativos para mejorar la interacción de todo el grupo (Rodriguez Valencia & Pedroza Rojas, 2018). Se

concluyó el mejoramiento de las conductas de los niños, el acercamiento a través del aprendizaje cooperativo, también lo explica. (Hurtado, 2015). Quien incluye que en su estudio que los resultados fueron favorables implementando el juego como estrategia pedagógica para mejorar las conductas en el entorno educativo.

5. Conclusiones

De acuerdo con los objetivos, el desarrollo y los resultados de esta investigación se puede concluir respecto a los siguientes aspectos:

1. Acerca de diagnóstico: la problemática identificada en el colegio Comude en los estudiantes objetos de estudio presentaban falencias en la competencia ciudadana convivencia y paz en el entorno escolar y social. A través del instrumento y la recopilación de información correspondiente, se logró identificar que las principales causas del problema se relacionan con situaciones que reflejan falencias en el desarrollo de la competencia convivencia y paz.
2. El diseño y la aplicación: la creación de la secuencia didáctica “DEL JUEGO A LA CONVIVENCIA ESCOLAR”, facilitó la forma de como intervenir dicha problemática, permitiendo que el mejoramiento de los estudiantes fuese progresivo, lo que pudo ser evidenciado en la información recopilada mediante las técnicas utilizadas. Así el docente y los investigadores, reconocieron que el progreso de los niños fue bastante significativo.
3. Esta investigación permitió evidenciar avances en el desarrollo de la competencia Convivencia y Paz, en la población intervenida mediante un programa lúdico basado en juegos cooperativos. Se logró movilizar sensibilidades y actitudes y se asumió una transformación de la práctica pedagógica con la aplicación de una secuencia didáctica que funcionó articulando los fundamentos teóricos en la práctica, cuando se llevó a cabo en el proceso educativo con los estudiantes de grado 6° la formación de esta competencia ciudadana, proceso que quedó sistematizado con la aplicación de instrumentos.

4. Este proyecto logro los objetivos propuestos en el desarrollo de la competencia ciudadana convivencia y paz mejorando diferentes sensibilidades y conductas en los estudiantes especialmente, con respecto a sus relaciones interpersonales, la toma de decisiones y la manera de afrontar la resolución de conflictos.

6. Recomendaciones

A los docentes, se les recomienda fortalecer procesos enfocados al conocimiento y aplicación de las competencias ciudadanas, conocer esto les permitirá mejorar sus procesos pedagógicos y más aún contribuir a la formación integral de cada niño.

A Colegio Municipal del Deporte Comude, se recomienda transversalizar los conocimientos y aprendizajes cooperativos a todas las áreas de educación para que puedan atender específicamente las necesidades que los estudiantes puedan tener en su proceso de formación; con el fin de afianzar el proceso educativo integral.

A futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tema de esta investigación, además de intervenir en otros aspectos correspondientes a las competencias ciudadanas como son la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, que es otro aspecto que se identificó en el diagnóstico como debilidad en el proceso de convivencia, pero que no se alcanzó a abordar en esta investigación. Igualmente sería interesante realizar un proyecto con metodología de Investigación, Acción Educativa que abarcara la familia y otros actores sociales para lograr el análisis de las relaciones de poder, relaciones socioculturales, económicas y políticas del entorno que inciden en el desarrollo de la competencia Convivencia y Paz.

ANEXOS

Anexos 1. Diario de campo

Fecha:	Hora:
Institución Educativa:	
Ficha:	Investigadores:
Eventos Observados:	
Descripción:	
Observaciones:	

Fuente: Los autores

Anexos 2. Entrevista N° 1

1. ¿Cómo es el comportamiento durante la clase?
2. ¿Cuáles son los problemas de convivencia en el grupo?
3. ¿Quiénes son los principales protagonistas?
4. ¿Cómo es el ambiente educativo dentro del aula?
5. ¿Qué dificultad ha tenido en el proceso en el proceso de aprendizaje del grupo?

Anexos 3. Entrevista N° 2

1. ¿Cuál fue el cambio que tuvieron los alumnos en relación a la convivencia y paz dentro del entorno educativo?

El cambio que tuvo el grupo fue muy positivo, en cuanto a la convivencia y paz en el aula de clase y en otros espacios dentro de la institución se ven reflejados al trabajo que venían realizando los investigadores.

2. ¿Cómo son las relaciones interpersonales entre los estudiantes después de la intervención?

Las relaciones interpersonales tuvieron un cambio muy trascendente, ya no hay tanto irrespeto entre los estudiantes y en los trabajos en equipo se puede evidenciar.

3. ¿Evidenció mejoría en las conductas de los estudiantes durante la clase?

La conducta en los estudiantes es diferente, ya respetan las clases y cuando un estudiante pide la palabra para hacer un aporte los demás hacen silencio y prestan atención a lo está diciendo el otro compañero.

4. ¿Cuál fue su percepción frente a los nuevos comportamientos de los estudiantes?

La percepción es muy relevante ya que con los comportamientos lograron identificar valores de cooperación y trabajo en equipo.

5. ¿Cree usted que los estudiantes lograron comprender la importancia de resolver los problemas de una forma no agresiva?

En cuanto a la agresividad se ha reducido demasiado, están más tranquilos y colaboraron para llevar a cabo cada una de las actividades.

Anexos 4. Registro de observación

REGISTRO DE OBSERVACIONES N°	
Fecha: Institución: Grado:	
Eventos observados:	
Descripción:	

Fuente: Los autores

Anexos 5. Rubrica

Competencia Ciudadana Convivencia y Paz			
Relaciones interpersonales			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)
Resolución de conflictos			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)

Toma de decisiones			
Sobresaliente (So)	Satisfactorio (Sa)	Básico (Ba)	Insuficiente (In)

Escala de valoración. sobresaliente, Satisfactorio, Básico, Insuficiente.

Categoría de análisis- Dimensión: C.C. Convivencia y paz.

Fuente: Los autores

Anexos 6. Rejilla

Fecha:	Hora:
Institución Educativa:	
Ficha:	Investigadores:
Eventos Observados:	
Descripción:	
Observaciones:	

Fuente: Los autores

Anexos 7. Plan de clase

FORMACIÓN		Código	1115-38-9-0477
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		PLAN DE CLASE	Versión: 02
PLAN DE CLASE			
Nombre estudiante practicante:			
Asignatura: Educación Física.		Año Lectivo:	
Nombre de la institución (centro de práctica):		Grado:	
Intensidad Horaria:			
Nombre docente titular de la institución:		Nombre docente asesor:	
Tema de clase:			
Objetivos de aprendizaje			
Competencia(s):			
Indicadores:			
Principios conceptuales y metodológicos			
Referente conceptual:			

FORMACIÓN		Código	1115-38-9-0477
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		PLAN DE CLASE	Versión: 02
Movimiento			
Método:			
<ul style="list-style-type: none"> Descripción de materiales y técnicas para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación: 			
Secuencia de enseñanza			
Actividades:			

FORMACIÓN		Código	1115-38-9-0477
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		PLAN DE CLASE	Versión: 02
Prácticas evaluativas			
Bibliografía			
Anexos			

Fuente: Facultad de Educación – Programa de Educación Física

Referencias

- Adame, D., Garcia, D., & Gómez, N. (2017). Ambiente escolar; convivencia y paz. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/AMBIENTE%20ESCOLAR%20CONVIVENCIA%20Y%20PAZ.pdf>
- Arango, P., & Virgen, F. (2018). El Fortalecimiento de las Competencias Ciudadanas Integradoras a través del Juego, en. Obtenido de http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/84059/1/T01581.pdf
- Brown, G. (1986). *Qué tal si jugamos?* Venezuela. Obtenido de <https://pazuela.files.wordpress.com/2016/03/que-tal-si-jugamos-otra-vez-guillermo-brown.pdf>
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/articulo/1742_d_juego_pensamiento%20bruner.pdf
- Bunge, M. (2007). *Investigación Científica*. Ciudad de Mexico, Mexico. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=iDjRhR82JHYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Canoles, A., Therán, Y., & Liliana., C. (2015). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdicas- pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera- Arjona Bolívar. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2553/1/TESIS%20COMPETENCIAS%20CIUDADANAS%20I.pdf>
- Cardenas, D., Lizcano, D., & Vasquez, M. (2015). Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/CárdenasOchoaDelcyElcid.pdf>
- Carr, W. (2002). *Una teoría para la educación* (Vol. tres). Madrid, España: Jurjo Torrea Santomé. Obtenido de https://kupdf.net/download/wilfred-carr-una-teoria-para-la-educacion_58b0ba716454a75826b1e900_pdf
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza*. Barcelona, España. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Carr_y_Kemmis_-_Teoria_critica_de_la_ens%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Carr_y_Kemmis_-_Teoria_critica_de_la_ens%20(1).pdf)
- Castillo, C., & Pereira, S. (2016). Estrategias lúdico pedagógico para mejorar la convivencia escolar en el Instituto docente Arcoiris. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/Tesis%20para%20sustentar%20el%204%20de%20Marzo..pdf>
- Chaparro, R., & Montoya, C. (2015). Propuesta didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas en la clase de educación física para el grado cuarto de la I.E.D nueva constitución. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8309/Propuesta%20Did%C3%A1ctica%20para%20Fortalecer%20las%20Competencias%20Ciudadanas%20en%20la%20clase%20de%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Chaux, E. (2004). *Guía N° 6*. Bogotá: Espantapajaro taller. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Chaux, E., Lleras, J., & Velasquez, A. M. (2004). *competencias ciudadanas de los estandares del aula*. Bogota, colombia. Obtenido de http://convivenciaescolar.net/docs/investigaciones/Autores_externos/Chaux,%20E.%20et%20al.%202004.%20Competencias%20ciudadanas.%20De%20los%20estandares%20al%20aula.%20Una%20propuesta%20integral%20para%20todas%20las%20areas%20academicas.pdf
- Constanza Rodríguez, A., Ruiz León, S., & Guerra, Y. (2007). *Competencias Ciudadana Aplicadas a la Educacion en Colombia*. Universidad de Granada, Bogota. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/competencias%20ciudadanas%20en%20educación%20en%20colombia%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/competencias%20ciudadanas%20en%20educación%20en%20colombia%20(1).pdf)
- Delgado Noguera, M. (1991). Los estilos de enseñanza en Educación Física. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LosEstilosDeEnsenanzaDeLaEducacionFisicaYEIDeporte-5147786%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LosEstilosDeEnsenanzaDeLaEducacionFisicaYEIDeporte-5147786%20(1).pdf)
- Deslauriers, J. (2005). *Investigación cualitativa*. Pereira, Colombia: Papiro.
- Elliot, J. (2002). *Investigacion- Accion en Educación*. (4 ed.). Morata, S.A. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/INVESTIGACION%20ACCION%20EDUCATIVA%20JHON%20ELLIOT%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/INVESTIGACION%20ACCION%20EDUCATIVA%20JHON%20ELLIOT%20(1).pdf)
- Fontana, A., & Frey, J. (2005). *The Interview, from neutral stance to political involvement*. London: Sage Publications Ltd.
- Garaigordobil, M. (1994). JUGAR, COOPERAR Y CREAR. TRES EJES REFERENCIALES EN UNA PROPUESTA DE INTERVENCION VALIDADA EXPERIMENTALMENTE. *Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos*, 54-75.
- Garcia, F. (1982). *EL JUEGO PREDEPORTIVO EN LA EDUCACION FISICA Y EL DEPORTE*. Logroño, España. Obtenido de https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=16272309746&searchurl=an%3Dgarcia%2Bfogeda%2Bmiguel%2Bangel%26sortby%3D20%26tn%3Del%2Bjuego%2Bpredeportivo%2Ben%2Bla%2Beducacion%2Bfisica%2By%2Bel%2Bdeporte&cm_sp=snippet-_srp1-_title1
- gonzalez, R. y. (s.f.). 1983.
- Groos, K. (1993). *El juego como escuela de vida*. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)
- Guerrero, M. (2018). Análisis del Proyecto de Convivencia “Convivir en Paz Sana la Mente”. En la I.E.D., Nueva Constitución Sección Bachillerato, Jornada Tarde. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/CCA-spa-2018-Analisis_del_proyecto_de_convivencia_convivir_en_paz_sana_la_mente_en_la_IED.pdf

- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (sexta ed.). Mexico. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández Acevedo, Á. (2018). La educación en la ciudadanía en el pensamiento de Adela Cortina. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LaEducacionEnCiudadaniaEnElPensamientoDeAdelaCorti-6750512.pdf>
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos de los Deportes, Análisis de la Estructura del Juego Deportivo*. España.
- Hernandez Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación* (6 ed.). Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/METODOLOGIA%20INVESTIGACION%206%20EDICION%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/METODOLOGIA%20INVESTIGACION%206%20EDICION%20(1).pdf)
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. (Emecé, Ed.) Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>
- Hurtado, J. (2015). El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- Jimenez, C. (2002). *LA LúdICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. Magisterio. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/3331-Texto%20del%20artículo-9845-1-10-20151108.pdf>
- López Restrepo, C. (2006). *Competencias ciudadanas*. Bogota, Colombia. Obtenido de http://www.reincorporacion.gov.co/es/la-reintegracion/Educacion/agencia_lagran_colombia/G_COLOMBIA_files/_images/PROFESORES/COMPETENCIAS%20CIUDADANAS.pdf
- Luna, M. (2004). *La Construcción de Conocimiento en las Ciencias Sociales*.
- Mertle, C. (2001). *Designing scoring rubrics for your classroom* (Vol. 7). Obtenido de <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1108&context=pars>
- Mineducación. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. Bogota, Colombia. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Mineducacion. (2010). *Documento N°15*. Bogota, Colombia. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/proyecto/articulo/documento%20N%C2%B0%2015.pdf>
- Montañés, J., Parra, M., Sanchez, T., López, R., Latorre, J., Blane, P., . . . Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(3).pdf)
- Montes Sosa, G. (2013). Enseñanza e Investigación en Psicología. *18*(1). Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/29228948013.pdf>

- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Bogota, Colombia. Obtenido de <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>
- Omecaña Cilla, R., & Ruiz Omecaña, J. V. (2005). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA*. Madrid: Paidotribo.
- Orlick, T. (1997). *El juego cooperativo en la Educación física*. (P. S.A, Ed.) Malaga, España. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/b1_juegos_cooperativos_en_ef.pdf
- Ortega, R. (1988). El juego infantil. Revisión de la teoría de Visgotsky sobre la naturaleza psicológica del juego. *Investigación en la escuela* (4). Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Desktop/articulo/el%20juego%20infantil.pdf
- Piaget, J. (1956). *Teoría de los juegos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Rodriguez Valencia, J., & Pedroza Rojas, N. (2018). *APRENDIZAJE COOPERATIVO BASADO EN DIDACTICA NO PARAMETRAL PARA CONTRIBUIR EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL HOGAR INFANTIL TOMAS URIBE URIBE*. Valler del Cauca, Tuluá.
- Ruiz Silva, A., & Chauz Torres, E. (2005). *La Formación de la Competencia Ciudadanas*. Bogota, Colombia. Obtenido de file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/La_formacion_de_competencias_ciudadanas.pdf
- Tamayo, M. T. (2013). *El proceso de la Investigación científica*. Mexico: Noriega. Obtenido de <https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona, España: Paidós Abérica S.A. Obtenido de https://fesh.unizar.es/sites/fesh.unizar.es/files/archivos/Psicologia/PracticumPsi/psi_pra_guia_diario_campo.pdf
- Torres, R. (2004). *Tres enfoques teóricos - prácticos*. Mexico: trillas.
- Tzic, J. (2012). Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las Actividades Físicas Cooperativas*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.
- Vigotsky, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. (critica, Ed.) Barcelona, España.
- Villera, E., & Lobo, J. (2017). Competencias ciudadanas en el ambiente escolar de la Institución Educativa Buenos Aires de Montería Cordoba. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/719/TO-20629.pdf?sequence=1&isAllowed=y>