



Universidad **Mariana**

Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales

David Camilo Barahona Mejía

Cristian Camilo Rosero Terán

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Maestría en Pedagogía
San Juan de Pasto

2024

Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales

David Camilo Barahona Mejía

Cristian Camilo Rosero Terán

Proyecto de investigación para optar al título de Magíster en Pedagogía

Mg. Ramiro E. Ruales Jurado

Asesor

Universidad Mariana

Facultad de Educación

Maestría en Pedagogía

San Juan de Pasto

2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007
Universidad Mariana

Contenido

Introducción.....	9
1. Resumen del proyecto.....	11
1.1. Línea y área temática.....	11
1.2. Descripción del problema.....	11
1.2.1. Formulación del problema.....	12
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos.....	14
1.4.1. Objetivo general.....	14
1.4.2. Objetivos específicos.....	14
1.4.3. Operacionalización de objetivos.....	15
1.5. Marco referencial o fundamentos teóricos.....	17
1.5.1. Antecedentes.....	17
1.5.1.1. Internacionales.....	17
1.5.1.2. Nacionales.....	18
1.5.2. Marco teórico.....	19
1.5.2.1. Relaciones interpersonales.....	19
1.5.2.2. Agresión.....	20
1.5.2.3. El juego.....	21
1.5.2.4. Los juegos cooperativos.....	22
1.5.2.5. Estrategias Pedagógicas.....	23
1.5.3. Marco conceptual.....	24
1.5.3.1. El acoso.....	24
1.5.3.2. Maltrato.....	26
1.5.3.3. Indiferencia.....	27
1.5.3.4. Comunicación.....	27
1.5.3.5. Motivación.....	27
1.5.3.6. Empatía.....	28
1.5.3.7 Resolución de problemas.....	28
1.5.4. Marco contextual.....	28
1.5.5. Marco Legal	32

1.5.6. Marco ético.....	35
1.6. Metodología.....	35
1.6.1. Paradigma de investigación	35
1.6.2. Enfoque de investigación	36
1.6.3. Tipo de investigación	36
1.6.4. Unidad de trabajo y unidd de anáñisis	37
1.6.5. Técnica e instrumentos de recolección de información	38
1.6.5.1. Técnicas de investigación.....	38
1.6.5.2. Instrumentos de investigación.....	39
2. Presentación de resultados.....	42
2.1 Procesamiento de la información.....	42
2.2. Análisis e interpretación de resultados.....	43
2.2.1. Caracterización de las conductas que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes participantes en el estudio.....	43
2.2.2. Implementación de la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el área de educación física.....	57
2.2.3. Análisis de los efectos en las conductas de las relaciones interpersonales de los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica en la clase de educación física.....	76
2.3. Discusión.....	83
3. Conclusiones.....	88
4. Recomendaciones.....	89
Referencias bibliográficas.....	91
Anexos.....	98

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz operacional de variables y categorías.....	15
Tabla 2. Descripción de la muestra según Edad.....	43
Tabla 3. Descripción de la muestra según sexo.....	44
Tabla 4. Descripción porcentual dimensión Agresión reactiva (N=30).....	44
Tabla 5. Descripción porcentual dimensión Agresión proactiva (N=30).....	46
Tabla 6. Estadístico descriptivo de Agresión reactiva y Agresión proactiva según sexo.....	48
Tabla 7. Análisis de respuestas sobre agresión reactiva y proactiva.....	53
Tabla 8. Actividad 1. El globo en el aire y la comunicación.....	58
Tabla 9. Actividad 2. La Cadena y el trabajo en Equipo.....	61
Tabla 10. Actividad 3. El carrusel de la amistad y la motivación.....	64
Tabla 11. Actividad 4. El túnel de la amistad y la empatía.....	67
Tabla 12. Actividad 5. Trabajar en equipo para conseguir un tesoro.....	71
Tabla 13. Actividad 6. Comunicación y la Isla Desierta.....	73

Índice de Figuras

Figura 1. Municipio de Pupiales.....	30
Figura 2. Panorámica I.E. Normal Pio XII	32
Figura 3. El globo en el aire y la comunicación	61
Figura 4. La Cadena y el trabajo en Equipo.....	63
Figura 5. El carrusel de la amistad.....	67
Figura 6. Juego cooperativo el túnel de la amistad.....	70
Figura 7. Juego cooperativo el traslado del tesoro.....	73
Figura 8. Juego cooperativo la isla Desierta.....	76

Índice de Anexos

Anexo A. Consentimiento informado.....	99
Anexo B. Oficio de aprobación de la institución donde se ejecutará el proyecto.....	102
Anexo C. Instrumento de recolección de información.....	103
Anexo D. Matriz documental.....	105
Anexo E. Diario de campo.....	106
Anexo F. Aval de prueba piloto.....	107
Anexo G. Vaciado Completo de Información Reactiva – Proactiva.....	109
Anexo H. Diarios de Campo.....	110

Introducción

La presente investigación tiene como objetivo analizar el impacto de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para promover y mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de grado quinto de la Escuela Normal Superior Pio XII, ubicada en el municipio de Pupiales. Esta propuesta surge a partir de la identificación de dificultades significativas en las interacciones sociales entre los estudiantes, tales como riñas, acoso escolar y bajo rendimiento académico, lo que ha generado un clima escolar desfavorable, caracterizado por la presencia de estudiantes aislados y desmotivados. A través de esta investigación, se buscó implementar una metodología basada en la cooperación que fomente habilidades comunicativas y sociales, contribuyendo a la creación de un entorno escolar más armónico y productivo.

La investigación aborda dos tipos de agresión en estudiantes: la reactiva y la proactiva. La agresión reactiva, caracterizada por respuestas impulsivas ante provocaciones, se relaciona con la falta de regulación emocional, lo que genera conflictos y afecta las relaciones interpersonales, donde se sugiere que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación emocional para reducir estos comportamientos. Por otro lado, la agresión proactiva, que implica una planificación deliberada para obtener beneficios, es menos frecuente en el grupo estudiado, probablemente debido a un entorno escolar positivo. También se destaca la importancia de fomentar un sentido de pertenencia y apoyo social, ya que estos factores protegen contra la agresión. Para reducir ambos tipos de agresión, se recomienda implementar intervenciones centradas en la regulación emocional y el fortalecimiento de las relaciones sociales, promoviendo empatía y resolución de conflictos en el aula.

Como conclusión, con la implementación de una estrategia pedagógica basada en juegos cooperativos se mejoró significativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto grado en la Escuela Normal Superior Pio XII. Los juegos cooperativos contribuyeron al desarrollo de habilidades como la comunicación, la empatía y el respeto mutuo, reduciendo conductas de agresión reactiva y mejorando el ambiente escolar. Además, se observó una mayor inclusión y participación activa en las clases de educación física, lo que fomentó la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. En general, los estudiantes mostraron actitudes más prosociales

y una mejora en la calidad de sus interacciones, demostrando la efectividad de los juegos cooperativos para promover la convivencia escolar.

Finalmente, se recomienda la integración continua de juegos cooperativos en el currículo escolar, especialmente en educación física, debido a su efectividad para mejorar la convivencia escolar y desarrollar habilidades interpersonales como la cooperación, empatía y comunicación. Se sugiere que los docentes reciban formación en estas dinámicas lúdicas y que el currículo incluya más actividades enfocadas en la resolución de conflictos y fortalecimiento de relaciones. Además, se alienta a los investigadores a profundizar en el impacto de estos juegos en la reducción de la agresión y mejorar las intervenciones. También se recomienda que la Maestría en Pedagogía incorpore unidades sobre juegos cooperativos para mejorar el clima del aula y las habilidades sociales de los estudiantes. Se insta a docentes y padres a colaborar en el desarrollo de estrategias de regulación emocional tanto en la escuela como en el hogar para fomentar competencias emocionales y sociales en los jóvenes.

1. Resumen del proyecto

1.1. Línea y área temática

La línea de investigación del “Grupo Indagar” de la Universidad Mariana tiene como objeto de estudio la formación y práctica pedagógica, enfatizando en el desarrollo y proyección profesional del educador y el acercamiento epistemológico, constructivo y reflexivo del pensamiento pedagógico Franciscano, las tradiciones pedagógicas y el campo conceptual y práctico de la pedagogía, para ejercer una mirada crítica al sistema educativo y plantear problemas de conocimiento propios a la formación docente, la práctica pedagógica (praxis del quehacer docente), la didáctica disciplinar y mediática, y el pensamiento y el conocimiento del profesor (Documento Maestro de la Maestría en Pedagogía (2016, p. 2).

Dentro de esta línea de investigación se encuentra un área temática en relación con el objeto de estudio llamada Práctica pedagógica (Praxis del que hacer docente): en este eje o núcleo problémico se trabaja la reflexión de la praxis como mecanismo o dispositivo de “transmisión cultural”, como saber y práctica, como práctica cultural, como saber reconstructivo, como praxis pedagógica, como práctica reflexiva y como metodología. Sus líneas de trabajo están en el conocimiento pedagógico, saber pedagógico, discurso pedagógico, convivencia escolar y educación inclusiva e intercultural, que permite abordar el objeto de estudio de la pedagogía, ya sea de la educación, la formación, la enseñanza o los tres juntos.

1.2. Descripción del problema

Las relaciones interpersonales determinan, en buena medida, el éxito en las relaciones sociales, por lo tanto, el educador debe contar y fomentar de manera pertinente y adecuada conjuntamente con el conocimiento las habilidades sociales. En ese aspecto, una inadecuada gestión de los vínculos grupo-clase puede ocasionar problemas de convivencia relacionados con la violencia, el acoso escolar, el egoísmo, el racismo y la irresponsabilidad (Trianes et al., 2007, como se citó en Rojo, 2020). Igualmente, cabe señalar, según Andueza y Lavega (2017), que una relación entre dos educandos cuenta, particularmente, con tres formas de manifestación: aceptación, indiferencia y

rechazo. Por consiguiente, el docente tiene la responsabilidad de optimizar las relaciones interpersonales en el aula escolar con el propósito de que todos los estudiantes se sientan incluidos y se reduzcan los conflictos.

En efecto, los vínculos sociales entre estudiantes son inherentes a la convivencia escolar y, por lo tanto, las malas relaciones pueden generar consecuencias significativas en sus relaciones sociales. Así mismo, generan situaciones de discriminación y rechazo en el contexto educativo, lo cual va en detrimento de una formación en valores éticos.

Con base en los argumentos planteados, es relevante destacar que los estudiantes, de grado quinto, del ciclo de básica primaria, de la Institución Educativa Normal Superior Pio XII, presentan dificultades en sus relaciones interpersonales. En ese sentido, se presentan riñas entre educandos, así como situaciones de acoso escolar y bajo rendimiento académico. En consecuencia, existen estudiantes aislados y con falta de motivación hacia el estudio. Es posible analizar las dificultades comportamentales del estudiantado en relación con los vínculos sociales, sus interacciones y las formas de comunicación. Por consiguiente, es necesario plantear una estrategia pedagógica que coadyuve en el desarrollo de una serie de competencias para fortalecer las relaciones interpersonales en el estudiantado.

1.2.1. Formulación del problema

¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales a través del juego cooperativo como estrategia pedagógica?

1.3. Justificación

El juego es un derecho de la infancia y una expresión natural que prepara al niño en sus distintas etapas y relaciones sociales. El juego tiene una importancia significativa en el desarrollo motor, en las interacciones, en el reconocimiento de normas, y en el desarrollo integral de los niños y niñas. El juego favorece las relaciones interpersonales de las niñas y los niños con quienes

comparten la mayor parte del tiempo, les ayuda a explorar, interpretar y a experimentar los distintos roles sociales (Zamorano, 2019); por ejemplo; juega a ser mamá, a ser un artista o ser un pirata, posibilitando la expresión y la regulación de sus emociones. En este orden de ideas, en cada juego, el niño y la niña imaginan y asumen un papel en el que representa un personaje cuyas reglas, en un principio están ocultas, pero al momento en que se hacen explícitas los niños aprenden a negociarlas, entonces el juego se convierte en una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta facilitando así, el desarrollo de la autorregulación. De ahí la importancia de que los niños ejerzan su derecho a jugar, ya que representa una oportunidad de lograr un desarrollo cognitivo, social y emocional, lo que favorece la autorregulación de sus emociones y conducta.

En este sentido, utilizar el juego y en especial el juego cooperativo en la investigación como un medio para identificar, analizar y dar solución a situaciones conflictivas que viven en la infancia, en la escuela y al interior de las aulas los niños o niñas quienes de acuerdo a su edad están estructurando su personalidad es válido y necesario emplear estrategias pedagógicas para reforzar las habilidades sociales de los niños haciendo uso del diálogo, la comunicación, el fomento de la empatía y la negociación para lograr una convivencia pacífica.

El juego resulta estratégico para vivenciar, divertirse y convivir. También puede ser una oportunidad para manifestar actitudes solidarias y de respeto, por lo que es indispensable que docentes y padres de familia promuevan la participación entusiasta de los infantes en los juegos que a la vez que recrean, integran, también posibilitan la oportunidad de aprender en un contexto particular, jugando con otros. A medida que los niños crecen, los padres les proporcionan materiales, juguetes y equipos deportivos para que los niños puedan jugar con otros. Es importante que los padres, las familias, los cuidadores y los niños conozcan que el juego es significativo durante toda la vida (Anderson-McNamee & Bailey, 2010).

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de una estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos

1.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar las conductas que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes participantes en el estudio.
- Implementar la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el área de educación física.
- Analizar los efectos en las conductas de las relaciones interpersonales de los estudiantes a partir de la implementación de la estrategia pedagógica en la clase de educación física volver a aplicar el primero.

1.4.3. Operacionalización de objetivos

Tabla 1

Matriz operacional de variables y categorías

Objetivos Específicos	Variable/ Categorías	Subvariables - Subcategorías	Preguntas Orientadoras	Técnica	Instrumento	Fuente
Caracterizar las conductas que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes participantes en el estudio	Relaciones interpersonales	Agresión, violencia, acoso, maltrato, indiferencia.	¿Cómo son las conductas de los estudiantes durante sus relaciones interpersonales con pares, docentes y padres de familia? ¿Cuáles son las conductas disruptivas que interfieren en las relaciones interpersonales de los estudiantes?	Encuesta	Cuestionario RPQ	Estudiantes
Crear e implementar la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el área de educación física.	Juegos cooperativos	Trabajo en equipo Comunicación Motivación Empatía	¿Cómo desarrollar los juegos cooperativos en el plan de clase del área de Educación Física?	Revisión documental	Matriz de información	Bases de datos
Analizar los efectos en las conductas de	Relaciones interpersonales	Conductas: Comunicación	¿Cómo analizar los cambios que surgen a	Observación participante	Diario de campo	Estudiantes

las relaciones
interpersonales de
los estudiantes
durante la
implementación de
la estrategia
pedagógica en la
clase de educación
física

Motivación
Empatía
Resolución de
problemas

partir del desarrollo de
los juegos cooperativos
que influyen en las
relaciones
interpersonales?

1.5. Marco referencial o fundamentos teóricos

1.5.1. Antecedentes

1.5.1.1. Internacionales. Al realizar la búsqueda de antecedentes sobre investigaciones y temáticas relacionadas con el ámbito de las relaciones interpersonales y los juegos cooperativos en el marco internacional, se ha identificado la investigación de Bahamon (2018), quien se propuso indagar los efectos de la aplicación del juego dramático en las relaciones interpersonales del estudiantado de un colegio en la ciudad de Huánuco, Perú utilizando dentro de la metodología el enfoque cuantitativo, y el diseño pre experimental, en una muestra integrada por 25 estudiantes de grado sexto de bachillerato. Como parte de las conclusiones, se valida la hipótesis: las estrategias pedagógicas mediadas por juegos dramáticos mejoran las relaciones interpersonales en el estudiantado.

De igual manera, el ejercicio académico de Andueza y Lavega (2017) contó con el objetivo de reconocer los efectos de los juegos cooperativos en las variables de aceptación y rechazo, como parte de las relaciones interpersonales de los estudiantes. En efecto, la investigación-acción constituyó la metodología del ejercicio. Cabe destacar que la muestra estuvo integrada por 72 educandos, entre los cuales se evidencian edades que oscilan entre 7 a 9 años. El documento, en las conclusiones, expone que este tipo de lúdicas incentivan los vínculos de aceptación en las chicas, sin embargo, con respecto a los chicos, aumenta el rechazo.

Por otra parte, Salinas (2020), en su estudio académico, se propuso aplicar un conjunto de actividades, fundamentadas en el juego, para el desarrollo de las relaciones interpersonales en el estudiantado. Dicho estudio, se realizó utilizando la metodología de la investigación cualitativa, se fundamentó en la aplicación de una serie de secuencias didácticas a partir de la lúdica. Sobre las conclusiones encontradas en el documento se puede afirmar que la autora califica como positivos los resultados de la intervención, además, afirma que la relación entre educandos poco afines se fortaleció a raíz de este proceso.

1.5.1.2. Nacionales. Con respecto al panorama nacional, Correa (2020), en su investigación, planteó el objetivo de indagar los efectos del juego cooperativo en los niños de un colegio de la ciudad de Medellín y la metodología del estudio contó con un enfoque cualitativo y con relación con las conclusiones, se puede indicar que el juego cooperativo cuenta con resultados positivos en los menores. Adicionalmente, el autor advierte que la lúdica, de corte competitivo, puede generar un efecto adverso en el estudiantado, además, que la estrategia de aprendizaje en cuestión sirve para interiorizar ciertos valores en los infantes y, por lo tanto, exige una alta responsabilidad del docente.

De otro lado, el estudio académico de Erazo (2021) se planteó en su objetivo analizar las contribuciones del juego, en calidad de herramienta educativa, para robustecer las relaciones interpersonales del estudiantado, en una institución educativa del municipio de Buenavista, Córdoba. La metodología de la investigación utilizada fue el enfoque cualitativo, y las conclusiones plasmadas por la autora del documento, señala que, además de constituirse en una importante herramienta pedagógica, el juego contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales en el estudiantado.

Del mismo modo, la investigación de Clavijo (2015) tiene el propósito de diseñar una estrategia pedagógica, basada en juegos de corte cooperativo, para fortalecer las relaciones interpersonales de los educandos de grado tercero, en una institución ubicada en la localidad de Engativá, Bogotá. La metodología de investigación utilizada fue el enfoque cualitativo, y el tipo de Investigación-Acción. En las conclusiones, el documento expone que existe una estrecha relación entre la implementación de juegos cooperativos y la reducción de hechos violentos en el aula. De forma paralela, explica que en los espacios escolares más estrechos suelen presentarse un mayor número de riñas. Por último, se advierte que la educación física coadyuva a la convivencia del estudiantado.

1.5.1.3. Regionales. En el escenario local, específicamente en el departamento de Nariño, cabe destacar la investigación de Muñoz et al. (2019), autores que se propusieron fomentar la sana convivencia escolar por medio de juegos tradicionales en estudiantes de quinto grado, en el municipio de Aldana. Con este propósito plantearon una metodología de carácter cualitativo, particularmente, investigación-acción. El tipo de investigación fue descriptivo. Con respecto a las

conclusiones, cabe destacar que, en el marco de la etnoeducación, los juegos tradicionales cuentan con un papel fundamental, ya que posibilitan y rescatan los saberes ancestrales y, fomentan la participación y entusiasmo en los participantes. Adicionalmente, este tipo de lúdicas favorecen la sana convivencia y mejoran los vínculos sociales de los educandos.

Por otra parte, una investigación desarrollada en el municipio de Tumaco dentro de las conclusiones se encuentra que se brindó la información necesaria y relevante para seguir adelante y poder ofrecer alternativas de estrategias de trabajo con lecciones acogedoras para que los niños estén motivados y con muchas ganas de seguir disfrutando las dinámicas. La responsabilidad y compromiso de la institución les ayudó a desarrollar habilidades motrices y sensoriales generando estímulos de respuesta cognitiva. En respuesta a la evolución de las diversas actividades realizadas en el proceso educativo de aprendizaje (Guerrero et al., 2019).

1.5.2. Marco teórico

1.5.2.1. Relaciones interpersonales. Se refiere a interacciones, vínculos que se establecen entre las personas, y se caracterizan por la comunicación, intercambio de sentimientos, ideas y experiencias. Este tipo de relaciones pueden variar en cuanto a la duración, intensidad y naturaleza, cabe resaltar que son fundamentales para el desarrollo social y emocional de los individuos implicando a la vez aspectos cognitivos, conductuales y afectivos permitiendo la creación o el establecimiento de un vínculo, tal como lo refieren Monjas y Casares (2021), “una relación interpersonal es un vínculo, una asociación entre dos o más personas que, de forma presencial, virtual o ambas” (p. 20), por ende obtienen cierta importancia, definida por la autora Infante (2019) cuando expresa que:

Las relaciones interpersonales, vista como la capacidad o habilidad del sujeto para interactuar de manera exitosa con su ambiente y lograr la satisfacción legítima de sus necesidades, al ejercer determinada influencia ¹² sobre sus semejantes (en el sentido de ser tenido en cuenta) es una cualidad muy relacionada con la salud, el desarrollo emocional. (p. 11)

1.5.2.2. Agresión. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua, define el término, como acto de acometer a alguien para matarlo, herirlo o hacerle daño. La conducta agresiva está implícita en los seres vivos como instinto de supervivencia, según Carrasco y González, (2006), para quienes:

El concepto de agresión se ha empleado históricamente en contextos muy diferentes, aplicado tanto al comportamiento animal como al comportamiento humano infantil y adulto. Procede del latín *agredi*, una de cuyas acepciones, similar a la empleada en la actualidad, connota “ir contra alguien con la intención de producirle daño”, lo que hace referencia a un acto efectivo. (p. 8)

Lo anterior quiere decir que, por naturaleza, los seres vivos tienden a tener comportamientos agresivos para prevalecer su supervivencia, teniendo reacciones o impulsos violentos ante situaciones provocadas por altas tensiones o estrés considerable.

Por otro lado, se debe tener en cuenta que la agresión puede ser clasificada clínicamente como proactiva y reactiva. Siendo la primera, ataques planificados con un objetivo que incluyen una recompensa tanto interna como externa y se caracteriza por la ejecución fría, la atención a un fin y la falta de excitación emocional. Los agresores generalmente inician la acción cuando creen que pueden lograr sus objetivos o que el costo es bajo, según Wrangham (2017) lo que da a entender que:

Este tipo de agresión es premeditada y no causada como respuesta, este tipo suele estar presente en el bullying, el acoso y/o el homicidio deliberado, por el contrario, la agresión reactiva se trata de una respuesta a una amenaza o a un suceso frustrante, y el objetivo es eliminar el estímulo que la provocó. (p. 247)

En ese mismo sentido, se diferencian las agresiones planificadas como proactivas y las generadas por impulso como reactivas. Según Andreu et al. (2009), al referir que:

La denominada agresión reactiva describe aquellas conductas que se suscitan como reacción a una provocación o a una amenaza percibida (real o imaginada); mientras que la agresión

proactiva incluye acciones desencadenadas intencionalmente para resolver conflictos o para conseguir beneficios, recompensas o refuerzos valorados por el agresor; lo que no implica necesariamente que la motivación primaria de la agresión sea provocar sufrimiento o daño a la víctima. (p. 38)

Lo mencionado anteriormente infiere que, la agresión proactiva es instrumental y premeditada, y que puede estar asociada con el propósito de conseguir algún beneficio, mientras que la agresión reactiva es una reacción emocional a un estímulo percibido como amenazante, sin mencionar que ambos tipos de agresión pueden tener efectos negativos en las relaciones interpersonales y el desarrollo social.

Cabe aclarar que, aunque clínicamente existen esos dos tipos de agresiones (proactiva y reactiva), es necesario mencionar que puede haber similitudes entre ellas dando una agresión mixta. Según Penado et al. (2014), “se considera también una nueva modalidad de agresión, de tipo “mixto”, caracterizada por la presencia de ambos tipos de comportamientos agresivos, reactivos y proactivos.” (p. 38). En ese sentido, se debe tener en cuenta que pueden crearse semejanzas entre los dos tipos de agresión, donde pueden calzar las venganzas, teniendo en cuenta que se efectúan con un tiempo considerable, pero partiendo de un impulso emocional.

Es importante mencionar que en el ambiente escolar se pueden percibir los diferentes tipos de agresión anteriormente mencionados, esto ocasionado por diferencias con los pares, posible abuso físico de los padres de familia o parientes, factores escolares como carencia de límites establecidos o no aplicados en horarios escolares y/o normatividad de la violencia en la sociedad, así como exposición de contenidos violentos en medios o redes sociales.

1.5.2.3. El juego. Se entiende como toda actividad o medio con un objetivo lúdico que forma parte fundamental en el aprendizaje y que, a pesar del tiempo, se ha mantenido como pilar en las estrategias de enseñanza (Aparicio, 2001), lo que da a entender que el juego es el eje que mantiene al niño inmerso en la educación, haciendo que este la disfrute y no se abstenga de tenerla. Para Piaget, el juego enriquece el desarrollo intelectual, por lo cual es pertinente mencionar que esta labor tiene lugar en el amplio campo educativo, así como es esencial mencionar que la evolución

de este asiste al mejoramiento de las destrezas, habilidades y reconocimiento de debilidades y fortalezas que el niño pueda tener. Los niños desarrollan la imaginación, expresan lo más oculto y profundo de su alma y aprenden a actuar con espontaneidad y sentir el valor y poder de su persona.

El juego marca tendencia en el transcurso del tiempo, siendo históricamente efectivo en el desarrollo intelectual de los niños. De acuerdo con Simbaña-Haro et al. (2022):

El juego es una actividad ingénita al ser humano, a pesar del transcurso del tiempo los diferentes autores realzan su importancia e impacto en el desarrollo de los niños, la actividad lúdica marca protagonismo desde hace mucho tiempo, por ser una herramienta que interviene en la resolución de problemas cotidianos del ser humano. (p. 147)

Lo que quiere decir es que el juego ha formado parte del ser humano y que junto con él ha evolucionado a lo largo del tiempo, siendo trascendental en impactar y fomentar la educación de los niños, utilizándose como instrumento para la solución de problemas que se puedan presentar. Para Vygotsky, "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" lo que nos da a entender que el juego proporciona y fomenta activamente la intelectualidad del infante, puesto que al ser constante y variable tiende a evolucionar para no quedarse obsoleto.

1.5.2.4. Los juegos cooperativos. Este tipo de juegos se centran en el proceso, más no en el producto, según Omeñaca y Ruiz (2005), "los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta solo si el resto de los participantes alcanzan la suya" (p. 45); lo anterior explica que los juegos cooperativos no enfatizan el resultado de la actividad sino el medio por el cual se consigue, es decir, no requiere un ganador específico, sino ganadores generales, teniendo en cuenta que todos deben participar en homogeneidad, además cabe destacar que inducen un comportamiento en el que los participantes distribuyen roles para conseguir la meta propuesta, así como beneficia la relación ocasionada por la comunicación colectiva, evitando el repudio o la marginación del estudiante.

En este orden de ideas, el juego cooperativo fomenta valores como la responsabilidad, el respeto y la interdependencia positiva, que son esenciales para el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales, así como posibilita la inclusión e integración de todos los estudiantes junto con el fomento de convicciones o principios éticos que rigen en la sociedad (Velázquez, 2014), resaltando que:

Dichos juegos contribuyen no solo en una obtención de conocimientos significativos sino también en aptitudes generales y sociales que son fundamentales para las personas vinculadas a las instituciones educativas, puesto que desarrolla la confianza del estudiante, lo cual repercute en su interacción con su entorno tanto familiar como educativo. (p. 24)

1.5.2.5. Estrategias Pedagógicas. La enseñanza efectiva requiere una variedad de estrategias y técnicas, con el propósito de alcanzar los objetivos esperados, además de que los estudiantes se involucren de forma activa en el proceso de aprendizaje, según Aguilera Becerra y Jaimes Bernal, (2022), “los procesos de enseñanza y aprendizaje constituyen una perfecta dualidad, no puede concebirse el uno sin el otro, pues es en el otro en donde se fundamenta la propia razón de ser” (p. 6), lo que infiere que dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje están inmersas diversas estrategias y técnicas con el fin de que sean una herramienta que facilite el alcance de los objetivos propuestos.

Asimismo, es importante mencionar que las estrategias pedagógicas son los mecanismos que emplea el docente para conseguir un aprendizaje significativo de sus estudiantes, contribuyendo a que sus clases sean dinámicas, resolutivas y productivas. Según Benavides y De la Roz (2008), “es importante mencionar que se entiende por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el docente con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes” (p. 36). Lo que quiere dar a entender es que efectivamente las estrategias pedagógicas juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que facilitan la transferencia de conocimientos, consiguiendo así una enseñanza efectiva. Sin embargo, es fundamental aclarar que para que las estrategias pedagógicas sean efectivas deben tener un referente teórico que sustente su eficacia. Según Benavides y De la Roz (2008), “para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas, deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría

habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje” (p. 38). Lo que explica que, para que las estrategias pedagógicas sean eficientes, el docente debe indagar dichas estrategias para que sean aplicadas con los estudiantes, además de que la teoría sustenta la creatividad necesaria para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.5.3. Marco conceptual

1.5.3.1. El acoso. Se puede entender como las conductas de maltrato físico, verbal, emocional y sexual que se reitera y se extiende a lo largo del tiempo; se realiza de manera permanente, existiendo una relación de fuerza o poder desbalanceada entre el acosador y la víctima; el acosador tiene la intención de causar daño y la víctima es o se siente incapaz de repeler el ataque y el acosador tiene la intención de causar daño (Estrada, 2016).

Lo que da a entender es que son comportamientos constantes con el propósito de deteriorar a la persona en el contexto físico (golpes) y mental (insultos), teniendo en cuenta que existe un sujeto dominante (acosador) y un sujeto sumiso (víctima), existiendo vulnerabilidad por temor de la víctima. También se puede decir que el acoso se aplica a situaciones grupales en las que un sujeto es perseguido, agredido o sometido a presión psicológica por uno o varios miembros del grupo, con la complicidad del resto y, a menudo, con el desconocimiento de los adultos (Rodicio & Iglesias, 2011). Eso da a entender que pueden ser circunstancias que implican a más de 2 personas con el mismo objetivo de degradar a la víctima de manera perseverante, utilizando la cantidad de victimarios para que no exista respuesta.

En ese mismo orden de ideas, se puede decir que el acoso escolar es maltrato físico, verbal o psicológico recurrente entre los estudiantes que provoca que muchos niños experimenten situaciones aterradoras de manera sistemática. Estas situaciones ocurren con frecuencia por parte de otro niño en edad escolar o por varios de ellos. Los acosadores utilizan amenazas, insultos, agresiones o vejaciones para que el acosado guarde silencio, aunque este maltrato puede causar daños a su salud mental o física (Martínez, 2017), lo que infiere es que los niños que padecen de

estas situaciones negativas se ven sumidos en el rechazo y la marginación debido a que no tienen la posibilidad de responder ante las amenazas originadas por sus victimarios.

En ese orden de ideas, es importante resaltar que el agresor escolar suele tener un perfil psicológico similar al de una persona que ha crecido en una familia bastante permisiva. Estos niños agresivos son impulsivos debido a su falta de conocimiento sobre la igualdad, frecuentemente utilizan la violencia para lograr sus objetivos y son muy susceptibles al enojo cuando no logran sus metas. Se ha observado que para los padres que tienen hijos que sufren acoso escolar, puede llevar mucho tiempo reconocerlo e identificarlo, ya que es posible cuestionar si estos niños no son en realidad víctimas desde otro punto de vista, porque a menudo se trata de la última etapa de una serie de problemas encadenados como el maltrato familiar (Martínez, 2017). Por lo cual es comprensible el comportamiento de los niños que agreden a sus pares de forma física y verbal, debido a que llevan reprimiendo emociones de su cotidianidad, dando como respuesta estas conductas agresivas.

Es necesario mencionar el maltrato doméstico que pueden recibir los niños que imparten acoso escolar como respuesta a sus situaciones familiares. Podemos decir que dentro del maltrato doméstico existe una categoría que es el maltrato físico, el cual consiste en cualquier lesión que cause daños físicos o enfermedades en el niño. Es necesario recordar el carácter intencional, nunca accidental, del daño o de los actos de omisión cometidos por los cuidadores del niño con la intención de lastimar o pisotear al niño. Por otro lado, el castigo físico, a diferencia del maltrato físico, se define como el uso de la fuerza física con el propósito de causar dolor sin lesiones y con la finalidad de corregir o controlar un comportamiento.

El uso del castigo físico es una práctica ampliamente aceptada y socialmente aceptable, no obstante, es una violación de sus derechos fundamentales como seres humanos, un asalto a su dignidad y autoestima, y una práctica peligrosa porque puede dañar gravemente a niños y/o adolescentes en el contexto psicológico que genera estrés, depresión, inseguridad, ansiedad, entre otros trastornos negativos (Ramos, 2018). Lo mencionado anteriormente explica una clase de maltrato que podemos encontrar en el ambiente familiar que puede afectar al niño, puesto que se expone a agresiones físicas con el único fin de denigrar al infante. Este tipo de situaciones puede

ocasionar que los niños repriman las emociones de su hogar y las expulsen de forma negativa en el ambiente escolar. Asimismo, existe otro tipo de maltrato doméstico que es el maltrato emocional, el cual consiste en degradar al infante utilizando aislamiento, atemorización, insultos, burlas, desprecios, críticas, amenazas de abandono.

Son conductas de los padres/madres o cuidadores/as que bloquean constantemente las iniciativas de interacción infantil que pueden afectar un desarrollo emocional, social o intelectual del niño/a. Los menores son regularmente menospreciados, regañados, insultados y ridiculizados (Ramos, 2018). Lo que quiere decir es que menospreciar, ridiculizar, insultar o humillar al niño también es un tipo de maltrato doméstico puesto a que deteriora el desarrollo emocional, social e intelectual del infante. Lo anterior infiere que cualquier tipo de maltrato doméstico puede repercutir en el desarrollo del niño, en su desarrollo emocional, ocasionando que reprima emociones, además de su desarrollo social, ocasionando que tenga dificultades para crear relaciones interpersonales.

1.5.3.2. Maltrato. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022), el maltrato se define como:

Los abusos y la desatención de que son objeto los menores de 18 años, e incluye todos los tipos de maltrato físico o psicológico, abuso sexual, desatención, negligencia y explotación comercial o de otro tipo que causen o puedan causar un daño a la salud, desarrollo o dignidad del niño, o poner en peligro su supervivencia, en el contexto de una relación de responsabilidad, confianza o poder. (párr. 1)

Esta definición de la OMS (2022) abarca todas las formas de maltrato que pueden sufrir los menores de 18 años, incluyendo el abuso físico, psicológico y sexual, la negligencia, el abandono y la explotación. El elemento clave es que el maltrato implica un daño o un peligro para la salud, el desarrollo y la dignidad del niño o adolescente, y ocurre en un contexto de responsabilidad, confianza o poder por parte de quien ejerce el maltrato. Esta definición integral ayuda a comprender la gravedad y las múltiples dimensiones del maltrato infantil, lo cual es fundamental para poder prevenirlo y abordarlo adecuadamente.

1.5.3.3. Indiferencia. La Real Academia Española (RAE, 2022) define la indiferencia como "falta de interés o atención hacia algo o alguien" (párr. 1). Esta condición implica "una actitud de despreocupación, apatía o falta de compromiso ante situaciones, hechos o personas" (RAE, 2022, párr. 1).

Esta definición de la RAE (2022) destaca que la indiferencia se caracteriza por una falta de interés, atención o preocupación hacia algo o alguien. La persona indiferente adopta una actitud de despreocupación, apatía y falta de compromiso, sin importarle realmente lo que sucede al alrededor. Esta actitud puede aplicarse a diversas situaciones, hechos o personas, y refleja una desconexión emocional y una falta de empatía por el entorno. La indiferencia se opone a la implicación, la compasión y el cuidado hacia los demás, lo cual tiene consecuencias negativas tanto a nivel personal como social. Entender la definición de indiferencia ayuda a reconocer esta actitud y promover un mayor compromiso y sensibilidad hacia los demás.

1.5.3.4. Comunicación. Es el acto de transmitir a los demás lo que se mira, escucha o piensa, entendiéndose como un tipo de "canal" o vía por la cual el conocimiento "circula" (Gil y Vittores, 2011). Lo que nos da a entender, es que "la comunicación es la acción que difunde la información que deseamos, siendo esta un proceso dinámico e interactivo de las personas" (p. 56).

1.5.3.5. Motivación. En el lenguaje cotidiano utilizamos el término "motivación", para referirnos a los "motivos" o "razones" que subyacen a nuestro comportamiento y al de los demás para realizar diversas actividades. En el ámbito educativo, la motivación es uno de los elementos que incide en el rendimiento académico y la satisfacción. La comprensión de su función y la manera en que puede intervenir sobre ella puede ser bastante benéfica, tanto para el alumno que busca comprender las causas de su conducta en el centro educativo como para el profesor que busca crear una enseñanza eficaz, según Gallardo y Camacho (2008) la motivación es "el elemento que permite ejecutar varias funciones en el contexto escolar interviniendo la confianza del estudiante de forma positiva para que este tenga un proceso de aprendizaje significativo, al igual que el docente permite transmitir los conocimientos deseados" (p. 10).

1.5.3.6. Empatía. Según el diccionario de la Real Academia Española, (2022) es "la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otra persona" (párr. 1). También cabe destacar que es la capacidad de ponerse en el lugar del otro, de ver el mundo a través de los ojos de un distinto individuo. La empatía permite construir relaciones más profundas y significativas, mejorar la comunicación y entendimiento mutuo, y ser más compasivos y solidarios con quienes rodean el entorno. Desarrollar la empatía es un proceso que requiere práctica y compromiso, pero los beneficios que aporta a la sociedad en general son incalculables.

1.5.3.7 Resolución de problemas. Se refiere al proceso mediante el cual un individuo o grupo identifica una dificultad, analiza sus causas y busca soluciones efectivas para superarla, que implica el uso de habilidades cognitivas y metodológicas para abordar situaciones complejas de manera estructurada. Según Polya (1945, citado en Espinal y Gelvez, 2019), el proceso de resolución de problemas incluye cuatro fases fundamentales: comprender el problema, elaborar un plan, ejecutar el plan y revisar los resultados.

1.5.4. Marco contextual

Teniendo en cuenta que Pupiales, es un municipio ubicado en el departamento de Nariño, al sur de Colombia, este se ha convertido en un entorno interesante para el desarrollo de diversos proyectos de innovación social y comunitaria. Esta región, con sus recursos culturales y naturales, enfrenta desafíos sociales y económicos que alientan a diversos agentes a implementar planes dirigidos a mejorar la vida de sus residentes.

Por esta razón, es necesario retomar aspectos importantes del pasado, en el año 1536 inició la organización de muchos pequeños pueblos de la región de los Pastos, entre ellos el Cacique Papial bajo la orden desde Quito del español Sebastián de Belalcázar. Documentos encontrados en Madrid, Sevilla y Quito denominan al año 1537 como el año de la Hispanidad Pupialeña, indicando que el municipio existía antes de la fecha señalada. Fue fundada como parroquia en 1734, pero es comunidad desde el 29 de agosto de 1581, según la Ley 131 de 1863, que creó el municipio de Obando por orden directa del rey español Felipe II (Colombia Turismo Web, s.f.). El nombre de Pupiales, según el esquema de ordenamiento territorial, tuvo origen en el Cacique Pupial o Papial,

el cual pertenecía a la tribu de los Pastos; la palabra Pupiales proviene del quechua Pupil, que significa “Secar al Sol la humedad” y “allí” o “ahí” que quiere decir “gente buena”. Según Justino Mejía y Mejía, “Pupiales fue una de las primeras poblaciones en el territorio de los Pastos”. Pupiales, siendo el camino de los Incas, se puebla de soldados y capitanes españoles en el conglomerado indígena de los indios Pastos, que ya existía de muchos siglos antes, razón por la cual se puede afirmar que esta población es una de las más antiguas del Departamento de Nariño. Cuenta con cuatro Instituciones Educativas, la Normal Superior "Pío XII", regentada por Hermanas Franciscanas y donde se forman los docentes de la zona, la Institución Técnica Agropecuaria "José María Hernández", que goza de un prestigio elevado por su calidad educativa en el sector agropecuario, la Institución Educativa Nacional de Comercio y la Institución Educativa "Los Héroes".

Este bello municipio se ubica en la zona sur del departamento de Nariño en la República de Colombia a 0° 54' N y 77° 39' al oeste de Greenwich. En los Andes; A 7 kilómetros de Ipiales, 10 kilómetros de la frontera con Ecuador, 91 km de San Juan de Pasto y 1037 km de distancia de Bogotá, la capital de Colombia. Es una de las poblaciones que forman parte de la meseta de Túquerres e Ipiales. Pupiales se convierte en un municipio del sur de Colombia con una rica historia y una importante ubicación geográfica. Su herencia cultural, originaria de los pueblos indígenas Pastos, se ha entrelazado con la influencia española durante siglos. Los desafíos sociales y económicos actuales alientan a diferentes actores a implementar iniciativas encaminadas a mejorar la calidad de vida de los habitantes, aprovechando los recursos y fortalezas de este hermoso municipio de la ex provincia de Obando.

Figura 1

Municipio de Pupiales



Nota: Fotografía parque central del municipio de Pupiales. Fuente: las2orillas.co (2020)

1.5.4.1. Micro contexto. En el sur de Colombia, en el departamento de Nariño, se encuentra el municipio de Pupiales, conocido como la cuna del pensamiento; en esta tierra de escritores, poetas, se encuentra la I.E. Escuela Normal Superior Pio XII, ubicada en la carrera 2° No 6-77 barrio el Centro. Es una institución de carácter oficial, atiende los diferentes niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria, media, y el Programa de Formación Complementaria; en su acción misional brinda el servicio educativo para la formación de seres humanos y maestros (Proyecto Educativo Institucional, 2013). La Institución Educativa, cuenta con 1006 estudiantes desde Transición hasta el programa de formación complementaria incluida las sedes, además 41 docentes, 3 directivos docentes y un tutor PTA. La I.E., en su infraestructura física, presenta en una zona de 10000 metros cuadrados, 5 bloques, al frente está el polideportivo y una cancha de mini fútbol, que se pueden utilizar para realizar actividades físicas y otras actividades sociales, recreativas y culturales. Para la práctica de los diferentes deportes, el plantel cuenta con varios tipos de balones, aros, uniformes deportivos, colchonetas, cuerdas, voleibol, etc.

El componente teleológico y la filosofía institucional, según el P.E.I. en la Misión institucional, resalta que formar personas con vocación de maestros idóneos para Preescolar y Básica primaria, capaces de interactuar en diferentes contextos sociales, desde lo humano, ético, pedagógico,

científico, investigativo y tecnológico, para transformar la realidad. La Visión institucional por su parte se centra hacia el año 2023, como un centro de formación e investigación pedagógica, reconocido a nivel local, regional y nacional, por sus innovaciones en el campo educativo y en la formación integral de personas con valores humanos y cristianos, con capacidad creativa, crítica y reflexiva para responder adecuadamente a los retos actuales.

En la realización del presente proyecto se resalta la participación de los estudiantes del grado (5 B°) de la primaria, en la que el grupo de estudio cuenta con un número de 30 estudiantes el cual está conformado por 21 niñas y 9 niños cuyas edades oscilan entre 10 y 11 años, además se puede destacar que cada estudiante tiene los recursos económicos básicos para que puedan realizar sus labores académicas de la mejor manera.

Con la observación participante se evidencia que en el grupo sujeto de estudio se destaca la actitud, la misma que en ocasiones es activa, debido a las características propias de su edad, se evidencia espontaneidad, alegría e inquietud, debido a su etapa de desarrollo. Por otra parte, es necesario dar a conocer que en las relaciones pedagógicas que se suscita en el aula, en las sesiones de clase, se destaca lo siguiente:

En las relaciones entre estudiantes, se nota que algunos no se saludan entre compañeros, no hacen gala de afectividad, realizan las actividades con una actitud de indiferencia y juzgamiento frente al compañero, en otros se identifica que hay una demostración de alegría y habilidades de cortesía al momento de realizar la clase de Educación Física. Se observa además que, los niños y niñas realizan las actividades en forma independiente sin interesarles lo que hagan sus compañeros y si lo hacen se realiza en forma de burla. Con respecto a las relaciones entre estudiantes y maestros son de respeto, los segundos, obedecen y hacen las actividades como se les explica. Por su parte, los profesores tratan a los infantes de una forma adecuada al demostrar amor, cariño, ya que les interesa el bienestar de los estudiantes, para que sean personas íntegras, con una buena calidad de vida. Con respecto a las relaciones de los niños y las niñas con sus padres, se ha observado que el comportamiento de los niños con ellos es adecuado; los padres se preocupan por preguntar cómo va el proceso de aprendizaje de conocimientos, para apoyarlos en casa, pero descuidan el fomento

de la práctica de valores tanto dentro como fuera de la casa, con todos los aspectos axiológicos que esto implica.

Figura 2.

Panorámica I.E. Normal Pio XII



Nota: Panorámica de la Escuela Normal Superior Pio XII.

Fuente: Nydia Cárdenas (2024)

1.5.5. Marco legal

La presente investigación se orientó por la normatividad en Colombia, entre las cuales está la Constitución y varias leyes que regulan aspectos clave de la educación y el bienestar social: la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece principios generales; la Ley 1620 de 2013 promueve la convivencia escolar, derechos humanos, educación sexual y prevención de violencia en colegios; y la Ley 181 de 1995 fomenta el deporte, la recreación, el tiempo libre y crea el Sistema Nacional del Deporte. De acuerdo con la Constitución Política de Colombia (1991), el Artículo 16 menciona que: “Toda persona tiene derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico” (p. 36). Toda persona es independiente sin discriminación alguna, por lo que tiene derecho a la libre expresión de su personalidad sin ninguna restricción, puesto que todas tienen ideales y pensamientos diferentes, y tienen libertad para expresarse día a día.

El Artículo 44 menciona sobre los derechos fundamentales de los niños, entre los que se puede mencionar:

La vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. (p. 93)

El Artículo 52, resalta la importancia del “derecho que tienen todas las personas a la recreación, a la práctica deportiva y al aprovechamiento del tiempo libre en todas sus dimensiones” (p. 51). De ahí que, toda persona tiene derecho a ocupar su tiempo en diferentes actividades de recreación e igualmente la práctica deportiva. Según el Artículo 67:

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (p. 102)

La Ley General De Educación, decreta en el Título I y Título II del capítulo I de la Ley 115 (1994, 8 de febrero) se encuentran los siguientes artículos:

Artículo 5º: Fines de la educación: 1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. (p. 67)

La educación tiene que ser para los niños lo más importante en su vida siguiendo unas normas, ya que en las instituciones se busca educar a los niños donde se abordan variadas y diferentes temáticas que en su presente y futuro les van a servir y podrá cumplir objetivos y metas que se propongan ya sea a nivel deportivo o realizando cualquier acción física que requiera movimiento.

El Artículo 5, hace referencia a los fines de la educación:

La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad. (p. 67)

En el Título II del Capítulo I, la cual menciona la educación formal, en ella se destaca, el Artículo 10: Educación Formal: se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos.

El reglamento o manual de convivencia, considera que un buen ciudadano debe seguir normas en todo momento y lugar, ya que este reglamento de relaciones entre estudiantes, maestros y directivos es lo más oportuno para la tolerancia de toda la Comunidad Educativa, puesto que habla sobre cómo debe ser el comportamiento de cada miembro en la Institución Educativa Normal Superior Pio XII.

Con referencia a la Ley 181 (1995, 18 de enero), para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el sistema nacional del deporte en el Artículo 3:

Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el estado tendrá los siguientes objetivos rectores: integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles. (p. 65)

Finalmente, se sustenta, desde el Art. 2 de la ley antes mencionada, los siguientes conceptos: Las competencias ciudadanas son conocimientos y habilidades que permiten actuar constructivamente en una sociedad democrática. La educación en derechos humanos, sexuales y reproductivos forma a personas en el respeto propio y hacia otros, promoviendo decisiones informadas y autónomas para el bienestar físico, mental y social. El acoso escolar es una conducta negativa y reiterada de maltrato físico o psicológico que afecta el bienestar y rendimiento de los estudiantes. El ciberbullying es una forma de acoso escolar que utiliza tecnologías digitales para ejercer maltrato psicológico de forma continua.

1.5.6. Marco ético

Para el marco ético es necesario reconocer los reglamentos existentes en conformidad con la investigación, en primer lugar, la Resolución 8430 de 1993 que asume la investigación en seres humanos donde se debe priorizar el respeto a la dignidad, derechos y bienestar de los participantes, siguiendo los principios científicos y éticos, para garantizar la seguridad de los participantes, contar con consentimiento informado escrito, y tener la aprobación de las autoridades y el Comité de Ética de la institución.

En la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos de octubre de 2005 se establece los principios en el momento de trabajar con sujetos en la Investigación, en el cual se prioriza la dignidad humana, autonomía, privacidad y confidencialidad. Promueve la igualdad, no discriminación, solidaridad, cooperación, y el respeto a la diversidad cultural, sin menoscabar los derechos humanos. Además, describe que los beneficios de la investigación deben compartirse equitativamente, especialmente con países en desarrollo, y no deben servir como incentivo para la participación. La declaración incluye criterios de valor social y científico, validez científica, consentimiento informado, confidencialidad y respeto por los participantes, con supervisión del Comité de Ética para cualquier consulta ética.

Para el caso de la presente investigación, se tuvo en cuenta los criterios éticos para su desarrollo, incluyendo el consentimiento informado que deben firmar como constancia de la participación voluntaria en el estudio.

1.6. Metodología

1.6.1. Paradigma de investigación

La investigación emplea un paradigma mixto, destacando el enfoque cuantitativo para recolectar y analizar datos de forma rigurosa y metódica. Este enfoque permite predecir patrones y describir la realidad social mediante encuestas y análisis estadístico, logrando objetividad y estableciendo leyes generales del comportamiento humano (Cook y Reichardt, 1997), basado en el positivismo lógico,

enfocado en los aspectos objetivos y externos, dejando de lado lo subjetivo, y asume una realidad estable, con resultados fiables y repetibles en otros contextos.

Y el paradigma cualitativo, se utilizó en este tipo de investigación, para describir e interpretar, centrados en la atención y la comprensión de las acciones y conductas de los sujetos, haciendo uso de técnicas tales como: la entrevista, las historias de vidas que son técnicas sociales, que explican el comportamiento dentro de una realidad particular, donde se conoce una “postura como una concepción global fenomenológica, inductiva estructuralista, subjetiva, orientada al proceso y propia de la antropología social” (Cook y Reichardt, 1997, p. 28).

1.6.2. Enfoque de investigación

Para el desarrollo investigativo se utilizó el **enfoque crítico social**, teórico y metodológico que permite observar y analizar en el contexto particular, una serie seria de acontecimientos que llama la atención del investigador y posibilitan el análisis y la transformación promovidos por el mismo acercamiento y la interacción con las personas a trabajar, partiendo de esto se busca transformar una situación que se presenta en los estudiantes. En este orden de ideas, la investigación se realizó con la necesidad de comprender cuáles son los interrogantes, identificar y modificar las condiciones sociales más importantes y proponer ideas de cambio y mejora. Esto permitió una comprensión y explicación que muestra las contradicciones y pensamientos profundos que limitan el trabajo libre. Siguiendo los cambios más relevantes en el mundo social (Cifuentes, 2011). Por esta razón el enfoque crítico social se relaciona directamente con el proyecto de investigación, ya que permitió propuestas para generar un cambio en el ámbito relacional, social y/o emocional en los estudiantes ampliando las posibilidades de mejorar sus relaciones interpersonales dentro y fuera del salón de clases.

1.6.3. Tipo de investigación

Según Hernández Sampieri et al. (2014), desde el paradigma cuantitativo “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92). De

esta manera, la investigación se realizó con la necesidad de comprender cuáles son los interrogantes, identificar y modificar las condiciones sociales más importantes y proponer ideas de cambio y mejora. Esto permitió una comprensión y explicación que muestra las contradicciones y pensamientos profundos que limitan el trabajo libre, siguiendo los cambios más significativos en el mundo social.

En el mismo orden de ideas, Arias (2012) indica que la investigación descriptiva “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p. 24). Este tipo de investigación se centra en identificar características importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno bajo análisis de información.

De este modo, para analizar el tipo de investigación en cuanto al paradigma cualitativo se encuentra la investigación acción, que según Agreda (2004) “indaga la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional; perfecciona dicha práctica mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio del profesional en situaciones concretas, complejas y humanas” (p. 46).

Lo anterior confirma que es una forma de estudiar, analizar y explorar un contexto social, en esta situación el tema es las relaciones interpersonales en el salón de clases, el cual trata de fortalecer dicha temática en los integrantes del grado 5-1 de la Institución Educativa Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales , con el propósito de mejorarla, dando así un plus a la Educación Física permitiendo desarrollar cognitivamente su capacidad de socializarse con las demás personas y también a la hora de enfrentarse a una situación adversa en el transcurrir de su diario vivir.

1.6.4. Unidad de trabajo y unidad de análisis

Para el desarrollo de la presente investigación, se contó como unidad de análisis todos los estudiantes del grado quinto uno de la institución Escuela Normal Superior Pio XII, el cual está conformado por 30 estudiantes de los cuales 21 son niñas y 9 niños de edades que oscilan entre 10

y 11 años respectivamente, la selección se realizó según el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia. En este grupo se realizó la observación participante y no participante, visualizando una dificultad del desarrollo de relaciones interpersonales, y destrezas sociales. Por ello, es de vital importancia fortalecer estos aspectos, para generar la sana convivencia y por ello se toma como muestra al 100% de la población, por la importancia de fortalecer las relaciones interpersonales de todos los estudiantes.

1.6.5. Técnica e instrumentos de recolección de información

1.6.5.1. Técnicas de investigación. La **encuesta** es la técnica seleccionada para este estudio, la cual consiste, según Arias (2012) “obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p. 72). Esta técnica permite la recogida directa de datos por parte de los propios estudiantes, y es una herramienta valiosa para comprender en profundidad en las acciones de campo y en las interacciones entre los participantes de los juegos cooperativos, para identificar la forma e identificar cómo se afectan en el desarrollo de las relaciones interpersonales en este grupo de estudiantes. Además, la información obtenida a través de la encuesta podría complementarse con otros métodos de investigación, como observaciones o entrevistas, con el fin de obtener una imagen más completa del fenómeno investigado.

También se toma como técnica la **revisión documental**, al ser una técnica de investigación que favorece la revisión y recopilación, análisis y evaluación de información que permita ampliar la información que existe en diversos medios documentales sean escritos, audios o documentales que no solo se puede encontrar en libros, artículos científicos, académicos, tesis o informes registrados, documentos físicos o virtuales. Este tipo de revisión permite a los investigadores construir desde su propio interés una amplia comprensión del tema de estudio tal como lo señalan Sánchez y Morales (2015), cuando afirman que “la revisión documental es un proceso sistemático de búsqueda, selección, crítica y síntesis de documentos relevantes para construir un marco teórico y empírico en una investigación” (p. 78). Para identificar patrones, tendencias para fundamentar teóricamente nuevos postulados o instar una nueva investigación con el deseo de profundizar en la temática de estudio. Es por ello que la revisión documental es esencial porque proporciona bases

teóricas sólidas y consistentes a la hora de brindar validez y fiabilidad en los resultados de una investigación.

Así mismo se utilizó la **observación participante**, por ser una técnica adecuada para la investigación, ya que los investigadores tuvieron la oportunidad de integrarse e indagar de manera directa con cada estudiante del salón de clases, además garantiza la validez de la información, puesto que tiene mucha más concordancia con el sentir de cada persona, de esta manera la indagación tomó un orden correcto y lógico ante la realidad de los estudiantes y la actitud que presentan en el transcurrir de la clase de educación física. Es por esta razón que ayuda al observador a participar e informar plenamente, convirtiéndose en miembro del grupo, la perspectiva del participante le permite al investigador tocar la realidad al presentar los diferentes argumentos de la investigación (Agreda, 2004).

Finalmente, se tomó en cuenta el **taller pedagógico**, según la División de la Enseñanza Superior y de la Formación del Personal de la Educación (ED/HEP) de la UNESCO, se ha confirmado como una estrategia de formación eficaz y especialmente adecuada para los profesionales de la formación docente. La UNESCO ha previsto organizar un taller cuyo objetivo es permitir a los participantes familiarizarse con esta técnica y llegar a dominarla, brindándoles la oportunidad de vivenciar el principio de “aprender haciendo” y analizar metódicamente dicha experiencia. Por ende, ayuda a saber lo que se quiere transformar a partir de las relaciones interpersonales en los estudiantes, al tener una perspectiva sobre las relaciones con los compañeros de clase, desde este punto se crearon diferentes actividades desde la Educación Física con el fin de generar conocimiento y conciencia colectiva. Esta técnica, al igual, ayudó a mejorar la participación de los estudiantes, para que los alumnos sean creadores de su propio proceso de aprendizaje. La relación maestro - alumno que se dio en el taller, fue contemplada entre las didácticas activas, con trabajo en equipo, en parejas o en grupos pequeños.

1.6.5.2. Instrumentos de investigación. Los instrumentos seleccionados se describen a continuación:

Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva - RPQ (por sus siglas en inglés Reactive-Proactive Aggression Questionnaire). Creado por Raine et al. (2006) y adaptado en español por Andreu Rodríguez et al. (2009), quienes midieron la confiabilidad del instrumento para ser aplicado en adolescentes. Está conformado por 23 preguntas autoadministradas calificadas como Nunca (0), A veces (1) y A menudo (2), basados en la dimensión motivacional proactiva (instrumental) vs. reactiva (hostil). La clasificación de la conducta de agresión reactiva se constituye de las preguntas 1, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 19 y 22; y para la conducta de agresión proactiva comprende las preguntas 2, 4, 6, 9, 10, 12, 15, 17, 18, 20, 21 y 23, estableciendo el resultado de clasificación como la tendencia hacia la agresión con los mayores puntajes al sumar la puntuación de las respuestas.

Matriz documental. Es una herramienta de investigación que se puede utilizar para recolectar y seleccionar datos extraídos de diversas fuentes documentales, estos documentos se deben organizar y al mismo tiempo sistematizar en un tipo de formato previamente diseñado por los intereses de los investigadores para analizar información. Esta matriz permite al investigador recopilar y comparar datos de manera estructurada, facilitando la identificación de relaciones y discrepancias entre documentos, ya que según Pérez y López (2018), “la matriz documental es un recurso clave en la investigación cualitativa, porque permite ordenar y sintetizar información de múltiples fuentes, facilitando el análisis comparativo y la extracción de conclusiones significativas” (p. 45). Las matrices documentales se dinamizan de acuerdo con las categorías o variables específicas que se consideran en los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Diario de campo. Para el proyecto de investigación se utilizará el diario de campo como instrumento principal, dicho instrumento se utilizará en todo el proceso investigativo, con el fin de anotar datos organizados y coherentes de todos los acontecimientos que suceden en las diferentes actividades planteadas en la investigación, por otro lado, el investigador será el encargado de anotar la información para que posteriormente se proporcione unos elementos conceptuales y la investigación tenga validez en cada una de sus argumentaciones. Los diarios de campo son una herramienta fundamental en la investigación porque registran las observaciones y comportamientos verbales y no verbales de los sujetos de investigación. Este diario incluye anotaciones personales realizadas cada día, registro de acontecimientos diarios y registro de situaciones externas, por lo

que es relacional, personal y subjetivo. Las notas se organizan en un diario como recordatorio del proceso de investigación (Agreda, 2004).

Planes de clases. Según Díaz-Barriga y Hernández Rojas (2010), el plan de clases "es un instrumento de previsión en el que se plasman los propósitos de aprendizaje, los contenidos, las actividades, los recursos y los tiempos que se emplearán en una sesión de enseñanza-aprendizaje" (p. 142). Con la ayuda del plan de clases, los objetivos de aprendizaje relacionados con el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo en equipo pueden expresarse de forma clara y estructurada a través de juegos cooperativos. Estos objetivos de aprendizaje sirven como pautas para planificar e implementar sesiones de juego y pueden evaluarse más adelante para determinar su cumplimiento. Asimismo, el plan de clases facilita la organización y secuenciación de los contenidos y actividades a implementar durante las sesiones de juegos cooperativos. Esto garantiza que se cubran los temas clave vinculados a la cooperación, la comunicación, la empatía y demás aspectos que fortalecen las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Ahora bien, Zabalza (2012) define el plan de clases como "una previsión de lo que se va a hacer en el aula, de cómo se va a hacer y de qué se espera que ocurra como resultado de esa actuación docente" (p. 57). En otras palabras, es un recurso adecuado para una investigación de este tipo, ya que permite prever y documentar detalladamente cómo se desarrollarán las actividades de juego cooperativo y qué resultados en términos de relaciones interpersonales se espera obtener.

2. Presentación de resultados

2.1 Procesamiento de la información

En el curso 5-1, de la Institución Educativa Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales , de manera aleatoria se escogieron a 5 estudiantes para realizar la prueba piloto del instrumento Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva- RPQ (por sus siglas en inglés Reactive-Proactive Aggression Questionnaire) para identificar en los participantes la facilidad o dificultad en la comprensión de cada uno de los ítems planteados en la prueba, con el fin de realizar la calibración de los instrumentos por parte de los investigadores. Una vez identificada la dificultad en la comprensión de dos términos (obsceno, frustrante), se tomó la decisión de buscar sinónimos o ejemplos para explicar a todos los participantes. El día 14 del mes de agosto del año 2024, se realizó el trabajo de campo en la Institución Educativa con la participación de 30 estudiantes, de los cuales 9 son niños y 21 niñas; la prueba tuvo una duración de una hora y se realizó en la jornada de la mañana.

Los resultados obtenidos se sistematizaron en una hoja de Excel. Ante la presencia de un mayor número de niñas frente a los niños, surgieron varios interrogantes, realizar el análisis de manera global, utilizando el Epidat 4.2 que es un paquete estadístico de acceso libre para profesionales de la salud y otros profesionales, para analizar datos tabulados; en el proceso de analizar la información también surgió la idea de equilibrar el número de niños y niñas para realizar el análisis con el fin de comparar las respuestas de (9 niños y 9 niñas) para identificar si había en los niños una conducta de mayor o menor reactividad y proactividad frente a las niñas. Ante la presencia de una población tan reducida, se toma la decisión de realizar un análisis de respuestas individuales que ayuden a comprender y analizar todas las respuestas, y observar el puntaje que se obtiene de cada una de las preguntas por grupo y de manera individual, con la intención de identificar las mayores respuestas de cada ítem de los participantes

2.2. Análisis e interpretación de resultados

2.2.1. Caracterización de las conductas que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes participantes en el estudio

El análisis de la información recolectada presenta y describe los puntajes globales, por grupo e individuales, destacando los puntajes más altos y bajos de los estudiantes en el estudio sobre relaciones interpersonales, según el cuestionario RPQ, como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2

Descripción de la muestra según Edad

Edad	Fr.	%
10 años	19	63,33
11 años	9	30,00
12 años	1	3,33
13 años	1	3,33
Total	30	100,00

En la Tabla 2 se observa la distribución de los estudiantes según su edad. La mayoría de los estudiantes tienen 10 años (63,33%), mientras que un grupo más pequeño tiene 11 años (30%). También hay un par de estudiantes que tienen 12 y 13 años, representando el 3,33% cada uno. Este resultado muestra que la mayor parte de los niños se encuentran en una etapa en la que están formando y desarrollando sus habilidades sociales, lo que significa que es un momento clave para trabajar en sus relaciones interpersonales y promover cambios positivos. Estos niños de 10 años están en una edad muy receptiva, donde todavía se pueden influir sus comportamientos con actividades que fomenten la cooperación y el respeto.

Tabla 3

Descripción de la muestra según sexo

Sexo	Fr.	%
Masculino	9	30,00
Femenino	21	70,00
Total	30	100,00

La Tabla 3 muestra la proporción de niños y niñas que participaron en el estudio. De los 30 estudiantes, la mayoría son niñas, representando el 70%, mientras que los niños representan el 30%. Esta diferencia es importante porque, según lo que observamos en el análisis con el Epidat 4.2, las niñas suelen tener respuestas más proactivas y enfocadas a la cooperación, mientras que los niños tienden a mostrar más agresión reactiva. Esto significa que las relaciones interpersonales dentro del grupo podrían estar influenciadas por la alta proporción de niñas, lo cual podría facilitar la implementación de actividades cooperativas y reducir los conflictos. Comprender estas diferencias permite ajustar las estrategias pedagógicas para atender mejor las necesidades particulares de cada grupo y fomentar un ambiente más inclusivo y colaborativo.

Estas tablas ayudan a tener una idea clara de cómo está compuesto el grupo de estudio y permiten interpretar mejor cómo podrían comportarse los estudiantes durante las actividades cooperativas. Así, se puede enfocar las intervenciones para aprovechar las fortalezas de los diferentes grupos de edad y género presentes en el aula.

Tabla 4

Descripción porcentual dimensión Agresión reactiva (N=30)

Preguntas	Nunca		A veces		A menudo	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Has gritado a otros cuando te han irritado	7	23,33	22	73,33	1	3,33
Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros	8	26,67	22	73,33	-	-
Te has enfadado cuando estabas frustrado	15	50,00	13	43,33	2	6,67
Has tenido momentos de rabietas	7	23,33	22	73,33	1	3,33

Has dañado cosas porque te sentías enfurecido	24	80,00	6	20,00	-	-
Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya	21	70,00	7	23,33	2	6,67
Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego	15	50,00	14	46,67	1	3,33
Te has enfadado cuando otros te han amenazado	13	43,33	14	46,67	3	10,00
Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien	27	90,00	3	10,00	-	-
Has pegado a otros para defenderte	22	73,33	6	20,00	2	6,67
Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado	23	76,67	7	23,33	-	-
Promedio		55,15		41,21		5,71

En la Tabla 4 se presentan los resultados sobre la agresión reactiva en los estudiantes, basados en una serie de preguntas relacionadas con el comportamiento en situaciones de irritación o frustración. La mayoría de los estudiantes indicaron que a veces reaccionan con agresión. Por ejemplo, el 73,33% de los estudiantes reportaron que "a veces" han gritado a otros cuando se han sentido irritados, mientras que un 23,33% respondió que "nunca" lo hace. Esto sugiere que una buena parte de los estudiantes experimenta episodios de enojo que, aunque no siempre se expresan, están presentes como una posible respuesta emocional.

Otro aspecto relevante es que el 50% de los estudiantes respondió que "nunca" se ha enfadado cuando está frustrado, mientras que el 43,33% indicó que "a veces" se enfada y un 6,67% señaló que lo hace "a menudo". Esto indica que, aunque muchos niños parecen manejar adecuadamente sus emociones, hay un grupo considerable que tiene dificultades para gestionar la frustración.

Además, el 73,33% de los estudiantes manifestaron que "a veces" han tenido momentos de rabietas, lo cual muestra una alta prevalencia de episodios de enojo entre los participantes. Este comportamiento es común en estudiantes de estas edades, ya que aún están desarrollando sus habilidades de regulación emocional y aprendizaje de estrategias de afrontamiento adecuadas. Por

otro lado, el comportamiento más extremo, como dañar cosas debido al enfado, tiene una baja frecuencia, ya que el 80% de los estudiantes afirmaron "nunca" haberlo hecho, y solo el 20% mencionó que lo ha hecho "a veces". Este dato es alentador, ya que indica que la mayoría de los niños no recurre a la agresión física hacia objetos como una manera de expresar su enfado.

En general, los resultados de esta tabla permiten ver que la mayoría de los estudiantes tiene episodios ocasionales de agresión reactiva, especialmente en situaciones de irritación o frustración. Sin embargo, la prevalencia de respuestas que indican comportamientos extremos es baja, lo cual es un buen indicio de que los estudiantes tienen cierto control sobre sus acciones, aunque aún existen áreas de mejora en la regulación de las emociones y el manejo del enojo. Estos resultados destacan la importancia de continuar promoviendo actividades y estrategias pedagógicas que les ayuden a gestionar mejor sus emociones y a expresar su enojo de manera más constructiva.

Tabla 5

Descripción porcentual dimensión Agresión proactiva (N=30)

Preguntas	Nunca		A veces		Siempre	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior	24	80,00	6	20,00	-	-
Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso	23	76,67	7	23,33	-	-
Has destrozado algo para divertirte	27	90,00	2	6,67	1	3,33
Has participado en peleas de pandillas para sentirte «guay»	30	100,0	-	-	-	-
Has dañado a otros para ganar en algún juego	27	90,00	3	10,00	-	-
Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres	27	90,00	3	10,00	-	-
Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros	29	96,67	-	-	1	3,33
Has amenazado o intimidado a alguien	29	96,67	1	3,33	-	-
Has hecho llamadas obscenas para divertirte	29	96,67	1	3,33	-	-

Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien	26	86,67	4	13,33	-	-
Has llevado un arma para usarla en una pelea	28	93,33	2	6,67	-	-
Has gritado a otros para aprovecharte de ellos	29	96,67	1	3,33	-	-
Promedio		91,11		9,99		3,33

La Tabla 5 evidencia los resultados relacionados con la agresión proactiva en los estudiantes. Esta dimensión evalúa los comportamientos agresivos que se llevan a cabo con un objetivo claro o para obtener algún tipo de beneficio. Un ejemplo notable es que el 80% de los estudiantes respondió que "nunca" ha tenido peleas con otros para mostrar superioridad, mientras que un 20% indicó que "a veces" ha participado en este tipo de situaciones. Esto indica que la mayoría de los estudiantes no sienten la necesidad de demostrar su superioridad mediante el conflicto, lo cual es positivo para la convivencia en el aula.

Otro comportamiento evaluado fue "coger cosas de otros compañeros sin pedir permiso", donde el 76,67% de los estudiantes señaló que "nunca" lo ha hecho, pero un 23,33% respondió que "a veces" sí lo ha hecho. Esto refleja que, aunque la mayoría respeta las pertenencias ajenas, aún existe un grupo de estudiantes que presenta dificultades en este aspecto, lo cual podría generar conflictos menores en el entorno escolar. El comportamiento más extremo, como "destrozar algo para divertirse", fue reportado como "nunca" realizado por el 90% de los estudiantes, lo cual es un buen indicador del control de impulsos. Sin embargo, un 6,67% mencionó que lo ha hecho "a veces" y un 3,33% indicó que lo hace "siempre". Aunque este porcentaje es pequeño, resulta importante trabajar con estos estudiantes para reforzar el respeto hacia el entorno y las pertenencias de los demás.

Finalmente, es importante destacar que el 100% de los estudiantes reportaron "nunca" haber participado en peleas de pandillas para sentirse "guay". Este resultado es muy alentador, ya que sugiere que los estudiantes no se sienten atraídos por actividades grupales agresivas para mejorar su imagen social, lo cual es clave para mantener un ambiente seguro y positivo dentro de la escuela. En general, la mayoría de los estudiantes no participa en conductas agresivas proactivas, y los comportamientos más problemáticos son poco frecuentes. Sin embargo, es importante seguir

reforzando valores como el respeto y la empatía, así como promover estrategias que les permitan resolver conflictos sin recurrir a la agresión. Esto ayudará a mejorar las relaciones interpersonales y a prevenir posibles problemas en el futuro.

Tabla 6

Estadístico descriptivo de Agresión reactiva y Agresión proactiva según sexo

	Niños		Niñas	
	Agresión reactiva	Agresión proactiva	Agresión reactiva	Agresión proactiva
n	9	9	21	21
Media	5,778	2	5,143	0,762
Mediana	5	2	5	0
Desviación estándar	2,863	2,5	2,707	1,64
Varianza	8,194	6,25	7,329	2,69
Mínimo	3	0	1	0
Máximo	12	8	11	7

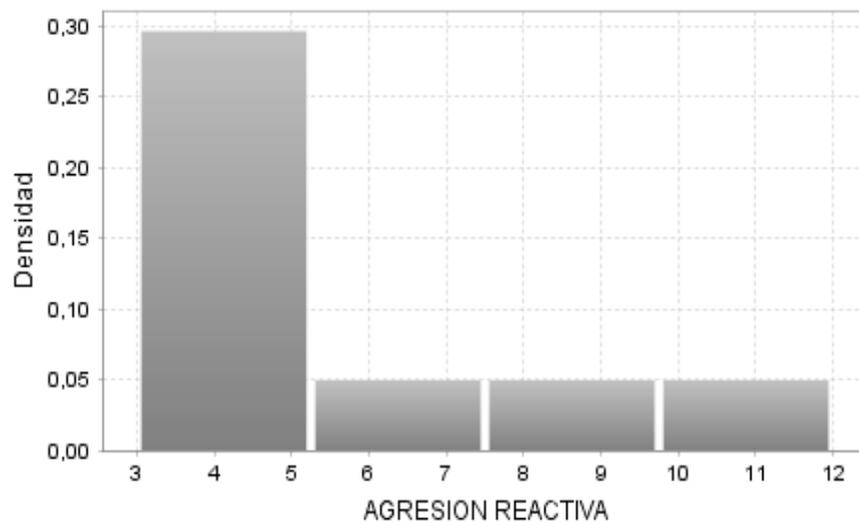
En la tabla 6 se muestra un análisis descriptivo de las dimensiones de agresión reactiva y proactiva, diferenciadas por sexo. En el caso de los niños, la media de agresión reactiva es de 5,778 y la media de agresión proactiva es de 2. Esto sugiere que, en promedio, los niños presentan más conductas de agresión reactiva que proactiva, lo cual está alineado con los resultados observados previamente en los análisis individuales. La desviación estándar de la agresión reactiva en los niños es de 2,863, lo que indica una variabilidad considerable entre los participantes, mientras que la variabilidad en la agresión proactiva es ligeramente menor (2,5).

Para las niñas, la media de agresión reactiva es de 5,143, mientras que la de agresión proactiva es de 0,762. Esto sugiere que las niñas, al igual que los niños, tienden a mostrar más agresión reactiva que proactiva, pero en menor medida que los niños. La desviación estándar de 2,707 para la agresión reactiva indica que hay una cierta variabilidad en las respuestas de las niñas, pero la agresión proactiva tiene una desviación estándar más baja (1,64), lo cual sugiere que la mayoría de las niñas se comportan de manera similar en cuanto a este tipo de agresión.

En general, estos resultados nos permiten observar que la agresión reactiva es más común que la agresión proactiva tanto en niños como en niñas, siendo ligeramente más elevada en los niños. Además, la varianza en los comportamientos agresivos muestra que existe una diversidad importante en cómo los estudiantes expresan sus emociones agresivas, lo cual resalta la necesidad de abordar estas conductas desde una perspectiva diferenciada por género.

Gráfica 1

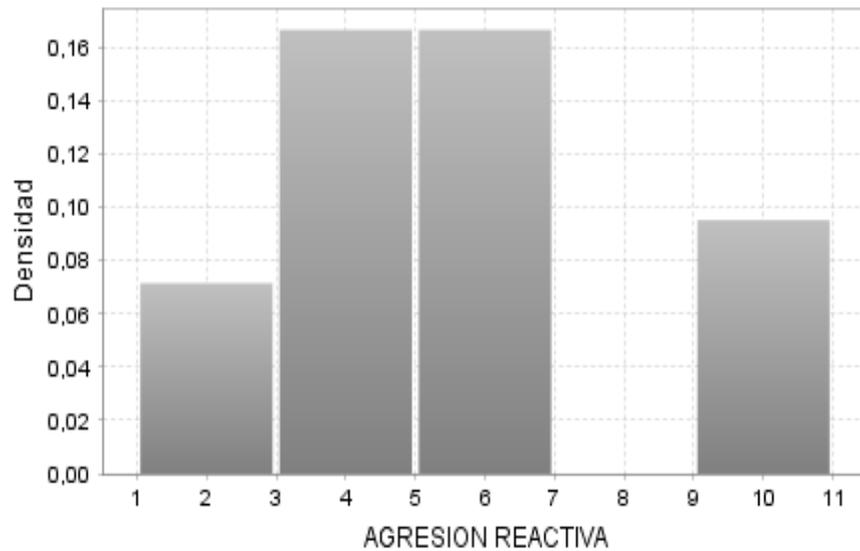
Agresión reactiva en niños



En la gráfica 1 se observa que la mayoría de los niños tienen valores entre 3 y 5, lo cual indica que muchos de ellos presentan conductas de agresión reactiva en un nivel moderado. Esto muestra que la agresión reactiva está presente en la mayoría de los niños, aunque los niveles no son extremadamente altos, lo cual puede ser un área de intervención importante.

Gráfica 2

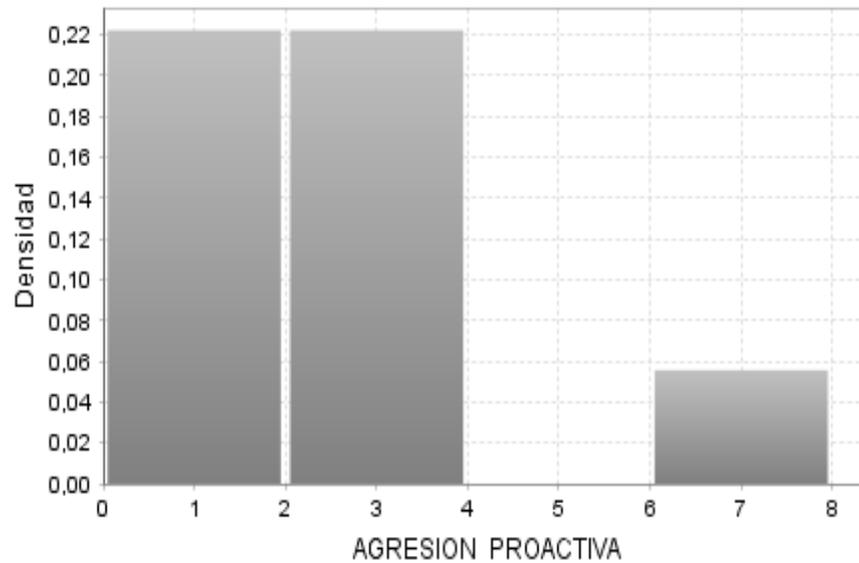
Agresión reactiva en niñas



La gráfica 2 indica que las niñas presentan niveles similares de agresión reactiva a los niños, con una mayor densidad en los valores de 4, 5 y 6. Esto sugiere una tendencia parecida entre ambos sexos, aunque con una ligera diferencia en la dispersión de los valores. Las niñas parecen tener menos variabilidad en comparación con los niños, lo cual podría implicar una respuesta más uniforme frente a situaciones que provocan agresión.

Gráfica 3

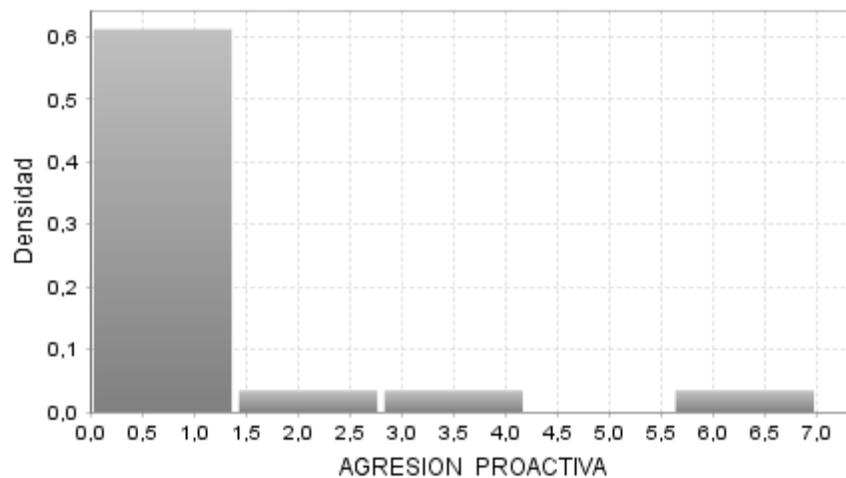
Agresión proactiva en niños



En la gráfica 3 se observa que la mayoría de los niños tienen valores bajos de agresión proactiva, situándose principalmente entre 1 y 3. Muy pocos niños alcanzan valores más altos de agresión proactiva, lo cual indica que esta forma de agresión es menos común en ellos y que, en general, no se utiliza con frecuencia como un mecanismo para lograr objetivos específicos.

Gráfica 4

Agresión proactiva en niñas



La gráfica 4 revela que en las niñas la agresión proactiva es muy baja, con la mayor densidad concentrada en el valor de 0,5. Esto indica que este tipo de conductas son aún menos frecuentes en las niñas que en los niños, sugiriendo que las niñas no suelen recurrir a la agresión como una forma de conseguir beneficios o demostrar superioridad.

Con base en los análisis anteriores, en las gráficas se refuerza lo observado en las tablas descriptivas: la agresión reactiva está más presente que la agresión proactiva tanto en niños como en niñas, aunque los niveles son en general más elevados en los niños. Esta información es útil para diseñar o proponer actividades o estrategias pedagógicas encaminadas a reducir la agresión reactiva y fomentar comportamientos más positivos y colaborativos dentro del aula.

Resultados por puntajes vaciados de la información. El análisis realizado con el Epidat 4.2, permitió obtener una visión cuantitativa detallada de las conductas de agresión reactiva y proactiva entre los estudiantes. Los resultados proporcionaron datos descriptivos valiosos que ayudaron a identificar patrones de comportamiento y diferencias significativas según edad y sexo. Sin embargo, el enfoque estadístico tiene sus limitaciones, ya que no permite comprender en profundidad las motivaciones individuales ni las circunstancias específicas que rodean cada caso de agresión.

Por ello, se decidió complementar estos resultados con un análisis más cualitativo, revisando los puntajes de cada una de las preguntas del cuestionario RPQ. Esto permitió evaluar tanto de manera global como individual las conductas de los estudiantes, con el objetivo de identificar patrones de comportamiento que pudieran dar indicios de una posible reacción activa o proactiva. Esta aproximación interpretativa permitió, además, relacionar directamente los ítems del cuestionario con las puntuaciones más altas, interpretando el comportamiento de los estudiantes con puntuaciones más elevadas y estableciendo posibles casos a ser abordados de manera más personalizada durante la implementación de la estrategia pedagógica. Esta combinación de análisis cuantitativo y cualitativo tiene como finalidad ofrecer una comprensión más integral de las conductas de los estudiantes, permitiendo diseñar intervenciones pedagógicas que se adapten mejor a las necesidades de cada uno y que promuevan un ambiente más colaborativo y positivo.

Tabla 7

Análisis de respuestas sobre agresión reactiva y proactiva

Preguntas	Puntaje por niños	Puntaje por niñas	Puntaje total
Pregunta 1.: Has gritado a otros cuando te han irritado.	8	16	24
Pregunta 3: Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros.	5	17	22
Pregunta 5: Te has enfadado cuando estabas frustrado	5	12	17
Pregunta 7: Has tenido momentos de rabietas	8	16	24
Pregunta 13: Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego.	4	12	16
Pregunta 14: Te has enfadado cuando otros te han amenazado.	9	11	20

En la Tabla 7 se muestran los puntajes obtenidos a partir del cuestionario de agresión reactiva y proactiva (RPQ), los cuales fueron calculados sumando las respuestas individuales de los estudiantes para cada pregunta. En este proceso, se asignó un puntaje de acuerdo con la frecuencia reportada por cada estudiante: "nunca" recibió un puntaje de 0, "a veces" recibió un puntaje de 1, y "a menudo" recibió un puntaje de 2. Los puntajes de cada pregunta fueron sumados de manera global para determinar cuáles conductas eran más prevalentes tanto en niños como en niñas. Por ejemplo, en la Pregunta 1: "¿Has gritado a otros cuando te han irritado?", se obtuvo un puntaje total de 24, siendo 8 puntos aportados por los niños y 16 por las niñas. Esto sugiere que esta conducta se presenta más frecuentemente entre las niñas.

Relación entre las preguntas del cuestionario y las puntuaciones más altas. La relación entre las preguntas del cuestionario y las puntuaciones más altas ayuda a identificar los comportamientos específicos de los estudiantes que presentan conductas agresivas más frecuentes. A continuación, se detallan las interpretaciones de cada una de las preguntas con mayores puntajes:

Pregunta 1: ¿Has gritado a otros cuando te han irritado? Esta pregunta evalúa una reacción impulsiva, lo cual corresponde a la agresión reactiva. En este caso, se identificó que el sujeto S1

obtuvo un puntaje de 2, indicando una tendencia clara hacia responder con gritos cuando se siente irritado. Este comportamiento puede ser provocado por situaciones en las que el estudiante es ridiculizado por otros, como el uso de apodos. La reacción agresiva aquí se alinea con las observaciones de Andreu et al. (2009), quienes argumentan que la provocación social puede desencadenar respuestas emocionales intensas.

Pregunta 3: ¿Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros? Esta pregunta también está relacionada con la agresión reactiva, donde la respuesta surge directamente de una provocación. Los sujetos S3, S7, S17 y S19 obtuvieron una puntuación de 1, lo cual sugiere una propensión a reaccionar con furia ante provocaciones, mostrando una baja tolerancia a situaciones percibidas como amenazantes. Esta conducta, como indica Wrangham (2017), tiene como objetivo neutralizar o eliminar el estímulo percibido como amenazante.

Pregunta 5: ¿Te has enfadado cuando estabas frustrado? La frustración es un desencadenante clásico de la agresión reactiva. En esta pregunta, los sujetos S22 y S23 obtuvieron puntajes de 2, lo cual indica que estos estudiantes suelen enfadarse significativamente ante la frustración, generando conflictos interpersonales al buscar restaurar su sentido de control frente a situaciones adversas (Wrangham, 2017).

Pregunta 7: ¿Has tenido momentos de rabietas? Las rabietas representan respuestas emocionales impulsivas típicas de la agresión reactiva. El sujeto S14, con una puntuación de 1, muestra dificultad para manejar la frustración o el estrés, lo cual puede resultar en problemas de comportamiento tanto en entornos personales como sociales. Andreu et al. (2009), mencionan que este tipo de respuesta emocional es común cuando los individuos se sienten abrumados.

Pregunta 13: ¿Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego? Este ítem refleja la agresión reactiva relacionada con la respuesta emocional ante la derrota. El sujeto S23, con un puntaje de 2, evidencia que la derrota puede desencadenar respuestas agresivas, generando conflictos con compañeros. Wrangham (2017) explica que la frustración ante la pérdida puede derivar en comportamientos agresivos para recuperar el control o aliviar la sensación de fracaso.

Pregunta 14: ¿Te has enfadado cuando otros te han amenazado? Esta pregunta también se relaciona con la agresión reactiva, en respuesta a una amenaza directa. Los sujetos S4, S8 y S18, con puntajes de 2, muestran una tendencia a reaccionar con enojo ante amenazas. Esta respuesta se debe, en parte, a la falta de madurez en la regulación emocional, lo que provoca que reaccionen de manera inmediata ante amenazas percibidas, como menciona Wrangham (2017).

Este análisis de los puntajes permite una identificación más clara de los patrones de conducta que podrían requerir intervención durante la implementación de la estrategia pedagógica. Con esta información, se buscó planificar actividades específicas para reducir estas conductas y fomentar actitudes más positivas y colaborativas entre los estudiantes.

Reflexiones adicionales sobre la agresión reactiva y proactiva. La agresión reactiva se ha manifestado como un problema recurrente entre los estudiantes que tienden a responder impulsivamente ante provocaciones o situaciones de frustración. Este tipo de agresión se relaciona con la falta de habilidades para regular las emociones, lo cual puede derivar en conflictos innecesarios y deteriorar las relaciones interpersonales. Es fundamental que los estudiantes desarrollen una mayor capacidad de autorregulación emocional para manejar sus impulsos y evitar comportamientos agresivos que empeoren su entorno social. Implementar programas enfocados en la regulación emocional puede ser un primer paso para reducir la incidencia de este tipo de conductas.

En contraste, la agresión proactiva fue mucho menos frecuente en el grupo estudiado. Esta forma de agresión implica una planificación deliberada con el objetivo de obtener beneficios personales, lo que sugiere un comportamiento más calculador y menos reactivo. La baja prevalencia de agresión proactiva podría estar vinculada a la influencia positiva del entorno escolar, donde se promueven valores de respeto y cooperación. Estos resultados refuerzan la importancia de crear un ambiente de apoyo y pertenencia en el aula para prevenir el desarrollo de comportamientos manipulativos y agresivos en los estudiantes.

Los factores de protección, como el sentido de pertenencia y el apoyo social, juegan un papel clave en la reducción de la agresión proactiva. Según los estudios revisados, los estudiantes que

perciben un fuerte apoyo de sus pares y profesores son menos propensos a actuar de manera agresiva con el fin de alcanzar un objetivo personal. Por lo tanto, fomentar un sentido de comunidad dentro de la escuela puede ser una estrategia efectiva para disminuir tanto la agresión reactiva como la proactiva, promoviendo interacciones más saludables y colaborativas.

Finalmente, el análisis sugiere que las intervenciones deben centrarse tanto en el desarrollo de habilidades emocionales como en el fortalecimiento de las relaciones sociales. Es necesario que los estudiantes aprendan a identificar y gestionar sus emociones, así como también entender el impacto de sus acciones en los demás. Las estrategias pedagógicas deben integrar actividades que enseñen a los estudiantes a empatizar y resolver conflictos de manera constructiva, promoviendo así un ambiente escolar donde la agresión no sea una respuesta habitual, sino una excepción que se pueda abordar y reducir a través del aprendizaje y el crecimiento personal.

2.2.2. Implementación de la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el área de educación física

Dentro de la investigación se propuso fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de una estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos denominada “¡Juega y Conecta: la aventura de amistades en equipo!”, las cuales fueron desarrolladas en el área de Educación Física y que son de gran importancia en la formación de los estudiantes en todo el ciclo vital, en especial en la adolescencia, como lo plantea García y López, (2020), la educación física es crucial para el desarrollo integral de los niños y adolescentes, ya que no solo fomentan la actividad física y el bienestar, sino que también afectan la manera en que los estudiantes perciben su cuerpo y sus capacidades físicas.

Estas conductas facilitan el desarrollo interpersonal e intrapersonal, promoviendo el autoconocimiento y la madurez emocional para mejorar la comunicación, empatía y resolución de problemas. Por ello, se proponen estrategias para fortalecer habilidades sociales en los participantes, mejorando su desempeño social y el manejo de reacciones en la aplicación del

instrumento RPQ, con énfasis en la relación con conocidos y desconocidos, promoviendo comunicación asertiva, trabajo en equipo y empatía.

De esta manera, el desarrollo de la clase en el área de educación física, se debe aprovechar no solo para el fortalecimiento de la actividad física, sino el conocimiento del cuerpo. Las interacciones sociales y el bienestar del espíritu y la mente, tal como lo refiere el documento No. 15 llamados Orientaciones Pedagógicas del área de Educación Física, del MEN, por la cual los juegos cooperativos "fomentan la integración y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades sociales y emocionales" (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

En el mismo orden de ideas, los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica esencial en la educación física, ya que no solo promueven la actividad física, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Al participar en estos juegos, los niños y niñas, no solo mejoran su condición física, sino que también aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse efectivamente y a resolver conflictos de manera constructiva en tanto que fortalecen lazos de amistad, de interacción y de socializar con sus semejantes. Esto es fundamental en su formación, ya que las habilidades sociales y emocionales que adquieren durante estas interacciones son cruciales para su bienestar general y su éxito en la vida cotidiana. Por lo tanto, la implementación de juegos cooperativos en el currículo de educación física es vital para cultivar un ambiente de aprendizaje positivo y una sana convivencia. Su inclusión en los planes de clase permite la formación holística y el fomento de habilidades sociales y emocionales, esenciales para el desarrollo integral de los alumnos. A través de estas actividades, se busca crear un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico:

Estrategia pedagógica “Juega y Conecta: La Aventura de Amistades en Equipo”

- Actividad 1. El globo en el aire y la comunicación
- Actividad 2. La Cadena y el trabajo en Equipo
- Actividad 3. El carrusel de la amistad y la motivación.
- Actividad 4. El túnel de la amistad y la empatía.
- Actividad 5. Trabajar en equipo para conseguir un tesoro.

- Actividad 6. Comunicación y la Isla Desierta.

Tabla 8

Actividad 1. El globo en el aire y la comunicación

1. Información general			
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII		
Grado de escolaridad	5-B		
Responsables	David Camilo Barahona, Cristian Camilo Rosero		
Ciudad	Pupiales- Nariño		
Fecha	9 de septiembre de 2024		
2. Fundamentos generales			
Área	Educación física		
Componente	Comunicación Interpersonal		
Competencia	Desarrollar habilidades interpersonales que le permitan mejorar sus relaciones sociales en su cotidianidad.		
Desempeños	Participa con respeto y cortesía al interactuar con sus compañeros de clase.		
Eje temático	Competencia Expresiva Corporal Identifico diferentes técnicas expresivas para la manifestación emocional Lenguajes corporales Identifico técnicas de expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.		
3. Saberes			
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser	
Reconozco acciones de comunicación que fomentan una buena relación con los demás.	Realizo actividades de comunicación, mediante la interacción y conversación con mis compañeros.	Respeto y valoro las habilidades de las personas que están a mi alrededor.	
4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje			
Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos

Inicial	Al inicio de la actividad se realiza un saludo de bienvenida, y se invita a los estudiantes a participar del juego programado para esa sesión. La importancia de los juegos cooperativos requiere que los estudiantes colaboren para alcanzar un objetivo común. Esto les enseña a valorar la opinión de sus compañeros y a trabajar juntos, lo que fortalece su capacidad para comunicarse de manera efectiva.	Aprendizaje basado en experiencias	
Desarrollo	Se orienta a los estudiantes para que tomen sus posiciones. Se brinda un globo por equipo de trabajo y se describe de forma detallada en qué consiste el juego el globo en el aire: el grupo debe mantener un globo en el aire durante un tiempo determinado por los investigadores, golpeándolo con diferentes partes del cuerpo como, por ejemplo: la mano derecha, pie izquierdo, cabeza, entre otros, pero sin que toque el suelo. El objetivo es desarrollar la coordinación y la comunicación, además de promover el trabajo en equipo para mantener el globo en el aire.	Juego Cooperativo “El globo en el aire y la comunicación”	Globos Estudiantes Recurso humano Campo deportivo
Final	Cada grupo tendrá que pasar un globo por todos los participantes. Cuando el investigador suene el silbato, la persona que quede con el globo dará a conocer que le pareció la experiencia al realizar dicha actividad. Después de aplicar el juego con sus diferentes variables se invita a todos los alumnos a reflexionar y conversar sobre cómo la coordinación y la comunicación pudieron ayudar a mantener el globo en el aire, y cómo estas habilidades pueden ser útiles en otras situaciones cotidianas en la vida de cada estudiante	Análisis e interpretación	

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación estructurada

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores tienen la responsabilidad de coordinar actividades, ofrecer retroalimentación y evaluar las autorreflexiones de los estudiantes, promoviendo así una transformación en el aula que favorece su crecimiento personal.

Figura 3

El globo en el aire y la comunicación



Tabla 9

Actividad 2. La Cadena y el trabajo en Equipo

1. Información general	
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII
Grado de escolaridad	5-B
Responsables	David Camilo Barahona - Cristian Camilo Rosero
Ciudad	Pupiales - Nariño
Fecha	12 de septiembre de 2024

2. Fundamentos generales	
Área	Educación Física
Componente	Juego y trabajo en equipo.
Competencia	Desarrollar habilidades interpersonales a través de actividades lúdicas que le permitan la recreación y el logro de metas con sus compañeros.
Desempeños	Comprende el papel que tiene trabajar en equipo para alcanzar un objetivo.
Eje temático	Competencia motriz Reconozco los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos. Lúdica motriz Reconozco a mis compañeros como co-constructores del juego.

3. Saberes		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Analizo mi percepción ante diversas situaciones de trabajo en equipo.	Argumento y actúo en bienestar de mi grupo de trabajo.	Asumo la responsabilidad de trabajar en equipo.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje			
Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Para preparar a los estudiantes comenzamos con un calentamiento dinámico que incluye estiramientos y ejercicios de movilidad. Se les pide que realicen movimientos articulares, como giros de muñecas, caderas y tobillos, para evitar lesiones. Luego, se realizan juegos cortos de calentamiento, como "Simón dice", donde deben seguir instrucciones rápidas, promoviendo la atención y la agilidad. Esto activa su cuerpo, los motiva y prepara mentalmente para trabajar en equipo.	Exposición magistral	
Desarrollo	Los estudiantes se agrupan en círculos y se les explica la dinámica de la actividad: deben formar una cadena tomándose de las manos, asegurándose de que todos estén conectados. Se les presenta la pista de obstáculos, que incluye conos, cuerdas, aros y otros elementos que desafían su coordinación y agilidad.	Juego Cooperativo "La Cadena Humana"	Estudiantes Aros Conos Silbato Platillos Cancha deportiva Cuerdas
Final	Al concluir la actividad, se realiza una reflexión grupal donde se invita a los estudiantes a compartir sus experiencias. Se les pregunta cómo se sintieron al trabajar en equipo, qué estrategias utilizaron para superar los obstáculos y cómo la comunicación influyó en su éxito.	Exposición magistral. Preguntas aleatorias	

5. Evaluación		
Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores organizan actividades, motivan la participación en juegos cooperativos, ofrecen retroalimentación y analizan las reflexiones de los estudiantes, contribuyendo al crecimiento personal de estos.

Figura 4

La Cadena y el trabajo en Equipo



Tabla 10

Actividad 3. El carrusel de la amistad y la motivación

1. Información general	
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII
Grado de escolaridad	5- B
Responsables	David Camilo Barahona - Cristian Camilo Rosero
Ciudad	Pupiales - Nariño
Fecha	16 de septiembre de 2024

2. Fundamentos generales	
Área	Educación Física
Componente	Compañerismo y motivación

Competencia	Fomentar el compañerismo y la motivación en actividades físicas grupales, promoviendo un ambiente de respeto y apoyo mutuo.
Desempeños	Participa activamente en juegos y actividades cooperativas, demostrando actitudes de apoyo y aliento hacia sus compañeros.
Eje temático	Competencia Expresiva Corporal Identifico diferentes técnicas expresivas para la manifestación emocional Lenguajes corporales Identifico técnicas de expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.

3. Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Reconozco la importancia de escuchar y ser escuchado.	Construyo un diálogo sobre la actividad a realizar para motivar a mis compañeros	Respeto las diversas opiniones de mis compañeros.
Demuestro expresar y sentir adecuadamente.		Participo activamente en la actividad propuesta.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Para iniciar la actividad, se realizó un calentamiento general que incluye estiramientos y ejercicios de movilidad. Los estudiantes se agruparon en un círculo y comenzaron con movimientos articulares, como giros de brazos, muñecas y tobillos, para preparar sus cuerpos para la actividad. Luego, se incorporaron juegos dinámicos que involucren saltos y movimientos laterales, como "El juego de la estatua", donde deben moverse libremente hasta que se diga "estatua", promoviendo la agilidad y la atención. Este calentamiento no solo activa físicamente a los estudiantes, sino que también crea un ambiente lúdico y de camaradería que será fundamental durante la actividad principal.	Expresión oral	Cancha deportiva estudiantes, silbato pelota platos

Desarrollo	<p>Los estudiantes se agrupan en un círculo y se les entrega una pelota. El objetivo es pasar la pelota al compañero de al lado siguiendo una secuencia específica, como hacerlo únicamente con la mano izquierda. Esta regla no solo incrementa el desafío, sino que también requiere que los estudiantes se concentren y coordinen sus movimientos.</p> <p>A medida que avanza la actividad, se pueden introducir variaciones en la secuencia, como cambiar de mano o pasar la pelota por encima de la cabeza, lo que aumentará la dificultad y mantendrá el interés de los alumnos. Es vital que los estudiantes se mantengan atentos a los movimientos de sus compañeros, ya que la colaboración es esencial para evitar que la pelota caiga al suelo. Si alguien tiene dificultades, los demás deben estar dispuestos a ayudar y apoyarse mutuamente, lo que fomenta la comunicación y la solidaridad.</p>	<p>Juego Cooperativo “El Carrusel de la amistad”</p>
-------------------	---	--

Final	<p>La risa y la diversión serán constantes, ya que el ambiente de cooperación y amistad se verá reflejado en la interacción entre los estudiantes. Finalmente, se realiza una retroalimentación de lo realizado a través de varias preguntas al azar a algunos estudiantes. Se utiliza una pelota para escoger participantes reflexivos al azar.</p>
--------------	--

5. Evaluación		
Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores organizan actividades, brindan retroalimentación y analizan reflexiones estudiantiles, promoviendo un cambio en el aula que beneficia la formación integral de los estudiantes.

Figura 5

El carrusel de la amistad



Tabla 11

Actividad 4. El túnel de la amistad y la empatía

1. Información general	
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII
Grado de escolaridad	5-B
Responsables	David Camilo Barahona - Cristian Camilo Rosero
Ciudad	Pupiales - Nariño
Fecha	19 de septiembre de 2024

2. Fundamentos generales	
Área	Educación Física
Componente	Amistad y empatía

Competencia Desarrollar amistades y empatía a través de la participación en actividades físicas, promoviendo relaciones interpersonales positivas.

Desempeños	Establece vínculos de amistad con sus compañeros, mostrando empatía al comprender y respetar las emociones y necesidades de los demás durante la actividad física.
Eje temático	Competencia motriz. Reconozco los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos. Lúdica motriz. Acepto y pongo en práctica las reglas de juego.

3. Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Identifico las acciones que fomentan una sana relación y empatía hacia mis compañeros	Realizo actividades donde se evidencie mi actuar frente al de los demás.	Respeto y acato las sugerencias e instrucciones que me hacen.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Se realiza un calentamiento que prepare a los estudiantes tanto física como emocionalmente. Este calentamiento incluirá ejercicios de estiramiento y movilidad articular, donde los alumnos realizarán movimientos suaves con brazos, piernas y cuello para liberar tensiones y activar el cuerpo. Luego, se puede llevar a cabo un juego dinámico que fomente la interacción y el compañerismo, como "La telaraña", donde los estudiantes se pasan una pelota entre ellos mientras dicen el nombre de la persona a la que se la lanzan.	Participación individual	Pelota Cono y platos

Desarrollo

Los estudiantes se organizan en dos filas enfrentadas, delimitadas con conos y platos, levantando los brazos para formar un túnel. Cada alumno, por turnos, pasará a través del túnel mientras los demás lo animan y lo apoyan verbalmente. Esta actividad no solo es física, sino que también está cargada de emoción y empatía. A medida que un estudiante atraviesa el túnel, sus compañeros deben ofrecer palabras de aliento, aplausos y gestos de apoyo. Esto crea un ambiente positivo donde cada alumno se siente valorado y respaldado. La actividad puede realizarse en varias rondas, permitiendo que todos los estudiantes tengan la oportunidad de pasar por el túnel y recibir el apoyo de sus compañeros.

Juego
Cooperativo
“El túnel de la
amistad”

Final

Al finalizar la actividad, se llevará a cabo una reflexión grupal donde se invita a los estudiantes a compartir sus experiencias. Se hace un sorteo de números para escoger a los participantes. Se les preguntará cómo se sintieron al recibir el apoyo de sus compañeros y qué emociones experimentaron al animar a los demás. La reflexión también aborda cómo estas acciones de apoyo y aliento pueden trasladarse a otros contextos, como en el aula, en actividades extracurriculares o en la vida cotidiana. Al fortalecer la empatía y la solidaridad, los estudiantes no solo mejoran sus relaciones dentro del aula, sino que también desarrollan habilidades sociales que les serán útiles a lo largo de su vida.

Análisis e
interpretación

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores coordinan actividades, ofrecen retroalimentación y analizan las autorreflexiones de los estudiantes, facilitando una transformación positiva en el aula que potencia su desarrollo personal y capacidades futuras.

Figura 6

Juego cooperativo el túnel de la amistad



Tabla 12

Actividad 5. Trabajar en equipo para conseguir un tesoro.

1. Información general	
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII
Grado de escolaridad	5-B
Responsables	David Camilo Barahona - Cristian Camilo Rosero
Ciudad	Pupiales - Nariño
Fecha	23 de septiembre de 2024

2. Fundamentos generales	
Área	Educación Física
Componente	Trabajo en equipo
Competencia	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo a través de la participación activa en actividades físicas, promoviendo la colaboración y la comunicación

efectiva.

Desempeños Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en actividades físicas, asumiendo roles y responsabilidades, comunicándose de forma clara y respetuosa, y contribuyendo al logro de objetivos comunes, fortaleciendo así el espíritu de equipo en el aula de educación física.

Eje temático Competencia motriz
Reconozco los fundamentos básicos de las técnicas de movimiento en diversas situaciones y contextos.
Lúdica motriz
Reconozco a mis compañeros como co-constructores del juego.

3. Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Analizo reflexivamente la importancia de trabajar en equipo	Argumento mis respuestas para aportar al trabajo en equipo.	Asumo la importancia de trabajar en equipo en cualquier circunstancia de la vida.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Se comenzará con un calentamiento que active tanto el cuerpo como la mente. Este calentamiento incluirá ejercicios de estiramiento y movilidad, donde los alumnos realizarán movimientos suaves de brazos, piernas y tronco, promoviendo la flexibilidad y evitando lesiones durante la actividad. Se usan platos y conos para delimitar la zona de los participantes.	Participación individual	
Desarrollo	Los estudiantes se dividen en equipos de 6 miembros y se les presenta un objeto que representará el "tesoro" (puede ser una pelota, un libro o cualquier otro objeto ligero). El desafío consiste en trasladar este tesoro de un punto a otro, utilizando únicamente sus manos, sin dejar que caiga al suelo. Para aumentar la dificultad y fomentar aún más la cooperación, se pueden establecer reglas adicionales, como atar las manos de los participantes con cintas o cuerdas, o incluso usar otros objetos para ayudar a sostener el tesoro, como una manta o una red.	Juego Cooperativo "El traslado del tesoro"	Platos Conos Pelota Cuerda

Final	Al concluir, se hace una reflexión grupal. Se invitará a los estudiantes a compartir sus experiencias y a discutir cómo cada miembro del equipo contribuyó al éxito del traslado del tesoro. Preguntas como "¿Qué estrategias utilizaron para trabajar juntos?" o "¿Cómo se sintieron al depender de sus compañeros?" pueden guiar la conversación.	Exposición magistral. Preguntas aleatorias
--------------	---	---

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores organizan actividades, brindan retroalimentación y analizan reflexiones estudiantiles, promoviendo un cambio en el aula que beneficia la formación personal y el desempeño futuro de los estudiantes.

Figura 7

Juego cooperativo el traslado del tesoro



Tabla 13

Actividad 6. Comunicación y la Isla Desierta

1. Información general	
Institución educativa	Escuela Normal Superior Pio XII
Grado de escolaridad	5-B
Responsables	David Camilo Barahona - Cristian Camilo Rosero

Ciudad	Pupiales - Nariño
Fecha	26 de septiembre de 2024

2. Fundamentos generales

Área	Educación Física
Componente	Reforzar la comunicación
Competencia	Fortalecer la comunicación efectiva entre los estudiantes durante las actividades físicas, promoviendo el intercambio de ideas y la escucha activa.
Desempeños	Expresa claramente y escucha atentamente a sus compañeros durante las actividades físicas, utilizando un lenguaje respetuoso y asertivo, lo que facilita la cooperación y el entendimiento mutuo en el desarrollo de los ejercicios y juegos.
Eje temático	Competencia Expresiva Corporal Identifico diferentes técnicas expresivas para la manifestación emocional Lenguajes corporales Identifico técnicas de expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.

3. Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Analizo reflexivamente la importancia de comunicarse asertivamente.	Argumento mis respuestas para aportar a la buena comunicación en el aula.	Asumo la importancia de comunicarse en cualquier circunstancia de la vida.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Esta actividad se denominará "El Teléfono Descompuesto en Movimiento". En este ejercicio, los estudiantes se colocarán en un círculo delimitado con platos y conos y se les pedirá que pasen un mensaje en susurros mientras se mueven por el espacio. El objetivo es que el mensaje se transmita correctamente, lo que requerirá que se escuchen atentamente y se comuniquen de manera efectiva. Este ejercicio no solo calienta el cuerpo, sino que también establece un ambiente de colaboración y atención, preparando a los estudiantes para la actividad principal.	Participación individual	Platos Conos Aros

Desarrollo	<p>En el centro del espacio de juego, se coloca un "lago", que puede ser una manta grande o un área delimitada en el suelo. Alrededor del lago se disponen varias "islas", representadas por aros. Al comienzo del juego, cada estudiante debe pararse en una de las islas, asegurándose de que todos tengan un lugar. A medida que avanza el juego, se retiran progresivamente algunas islas, lo que obliga a los estudiantes a encontrar la manera de que todos quepan en las islas restantes. Esta parte del ejercicio requiere que los grupos trabajen juntos, fomentando la creatividad y la cooperación. Los estudiantes deben comunicarse de manera efectiva para idear soluciones que les permitan acomodarse en las islas, ya sea mediante la formación de grupos más pequeños o la creación de nuevas estrategias para maximizar el espacio disponible.</p>	<p>Juego Cooperativo "La Isla Desierta"</p>
Final	<p>Retroalimentación acerca de la buena comunicación a la hora de jugar con preguntas al azar entre los distintos participantes.</p>	<p>Exposición Preguntas aleatorias.</p>

5. Evaluación

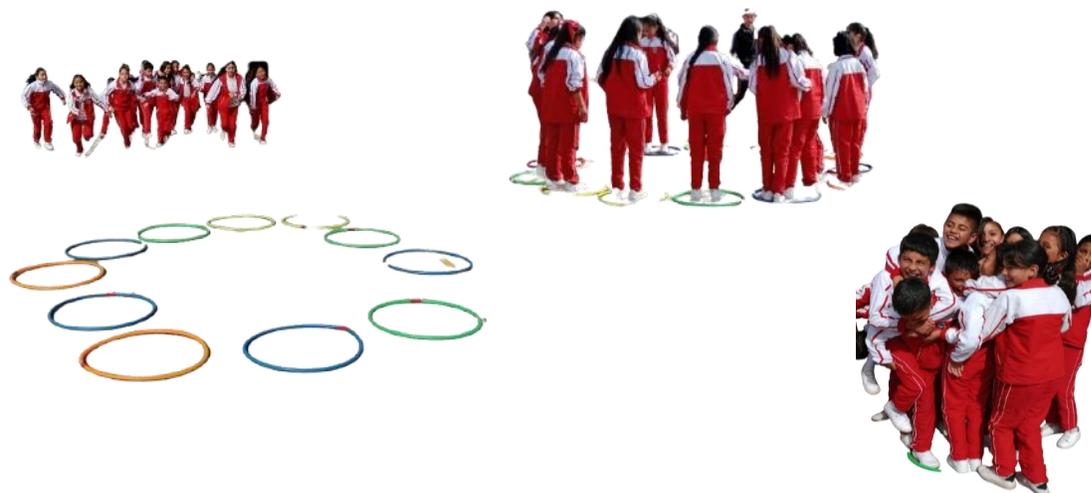
Tipo	Técnica	Instrumento
Procedimental	Formal	Observación

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los investigadores organizan actividades, ofrecen retroalimentación y analizan reflexiones estudiantiles, facilitando un cambio en el aula que apoya la formación personal y el desempeño futuro de los estudiantes.

Figura 8

Juego cooperativo la isla Desierta



2.2.3. Análisis de los efectos en las conductas de las relaciones interpersonales de los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica en la clase de educación física

En la clase de educación física, cuando se realizó la primera actividad denominada: “El globo en el aire y la comunicación con mis compañeros de clase” los estudiantes se encuentran inmersos en el juego propuesto por los investigadores, se nota que la emoción y la actitud para participar de las actividades permitió una dinámica amena, generando un clima favorable para la integración, la comunicación asertiva, la motivación para el logro de los objetivos, pero a medida que avanza la actividad, comienzan a surgir gritos y palabras groseras entre los participantes. Algunos estudiantes, frustrados por la falta de intervención y el temor a no alcanzar el objetivo del juego, dirigen comentarios despectivos hacia sus compañeros, creando un ambiente tenso y hostil.

El comportamiento anterior evidenciado, no solo afectó la dinámica del juego, sino que también socava el espíritu de cooperación y respeto que debería prevalecer en la actividad. La situación se convirtió en un claro ejemplo de cómo la presión social y el afán de ganar en la actividad puede llevar a la desintegración, la individualización y tornarse en barrera la comunicación positiva y el compañerismo, elementos esenciales para el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Es por esta razón que Andueza y Pere Lavega (2017) expresan que “durante las clases, el maestro de EF dispone de un magnífico escenario para incentivar las relaciones entre el alumnado, evitar las situaciones discriminatorias, integrar a las personas aisladas y, en consecuencia, mejorar la convivencia y la cohesión grupal” (p. 214).

En el mismo orden de ideas, la clase de Educación Física ofrece oportunidades para que los estudiantes se conozcan mejor a través de dinámicas, actividades lúdicas y juegos que más allá de promover la competencia promuevan la camaradería, la interacción directa facilita la comunicación, ya que los alumnos deben coordinarse, discutir estrategias y apoyarse mutuamente para alcanzar objetivos comunes. Cuando los alumnos se sienten valorados y escuchados, la comunicación se vuelve más abierta y constructiva, lo que reduce el riesgo de actitudes discriminatorias. En este orden de ideas, el juego propuesto puede servir como un puente para integrar a aquellos estudiantes que suelen estar aislados. Al incluir a todos en las actividades, se

fomenta la interacción y se les brinda la oportunidad de expresarse, fortaleciendo así la comunicación y el sentido de pertenencia, la asertividad.

Por ello, en lo que respecta a las relaciones de aceptación, donde los estudiantes se eligen entre sí, una de las decisiones más importantes que debe tomar el docente es disminuir la cantidad de alumnos que se encuentran aislados y no integrados en los subgrupos. Según algunos autores Díaz y Martín (2011), sobre este particular refieren que “el sentido de aceptación mutua entre los estudiantes proporciona una mayor confianza en el desarrollo de su personalidad, fomenta el respeto recíproco y la motivación por aprender, además de ofrecer una protección frente al estrés” (p. 256).

En la segunda actividad “denominada la cadena humana” se logró evidenciar que ya la mayoría de alumnos tenían sus grupos creados con anterioridad, estos compartían cierta afinidad y seguridad al trabajar con sus pares, dejando a una cantidad considerable sin reunir con el número de participantes para proseguir con la clase. Por esta razón, García y Bacete (2006) expresan que:

Los estudiantes que son rechazados suelen mostrar elevados niveles de agresividad y tienden a estar aislados, además de tener una baja sociabilidad. Por otro lado, aquellos que son ignorados se caracterizan por presentar escasos comportamientos tanto agresivos como prosociales. En esta dinámica se resalta cómo la falta de trabajo en equipo puede contribuir a estas situaciones, ya que los alumnos que no logran integrarse en un grupo pueden desarrollar actitudes negativas o, en su defecto, permanecer pasivos y desconectados de sus compañeros. (p. 5)

Teniendo en cuenta que el objetivo de dicha actividad fue lograr atravesar una serie de obstáculos sin soltarse de las manos, se requiere que los estudiantes se comuniquen constantemente y que coordinen sus movimientos para no perder el equilibrio. El cual se pudo evidenciar después de haber organizado los grupos de manera equitativa y en donde al menos un participante por grupo tomó la vocería de orientar a sus demás compañeros, lo que está en correspondencia con lo expresado por Andueza y Pere Lavega (2017):

Los aspectos internos de las tareas motrices, junto con factores subjetivos como amistades dentro de un grupo y la preferencia o desagrado del contacto corporal, pueden favorecer las relaciones de amistad o estimular el rechazo cuando las personas no comparten los mismos intereses, género o marco cultural. (p. 217)

Los aspectos relacionados con las tareas motrices, como la forma en que los estudiantes se involucran en las actividades físicas, pueden ser determinantes en la creación de lazos de amistad o en la generación de rechazo. Esto sugiere que el entorno de aprendizaje no solo se ve afectado por las habilidades físicas de los alumnos, sino también por sus dinámicas sociales y emocionales.

La presencia de amistades en un grupo puede facilitar la comunicación y la cooperación, creando un ambiente positivo que fomente la inclusión. Sin embargo, cuando los estudiantes no comparten intereses, género o antecedentes culturales similares, pueden surgir barreras que dificultan la interacción. Este fenómeno puede llevar a la formación de cliché y, en consecuencia, a la exclusión de aquellos que no se sienten parte del grupo. La falta de conexión puede resultar en un ciclo de aislamiento y desmotivación, afectando tanto el rendimiento académico como el desarrollo personal de los alumnos.

En el trabajo en equipo emerge como una estrategia clave para mejorar estas relaciones. Al fomentar la colaboración en actividades físicas, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con compañeros de diversos orígenes y habilidades. Esto no solo ayuda a derribar prejuicios, sino que también promueve la empatía y el respeto mutuo. A través de la comunicación efectiva y la resolución conjunta de problemas, los alumnos aprenden a valorar las diferencias y a reconocer las fortalezas de cada uno, lo que contribuye a un ambiente más armónico. Para esta sesión de clases los alumnos empezaron a tener más atención al ahora de organizar la actividad principal, si bien el juego “El Carrusel de la amistad” requería acciones motrices específicas, la motivación entre compañeros fue notable durante toda la actividad. Por ende, según Herrera et al. (2016) expresan que:

La motivación es una de las principales claves explicativas de la conducta humana, en referencia a la explicación de los tipos de comportamiento. Por ello, la motivación representa lo que desde

un primer momento determina que la persona inicie o no una acción, se dirija hacia un objetivo determinado y no se rinda hasta alcanzarlo. (p. 120)

Es muy importante la motivación, ya que es un factor clave en la conducta humana, subrayando que es lo que impulsa a una persona a iniciar una acción, enfocarse en un objetivo y perseverar hasta lograrlo. En el contexto de la educación y el trabajo en equipo, la motivación no solo afecta el rendimiento individual, sino que también influye en la dinámica grupal. Durante la actividad, la motivación entre compañeros fue evidente, lo que se refleja en su disposición para colaborar y apoyar a los demás. Este ambiente positivo no solo facilitó el desarrollo de habilidades motrices específicas, sino que también fortaleció las relaciones interpersonales. La motivación compartida creó un sentido de pertenencia y camaradería, lo que hizo que los estudiantes se sintieran más conectados y dispuestos a esforzarse por alcanzar el objetivo.

Por lo anterior, la motivación actuó como un motor que impulsó a los alumnos a participar activamente en la actividad, fomentando tanto su desarrollo físico como social. La experiencia demuestra que cuando los estudiantes están motivados, no solo se enfocan en el logro de un objetivo, sino que también se involucran en un proceso de aprendizaje colaborativo que enriquece su experiencia educativa.

Durante la ejecución de la actividad "El Túnel de la Amistad", se observaron ciertas problemáticas que impactan el desarrollo del ejercicio y la dinámica grupal. Una de las principales dificultades fue la falta de empatía entre algunos estudiantes. A pesar de que la actividad estaba diseñada para fomentar el apoyo mutuo y la solidaridad, se notó que algunos alumnos no ofrecían el aliento necesario a sus compañeros que pasaban por el túnel. En lugar de animar, algunos se mostraron indiferentes o distraídos, lo que generó un ambiente menos positivo del esperado al inicio de la actividad.

La empatía es fundamental en entornos educativos, ya que contribuye no solo al bienestar emocional de los estudiantes, sino también a la creación de un ambiente de aprendizaje positivo. Según Goleman (2006), "la empatía es la capacidad de ponerse en el lugar del otro y entender sus

sentimientos y perspectivas" (p. 7). Esta habilidad es esencial para fomentar relaciones saludables entre compañeros y para promover un clima escolar inclusivo.

Además, la falta de empatía puede tener consecuencias negativas en la cohesión del grupo. Como señalan Decety y Jackson (2004), "la empatía no solo implica comprender las emociones de los demás, sino también responder a ellas de manera adecuada" (32). En el contexto de "El Túnel de la Amistad", la ausencia de apoyo emocional afectó la experiencia de los estudiantes, impidiendo que se sintieran valorados y aceptados. Estas observaciones y reflexiones subrayan la importancia de trabajar en el desarrollo de la empatía dentro del aula, no solo para mejorar la dinámica de actividades como "El Túnel de la Amistad", sino también para cultivar un ambiente de aprendizaje más saludable y colaborativo.

Durante la realización de la actividad "El Traslado del tesoro", se observaron varias actitudes positivas entre los estudiantes que reflejaron un fuerte sentido de trabajo en equipo. Desde el inicio de la actividad, los alumnos mostraron disposición para colaborar, comunicarse y apoyarse mutuamente. Al enfrentarse al desafío de trasladar el "tesoro", los equipos discutieron estrategias y se organizaron de manera efectiva, lo que permitió que cada miembro se sintiera incluido en el proceso. Una de las actitudes más destacadas fue la capacidad de los estudiantes para escuchar y considerar las ideas de sus compañeros. Esto fomenta un ambiente de respeto y confianza, donde todos se sintieron libres de expresar sus opiniones y sugerencias. Además, se observó un notable esfuerzo por parte de los alumnos para motivar a sus compañeros, especialmente cuando alguno enfrentaba dificultades. Este apoyo mutuo fue clave para mantener la moral alta y continuar con el objetivo común.

El trabajo en equipo es fundamental en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Según Johnson y Johnson (2009), "el aprendizaje cooperativo promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía" (p. 32). Estas habilidades son esenciales para el éxito en cualquier entorno, ya que permiten a los individuos colaborar de manera efectiva y construir relaciones positivas.

Además, el trabajo en equipo no solo beneficia a los individuos, sino que también contribuye al éxito del grupo en su conjunto. Como enfatiza Dyer (2013), "los equipos que trabajan bien juntos son capaces de lograr resultados que superan las capacidades de sus miembros individuales" (p. 98). En el contexto del Traslado del tesoro, esta unión se tradujo en una experiencia enriquecedora, donde los estudiantes no solo lograron trasladar el tesoro, sino que también fortalecieron sus lazos y aprendieron a valorar el aporte de cada uno.

Durante la ejecución de la actividad "La Isla Desierta", se observaron varias actitudes positivas entre los estudiantes que reflejaron una buena comunicación. Desde el inicio, los alumnos mostraron disposición para escuchar y compartir ideas sobre cómo acomodarse en las islas restantes. Esta apertura al diálogo fue crucial para el desarrollo de estrategias efectivas que permitieran a todos encontrar un lugar en las islas. Los estudiantes se comunicaron de manera clara y respetuosa. Esta forma de interactuar no solo facilitó la resolución del desafío, sino que también fomenta un ambiente de colaboración y apoyo mutuo. Se notó que los alumnos valoraban las opiniones de sus compañeros, lo que contribuyó a que cada voz fuera escuchada y considerada.

Además, se evidenció un esfuerzo por mantener la calma y la positividad, incluso cuando las islas se redujeron y la presión aumentó. Los estudiantes se animaron entre sí, estas actitudes no solo ayudaron a mantener la moral alta, sino que también fortalecieron el sentido de equipo. La buena comunicación es un componente esencial en el trabajo en equipo y en la resolución de problemas. Según García y González (2016), "la comunicación efectiva en grupos permite una mejor toma de decisiones y un incremento en la creatividad, ya que las ideas fluyen libremente entre los miembros" (p. 17). Este principio se observó claramente durante la actividad, donde la capacidad de los estudiantes para intercambiar ideas y apoyarse mutuamente fue clave para encontrar soluciones. Asimismo, la comunicación no solo facilita la resolución de problemas, sino que también fortalece las relaciones interpersonales. Como señala Martínez (2018), "una comunicación abierta y constructiva en el aula fomenta un clima de confianza y respeto, lo que a su vez mejora la dinámica grupal" (p. 41). En "La Isla Desierta", esta confianza se tradujo en un ambiente donde los estudiantes se sintieron cómodos para expresar sus pensamientos y colaborar de manera efectiva.

Estas observaciones subrayan la importancia de cultivar un entorno donde la buena comunicación sea valorada, ya que no solo mejora el desempeño en actividades como "La Isla Desierta", sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en su vida académica y personal.

La aplicación de la estrategia "Juega y Conecta: La Aventura de Amistades en Equipo" muestra un avance sutil, pero significativo en las respuestas de los participantes, lo que indica que la implementación de juegos cooperativos ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje. Este cambio se puede atribuir a la naturaleza interactiva y colaborativa de los juegos, que fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico. Según García y Rojas (2019), "los juegos cooperativos promueven la participación activa de los estudiantes, lo que no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fortalece las habilidades sociales y emocionales" (p. 112). Este enfoque no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también les permite aplicar los conceptos aprendidos de manera práctica, lo que se traduce en un mejor desempeño en sus habilidades sociales evidenciando aumento en el conocimiento, sino también una mejora en la capacidad para colaborar y resolver problemas en conjunto, en las habilidades sociales, que necesitan fortalecer en pro de la sana convivencia.

Es indispensable mencionar, que, aunque los resultados no son tan diferenciales, sigue existiendo respuesta en la agresión reactiva, a pesar de que los juegos implementados solo fueron utilizados durante 3 semanas, lo cual da a entender que, con un tiempo más prolongado con la aplicación de los juegos cooperativos implementados, podría tener un impacto más significativo.

2.3. Discusión

Para el análisis de las conductas en las relaciones interpersonales de los estudiantes y de acuerdo con los resultados de la información recolectada en el mes de agosto, del 2024, mediante los instrumentos de investigación utilizados: el cuestionario RPQ y el diario de campo se posibilita el siguiente análisis de los datos obtenidos, se pudo una vez aplicado el Instrumento RPQ, se realizó un proceso de codificación y denominación de los participantes con S1,S2...S30, para garantizar la imparcialidad y salvaguardar la identidad de cada niño o niña; de manera ordenada se realizó el

vaciado en la hoja de Excel, cada una de las respuestas de cada cuestionario utilizado por los estudiantes, se logró identificar en las respuestas ciertas tendencias a responder con un mayor puntaje algunas preguntas como puede observarse en la tabla 4, en donde se muestran las preguntas (1,3,5,7,13 y 14). Con un porcentaje significativo y que además dichas preguntas están dentro del ítem de agresión reactiva. La identificación de preguntas con un alto porcentaje en el instrumento RPQ sugiere que los estudiantes tienden a reaccionar impulsivamente ante provocaciones, lo que indica una prevalencia de la agresión reactiva. Este tipo de respuesta de los estudiantes puede estar relacionada con la incapacidad para regular sus emociones, lo que afecta su comportamiento en situaciones sociales.

Según López y Rojas (2016), "la agresión reactiva se manifiesta en respuestas emocionales desproporcionadas ante situaciones percibidas como amenazantes, lo que puede generar un ciclo de violencia en el entorno escolar" (p. 75). Esto resalta la importancia de abordar las emociones y proporcionar herramientas para que los estudiantes gestionen sus reacciones de manera más efectiva. De lo contrario, la agresión reactiva genera que un estudiante reaccione de manera desmedida a algún estímulo que percibe como una amenaza. Por ejemplo, si el alumno se siente atacado o insultado, puede responder con ira o violencia, incluso si la situación no lo justifica. Este tipo de comportamiento puede crear un ambiente escolar violento, ya que las reacciones desproporcionadas pueden llevar a más conflictos y peleas.

Además, Fernández et al. (2018), enfatizan que "los jóvenes que carecen de estrategias adecuadas para resolver conflictos son más propensos a responder de manera agresiva, lo que puede llevar a un deterioro en las relaciones interpersonales" (p. 102). Lo que sugiere que los estudiantes que no tienen las herramientas o habilidades sociales necesarias para manejar conflictos tienden a reaccionar de forma agresiva o violenta, lo que implica que, cuando enfrentan desacuerdos o problemas, en lugar de buscar soluciones pacíficas, pueden optar por la violencia o la agresión. Como resultado, esto puede afectar negativamente sus relaciones con los demás, ya que la agresión puede generar resentimientos y distanciamiento entre las personas, lo cual puede empeorar las relaciones interpersonales del alumnado.

Por otro lado, las respuestas generadas por los estudiantes en el cuestionario nos dan a entender que las reacciones que tienen con sus pares carecen de agresión proactiva. La ausencia de agresión proactiva en los alumnos puede justificarse por varios elementos que inciden en su conducta y en la dinámica del ambiente educativo. En contraste con la agresión reactiva, que aparece ante provocaciones, la agresión proactiva conlleva un grado de premeditación y control que puede no estar presente en una cantidad considerable de la población infantil.

Primero, la falta de agresión proactiva podría estar vinculada con la carencia de competencias sociales y empatía. De acuerdo con Gutiérrez y Gutiérrez (2015), "los jóvenes con un desarrollo apropiado de competencias sociales suelen eludir conductas agresivas, dado que tienen la habilidad de identificar y entender las emociones ajenas" (p. 45). Esto indica que un ambiente que promueva la empatía podría disminuir la prevalencia de la agresión proactiva.

Además, el entorno social y familiar tiene un rol fundamental en el desarrollo de conductas agresivas. Rodríguez et al. (2017), sostienen que "los jóvenes que se desarrollan en entornos familiares que fomentan la comunicación y el respeto tienen una menor tendencia a participar en comportamientos agresivos proactivos" (p. 88). Esto significa que los estudiantes que crecen en familias donde se promueve la comunicación abierta y el respeto son menos propensos a comportarse de manera agresiva y a planear acciones agresivas. En un entorno familiar óptimo, aprenden a manejar sus emociones y a resolver conflictos de manera constructiva, lo que reduce la posibilidad de que actúen de forma violenta o agresiva hacia otros.

Es relevante mencionar que el impacto de programas de educación que promueven la solución pacífica de conflictos puede favorecer la falta de agresión proactiva. De acuerdo con Martínez y López (2019), "la puesta en marcha de programas de educación emocional en los centros educativos ha probado ser eficaz para reducir la agresión proactiva, al brindar a los alumnos recursos para manejar sus emociones y solucionar disputas" (p. 63). Esto resalta la importancia de la educación emocional como un medio para prevenir comportamientos agresivos.

Posteriormente, después de aplicar los juegos cooperativos con los estudiantes, y realizar el cuestionario RPQ por segunda vez, se logra recalcar que los porcentajes disminuyeron sutilmente

comparado a la primera entrega. Por ende, se comparte la tabla 5, en donde se muestra que las preguntas (1,3,5,7,13 y 14) siguen teniendo un porcentaje significativo; sin embargo, se aprecia que el porcentaje se reduce a comparación de la primera tabla. En el segundo cuestionario, varios estudiantes no ubicaron la variable 2 “a menudo” en las respuestas de agresión reactiva, además que es relevante mencionar que los juegos se aplicaron en 3 semanas escolares, lo que infiere que la implementación de los juegos cooperativos ha demostrado tener un efecto positivo en la reducción de la agresión proactiva y reactiva entre los estudiantes. La disminución de estos comportamientos agresivos puede atribuirse a varios factores clave.

En primer lugar, los juegos cooperativos fomentan la empatía y la colaboración, habilidades que son fundamentales para prevenir la agresión. Según Fernández et al. (2018), "las actividades que promueven la cooperación entre los estudiantes ayudan a desarrollar habilidades interpersonales y a fortalecer la empatía, elementos clave para prevenir comportamientos agresivos" (p. 65). Esto sugiere que los juegos cooperativos son instrumentos eficaces para fomentar habilidades sociales fundamentales en los alumnos, tales como la empatía y la cooperación.

Estas competencias son esenciales para generar un entorno educativo más armónico, en el que los alumnos se sientan apreciados y comprendidos. Al promover la empatía, los juegos cooperativos facilitan que los alumnos se sitúen en el contexto de sus pares, lo que disminuye la propensión a comportarse de forma agresiva. Por otro lado, la colaboración instruye a los alumnos a colaborar en conjunto para alcanzar una meta compartida, reduciendo así la competencia adversa y las disputas. En suma, estos componentes fomentan un ambiente donde la agresión, ya sea proactiva o reactiva, es menos frecuente, fomentando de esta manera vínculos más sanos y productivos entre los alumnos.

Además, el entorno positivo creado por estas actividades influye en la percepción de los conflictos. Martínez y Rojas (2020) sostienen que "los entornos colaborativos permiten a los jóvenes ver los conflictos como oportunidades para el diálogo y la resolución pacífica, en lugar de como situaciones que requieren respuestas agresivas" (p. 92). Esto previamente mencionado indica que los juegos cooperativos no solo potencian las capacidades sociales, sino que también cambian la forma en que los alumnos interpretan y gestionan los conflictos. Al establecer un ambiente

colaborativo y positivo, los alumnos aprenden a percibir los conflictos no como riesgos, sino como posibilidades para el diálogo y la solución pacífica de los conflictos.

La transformación de puntos de vista es esencial, ya que promueven una cultura de comunicación asertiva y respeto por ellos mismos. Al aprender a tratar las disputas de forma constructiva, los estudiantes muestran menos tendencia a recurrir a la violencia como elementos para dirimir sus diferencias. Por lo tanto, este método no solo reduce la agresividad reactiva, sino que también fomenta un entorno educativo más sano y colaborativo, en el que se aprecian las interacciones personales y se da prioridad a la solución pacífica de problemas.

Asimismo, el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en un ambiente de cooperación es un factor protector contra la agresión. López et al. (2019), indican que "las relaciones positivas entre compañeros son un factor protector contra la agresión, ya que los estudiantes se sienten más seguros y apoyados en un ambiente colaborativo" (p. 110). Esto nos señala que la formación de relaciones interpersonales positivas en un ambiente de colaboración funciona como un muro frente a la violencia entre los alumnos. Cuando los compañeros se respaldan entre sí y experimentan un sentimiento de pertenencia, se genera un entorno donde la protección emocional es predominante. Este sentimiento de seguridad disminuye la ansiedad y el temor, lo que consecuentemente reduce la necesidad de adoptar conductas agresivas. En un entorno en el que los alumnos se perciben apreciados y apoyados, es menos probable que se generen conflictos, y si estos se producen, se gestionan de forma más constructiva. Por lo tanto, el crecimiento de las relaciones interpersonales no solo favorece un ambiente educativo más positivo, sino que también fomenta la paz y la solución pacífica de disputas.

Cabe mencionar que los procesos comunicativos que se desarrollaron mediante los juegos cooperativos incentivaron una participación más activa, generando un ambiente más cómodo entre todos los estudiantes, haciendo que la empatía se refuerce cada vez más para alcanzar un objetivo en común, y a través de que los alumnos obtengan más vivencias compartidas en conjunto, podrán generar mejores adaptaciones en las relaciones interpersonales con interacciones positivas, y así se irán generando muchos más vínculos entre sus pares dentro y fuera de la institución.

Finalmente, los estudiantes demostraron una mejor respuesta y resolución de problemas mediante el proceso de los juegos cooperativos implementados, comprendiendo el concepto de trabajar en equipo por encima del trabajo individual, buscando estrategias de forma grupal que favorezcan o faciliten el alcance del objetivo planteado, ya que entendieron que cada ejercicio realizado tenía como finalidad trabajar en conjunto, sin mencionar que fue un periodo de tiempo corto donde se implementaron los juegos cooperativos, dando a entender que los resultados podrían ser distintos o más considerables en un periodo de aplicación más extenso.

3. Conclusiones

La implementación de una estrategia pedagógica basada en juegos cooperativos mostró resultados positivos en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto grado de la Escuela Normal Superior Pio XII. Los análisis cuantitativos y cualitativos mostraron que los juegos cooperativos contribuyen significativamente a mejorar las habilidades de comunicación, la empatía y el respeto mutuo, reduciendo conductas de agresión reactiva y mejorando el ambiente escolar, lo cual sugiere que estas dinámicas pueden ser herramientas valiosas para fomentar un ambiente de convivencia positiva.

Al caracterizar las conductas que afectan las relaciones interpersonales de los estudiantes, se evidenció que las conductas de agresión reactiva eran las más sobresalían, especialmente cuando se trata de respuesta a provocaciones o situaciones de frustración. Estas conductas se observan en niños como en niñas, aunque con diferente intensidad, sugiriendo la necesidad de ayudar a trabajar en el desarrollo de la regulación emocional y el manejo adecuado de los conflictos.

La implementación de la estrategia pedagógica basada en juegos cooperativos dentro del área de educación física demostró ser efectiva para promover la participación activa y colaborativa entre estudiantes. Es a través de los juegos, que se logró un ambiente de inclusión entre niños y niñas para desarrollar habilidades de interacción social que resultan fundamentales e interesantes para promover la cooperación, la empatía, la comunicación y valores como el respeto, facilitando la reducción de conductas disruptivas y mejorando la cohesión del grupo.

Con respecto al análisis de los efectos en las conductas de los niños y niñas del grado quinto de primaria, durante la implementación de la estrategia pedagógica se pudo evidenciar una mejora significativa en la calidad de sus interacciones interpersonales. Los estudiantes mostraron mayor disposición para resolver conflictos de manera tranquila, pacífica y un aumento en actitudes prosociales. Esto resalta la efectividad de los juegos cooperativos como herramienta pedagógica para la transformación del comportamiento grupal y la mejora de la convivencia escolar.

4. Recomendaciones

A la institución educativa continuar integrando los juegos cooperativos en el currículo y especialmente en la asignatura de educación física. Los juegos han demostrado por su naturaleza lúdica e inclusiva ser efectivos para mejorar la convivencia escolar, y fomentar el desarrollo de habilidades esenciales para las relaciones interpersonales, fortaleciendo la cooperación, la empatía y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Es importante que los docentes reciban formación sobre este tipo de dinámicas o herramientas lúdicas para que se implementen en el aula para mejorar el clima educativo. Es fundamental que el currículo también sea ajustado para incluir más actividades centradas en la resolución de conflictos y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes que los prepare en competencias académica como socialmente.

A los investigadores, continuar profundizando en el impacto de los juegos cooperativos en la reducción de conductas agresivas y en el fomento de la convivencia escolar, ya que este tipo de estudio ha demostrado que la agresión reactiva puede conllevar emitir cierto tipo de conductas en respuesta a situaciones de frustración o amenaza, y sería importante continuar implementando o explorando estrategias activas que generen la empatía y respeto para reducir cierto tipo de respuestas que van en contra de la sana convivencia y la participación. Además, se sugiere el desarrollo de herramientas que permitan identificar mejor las habilidades sociales deficientes, con el fin de diseñar programas de intervención más específicos.

A la Maestría en Pedagogía, se recomienda implementar en los módulos de formación actividades o unidades dedicados a la enseñanza de la lúdica, el juego y las estrategias cooperativas dentro de su currículo, ya que este tipo de herramientas no solo contribuyen a mejorar el clima del aula, sino que también facilitan el desarrollo de habilidades sociales de cooperación y manejo emocional, fundamentales para el crecimiento integral de los niños y las niñas de la institución educativa. Al incluir estas estrategias dentro del currículo de formación de los maestrantes se proporcionaría recursos prácticos, emotivos y didácticos para promover ambientes de aprendizaje más colaborativos.

A los docentes y a los padres de familia, trabajar juntos, en el desarrollo de estrategias de regulación emocional que ayuden a los estudiantes a gestionar sus impulsos de forma adecuada. Se requiere procesos de reflexión y acción en el entorno escolar como en el hogar, es crucial enseñar a los niños a identificar sus emociones, a expresar sus emociones y su enojo de manera constructiva. Los juegos cooperativos no solo pueden ser usados en la escuela, sino también en el hogar, mejorando la dinámica familiar y reforzando habilidades de empatía y resolución de conflictos. Este esfuerzo conjunto contribuirá a formar jóvenes más competentes, emocionalmente y más responsables socialmente.

Referencias bibliográficas

- Agreda Montenegro, E. J. (2004). *Guía de investigación cualitativa interpretativa*. Graficad.
- Aguilera Becerra, A. M. y Jaimes Bernal, C. P. (2022). *Estrategias pedagógicas y didácticas innovadoras en la Universidad de Boyacá: (1 ed.)*. Tunja, Universidad de Boyacá. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/umariana/245563?page=14>.
- Andreu Rodríguez, J. M., Peña Fernández, M. E., & Ramírez, J. M. (2009). Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1), 37–49. <https://doi.org/10.5944/rppc.vol.14.num.1.2009.4065>
- Andreu Rodríguez, P., Rojas, L., & López, M. (2009). *Instrumento de evaluación de la agresión reactiva*. Editorial XYZ.
- Andueza, J., y Lavega, P. (2017). Incidencia de los Juegos Cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23 (1), 2017: 213-227.
- Aparicio Roa, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), Recuperado de: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6.a ed.)*. Editorial Episteme.
- Bahamon, L. (2018). *El Juego Dramático como Estrategia para Mejorar las Relaciones Interpersonales en los Alumnos del Sexto Grado de la Institución Educativa Miguel Grau, Seminario Huánuco*. Trabajo de Grado, Huánuco: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote

Benavides y De la Roz. (2008). Estrategia evaluativa facilitadora del mejoramiento del resultado en las pruebas ICFES de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre. (36).

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/1396/72002897.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Carrasco, M. González, J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Revista Acción Psicológica*, 4 (2), 7-34. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>.

Cifuentes Gil, R. M. (2011). Diseños de proyectos de investigación cualitativa. Novedad. Buenos Aires.

Clavijo, O. (2015). Los Juegos Cooperativos como Estrategia Pedagógica para Mejorar las Relaciones Interpersonales de los Estudiantes del Grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Colombia turismo web. (s.f.). Pupiales. <https://www.colombiaturismoweb.com/DEPARTAMENTOS/NARINO/MUNICIPIOS/PUPIALES/PUPIALES.htm>

Constitución Política de Colombia de 1991. (1991). Asamblea Nacional constituyente.

Cook y Reichardt. (1997). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa. Ed.

Correa, M. (2020). El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales. Trabajo de Grado, Caldas: Corporación Universitaria Lasallista.

Decety, J., & Jackson, P. L. (2004). The functional architecture of human empathy. *Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews*, 3(2), 71-100. <https://doi.org/10.1177/1534582304269527>.

Díaz-Aguado, M. y Martín, G. (2011). Convivencia y aprendizaje escolar en la adolescencia desde una perspectiva de género. *Psicothema*, v. 23, n. 2, p. 252-259.

Díaz-Barriga, Á., y Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (3.a ed.). McGraw-Hill.

Dyer, J. (2013). *Team Building: Proven Strategies for Improving Team Performance*. Wiley.

Erazo, Y. (2021). *Comprensión el Juego como Herramienta Educativa Orientada a Fortalecer las Relaciones Interpersonales*. Trabajo de Maestría, Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Espinal, M. L. M., & Gelvez, D. Y. P. (2019). Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia, resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas. *Zona próxima*, (31), 8-25.

Fernández, A., Pérez, M., & González, J. (2018). *La gestión emocional en adolescentes: Estrategias para la resolución de conflictos*. Editorial ABC.

García, A., & González, M. (2016). *La comunicación efectiva en el aula: Clave para un aprendizaje significativo*. Editorial Síntesis.

García, A., & Rojas, M. (2019). Aprendizaje cooperativo y su impacto en el rendimiento académico. *Revista de Educación y Aprendizaje*, 12(2), 110-120.

García, J. A., & López, M. (2020). La educación física y su impacto en el desarrollo integral del estudiante: Importancia de los juegos cooperativos en la adolescencia. *Revista de Educación Física y Deportes*, 19(2), 45-58.

- García, F. y Bacete. (2006). La identificación de los alumnos rechazados. Comparación de métodos sociométricos de nominaciones bidimensionales. *Infancia y Aprendizaje*, v. 29, n. 4, p. 437-451.
- Goleman, D. (2006). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Guerrero, D., Montañó, D. y Moreano, J. (2019). El juego como estrategia pedagógica para fomentar los valores tradicionales en niños y niñas de la institución educativa Ciudadela Mixta Colombia, municipio de Tumaco -Nariño. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). McGraw-Hill.
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Herrera. F. Ramírez. M. Roa. J. (2016). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana De Educación*. España. Pág.3-120.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Psychologist*, 44(2), 81-92.
- Anderson-McNamee, J. K., & Bailey, S. J. (2010). The importance of play in early childhood development. *Montana State University Extention*, 4(10), 1-4.
- López, M., & Rojas, P. (2016). *Agresión y violencia en el contexto escolar: Un enfoque psicosocial*. Editorial XYZ.
- Martínez, R. (2018). *Comunicación y trabajo en equipo: Estrategias para el aula*. Ediciones Pirámide.
- Martínez, R. (2019). *Psicología de la agresión*. Editorial Psique.

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Orientaciones pedagógicas del área de educación física (Documento No. 15). <https://www.mineducacion.gov.co>.

Monjas Casares, M. I. (2021). El complejo mundo de las relaciones interpersonales. Ediciones Pirámide. <https://elibro.net/es/ereader/umariana/215428?page=20>.

Muñoz, B., Cerón, A. y Yandún, B. (2019). Jugando y Saltando la Convivencia Vamos Mejorando: propuesta lúdica para fortalecer escenarios de sana convivencia a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del grado 5° de la IENSP sede el chorrillo, resguardo de pastas Municipio de Aldana. Pasto: Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Omeñaca, R. y Ruiz, J. (2005) Juegos Cooperativos y Educación Física. Editorial Paidotribo. https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Organización Mundial de la Salud. (2022). Maltrato infantil. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment>.

Penado, Raine, A., Dodge, H., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., & Liu, J. (2006). El Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva: Correlatos diferenciales de la agresión reactiva y proactiva en adolescentes varones. *Comportamiento agresivo*, 32 (2), 159-171. doi:10.1002/ab.20115.

M. Andreu, J. Peña, E (2014) Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24 (1) 37-42 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3150/315031876005.pdf>.

Pérez, J., & López, M. (2018). Técnicas de investigación cualitativa: Herramientas y aplicaciones. Editorial Académica.

Raine, A., Venables, P. H., & Mednick, S. A. (2006). *Causas de la agresión en la infancia: Un enfoque multidisciplinario*. Editorial ABC.

Real Academia Española. (2022). Empatía. <https://dle.rae.es/empat%C3%ADa>

Real Academia Española. (2022). Indiferencia. <https://dle.rae.es/indiferencia>

Salinas, R. (2020). *El juego como estrategia para favorecer las relaciones interpersonales mediante Educación Física*. Trabajo de Grado, San Luis Potosí: Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis de Potosí.

Sánchez, M., & Morales, P. (2015). *Metodologías de investigación en ciencias sociales*. Editorial Universitaria.

Simbaña-Haro, M., González-Romero, M., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G., (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. 593. *Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156. Recuperado de: <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>

UNESCO. (1986-1987). *Programa y Presupuesto de la Unesco aprobado para 1986-1987*.

Velázquez, C. (2014) *Aprendizaje Cooperativo: Aproximación Teórico- Práctico aplicado a la Educación Física*. Emás, *Revista Digital de Educación Física*, Año 5, N° 29. pp.2-8. http://emasf.webcindario.com/aprendizaje_cooperativo_una_aproximacion_teorico_practica_aplicada_a_las_EF.pdf

Wrangham, R (2017). Two types of aggression in human evolution. *PNAS*, 115, (2), 245-253. Recuperado de: <https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.171361115>.

Zabalza, M. Á. (2012). *Diseño y desarrollo curricular (12.a ed.)*. Narcea Ediciones.

Zamorano, M. M. (2019). La importancia del juego en los niños. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>.

Anexos

Anexo A. Consentimiento informado

Consentimiento informado para participar en una investigación científica

Investigación titulada: Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Pío XII del municipio de Pupiales

Las personas, abajo firmantes, registradas con número de cédula, con número de celular y rol que desempeñan, manifiestan que han sido invitados (as) a participar dentro de la investigación arriba mencionada y que se le ha dado la siguiente información:

Propósito: Dar a conocer a la población, objeto de estudio, la importancia y características de la investigación, la cual favorece el desarrollo social de los participantes.

Usted pueda decidir voluntariamente si desea participar en la investigación, si después de leer este documento presenta alguna duda, pida aclaración a los investigadores, quienes brindaran todas las explicaciones que se requieran para que tome la decisión de su participación, una vez Usted este de acuerdo con el procedimiento de:

- Aplicación de Instrumento que incluye: Cuestionario RPQ con 23 preguntas en escala Likert

Importancia de la investigación:

Objetivo y justificación de la investigación: En la presente investigación se ha planteado: Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos.

En la investigación se incluirán como participantes **los estudiantes del grado quinto b**, quienes tienen la capacidad de decidir su participación voluntaria en la presente investigación y en caso de que presente un compromiso motor que le impida firmar el consentimiento, puede delegar un acudiente para la firma de dicho consentimiento. Igualmente, se tendrá en cuenta que la investigación no tiene implicaciones en los aspectos morales, religiosos y culturales de la población evaluada. A las personas que decidan participar en la investigación se les realizará una Encuesta de autoaplicación/Cuestionario RPQ y un Diario de Observación para recolectar información destinada a Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la

Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos

Responsables de la investigación: El estudio es dirigido y desarrollado por David Camilo Barahona Mejía y Cristian Camilo Rosero Terán, estudiantes del programa de Maestría en pedagogía, quienes están bajo la asesoría del profesor (a) Mg. Ramiro Eliberto Ruales Jurado. Cualquier inquietud que usted tenga puede comunicarse con cualquiera de ellos al teléfono celular 3148651309 o al celular No 3182477795 de Cristian Camilo o al teléfono fijo 7244460, de la Universidad Mariana, en la ciudad de Pasto.

Riesgos y Beneficios: La encuesta/**Cuestionario RPQ** se utilizará para la obtención de información sobre las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto grado de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos, no implican riesgo alguno para Usted; las respuestas dadas no tendrán ninguna consecuencia para su situación personal. El beneficio más importante para Usted es que si hay presencia de algún tipo de alteración en las áreas indagadas, se le dará a conocer para que pueda utilizar dicha información en su Institución Educativa.

Confidencialidad: Su identidad estará protegida, porque en el estudio solo se utilizará un código numérico para identificarlo en la investigación. La información obtenida será almacenada en una base de datos que se mantendrá por cinco años más después de terminada la presente investigación. Los datos individuales solo serán conocidos por las investigadoras, mientras dura el estudio, quienes, en todo caso, se comprometen a no divulgarlos. Los resultados que se publicarán corresponden a la información general de todos los participantes.

Derechos y deberes: Usted tiene derecho a obtener una copia del presente documento y a retirarse posteriormente de esta investigación, si así lo desea en cualquier momento y no tendrá que firmar ningún documento para hacerlo, ni informar las razones de su decisión, si no desea hacerlo. Usted no tendrá que hacer gasto alguno durante la participación en la investigación y en el momento que lo considere podrá solicitar información sobre sus resultados a los responsables de la investigación.

En caso de que requiera algún tipo de tratamiento, las investigadoras no tendrán responsabilidad alguna.

Se lee y explica el presente consentimiento informado y no se le hará entrega de una copia del mismo con el fin de racionalizar el uso del papel como estrategia para el cuidado del medio ambiente, por lo tanto, se pedirá que firme el consentimiento en el registro de firmas adjunto.

Declaro que he leído o me fue leído este documento en su totalidad y que entendí su contenido e igualmente, que pude formular las preguntas que consideré necesarias y que estas me fueron respondidas satisfactoriamente. Por lo tanto, decido participar en esta investigación.

Fecha	Nombre	Firma	Número de identificación	Número de celular	Rol

Anexo B. Oficio de aprobación de la institución donde se ejecutará el proyecto



Libertad y Orden

Escuela Normal Superior Pío XII
Educación Preescolar – Básica Primaria – Básica Secundaria – Media Académica
Y Programa de Formación Complementaria
Licencia de Funcionamiento No 3366 de Octubre 9 de 2009
Acreditada Según Resolución No 000342 del 28 de Enero de 2019
DANE 152585000161 – NIT 814001758-1 – COD. ICFES – 011783
Carácter Oficial – Calendario A – Jornada Mañana



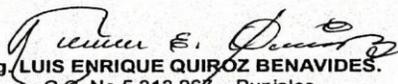
Pupiales, 20 de Mayo de 2024

Señores:
UNIVERSIDAD MARIANA
Pasto

Ref. Aprobación Solicitud de Proyecto de Investigación.

El rector de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Pío XII, en uso de sus facultades legales, **AUTORIZA** a los estudiantes **CRISTIAN CAMILO ROSERO TERÁN** y **DAVID CAMILO BARAHONA MEJÍA** para llevar a cabo el desarrollo de su proyecto de Investigación denominado “Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado Quinto en la Escuela Normal Superior Pío XII, año escolar 2024”.

Se expide la presente, en la oficina de Rectoría de la Escuela Normal Superior Pío XII, a los veinte días del mes de Mayo del año dos mil veinticuatro, (20 – 05 -2024).


Mg. **LUIS ENRIQUE QUIROZ BENAVIDES.**
C.C. No 5.313.267 – Pupiales
Rector

Elaboró: Karen Claudia Torres

Todo por Amor a Dios y como Él Lo Quiere

Pupiales – Nariño – Carrera 2ª No 6-77 – E-mail: normalpioxii@hotmail.com

Anexo C. Instrumento de recolección de información

Universidad Mariana
Facultad De Educación
Maestría En Pedagogía

Título del proyecto: Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales

Objetivo General: Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos.

Objetivo específico 1: Caracterizar las conductas que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes participantes en el estudio

Categoría: Relaciones interpersonales

Subcategoría: Agresión, violencia, acoso, maltrato, indiferencia.

Investigadores: David Camilo Barahona Mejía y Cristian Camilo Rosero Terán

Encuesta/Cuestionario RPQ

En algunas ocasiones, la mayoría de nosotros nos sentimos enfadados o hemos hecho cosas que no deberíamos haber hecho. Señala con qué frecuencia has realizado cada una de las siguientes cuestiones. No pases mucho tiempo pensando las respuestas, sólo señala lo primero que hayas pensado al leer la cuestión.

¿Con qué frecuencia?

Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes

1. Has gritado a otros cuando te han irritado	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
2. Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
3. Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
4. Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
5. Te has enfadado cuando estabas frustrado	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
6. Has destrozado algo para divertirte	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
7. Has tenido momentos de rabietas	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
8. Has dañado cosas porque te sentías enfurecido	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
9. Has participado en peleas de pandillas para sentirte «guay»	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
10. Has dañado a otros para ganar en algún juego	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
11. Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
12. Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
13. Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
14. Te has enfadado cuando otros te han amenazado	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
15. Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
16. Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
17. Has amenazado o intimidado a alguien	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
18. Has hecho llamadas obscenas para divertirte	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
19. Has pegado a otros para defenderte	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
20. Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
21. Has llevado un arma para usarla en una pelea	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
22. Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo
23. Has gritado a otros para aprovecharte de ellos	<input type="checkbox"/> nunca	<input type="checkbox"/> a veces	<input type="checkbox"/> a menudo

Anexo D. Matriz documental

Universidad Mariana
Facultad De Educación
Maestría En Pedagogía

Título del proyecto: Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Superior Pio XII del municipio de Pupiales

Objetivo General: Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos.

Objetivo específico 2: Crear la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el área de educación física.

Categoría: Juegos cooperativos

Subcategoría: Trabajo en equipo: comunicación, motivación, empatía, inclusión

Investigadores: David Camilo Barahona Mejía y Cristian Camilo Rosero Terán

Anexo E. Diario de campo

Universidad Mariana

Facultad De Educación

Maestría En Pedagogía

Título del proyecto: Los juegos cooperativos para promover las relaciones interpersonales en estudiantes del grado quinto en la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales

Objetivo General: Fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes de quinto de primaria de la Escuela Normal Superior Pío XII del municipio de Pupiales a través de estrategias pedagógicas basadas en los juegos cooperativos.

Objetivo específico 3: Analizar los efectos en las conductas de las relaciones interpersonales de los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica en la clase de educación física.

Categoría: Relaciones interpersonales

Subcategoría: Conductas: comunicación, empatía, resolución de problemas

Docentes: David Camilo Barahona Mejía y Cristian Camilo Rosero Terán

Diario de campo

Subcategoría	Aspectos a Observar	Hallazgos	Interpretación
Comunicación			
Empatía			
Resolución de problemas			

Anexo F. Aval de prueba piloto

Cuestionario RPQ

Ítem	Criterios a evaluar	Si	No
1	Los instrumentos tienen claridad en la redacción	x	
2	Las preguntas están expresadas con precisión	x	
3	Las preguntas formuladas en el instrumento inducen a una respuesta (sesgo)		x
4	El número de preguntas y su estructura son suficientes para recoger información	x	
5	Considera que se debe modificar alguna pregunta		x
6	Las preguntas planteadas permiten el logro del objetivo de la investigación	x	
7	El lenguaje es adecuado con el nivel de información	x	

Instrumento	Aplicable	No aplicabe
Cuestionario RPQ	x	
Observaciones del experto: Es adecuado para la recolección de información y la finalidad de la investigación.		

Validado por: Mg. Johana Suarez Gómez		sicologajohana@gmail.com
Firma: 	Teléfono: 3108333872	e-mail: sicologajohana@gmail.com

Matriz documental

Nombre del documento	Autor(es)	Año de publicación	Páginas consultadas	Link de acceso	Resumen

Ítem	Criterios a evaluar	Si	No
1	Los instrumentos tienen claridad en la redacción	x	
2	Las preguntas están expresadas con precisión	x	
3	Las preguntas formuladas en el instrumento inducen a una respuesta (sesgo)		x
4	El número de preguntas y su estructura son suficientes para recoger información	x	
5	Considera que se debe modificar alguna pregunta		x
6	Las preguntas planteadas permiten el logro del objetivo de la investigación	x	
7	El lenguaje es adecuado con el nivel de información	x	

Instrumento	Aplicable	No aplicabe
Matriz documental	x	
Observaciones del experto:		

Validado por: Mg. Johana Suarez Gómez		sicologajohana@gmail.com
Firma: 	Teléfono: 3108333872	e-mail: sicologajohana@gmail.com

Diario de campo

Ítem	Criterios a evaluar	Si	No
1	Los instrumentos tienen claridad en la redacción	x	
2	Las preguntas están expresadas con precisión	x	
3	Las preguntas formuladas en el instrumento inducen a una respuesta (sesgo)		x
4	El número de preguntas y su estructura son suficientes para recoger información	x	
5	Considera que se debe modificar alguna pregunta		x

6	Las preguntas planteadas permiten el logro del objetivo de la investigación	x	
7	El lenguaje es adecuado con el nivel de información	x	

Instrumento	Aplicable	No aplicabe
Diario de Campo	x	
Observaciones del experto:		

Validado por: Mg. Johana Suarez Gómez		
Firma: 	Teléfono: 3108333872	e-mail: sicologajohana@gmail.com

Anexo G. Vaciado Completo de Información Reactiva – Proactiva

Preguntas	Puntaje niños	Puntaje niñas	Puntaje total
Pregunta 1.: Has gritado a otros cuando te han irritado.	8	16	24
Pregunta 2.: Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior.	3	3	6
Pregunta 3: Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros.	5	17	22
Pregunta 4: Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso.	4	3	7
Pregunta 5: Te has enfadado cuando estabas frustrado	5	12	17
Pregunta 6: Has destrozado algo para divertirte	1	3	4
Pregunta 7: Has tenido momentos de rabietas	8	16	24
Pregunta 8: Has dañado cosas porque te sentías enfurecido	2	4	6
Pregunta 9: Has participado en peleas de pandillas para sentirte «guay»	0	0	0
Pregunta 10: Has dañado a otros para ganar en algún juego	3	0	3

Pregunta 11.: Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya.	2	9	11
Pregunta 12.: Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres.	1	2	3
Pregunta 13: Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego.	4	12	16
Pregunta 14: Te has enfadado cuando otros te han amenazado.	9	11	20
Pregunta 15: Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros	0	2	2
Pregunta 16: Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien	1	2	3
Pregunta 17: Has amenazado o intimidado a alguien	1	0	1
Pregunta 18: Has hecho llamadas obscenas para divertirte	1	0	1
Pregunta 19: Has pegado a otros para defenderte	4	6	10
Pregunta 20: Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien	2	2	4
Pregunta 2.: Has llevado un arma para usarla en una pelea.	1	1	2
Pregunta 22.: Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado.	4	3	7
Pregunta 23: Has gritado a otros para aprovecharte de ellos.	1	0	1

Anexo H. Diarios de Campo

Institución Educativa Normal Superior Pio XII

Grado: 5B Clase: Educación física

Población: Niños y niñas

Día. 1 Hora: 7:30 am

Fecha: 9 Oct 2024

Tema: El globo y la comunicación

Juego: El globo en el aire

Descripción de la actividad	Notas investigador
Al inicio de la actividad se realiza un saludo de bienvenida, y se invita a los estudiantes a participar del juego programado para esa sesión. La importancia de los juegos cooperativos requiere que los estudiantes colaboren para	En la clase de educación física, los alumnos se encuentran inmersos en el primer juego propuesto por los investigadores, donde la emoción y la actitud están al máximo. Sin embargo, a medida que avanza la actividad, comienzan a surgir gritos y palabras groseras entre los participantes. Algunos estudiantes,

alcanzar un objetivo común. Esto les enseña a valorar la opinión de sus compañeros y a trabajar juntos, lo que fortalece su capacidad para comunicarse de manera efectiva.

Al continuar con la clase se da una orientación y se invita a los estudiantes a tomar sus respectivos puestos. Se describe de forma detallada en qué consiste el juego el globo en el aire: el grupo debe mantener un globo en el aire durante un tiempo determinado por los investigadores, golpeándolo con diferentes partes del cuerpo como, por ejemplo: la mano derecha, pie izquierdo, cabeza, entre otros, pero sin que toque el suelo.

Objetivo: desarrollar la coordinación y la comunicación, además de promover el trabajo en equipo para mantener el globo en el aire. Después de aplicar el juego con sus diferentes variables se invita a todos los alumnos a reflexionar y conversar sobre cómo la coordinación y la comunicación pudieron ayudar a mantener el globo en el aire, y cómo estas habilidades pueden ser útiles en otras situaciones cotidianas en la vida de cada alumno.

Los equipos estaban conformados por seis alumnos y se pudo evidenciar que entre los participantes se empezaba a desafiar o indicar un tipo de amenaza de quien iba a perder, esto sucedió antes de que iniciará el juego. Una vez comienza la actividad se puede notar el afán, los gritos y la alegría, animándose al interior de cada equipo y es aquí donde se puede demostrar que algunos niños utilizan un vocabulario burlesco, a su vez un trato despectivo o grotesco al mirar que sus compañeros no trabajaban y por ellos iban a perder, lo que generó que algunos de los niños se sientan temerosos y aislados finalizando en no participar de la actividad propuesta.

frustrados por la falta de intervención y el temor a no alcanzar el objetivo del juego, dirigen comentarios despectivos hacia sus compañeros, creando un ambiente tenso y hostil. Este comportamiento no solo afecta la dinámica del juego, sino que también socava el espíritu de cooperación y respeto que debería prevalecer en la actividad. La situación se convierte en un claro ejemplo de cómo la presión por ganar puede llevar a la desintegración de la comunicación positiva y el compañerismo, elementos esenciales para el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Es por esta razón que Andueza y Pere Lavega (2017) expresan “Durante las clases, el maestro de EF dispone de un magnífico escenario para incentivar las relaciones entre el alumnado, evitar las situaciones discriminatorias, integrar a las personas aisladas y, en consecuencia, mejorar la convivencia y la cohesión grupal.” (p. 214)

En el mismo orden de ideas, la clase de Educación Física ofrece oportunidades para que los estudiantes se conozcan mejor a través de actividades y juegos. Esta interacción directa facilita la comunicación, ya que los alumnos deben coordinarse, discutir estrategias y apoyarse mutuamente para alcanzar objetivos comunes. Cuando los alumnos se sienten valorados y escuchados, la comunicación se vuelve más abierta y constructiva, lo que reduce el riesgo de actitudes discriminatorias. El juego propuesto puede servir como un puente para integrar a aquellos estudiantes que suelen estar aislados. Al incluir a todos en las actividades, se fomenta la interacción y se les brinda la oportunidad de expresarse, fortaleciendo así la comunicación y el sentido de pertenencia.

Por ello, en lo que respecta a las relaciones de aceptación, donde los estudiantes se eligen entre sí, una de las decisiones más importantes que debe tomar el docente es disminuir la cantidad de alumnos que se encuentran aislados y no integrados en los subgrupos. Según algunos autores Diaz Agudo y Martin (2011), el sentido de aceptación mutua entre los estudiantes proporciona una mayor confianza en el desarrollo de su personalidad, fomenta el respeto recíproco y la motivación por aprender, además de ofrecer una protección frente al estrés. (p. 256)

Día. 2	Hora: 10:30 am	Fecha: 12 Oct
Tema: La Cadena y el trabajo en Equipo		
Juego: La cadena humana		
Descripción de la actividad	Notas del investigador	
Para preparar a los estudiantes para la actividad, comenzamos con un calentamiento dinámico que incluye estiramientos y ejercicios de movilidad. Se les pide que realicen movimientos articulares, como giros de muñecas, caderas y tobillos, para evitar lesiones. Luego, se realizan juegos cortos de calentamiento, como "Simón dice", donde deben seguir instrucciones rápidas, promoviendo la	En primera instancia cuando se presentó y explicó la actividad se logró evidenciar que ya la mayoría de alumnos tenían sus grupos creados con anterioridad los cuales compartían cierta afinidad y seguridad al trabajar, dejando a una cantidad considerable sin reunir con el número de participantes para proseguir con la clase. Por esta razón, García, Bacete (2006) expresa que los estudiantes que son rechazados suelen mostrar elevados niveles de agresividad y tienden a estar aislados, además de tener una baja sociabilidad. Por otro lado, aquellos que son ignorados se caracterizan por presentar escasos comportamientos tanto agresivos como prosociales. Esta dinámica	

atención y la agilidad. Esto no solo activa su cuerpo, sino que también los motiva y los prepara mentalmente para trabajar en equipo.

Una vez finalizado el calentamiento, los estudiantes se agrupan en círculos y se les explica la actividad: deben formar una cadena tomados de las manos, asegurándose de que todos estén conectados. A continuación, se presenta la pista de obstáculos, que incluye conos, cuerdas, aros y otros elementos que desafían su coordinación y agilidad.

Al concluir la actividad, se realiza una reflexión grupal donde se invita a los estudiantes a compartir sus experiencias. Se les pregunta cómo se sintieron al trabajar en equipo, qué estrategias utilizaron para superar los obstáculos y cómo la comunicación influyó en su éxito. Esta discusión no solo permite a los estudiantes procesar lo aprendido, sino que también les ayuda a identificar cómo pueden aplicar la cooperación en otras áreas de su vida escolar, como en proyectos grupales o en la resolución de conflictos. Esta reflexión final refuerza el aprendizaje y la importancia de la colaboración, promoviendo un ambiente de respeto y apoyo mutuo entre los compañeros.

resalta cómo la falta de trabajo en equipo puede contribuir a estas situaciones, ya que los alumnos que no logran integrarse en un grupo pueden desarrollar actitudes negativas o, en su defecto, permanecer pasivos y desconectados de sus compañeros. (p. 5)

Teniendo en cuenta que el objetivo de dicha actividad es lograr atravesar la serie de obstáculos sin soltarse de las manos. Esto requiere que los estudiantes se comuniquen constantemente y que coordinen sus movimientos para no perder el equilibrio. El cual se pudo evidenciar después de haber organizado los grupos de manera equitativa y en donde al menos un participante por grupo tomó la vocería de orientar a sus demás compañeros. Por esta razón, "los aspectos internos de las tareas motrices, junto con factores subjetivos como amistades dentro de un grupo y la preferencia o desagrado del contacto corporal, pueden favorecer las relaciones de amistad o estimular el rechazo cuando las personas no comparten los mismos intereses, género o marco cultural." (Andueza y Pere Lavega, 2017. p. 217).

Los aspectos relacionados con las tareas motrices, como la forma en que los estudiantes se involucran en las actividades físicas, pueden ser determinantes en la creación de lazos de amistad o en la generación de rechazo. Esto sugiere que el entorno de aprendizaje no solo se ve afectado por las habilidades físicas de los alumnos, sino también por sus dinámicas sociales y emocionales.

La presencia de amistades en un grupo puede facilitar la comunicación y la cooperación, creando un ambiente positivo que fomente la inclusión. Sin embargo, cuando los estudiantes no comparten intereses, género o antecedentes culturales similares, pueden surgir barreras que dificultan la interacción. Este fenómeno puede llevar a la formación de cliques y, en consecuencia, a la exclusión de aquellos que no se sienten parte del grupo. La falta de conexión puede resultar en un ciclo de aislamiento y desmotivación, afectando tanto el rendimiento académico como el desarrollo personal de los alumnos.

El trabajo en equipo emerge como una estrategia clave para mejorar estas relaciones. Al fomentar la colaboración en actividades físicas, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con compañeros de diversos orígenes y habilidades. Esto no solo ayuda a derribar prejuicios, sino que también promueve la empatía y el respeto mutuo. A través de la comunicación efectiva y la resolución conjunta de problemas, los alumnos aprenden a valorar las diferencias y a reconocer las fortalezas de cada uno, lo que contribuye a un ambiente más armonioso.

Día: 3

Hora: 7:30 am

Fecha: 16 Oct

Tema: El carrusel de la amistad y la motivación.

Nombre del juego: El carrusel de la amistad.

Descripción de la actividad

Notas del investigador

<p>Para iniciar la actividad, se realizó un calentamiento general que incluye estiramientos y ejercicios de movilidad. Los estudiantes se agruparon en un círculo y comenzaron con movimientos articulares, como giros de brazos, muñecas y tobillos, para preparar sus cuerpos para la actividad. Luego, se incorporaron juegos dinámicos que involucren saltos y movimientos laterales, como "El juego de la estatua", donde deben moverse libremente hasta que se diga "estatua", promoviendo la agilidad y la atención. Este calentamiento no solo activa físicamente a los estudiantes, sino que también crea un ambiente lúdico y de camaradería que será fundamental durante la actividad principal.</p> <p>Una vez finalizado el calentamiento, se explica la dinámica del "Carrusel de la Amistad". Los estudiantes se agrupan en un círculo y se les entrega una pelota. El objetivo es pasar la pelota al compañero de al lado siguiendo una secuencia específica, como hacerlo únicamente con la mano izquierda. Esta regla no solo incrementa el desafío, sino que también requiere que los estudiantes se concentren y coordinen sus movimientos.</p> <p>A medida que avanza la actividad, se pueden introducir variaciones en la secuencia, como cambiar de mano o pasar la pelota por encima de la cabeza, lo que aumentará la dificultad y mantendrá el interés de los alumnos. Es vital que los estudiantes se mantengan atentos a los movimientos de sus compañeros, ya que la colaboración es esencial para evitar que la pelota caiga al suelo. Si alguien tiene dificultades, los demás deben estar dispuestos a ayudar y apoyarse mutuamente, lo que fomenta la comunicación y la solidaridad.</p> <p>La actividad se puede realizar en varias rondas, aumentando el tiempo de duración o el número de pelotas en juego, lo que añade un nivel extra de emoción y desafío. La risa y la diversión serán constantes, ya que el ambiente de cooperación y amistad se verá reflejado en la interacción entre los estudiantes.</p>	<p>Para esta sesión de clases los alumnos empezaron a tener más atención al ahora de organizar la actividad principal, si bien el juego "El Carrusel de la amistad" requería acciones motrices específicas, la motivación entre compañeros fue notable durante toda la actividad. Por ende, según Herrera, Ramírez y Roa, 2016 expresan que: "La motivación es una de las principales claves explicativas de la conducta humana, en referencia a la explicación de los tipos de comportamiento. Por ello la motivación representa lo que desde un primer momento determina que la persona inicie o no una acción, se dirija hacia un objetivo determinado y no se rinda hasta alcanzarlo" (p. 120).</p> <p>Es muy importante la motivación ya que es un factor clave en la conducta humana, subrayando que es lo que impulsa a una persona a iniciar una acción, enfocarse en un objetivo y perseverar hasta lograrlo. En el contexto de la educación y el trabajo en equipo, la motivación no solo afecta el rendimiento individual, sino que también influye en la dinámica grupal.</p> <p>Durante la actividad, la motivación entre compañeros fue evidente, lo que se refleja en su disposición para colaborar y apoyar a los demás. Este ambiente positivo no solo facilitó el desarrollo de habilidades motrices específicas, sino que también fortaleció las relaciones interpersonales. La motivación compartida creó un sentido de pertenencia y camaradería, lo que hizo que los estudiantes se sintieran más conectados y dispuestos a esforzarse por alcanzar el objetivo.</p> <p>En resumen, la motivación actuó como un motor que impulsó a los alumnos a participar activamente en la actividad, fomentando tanto su desarrollo físico como social. La experiencia demuestra que cuando los estudiantes están motivados, no solo se enfocan en el logro de un objetivo, sino que también se involucran en un proceso de aprendizaje colaborativo que enriquece su experiencia educativa.</p>
---	---

Día: 4 Hora: 10:30 am

Fecha: 19 Oct

Tema: El túnel de la amistad y la empatía.

Nombre del juego: El túnel de la amistad.

Descripción de la actividad	Notas del investigador
<p>Para comenzar la actividad "El Túnel de la Amistad", se realizará un calentamiento que prepare a los estudiantes tanto física como emocionalmente. Este calentamiento incluirá ejercicios de estiramiento y movilidad articular, donde los alumnos realizarán movimientos suaves con brazos, piernas y cuello para liberar tensiones y activar el cuerpo.</p> <p>Luego, se puede llevar a cabo un juego dinámico que fomente la interacción y el compañerismo, como "La telaraña", donde los</p>	<p>Durante la ejecución de la actividad "El Túnel de la Amistad", se observaron ciertas problemáticas que impactan el desarrollo del ejercicio y la dinámica grupal. Una de las principales dificultades fue la falta de empatía entre algunos estudiantes. A pesar de que la actividad estaba diseñada para fomentar el apoyo mutuo y la solidaridad, se notó que</p>

estudiantes se pasan una pelota entre ellos mientras dicen el nombre de la persona a la que se la lanzan. Esto no solo ayuda a calentar el cuerpo, sino que también crea un ambiente de confianza y conexión entre los alumnos, preparándose para la actividad principal.

Los estudiantes se organizan en dos filas enfrentadas, levantando los brazos para formar un túnel. Cada alumno, por turnos, pasará a través del túnel mientras los demás lo animan y lo apoyan verbalmente. Esta actividad no solo es física, sino que también está cargada de emoción y empatía.

A medida que un estudiante atraviesa el túnel, sus compañeros deben ofrecer palabras de aliento, aplausos y gestos de apoyo. Esto crea un ambiente positivo donde cada alumno se siente valorado y respaldado. La actividad puede realizarse en varias rondas, permitiendo que todos los estudiantes tengan la oportunidad de pasar por el túnel y recibir el apoyo de sus compañeros.

Es importante que el docente supervise la actividad para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera activa y que el ambiente se mantenga seguro y respetuoso. Se pueden introducir variaciones, como cambiar la dirección del túnel o permitir que los estudiantes elijan a quién quieren animar, lo que añade un elemento de diversión y creatividad. El objetivo principal de esta actividad es fomentar el apoyo mutuo y la solidaridad entre los estudiantes, ayudando a crear un ambiente positivo y de aceptación. Al experimentar el apoyo de sus compañeros, los alumnos aprenden la importancia de ser empáticos y solidarios, lo que fortalece las relaciones interpersonales y contribuye a un clima escolar más armonioso.

Al finalizar la actividad, se llevará a cabo una reflexión grupal donde se invita a los estudiantes a compartir sus experiencias. Se les preguntará cómo se sintieron al recibir el apoyo de sus compañeros y qué emociones experimentaron al animar a los demás. La reflexión también aborda cómo estas acciones de apoyo y aliento pueden trasladarse a otros contextos, como en el aula, en actividades extracurriculares o en la vida cotidiana. Al fortalecer la empatía y la solidaridad, los estudiantes no solo mejoran sus relaciones dentro del aula, sino que también desarrollan habilidades sociales que les serán útiles a lo largo de su vida.

algunos alumnos no ofrecían el aliento necesario a sus compañeros que pasaban por el túnel. En lugar de animar, algunos se mostraron indiferentes o distraídos, lo que generó un ambiente menos positivo del esperado al inicio de la actividad.

La empatía es fundamental en entornos educativos, ya que contribuye no solo al bienestar emocional de los estudiantes, sino también a la creación de un ambiente de aprendizaje positivo. Según Goleman (2006), "la empatía es la capacidad de ponerse en el lugar del otro y entender sus sentimientos y perspectivas". Esta habilidad es esencial para fomentar relaciones saludables entre compañeros y para promover un clima escolar inclusivo.

Además, la falta de empatía puede tener consecuencias negativas en la cohesión del grupo. Como señalan Decety y Jackson (2004), "la empatía no solo implica comprender las emociones de los demás, sino también responder a ellas de manera adecuada". En el contexto de "El Túnel de la Amistad", la ausencia de apoyo emocional afectó la experiencia de los estudiantes, impidiendo que se sintieran valorados y aceptados. Estas observaciones y reflexiones subrayan la importancia de trabajar en el desarrollo de la empatía dentro del aula, no solo para mejorar la dinámica de actividades como "El Túnel de la Amistad", sino también para cultivar un ambiente de aprendizaje más saludable y colaborativo.

Día. 5

Hora: 7:30 am

Fecha: 23 Oct

Tema: Trabajar en equipo para conseguir un tesoro.

Nombre del juego: El traslado del tesoro

Descripción de la actividad

Notas del investigador

Se comenzará con un calentamiento que active tanto el cuerpo como la mente. Este calentamiento incluirá ejercicios de estiramiento y movilidad, donde los alumnos realizarán movimientos suaves de brazos, piernas y tronco, promoviendo la flexibilidad y evitando lesiones durante la actividad.

Una vez finalizado el calentamiento, se explica la dinámica del "Traslado del tesoro". Los estudiantes se dividen en equipos de 6 miembros y se les presenta un objeto que representará el "tesoro" (puede ser una pelota, un libro o cualquier otro objeto ligero). El desafío consiste en trasladar este tesoro de un punto a otro, utilizando únicamente sus manos, sin dejar que caiga al suelo.

Para aumentar la dificultad y fomentar aún más la cooperación, se pueden establecer reglas adicionales, como atar las manos de los participantes con cintas o cuerdas, o incluso usar otros objetos para ayudar a sostener el tesoro, como una manta o una red. Esto obligará a los equipos a comunicarse de manera efectiva y a coordinar sus movimientos, ya que cada miembro deberá contribuir al éxito del grupo.

A medida que los equipos intentan completar la tarea, se observará cómo se desarrollan las dinámicas de grupo. Algunos equipos pueden encontrar dificultades iniciales, lo que les dará la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de la colaboración y la comunicación. El docente debe circular entre los grupos para ofrecer orientación y apoyo, asegurándose de que todos los miembros participen activamente.

El objetivo principal de esta actividad es fortalecer la cooperación y la comunicación entre los estudiantes, promoviendo la idea de que cada miembro del equipo es esencial para alcanzar el objetivo común. Al trabajar juntos para trasladar el tesoro, los alumnos aprenderán a valorar el papel de cada uno y a reconocer que el éxito del grupo depende del esfuerzo colectivo.

Al concluir la actividad, se llevará a cabo una reflexión grupal. Se invitará a los estudiantes a compartir sus experiencias y a discutir cómo cada miembro del equipo contribuyó al éxito del traslado del tesoro. Preguntas como "¿Qué estrategias utilizaron para trabajar juntos?" o "¿Cómo se sintieron al depender de sus compañeros?" pueden guiar la conversación.

Durante la realización de la actividad "El Traslado del tesoro", se observaron varias actitudes positivas entre los estudiantes que reflejaron un fuerte sentido de trabajo en equipo. Desde el inicio de la actividad, los alumnos mostraron disposición para colaborar, comunicarse y apoyarse mutuamente. Al enfrentarse al desafío de trasladar el "tesoro", los equipos discutieron estrategias y se organizaron de manera efectiva, lo que permitió que cada miembro se sintiera incluido en el proceso.

Una de las actitudes más destacadas fue la capacidad de los estudiantes para escuchar y considerar las ideas de sus compañeros. Esto fomenta un ambiente de respeto y confianza, donde todos se sintieron libres de expresar sus opiniones y sugerencias. Además, se observó un notable esfuerzo por parte de los alumnos para motivar a sus compañeros, especialmente cuando alguno enfrentaba dificultades. Este apoyo mutuo fue clave para mantener la moral alta y continuar con el objetivo común.

El trabajo en equipo es fundamental en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Según Johnson y Johnson (2009), "el aprendizaje cooperativo promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía". Estas habilidades son esenciales para el éxito en cualquier entorno, ya que permiten a los individuos colaborar de manera efectiva y construir relaciones positivas.

Además, el trabajo en equipo no solo beneficia a los individuos, sino que también contribuye al éxito del grupo en su conjunto. Como enfatiza Dyer (2013), "los equipos que trabajan bien juntos son capaces de lograr resultados que superan las capacidades de sus miembros individuales". En el contexto del Traslado del tesoro, esta unión se tradujo en una experiencia enriquecedora, donde los estudiantes no solo lograron trasladar el tesoro, sino que también fortalecieron sus lazos y aprendieron a valorar el aporte de cada uno.

Día: 6

Hora: 10:30 am

Fecha: 26 Oct

Tema: Comunicación y la Isla Desierta.

Nombre del juego: La Isla Desierta

Descripción de la actividad

Notas del investigador

Para iniciar la actividad "La Isla Desierta", se llevará a cabo un calentamiento dinámico que no solo active a los estudiantes físicamente, sino que también fomente la buena comunicación desde el principio. Esta actividad se denominará "El Teléfono Descompuesto en Movimiento". En este ejercicio, los estudiantes se colocarán en un círculo y se les pedirá que pasen un mensaje en susurros mientras se mueven por el espacio. El objetivo es que el mensaje se transmita correctamente, lo que requerirá que se escuchen atentamente y se comuniquen de manera efectiva. Este ejercicio no solo calienta el cuerpo, sino que también establece un ambiente de colaboración y atención, preparando a los estudiantes para la actividad principal. Una vez completado el calentamiento, se explica la dinámica de "La Isla Desierta". En el centro del espacio de juego, se coloca un "lago", que puede ser una manta grande o un área delimitada en el suelo. Alrededor del lago se disponen varias "islas", representadas por aros. Al comienzo del juego, cada estudiante debe pararse en una de las islas, asegurándose de que todos tengan un lugar.

A medida que avanza el juego, se retiran progresivamente algunas islas, lo que obliga a los estudiantes a encontrar la manera de que todos quepan en las islas restantes. Esta parte del ejercicio requiere que los grupos trabajen juntos, fomentando la creatividad y la cooperación. Los estudiantes deben comunicarse de manera efectiva para idear soluciones que les permitan acomodarse en las islas, ya sea mediante la formación de grupos más pequeños o la creación de nuevas estrategias para maximizar el espacio disponible.

Es importante que los estudiantes mantengan un diálogo abierto durante el juego, expresando sus ideas y preocupaciones sobre cómo resolver el desafío. El papel del docente es facilitar la actividad, observando las interacciones y ofreciendo apoyo cuando sea necesario, pero permitiendo que los estudiantes lideren sus propias soluciones.

El objetivo de "La Isla Desierta" es fomentar la creatividad, la cooperación y la solución de problemas bajo presión. A través de esta actividad, los estudiantes aprenderán la importancia de trabajar juntos y de comunicarse de manera efectiva para superar obstáculos. La dinámica del juego enfatiza que, en situaciones desafiantes, cada voz cuenta y que el trabajo en equipo es esencial para alcanzar el éxito.

Durante la ejecución de la actividad "La Isla Desierta", se observaron varias actitudes positivas entre los estudiantes que reflejaron una buena comunicación. Desde el inicio, los alumnos mostraron disposición para escuchar y compartir ideas sobre cómo acomodarse en las islas restantes. Esta apertura al diálogo fue crucial para el desarrollo de estrategias efectivas que permitieran a todos encontrar un lugar en las islas.

Los estudiantes se comunicaron de manera clara y respetuosa. Esta forma de interactuar no solo facilitó la resolución del desafío, sino que también fomenta un ambiente de colaboración y apoyo mutuo. Se notó que los alumnos valoraban las opiniones de sus compañeros, lo que contribuyó a que cada voz fuera escuchada y considerada.

Además, se evidenció un esfuerzo por mantener la calma y la positividad, incluso cuando las islas se redujeron y la presión aumentó. Los estudiantes se animaron entre sí, estas actitudes no solo ayudaron a mantener la moral alta, sino que también fortalecieron el sentido de equipo.

La buena comunicación es un componente esencial en el trabajo en equipo y en la resolución de problemas. Según García y González (2016), "la comunicación efectiva en grupos permite una mejor toma de decisiones y un incremento en la creatividad, ya que las ideas fluyen libremente entre los miembros". Este principio se observó claramente durante la actividad, donde la capacidad de los estudiantes para intercambiar ideas y apoyarse mutuamente fue clave para encontrar soluciones.

Asimismo, la comunicación no solo facilita la resolución de problemas, sino que también fortalece las relaciones interpersonales. Como señala Martínez (2018), "una comunicación abierta y constructiva en el aula fomenta un clima de confianza y respeto, lo que a su vez mejora la dinámica grupal". En "La Isla Desierta", esta confianza se tradujo en un ambiente donde los estudiantes se sintieron cómodos para expresar sus pensamientos y colaborar de manera efectiva.

Estas observaciones subrayan la importancia de cultivar un entorno donde la buena comunicación sea valorada, ya que no solo mejora el desempeño en actividades como "La Isla Desierta", sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en su vida académica y personal.