

El juego cooperativo para combatir la violencia en educación física

¹ López Figueroa, Diana Carolina

Secretaría de Educación Sonora, México
diana_lopez_18@hotmail.com

Resumen

El trabajo da cuenta de los resultados obtenidos de una intervención en el que se buscó reconocer la percepción de la población referente a cuestiones de maltrato y/o violencia dentro del centro escolar y es a través de este que se presenta la descripción analítica de los resultados obtenidos, para lo cual se determinó la muestra de estudio considerando a aquellos que actualmente cursan el tercer grado en la escuela primaria María de la Luz Márquez ubicada en Pueblo Yaqui, Cajeme. La recopilación de avances se reflejó a través de tres insumos; rubrica de observación, encuesta de sondeo y cuestionario de satisfacción, con los cuales se resalta el impacto de atender de manera pertinente las necesidades de formación de los estudiantes desde una perspectiva de sensibilización para romper las relaciones que generan violencia.

Palabras Clave: Juegos cooperativos, maltrato, resolución de conflictos, violencia.

Abstract

The work gives an account of the results obtained from an intervention in which it was sought to recognize the perception of the population regarding issues of abuse and / or violence within the school center and it is through this that the analytical description of the results is presented. obtained, for which the study sample was determined considering those who are currently in third grade at the María de la Luz Márquez elementary school located in Pueblo Yaqui, Cajeme. The compilation of advances was reflected through three inputs; observation rubric, poll survey and satisfaction questionnaire, with which the impact of attending to the training needs of students in a pertinent manner is highlighted from an awareness perspective to break the relationships that generate violence.

Keys Words: Cooperative games, abuse, conflicto resolution, violence.

I. Introducción

En la Educación Básica Obligatoria, en el Plan y Programas de Estudio Aprendizajes Clave para la Educación Integral (SEP, 2017) establece que la estructura y contenidos curriculares deben estar vinculados desde un enfoque humanista. Dentro de los once ámbitos

que componen el perfil de egreso de la Educación Obligatoria se encuentran el desarrollo del pensamiento crítico y solución de problemas, colaboración y trabajo en equipo; habilidades y principios, para que los alumnos logren desenvolverse y convivir en la vida en sociedad.

De acuerdo a Delors (1996) la Educación Integral se estructura en cuatro pilares del conocimiento: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser persona. Por su parte, en Educación Física integramos estos cuatro pilares en contenidos didácticos: conceptual, procedimental y actitudinal. Dicho esto, vincular en los alumnos el “saber, hacer y sentir” es primordial para una educación armónica en valores y a su vez para la paz. Comenzar desde un proceso de autoconocimiento, pasando por la sensibilización confianza y empatía hasta tener como resultado un juego rico en valores, libre de violencia.

Desde este tenor es hiperactivo cuestionarse ¿De qué manera atender y lograr la resolución de conflictos desde la sesión de Educación Física?

Cabe resaltar la importancia de responder a las necesidades y características del contexto en el que se desenvuelve nuestra labor, recobrar el interés y el sentido para que los alumnos aprendan desde una sana convivencia en condiciones de igualdad para que, se realicen plenamente y participen activa, creativa y responsablemente. En ese sentido, este trabajo tiene como propósito describir la evolución de un grupo de tercer grado de educación primaria en cuanto a la percepción que tienen acerca de la violencia antes y después de un proceso de sensibilización mediante el trabajo cooperativo.

II. Referentes teóricos

Si bien, el juego cooperativo es seleccionado como la principal herramienta didáctica para este trabajo de intervención, es relevante mencionar que para la SEP (2017) señala la importancia del juego como vehículo importante para el aprendizaje de los alumnos, ya que a través de este “los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones” (SEP, 2017, p. 71). Sin embargo, en ocasiones los diferentes enfoques del juego como los de competición, por ejemplo, tienden a generar o reforzar situaciones de rivalidad que afectan directamente la confianza y comunicación del grupo y a su vez desvalorizan el matiz de garantizar la participación de todos los integrantes. Por su parte, respecto a los juegos cooperativos:

“Pueden definirse como aquel en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Por ello se considera al juego cooperativo una actividad liberadora de la competición, de la eliminación y libre de crear sus propias reglas” (SEP, 2009 p. 265).

Desde este enfoque el juego se convierte en una actividad inclusiva, todos los participantes adquieren un sentido de victoria y no de derrota, nadie pierde, por tanto, nadie sale del juego y tampoco nadie se convierte en observador, desarrolla la autoconfianza y genera entre los jugadores un sentido de unidad donde el éxito es compartido.

Sin embargo, para que el juego cooperativo tenga un verdadero impacto es necesario que este sea totalmente voluntario, es decir, que el alumno decida por cuenta propia que desea participar, para ello, un punto clave es tratar el tema de la diversidad. “En el aula el trabajo cooperativo debe estar enfocado al desarrollo de las capacidades y talentos diversos; cada alumna o alumno, a su modo, puede contribuir a lograr la meta común” (CDHDF, 2007, p. 69).

Cascón y Martín (1995) sugieren un proceso de evolución del grupo previo a la aplicación de juegos de resolución de conflictos; en otro sentido, es necesario que primero todos los integrantes establezcan vínculos afectivos (conocer gustos, pasatiempos, etc.), sin esta base el grupo no puede avanzar a realizar actividades de confianza ya que muy lejos de beneficiar, pudiera ser contraproducentes, generar susceptibilidad, desconfianza e inseguridad entre los mismos.

Dicho esto, los autores sugieren que los juegos cooperativos pueden darse en el siguiente orden:

1. Se tiene el primer acercamiento y contacto. La finalidad es aprenderse los nombres y características mínimas. – Juegos de presentación
2. El grupo debe conocerse entre sí y cada participante a su vez debe auto-conocerse, se intenta ir creando un ambiente positivo. - Juegos de conocimiento.
3. Hacer conscientes las propias limitaciones, facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de forma verbal y no verbal potenciando la aceptación de todos. – Juegos de afirmación.

4. Realizar ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo. Construir la confianza en el grupo los prepara para un trabajo en común. – Juegos de confianza.
5. Favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y estimular la comunicación no verbal (gestual, contacto físico, mirada, etc.) – Juegos de comunicación.
6. Disminuir la competición, tratar de que todos/as participen, no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego. –Juegos de cooperación.
7. Dar el espacio para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones, buscar posibles soluciones. – Juegos de resolución de conflictos.
8. Romper situaciones de monotonía o tensión, rompe hielo, liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento. – Juegos de distensión.

Es importante destacar que no existe una regla específica para que dicho orden de desarrollo lúdico deba aplicarse tal cual, dado que cada grupo presenta características y necesidades diferentes, la propia interacción y experiencia con los involucrados permitirá al docente saber que actividades son pertinentes o no para los niños y a su vez de qué manera va evolucionando el ambiente laboral entre ellos.

III. Metodología

La presente investigación es un estudio de caso mediante el método de investigación acción, donde la población de estudio fue sometida a una serie de actividades observándose el desarrollo del impacto de estas en los individuos mediante un insumo de escala cualitativa aplicada al inicio y al final del estudio y dos instrumentos en escala cuantitativa para medir la percepción de la población de estudio, los resultados son presentados por medio de un análisis descriptivo; elementos que permitieron reconocer el proceso de desarrollo de la población del muestreo y en qué medida fueron capaces de poder o no enfrentarse a la resolución efectiva de conflictos.

Se utilizó como estrategia didáctica *Juegos Cooperativos* en un tiempo aproximado de 2 meses (8 sesiones), los resultados señalados en este documento aún no son definitivos

puesto que el grupo aun continua en proceso de avance y solo se presentan las evoluciones obtenidas.

Tamaño de la Muestra

En esta intervención, la muestra se conformó por un grupo de alumnos que oscilan entre las edades de 7 y 8 años que cursan el tercer año de educación primaria durante el Ciclo Escolar 2019-2020 en la Escuela Primaria María de la Luz Márquez ubicada en Pueblo Yaqui, Cajeme, en el Estado de Sonora.

Tabla 1. Estadística de alumnos atendidos (elaboración propia)

GRUPO	N° HOMBRES	N° MUJERES	TOTAL
3A	10	14	24
3B	12	12	24
TOTAL	22	26	

El desarrollo de la intervención se distribuyó en ocho sesiones de 50 minutos con las siguientes actividades (véase Cascón y Martín 1995 para conocer el desarrollo y características de las actividades). En las sesiones 1 y 2 (juegos de presentación y conocimiento) se abordó el primer contacto con el grupo, conocer el nombre y algunos datos básicos de los integrantes del grupo; en las sesiones 3 y 4 (juegos de afirmación) se dió apertura a reconocer las propias necesidades y poder expresarlas; en las sesiones 5 y 6 (juegos de confianza y comunicación) creación de un clima favorable para el desarrollo de la comunicación verbal y escucha activa; y finalmente en las sesiones 7 y 8 (juegos cooperativos y resolución de conflictos) desarrollo en la capacidad de compartir bajo el esquema en el que los conflictos no es algo a evitar, sino a resolver de forma creativa.

Tabla 2. Desarrollo de la secuencia aplicada con el tipo de actividades desarrolladas
(Elaboración propia)

Momento de aplicación	Categoría	N° Ficha/Nombre De La Actividad
Sesión 1 y 2	Juegos de presentación y conocimiento.	003/ Estoy sentado/a y amo muy en secreto... 005/ Me pica aquí. 006/ El nombre que te alcanzo 007/ Juego de los nombres 1.01/ Entrevistas mutuas
Sesión 3 y 4	Juegos de afirmación.	2.04/ Abrazos cooperativos musicales 2.06/ Lavacoches 2.10/ Sentir en el suelo 2.12/ La Espiral 2.13/ Afecto no verbal
Sesión 5 y 6	Juegos de confianza y comunicación.	3.03/ Elefantes 4.03/ A la escucha 4.08/ El zoológico 4.13/ Fila de cumpleaños 4.14/ Barómetro de valores
Sesión 7 y 8	Juegos cooperativos y resolución de conflictos.	5.01/ Rompecabezas colectivo 5.02/ Pintura alternativa 5.06/ Aros musicales cooperativos 5.16/ Hagamos juntos números, formas y letras. 6.09/ La dinámica de los cubos.

Instrumentos de evaluación

- Rubrica

Se aplicó rubrica de observación al inicio de la investigación a través de la actividad “Fotos conflictivas/ficha 6.05” (Cascón, 1995, p. 116) para conocer el nivel en el que se encontraban los grupos en tema de resolución de conflictos (ver tabla 4). Al finalizar el bimestre se aplicó nuevamente la rúbrica en cada una de las categorías de juegos cooperativos donde el desempeño grupal se evaluó en escala cualitativa: excelente, bueno, insuficiente, deficiente.

Tabla 4. Rubrica de observación de nivel de desempeño (elaboración propia)

Categoría	Excelente	Bueno	Insuficiente	Deficiente
Presentación y conocimiento	Se presentan y comparten gustos, pasatiempos o aficiones.	Se presentan y medianamente comparten gustos, pasatiempos o aficiones.	Se presentan y no comparten gustos, pasatiempos o aficiones.	No se presentan y no comparten gustos, pasatiempos o aficiones.
Afirmación	Identifican las cualidades y limitaciones que poseen de acuerdo a sus características personales.	Reconoce algunas de sus cualidades y limitaciones de acuerdo a sus características personales	Presentan dificultad en reconocer sus cualidades y limitaciones de acuerdo con sus características personales	No reconoce sus cualidades y limitaciones según sus características personales
Confianza y comunicación	Utilizan sus valores personales para mejorar la convivencia grupal	Utilizan algunos de sus valores personales para mejorar la convivencia grupal	Utilizan poco sus valores personales para mejorar la convivencia grupal	Les cuesta poner al servicio del grupo sus valores personales para mejorar la convivencia grupal.
Cooperación y resolución de conflictos	Respetan siempre la participación y opinión de sus compañeros	Respetan parcialmente la participación y opinión de sus compañeros	Respetan la participación, pero no la opinión de sus compañeros	No respetan la participación y opinión de sus compañeros

- Encuestas de sondeo

Se aplicaron 48 encuestas de sondeo entre los alumnos inscritos en el tercer año de educación primaria referente a situaciones de maltrato y violencia que se estuvieron observando. La estructura de los indicadores se formuló de tal manera que permitiera reconocer que alumnos se perciben como víctimas, y cuales se perciben como agresores. Las encuestas se aplicaron en dos momentos: al inicio de la investigación y al finalizar el primer bimestre. En cada insumo la escala cualitativa fue: Nunca, pocas veces y siempre, a través de los siguientes aspectos:

Tabla 3. Indicadores para valorar la percepción sobre aspectos de violencia en el espacio escolar (elaboración propia).

Indicadores	Nunca	Pocas veces	Siempre
Me golpean			
Hablan mal de mi			
Me ponen apodosos que me ofenden			
Me insultan			
No me dejan participar			
Me ignoran			
Golpeo			
Hablo mal de mis compañeros			
Pongo apodosos que ofenden			
Insulto			
No dejo participar a los (as) compañeros que me caen mal			
Ignoro			

- Cuestionario de satisfacción

Al final del bimestre los alumnos realizaron el llenado del *cuestionario de satisfacción* en el cual el alumno señaló en escala numérica (del 1 al 5) el grado de satisfacción personal en relación al nivel de complacencia experimentada durante las actividades, donde: 1: No me gustó participar, 2: Me gustó un poco participar, 3: Me gusto participar por momentos, 4: Me gusto participar, 5: Me gustó muchísimo participar.

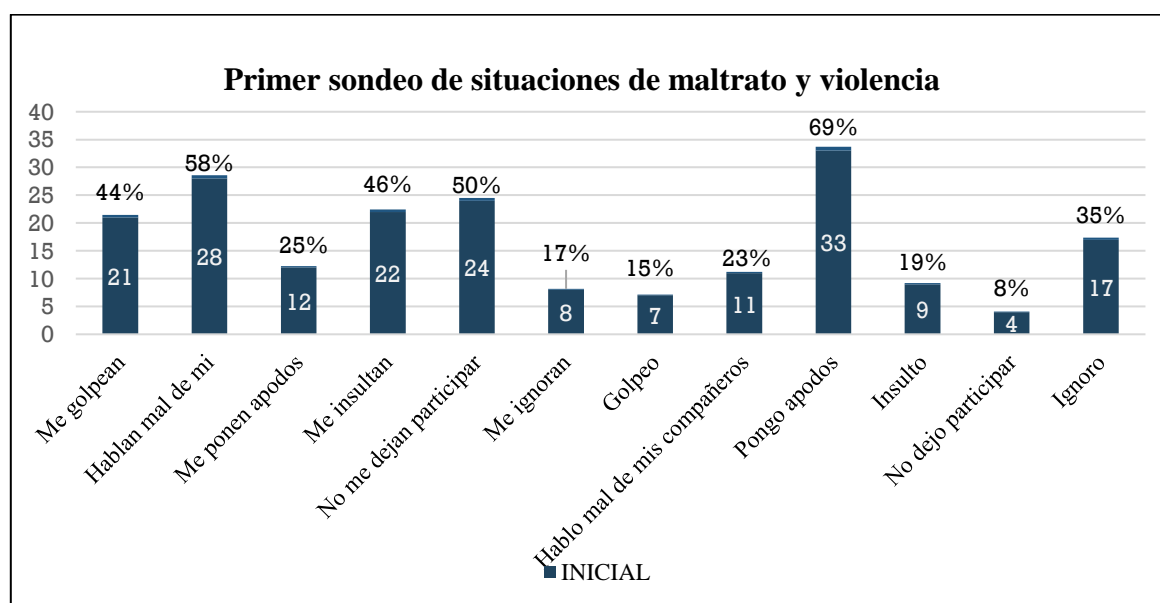
IV. Resultados

De acuerdo con los aspectos observados durante la primera sesión de diagnóstico, los grupos A y B se ubicaron en un nivel de desempeño en la categoría de Resolución de Conflictos; *Deficiente e Insuficiente* respectivamente, a través de los criterios mostrados en la tabla número cuatro:

Después del proceso de sensibilización respecto al tema “*La Violencia*” durante 8 sesiones en un lapso de 2 meses, los alumnos mostraron el siguiente desempeño: Presentación y conocimiento: Excelente, Afirmación: Bueno, Confianza y comunicación: Bueno. Lo que mostró un notable avance en la categoría de cooperación y resolución de conflictos en comparación al inicio de la investigación posicionándose tanto el grupo A como el B en un nivel de desempeño BUENO: *Respeto parcialmente la participación y opinión de sus compañeros*.

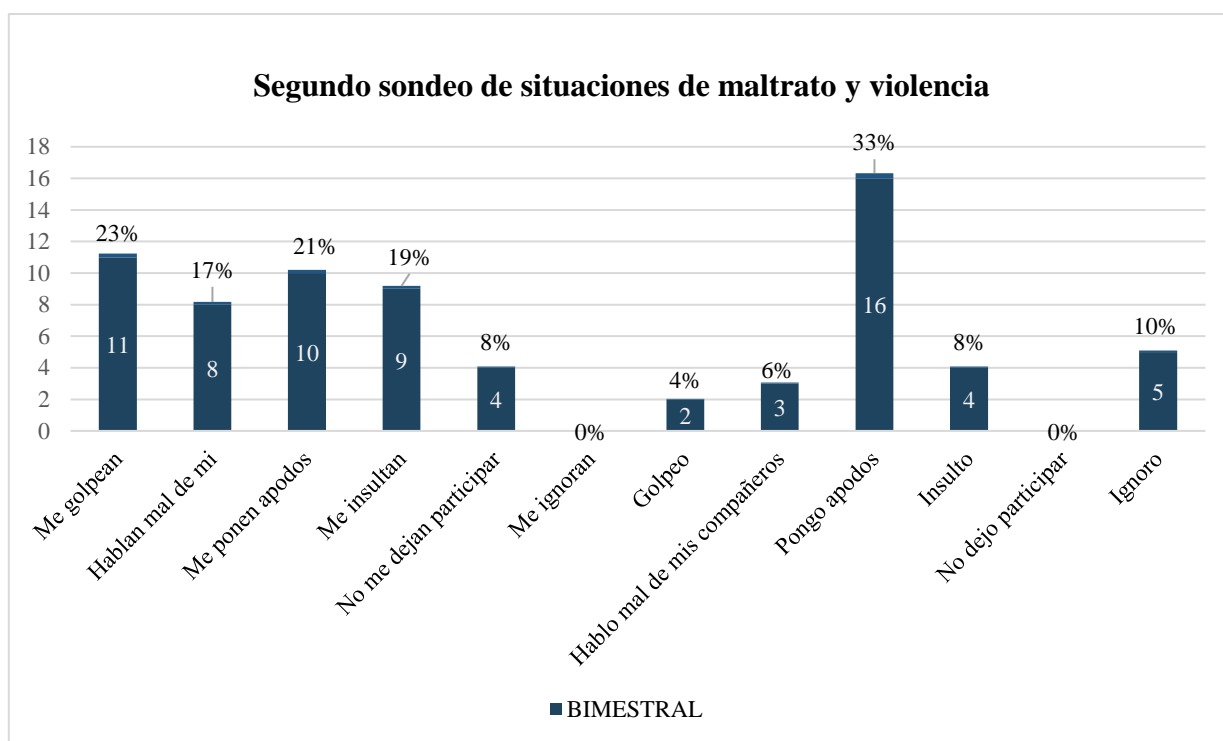
Acercas de la opinión de los niños en situaciones de maltrato y violencia podemos observar que durante el diagnóstico predominó el aspecto “pongo apodos” con un 69% de incidencia el cual le secunda con un 58% “hablan mal de mí” (Véase Tabla 5 “Primer Sondeo de situaciones de maltrato y violencia”).

Tabla 5. Resultados de primer sondeo de situaciones de maltrato y violencia (elaboración propia).



Se reflejó un notable avance en las opiniones de los niños en el segundo sondeo aplicado al término del bimestre, donde aspectos que predominaban como “pongo apodos” se redujo casi un 50% posicionándose con un 33% de incidencia, “hablan mal de mí” de un 58% se redujo a 17% y los aspectos “me ignoran y no dejo participar a mis compañeros (as)” se mitigó a un 0% de incidencia. Conductas disruptivas de maltrato físico “me golpean” disminuyeron de un 44% a un 23%.

Tabla 6. Resultados del segundo sondeo de situaciones de maltrato y violencia (elaboración propia).



El reconocimiento de los resultados obtenidos a través del cuestionario de satisfacción (tabla 7) es muy halagador no solo porque predomina el aspecto positivo “Me gustó muchísimo participar” en 34 alumnos (71%) si no porque en aspectos negativos “No me gustó participar” no se presentó ningún porcentaje.

Tabla 7. Resultados del cuestionario de satisfacción (elaboración propia).



V. Discusión

Los juegos cooperativos en la asignatura de Educación Física tienen un efecto positivo en la erradicación de la violencia, esto aunado al desarrollo de habilidades físicas básicas (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad); así como habilidades, destrezas y tareas motrices (expresión corporal, coordinación y equilibrio).

Autores como Díaz-Aguado (2004), afirman que las situaciones de violencia aparecen con mayor habitualidad en el ámbito escolar y no en periodos de ocio, por tanto, es imprescindible el papel del educador y sus implicaciones al planificar las actividades de intervención para transformar la práctica educativa y beneficiar la convivencia pacífica en un proceso de reflexión en el propio docente y los alumnos.

Urrea (2019) destaca que la escuela es un espacio para la construcción de la paz mediante el desarrollo social, por tanto, no puede ser ajena a los desafíos que exige a la resolución de problemas y a la construcción de relaciones en medio de ambientes hostiles.

IV. Conclusiones

Los resultados anteriores reflejan como a través de pequeñas practicas podemos erradicar la violencia escolar a favor de la paz. Trabajar desde actividades socioafectivas, donde desde la experiencia personal los alumnos logren entender la importancia y necesidad de transformar las actitudes y comportamientos.

¿De qué manera atender y lograr la resolución de conflictos desde la sesión de Educación Física? A través de la empatía, enseñar que la no violencia no es la ausencia de

violencia, sino que se actúa para transformar o detener la misma. Entender que los conflictos siempre van a existir, pero que el verdadero reto está en saber cómo enfrentarlos, no generar espacios escolares que solo intelectualicen el conocimiento, es necesario centrarse también en formar personas capaces de convivir.

Es pertinente como docentes generar ambientes de aprendizaje favorables para los educandos, provocar interés y gozo por la actividad física y para ello debemos siempre tener presente que en la actualidad la inclusión no es una opción, es una necesidad, y por tanto siempre será un trabajo más enriquecedor si todos trabajamos juntos y al mismo tiempo. La cooperación ejercita la socialización, la confianza y la corresponsabilidad.

Referencias

- Cascón, P. y Martín Beristain, C. (1995). *El juego en la evolución del grupo. La Alternativa del Juego en la Educación para la Paz y los Derechos Humanos. Fichas técnicas*. Aguascalientes, Ags. Impresora Finita.
- Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal, [CDHDF], (2007). *Manual para Construir la Paz en el Aula. Constructores de Paz en la Comunidad Escolar. Guía para docentes. Primera edición*. México, D.F. Recuperado de: https://piensadh.cd hdf.org.mx/images/publicaciones/guia_para_la_educacion_en_de_rechos_humanos/2011_Manual_construir_paz.pdf
- Delors, J. (1996.). Los cuatro pilares de la educación. En *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI* (pp. 91- 103). Madrid: Santillana / UNESCO.
- Díaz-Aguado, M. J., Martínez, R., & Martín, G. (2004). *La violencia entre iguales en la escuela y en el ocio. Estudios comparativos e instrumentos de evaluación*. Madrid: Instituto de la Juventud
- Secretaría de Educación Pública, [SEP], (2009). *Programa de estudios 2009. Tercer Grado. Educación Básica Primaria. Segunda Edición*. Ciudad de México: Dirección General de Desarrollo Curricular, Subsecretaría de Educación Básica.
- Secretaría de Educación Pública, [SEP]. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica Plan y Programas de Estudio*,

Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Ciudad de México:
Dirección General de Desarrollo Curricular, Subsecretaría de Educación Básica.

Urrea, P., Bernate, J., & Fonseca, I. (2019). *Docentes formadores para la paz, desde las prácticas pedagógicas.* Revista de Alesde Curitiba, v. 10, n. 1.