

CAPITULO I

EL JUEGO COOPERATIVO INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA PAZ

Doris Elena Salazar Hernández

Doctora en educación, docente de planta, Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.
ORCID: 0000-0002-3474-7319 dorissalazar@elpoli.edu.co

Rosa Bibiana Giraldo Morales

Especialista en Educación, docente de cátedra, Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. ORCID: 0000-0001-7314, rosagiraldo@elpoli.edu.co

Sara Giraldo Salazar

Abogada, graduada de la Universidad EAFIT.
ORCID: 0009-0005-1494-556, sarisgs06@gmail.com

RESUMEN

Como educadoras universitarias con experiencia en todos los niveles de educación, afirmamos que la competencia atraviesa los procesos educativos favoreciendo a “los más dotados”, a tal punto que cooperar es considerado como un acto altruista, mientras que la competencia es un ideal y en muchos casos generadora de discriminación y de exclusión. El objetivo es proponer el juego cooperativo como alternativa de innovación pedagógica para la paz, que contribuye al cumplimiento del mandato de una educación de todos y para todos. La estrategia metodológica utilizada parte de procesos de sensibilización y capacitación a los estudiantes en formación de la licenciatura del Politécnico con el fin de que apropien los juegos cooperativos y los implementen en sus prácticas pedagógicas. El juego cooperativo es un dispositivo que posibilita la reconstrucción del tejido social donde valores como la resiliencia y la inclusión se hacen significativos y necesarios en la formación de los seres humanos.

PALABRAS CLAVE: juego cooperativo, innovación pedagógica, paz

THE COOPERATIVE GAME PEDAGOGICAL INNOVATION FOR PEACE

ABSTRACT

As university educators with experience at all levels of education, we affirm that competition permeates educational processes, favoring “the gifted” to such an extent that cooperation is considered an altruistic act, while competition is an ideal and, in

many cases, a generator of discrimination and exclusion. Our objective is to propose cooperative game as an alternative pedagogical innovation for peace, which contributes to fulfilling the mandate of education for all and to all. The methodological strategy used involves sensitizing and training students in the Polytechnic degree program so that they can appropriate cooperative games and implement them in their pedagogical practices. Cooperative game is a tool that enables the reconstruction of social fabric, where values such as resilience and inclusion become significant and necessary in the formation of human beings.

KEYWORDS: cooperative game, pedagogical innovation, peace.

1. INTRODUCCIÓN

Como educadoras universitarias con experiencia en todos los niveles de educación, podemos afirmar que la competencia atraviesa todos los procesos educativos favoreciendo a unos pocos, “los más dotados”, a tal punto de que cooperar es considerado como un acto altruista, poco visible en lo cotidiano, mientras que la competencia se ha convertido en un ideal y en muchos casos es generadora de discriminación y de exclusión. En el ámbito educativo ser excluido es algo que le puede pasar a cualquier persona y no necesariamente por cuestiones de raza, de creencias, de religión o de algún tipo de discapacidad. El presente proyecto aborda el tema del juego cooperativo, tratado desde una perspectiva reflexiva, dentro del contexto de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Se parte del supuesto de que el juego cooperativo puede ser definido como una innovación pedagógica que propicia acciones de y para la paz. El cual desde una óptica reflexiva, produce un efecto positivo sobre los actores que lo practican. La pregunta que se configura en el desarrollo de esta comunicación es:

¿Qué buscan los docentes, los practicantes y los graduados cuando implementan el juego cooperativo en sus prácticas?

El objetivo de esta comunicación es proponer el juego cooperativo como alternativa de innovación pedagógica para la paz, que contribuye al cumplimiento del mandato de una educación inclusiva, participativa, de todos y para todos. Como objetivos específicos tenemos el de identificar la intencionalidad de los docentes, los estudiantes

practicantes y los graduados cuando implementan el juego cooperativo en sus prácticas pedagógicas y reconocer el juego cooperativo como herramienta en la formación de formadores del programa de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes.

Esta investigación permite un acercamiento al juego cooperativo desde las voces de los diferentes actores de la Licenciatura. Se identificó que las intencionalidades que tienen al implementar el juego cooperativo en sus prácticas son para la formación en valores como la inclusión, la equidad, la empatía, la solidaridad, características fundamentales en la construcción de una cultura para la paz, coincidiendo con autores como Lentz y Cornelius (1950), como el movimiento pacifista de los New Games y Fluegelman (1979) y Velázquez (2008) en tanto y en cuanto éstos ven al juego cooperativo como una alternativa para fomentar la paz, reforzando la importancia de la cooperación en su construcción. Además, consideran que utilizar el juego cooperativo como herramienta en la formación contribuye al fortalecimiento de competencias ciudadanas en los estudiantes, propicia la comunicación asertiva y se convierte en un medio para la resolución de problemas.

Esta ponencia hace parte de los resultados parciales de la investigación *El juego cooperativo reflexivo como dispositivo formador* (Salazar, 2022). Financiada por la Institución Universitaria Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Juego cooperativo

En los antecedentes del juego cooperativo se encuentra el movimiento pacifista de los New Games, aparecido a finales de la década de los sesentas en los Estados Unidos en contra de la guerra de Vietnam. Hoy estos juegos cobran vigencia después de una generación de haber sido creados y forman parte del currículo de países como Estados Unidos, Canadá y España. La experiencia de los New Games con los juegos

cooperativos demostró que la aceptación de los seres humanos cuando juegan no depende de un marcador, y que la conquista de acercarse suavemente unos a otros en un juego limpio posibilita el desarrollo de la tolerancia, el respeto y disminuye las conductas agresivas. Al respecto Orlick (1978) comenta que aunque esta meta parece distante y remota, podemos cambiar la forma competitiva de los juegos que hemos jugado en el pasado y reestructurarlos buscando reforzar la cooperación. Este autor define los juegos cooperativos como aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. Se juega con otros, y no contra otros (Orlick, 2001, p.15).

Por su parte, Brotto, (2003) en relación a los juegos cooperativos afirma que: “participando de estos juegos, nos tocamos el corazón los unos a los otros, deshacemos la ilusión de estar separados y aislados y percibimos cuan buena e importante es la gente y cuan necesario es respetar la singularidad del otro” (p.67). Para Giraldo (2005) los juegos cooperativos son:

aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. Se juega con otros y no contra otros (p. 9).

En esta misma línea Salazar y Silva (2018) consideran que el juego cooperativo es un dispositivo que propicia el encuentro de valores, en tanto su filosofía y estructura invitan a que sus participantes trabajen juntos hacia una meta común, su intención es que cada uno dé lo mejor de sí, reconociendo que el proceso es lo más importante, se gana o se pierde en equipo. Sus características principales son la inclusión y el respeto al otro.

Todas estas definiciones identifican a los juegos cooperativos con características fundamentales para afianzar una cultura de paz estable y duradera, impulsando e incentivando la aceptación del otro y la capacidad de trabajo en equipo.

2.2 El juego cooperativo como innovación pedagógica

Considerar que la educación contribuye a la paz no es algo nuevo, diferentes autores y académicos han llamado la atención al respecto, ya que a través de la educación es posible inculcar valores cívicos y actitudes de respeto, cooperación e intervención pacífica para abordar diversas problemáticas. Se parte del supuesto que la educación los puede abordar, pero es conocido que este es un desafío global, incluso la UNESCO ha reconocido en el Marco de Acción Educación 2030 la necesidad de la inclusión y la igualdad como cimientos de una enseñanza de calidad (UNESCO, 2015). En este sentido el juego cooperativo por su estructura puede ser considerado como una innovación pedagógica que en manos de un docente que lo comprenda, lo apropie y lo implemente en sus prácticas apunta a esta intencionalidad de contribuir a la paz. Tal como lo sostiene Perrenoud (2011) “el instrumento principal de la práctica pedagógica no son los manuales, el programa o las tecnologías, sino el propio enseñante [docente], su capacidad de comunicar, de dar sentido, de hacer trabajar, de crear sinergias entre los alumnos, de relacionar los conocimientos o de regular los aprendizajes individualizados” (p. 109). Al respecto, Velázquez (2013) desde la revisión de investigaciones sobre los efectos del juego cooperativo encuentra que los docentes que introducen juegos cooperativos en sus clases pretenden aumentar la participación de los estudiantes en las actividades propuestas las cuales ayudan a fortalecer los procesos de socialización de los estudiantes, promoviendo la inclusión y previniendo las conductas disruptivas y los conflictos en las clases. La finalidad del proceso educativo, más que una transmisión de saberes, métodos y técnicas tiene que ver con la formación de individuos respetuosos, tolerantes, solidarios, empáticos, autónomos, responsables y éticos, con capacidad de aceptar la diferencia y de compartir con el otro y con los otros. Siendo, precisamente, desde esta intención donde el juego cooperativo es significativo y útil como herramienta para la paz y la convivencia. Velázquez (2002) articula el concepto de juego al desarrollo del quehacer profesional del educador físico y muestra su importancia a nivel social, cultural e ideológico para el alcance de la paz. Dentro de la propuesta de enseñanza del juego cooperativo el autor propone que el juego, desde la cooperación, debe cumplir con cuatro elementos fundamentales como liberar tensiones,

mejorar la creatividad, eliminar la competición y la agresión; y darles primacía a los procesos de enseñanza y aprendizaje que se presentan a diario.

2.3 Juego cooperativo y paz

Según como plantea la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) la paz no es la omisión o eliminación de oposiciones, sino el reconocimiento de estos conflictos y la preferencia por una salida negociada que no implique el ejercicio de la violencia. Uno de los pilares fundamentales de la educación es aprender a vivir juntos. En el contexto escolar y en los juegos que se llevan a cabo en la misma, se puede violar este principio a través del exceso de competición y del alarde exacerbado a la victoria, lo que puede “contribuir, además, al elitismo motriz y a la promoción de la cultura del triunfador, tan en boga en nuestra sociedad” (Omeñaca, Ruiz, y Payuelo, 2001, p. 12). Es en este sentido donde toma valor el juego cooperativo, el docente juega un papel preponderante para favorecer estructuras de cooperación que crean las condiciones necesarias de cambiar la desigualdad, produciendo situaciones de igualdad y relaciones humanas donde cada uno sienta la libertad y la confianza para trabajar juntos en función de unas metas comunes.

El juego cooperativo como fenómeno social ha sido estudiado desde diferentes disciplinas tales como la psicología, la educación, la antropología y la cultura popular. Estos estudios coinciden en que el juego cooperativo desde el encuentro con el otro facilita el desarrollo de habilidades para la vida. Los programas de intervención realizados por la psicóloga social Garaigordobil (2007) demuestran las bondades del juego cooperativo utilizado como medio para prevenir la violencia y el bullying, afirma que este tipo de juego promueve el compartir, la ayuda, la empatía, la colaboración y la generosidad y valores como la inclusión, la creatividad, la solidaridad, la colaboración, el dialogo entendidos estos valores como habilidades prosociales y sociales que se convierten en acciones de paz.

3. MÉTODO

La estrategia metodológica utilizada en esta propuesta parte de procesos de sensibilización con juegos cooperativos a los estudiantes licenciados en formación del PCJIC. Cada semestre, articulados con la Vicerrectoría de Extensión de la Institución, en un evento académico se capacita a los estudiantes del octavo nivel en *el juego cooperativo como dispositivo lúdico para la paz*, con el fin de que apropien este dispositivo lúdico, lo introyecten y luego lo implementen en sus prácticas pedagógicas.

Desde la perspectiva abordada desarrollamos una investigación micro social e interpretativa, ya que se ocupa de actores, miembros de la comunidad educativa del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, así como de interpretaciones de sus experiencias cotidianas, sus orientaciones, sus valores, sus creencias, sus supuestos, de sus intencionalidades en relación al objeto de estudio: el juego cooperativo. Desde el rol de investigadores cualitativos estudiamos el juego cooperativo en sus escenarios naturales, interactuando con los actores de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, buscando dar sentido a sus voces y relatos para interpretar los fenómenos en términos de los significados que ellos les dan a sus acciones. Al decir de Creswell (1998):

Los investigadores cualitativos abordan sus estudios con determinados paradigmas o cosmovisiones, es decir, con un conjunto básico de creencias o presunciones que los orientan. Esos presupuestos versan sobre: a) la naturaleza de la realidad (lo ontológico), b) la relación del investigador con lo que está siendo estudiado (lo epistemológico), c) el rol de los valores en la investigación (lo axiológico), y d) el proceso de investigación (lo metodológico). (p. 74)

Asimismo, Flick (1998) reconoce cuatro rasgos en la investigación cualitativa: a- la adecuación de los métodos y las teorías, ya que la intencionalidad de la investigación cualitativa es comprender, no verificar teorías ya conocidas; b- la perspectiva de los participantes y su diversidad, dado que se analiza cómo significan los actores sociales sus prácticas, sus acciones; c- la reflexividad del investigador en el proceso investigativo, dado que el investigador está implicado en la situación a estudiar y d- la variedad de instrumentos, tanto cuantitativos como cualitativos, que se utiliza en la investigación cualitativa. Por ello, la investigación cualitativa no es considerada como un conjunto de técnicas, sino que es una forma de comprender, es un acto interpretativo

que describe, identifica, interpreta, es un modo de acercarnos a la indagación, al análisis, una posibilidad de ver y de llegar a generar teoría.

La investigación cualitativa permite comprender, hacer al caso individual significativo en el contexto de la teoría, reconocer similares características en otros casos. Provee nuevas perspectivas sobre lo que conocemos y nos dice más de lo que las personas piensan, nos dice qué significa e implica ese pensamiento. (Morse, 2003, p. 875)

En la presente investigación las estrategias de la teoría fundamentada se nos presentan como un camino de indagación desde las voces y relatos de los actores de la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes (docentes, graduados y estudiantes practicantes), propicio para comprender cómo el juego cooperativo se comprende como una innovación pedagógica para la paz. Una característica importante de la teoría fundamentada es que está basada en elementos constructivistas más que en inclinaciones objetivistas (Denzin y Lincoln, 2013). Por lo tanto, se pone en juego la creatividad del investigador, es decir que este proceso investigativo se basa en un pensamiento, tanto crítico como creativo, buscando con ello la articulación entre ciencia y creatividad (Strauss y Corbin, 2002, p. 22). Además, el rol del investigador en el trabajo investigativo es el de identificar, analizar, interpretar. Por eso, “debe incluir las voces y perspectivas de las personas..., y que el investigador acepta la responsabilidad de este papel analítico sobre lo que ha escuchado, observado y leído” (Galeano, 2018, p. 164)

El enfoque de la teoría fundamentada alienta a los investigadores a mantenerse cerca de los mundos que estudian y a elaborar un conjunto integrado de conceptos teóricos a partir de sus materiales empíricos, los cuales no sólo sintetizan e interpretan esos materiales, sino que también revelan relaciones procesuales. (Denzin, Lincoln, 2013, p. 271)

En cuanto a los métodos de la teoría fundamentada afirman que “consisten en la recolección y el análisis simultáneos de datos que, a lo largo del proceso de investigación, se moldean y focalizan recíprocamente”. (p. 271) En la presente investigación las técnicas y procedimientos para la recolección de la información fueron el cuestionario y dos grupos focales, los cuales se construyeron en la medida que se analizaban e interpretaban las voces y los relatos de los actores.

Es así que, en la presente investigación nos ocupa de manera primordial la

comprensión y la reflexión. Asumimos al decir Denzin y Lincoln (2013) una “postura reflexiva sobre los modos de conocer y representar la vida estudiada” (p. 276). La teoría fundamentada cuenta con las herramientas para que los investigadores podamos discernir y analizar las contradicciones que se revelan en los datos obtenidos. La interpretación y los modos de comprender, de ver y escuchar como observadores implicados en contextos naturales dependen en gran medida de nuestros:

marcos interpretativos anteriores, biografías e intereses, así como también del contexto de la investigación, sus relaciones con los participantes, las relaciones de campo concretas y los modos de generar y registrar los materiales empíricos ... las preguntas que formulamos acerca del mundo empírico enmarcan lo que sabemos de él (Ídem, 2013, p. 276)

La tarea del investigador consiste en recabar la información y comprender lo que los sujetos interpretan de sus acciones, ya que ingresamos en un mundo social concreto donde detallamos, describimos, analizamos el proceso y el contexto (Ídem, 2013). La población con la que trabajamos está constituida por docentes, estudiantes practicantes y graduados del programa de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes del Politécnico.

Para reconocer la intencionalidad de los docentes, los graduados y los estudiantes practicantes en la implementación del juego cooperativo en sus prácticas, se trabajó con las voces de siete docentes que participaron en el grupo focal uno, con las respuestas de noventa y tres estudiantes practicantes y de treinta y dos graduados a la pregunta del cuestionario: ¿por qué motivo utilizan el juego cooperativo en sus prácticas? y ¿qué valores trabajan al implementar el juego cooperativo? Además, con los registros del grupo focal dos donde participaron un docente, cuatro graduados y cuatro practicantes donde se socializaron las intencionalidades de las propuestas y proyectos de intervención con el juego cooperativo. También, se revisaron los trabajos de grado en los que los estudiantes practicantes escriben acerca del juego cooperativo.

4. RESULTADOS

Los datos obtenidos desde los cuestionarios y los grupos focales fueron codificados diferenciando los actores según su rol de desempeño: docente, graduado y estudiante

practicante y, teniendo en cuenta el instrumento de procedencia. Para los cuestionarios se utilizaron números y para los dos grupos focales letras mayúsculas. Además, los trabajos de grado se codificaron con números según la fecha de elaboración. La interpretación de los datos se realizó mediante la cristalización de las voces de los actores. (Denzin y Lincoln, 2016)

Para dar respuestas a la pregunta que orienta la presente investigación, se elabora una matriz en la que se entrecruzan, con el marco teórico, las voces de los docentes, los estudiantes practicantes y los graduados, obtenidas a través de los cuestionarios y de los dos grupos focales. Se hace una triangulación desde sus voces respondiendo ¿Qué buscan los docentes, los estudiantes practicantes y los graduados cuando implementan el juego cooperativo en sus prácticas?

4.1 Intencionalidad de los docentes cuando implementan el juego cooperativo

Se pudo inferir, desde los testimonios docentes que sus intencionalidades en la implementación del juego cooperativo en sus prácticas pedagógicas son básicamente el fortalecimiento de las habilidades sociales y prosociales. Los siguientes testimonios de dos docentes, que participaron en el grupo focal uno, se relacionan con la postura de Orlick (2001), quien sostiene que “la idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros” (p. 16)

Fortalecer la integración con los otros, el compartir, el conocer, el sacar metas y propósitos comunes para salir adelante de forma grupal. (Docente A)

Afianzar sobre todo el valor de la cooperación (Docente D)

En el grupo focal uno el decir del docente D permite inferir que su intencionalidad al trabajar el juego cooperativo con sus estudiantes es la de fortalecer las habilidades sociales necesarias para desarrollar competencias ciudadanas.

Mis intencionalidades al trabajar con el juego cooperativo son básicamente tres: fortalecer la toma de decisiones, el fortalecimiento del liderazgo y la resolución de problemas en equipo. (Docente D)

En este sentido, Pérez (1998) afirma que el juego cooperativo estimula el desarrollo

de las capacidades para resolver problemas en equipo y agrega que el juego cooperativo favorece el desarrollo de la capacidad para aprender a convivir con las diferencias entre los participantes.

La docente A quien estuvo en los dos grupos focales habla de las intencionalidades que ha tenido en experiencias de capacitación con juegos cooperativos en diversos tipos de poblaciones.

*Minimizar un poquito el impacto de la violencia en las comunidades.
Mermar esas barreras y rivalidades que se presentan entre los trabajadores en las empresas.
Dar la posibilidad de reconocerse inicialmente, pero también reconocer al otro y encontrar que esa diferencia más que una dificultad, es la oportunidad de crecer juntos, es una oportunidad de visibilizar al otro compañero, de darme cuenta de que tengo defectos, pero también tengo muchas bondades y fortalezas y que lo que yo tengo se puede unir al otro para construir juntos.*

Se infiere que esta docente reconoce el desarrollo de las habilidades sociales en la implementación del juego cooperativo. Al respecto Lyons (2015) sostiene que;

Cuando nosotros jugamos, cuando practicamos cómo estar en el mundo. Entonces jugamos cooperativamente y usamos habilidades cooperativas incluyendo escuchar, compartir, negociar, etc., nosotros realmente estamos aprendiendo habilidades de relación beneficiosas que nos ayudarán a ser buenos en el trabajo en equipo y a colaborar con otros en el mundo real. Practicar habilidades de colaboración es un gran beneficio de los juegos cooperativos y una fuerte razón que estos juegos son útiles en la educación, así como en la familia y el trabajo. (p. 1)

4.2 Intencionalidad de los graduados cuando implementan el juego cooperativo

Los graduados respondieron que sus intencionalidades son: el fortalecimiento del trabajo grupal, como estrategia didáctica y favorecer el desarrollo físico motriz de los estudiantes. Las siguientes voces de los graduados dejan ver que una de las intencionalidades en la implementación del juego cooperativo es el desarrollo de habilidades para el fortalecimiento del trabajo grupal, pretendiendo mejorar en los grupos intervenidos las relaciones interpersonales y la cohesión. Estas son descripciones que hacen los graduados de las intenciones que tienen cuando implementan el juego cooperativo:

*Pretendo integrar, sociabilizar y trabajar los valores en toda la comunidad educativa. (Graduado C)
Los objetivos de estos juegos son la potencialización del liderazgo, el desarrollo*

de las habilidades para la vida y la cohesión grupal. (Graduado 19)
Lo utilizo porque posibilita afianzar la comunicación y el trabajo en equipo permitiendo que mejore la convivencia y el ambiente grupal, además contribuye al conocimiento de las diferentes habilidades y capacidades de cada miembro del grupo. (Graduado 2)
Es uno de los recursos más útiles, entretenidos y fáciles para lograr objetivos comunes, motivar el desarrollo empresarial y enseñarles a las personas de todas las edades a trabajar en equipo y a pensar en una meta común. (Graduado 1)

Se infiere desde el discurso de estos graduados que al igual que Garaigordobil (2007) ven que el juego cooperativo “permite las relaciones de igualdad entre los jugadores, potencia las relaciones empáticas, constructivas, amistosas, cordiales... (p. 14), favoreciendo la integración desde el trabajo grupal.

4.3 Intencionalidad de los estudiantes practicantes cuando implementan el juego cooperativo

Se encontró que las intencionalidades al implementar el juego cooperativo por parte de los estudiantes practicantes son: favorecer la integración grupal, contrarrestar las conductas o comportamientos agresivos entre los estudiantes, fortalecer las habilidades sociales y favorecer la inclusión. Reconocen que implementan el juego cooperativo en las prácticas pre-profesionales con la intención de favorecer la integración de los grupos. Estos son sus testimonios:

Integrar a las estudiantes al trabajo en equipo. (Practicante 2)
Integrar un equipo de trabajo en la consecución de objetivos comunes y beneficiar a un colectivo, no a una sola persona. (Practicante 12)
Favorecer la interacción con el compañero de una manera más amena y alegre (practicante 14).
Integrar a los estudiantes y fortalecer las relaciones sociales. (Practicante 46)
Mejorar las relaciones e interacciones tanto interpersonales como intrapersonales en los educandos. (Practicante 6)
Que los estudiantes se reconozcan como seres sociales que pueden contribuir a la sociedad. (Practicante 11)
Permitir al niño relacionarse y trabajar con el otro. (Practicante 65)
Favorecer el trabajo grupal y el alcance de los objetivos de la clase. (Practicante 53)
Fomentar el trabajo en equipo y el respeto a los compañeros. (Practicante 31)

Los estudiantes practicantes reconocen que el aprender es una experiencia social que requiere del encuentro con el otro porque en el aula se posibilita no solo la interacción de ideas y representaciones, sino también la integración grupal. En este sentido, Johnson

y Johnson (1999) afirman que “El conocimiento es social y se construye a partir de los esfuerzos cooperativos por aprender, entender y resolver problemas”. (p. 263)

Las siguientes voces de los estudiantes practicantes dejan ver su intención de mejorar las relaciones de los estudiantes disminuyendo los niveles de agresividad.

Facilitar las relaciones interpersonales entre los estudiantes y porque propone alternativas para contrarrestar las conductas o comportamientos agresivos entre los estudiantes. (Practicante 1)

Para mitigar las conductas agresivas en los niños. (Practicante 9)

Porque fue una necesidad en la escuela debido a los altos índices de agresividad. (Practicante 48)

Lo utilizo para reducir la agresividad de los niños, esto ayuda a trabajar en equipo, que para ellos es difícil. (Practicante 49)

Porque se fortalece el grupo como tal, mejora el comportamiento en equipo. (Practicante 51)

Para reducir los índices de intolerancia entre los estudiantes. (Practicante 59)

Se infiere que los estudiantes practicantes se han apropiado de lo que trabajan diferentes autores como Garaigordobil (2005), que desarrolló un programa de juego cooperativo-creativo con el fin de promover las conductas prosociales y prevenir la violencia en niños de tercer grado de educación primaria (diez a doce años). En tanto con la implementación del juego cooperativo aumentan las conductas asertivas y disminuyen las conductas agresivas en las relaciones interpersonales.

Otros testimonios de estudiantes practicantes dejan ver que el juego cooperativo es utilizado con la intencionalidad de fortalecer las habilidades sociales en los grupos que intervienen. Estas son algunas de sus voces:

Fortalecer el trabajo en equipo, la cooperación y la sociabilidad. (Practicante 38)

... que los estudiantes aprendan a compartir, socializar y trabajar en equipo. (Practicante 47)

Promover el trabajo cooperativo, la participación, la comunicación y los valores. (Practicante 60)

Mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes. (Practicante 63)

Promover el aprendizaje social, el control del grupo, para que los educandos se identifiquen con sus pares, reconozcan o se den cuenta de sus debilidades y fortalezas. (Practicante 15)

Trabajar los valores buscando mejorar las relaciones en equipo. (Practicante 20)

Fortalecer valores humanos y convivir en sociedad. (Practicante 21)

Inculcar valores para aprender a trabajar con el otro. (Practicante 34)

Se identifica que los estudiantes practicantes en sus prácticas pre-profesionales buscan incrementar las conductas prosociales, la disminución de conductas sociales negativas, el aumento de la aceptación de los miembros del grupo, la tolerancia hacia los demás para contribuir a mejorar el clima del aula y las relaciones interpersonales. Al respecto, Garaigordobil (2005) afirma que estas intervenciones con juego cooperativo aumentan las habilidades sociales, la capacidad para resolver problemas y el desarrollo moral en general.

Las voces de los estudiantes practicantes, 13 y 43, muestran la intencionalidad de favorecer la inclusión al utilizar el juego cooperativo al expresar que;

Para fomentar la sana convivencia, la inclusión y el respeto por los demás. (Practicante 13)

Utilizo el juego cooperativo porque incluyen a todo el grupo. (Practicante 43)

Se reconoce que estos estudiantes practicantes pretenden a través de la intervención con el juego cooperativo garantizar el derecho a la participación a todos los niños. Pujolàs (2004) agrega que las razones de la inclusión son éticas ya que, a todos los alumnos, independientemente de sus características personales y sus necesidades educativas, se les debe garantizar el derecho a participar en la escuela. Y, afirma que lo contrario sería segregarlos, lo cual no es éticamente aceptable.

4.4 Intencionalidades de los estudiantes practicantes en los trabajos de grado

En el análisis de los trabajos de grado que socializan los estudiantes practicantes en los que abordan el juego cooperativo como actividad o como estrategia en sus prácticas pre-profesionales se logran identificar intencionalidades tales como:

Beneficiar a los niños que adoptan comportamientos agresivos durante los recreos; mejorar sus relaciones sociales, su disciplina, su rendimiento académico y su relación socio afectiva con las personas que los rodean. (Trabajo de grado 1)

Lograr una sana convivencia, favoreciendo por medio del juego cooperativo el diálogo, el respeto, la tolerancia, el libre desarrollo de la personalidad y sobre todo la libertad de expresión. (Trabajo de grado 2)

Fortalecer las relaciones interpersonales. (Trabajo de grado 3)

Mejorar los comportamientos de los niños en el colegio, relacionados con la intolerancia y la violencia (Trabajo de grado 5)

Aportar a los procesos de formación bio-psicosocial de los estudiantes que han presentado dificultades en las relaciones interpersonales con el propósito de adoptar nuevas estrategias y formas de adquisición de valores por medio de la actividad física, el deporte y el juego cooperativo. (Trabajo de grado 6)

En estos trabajos académicos se reconoce una tendencia a controlar el comportamiento de los estudiantes con el juego cooperativo, reducir los índices de intolerancia entre los estudiantes y las conductas agresivas de manera lúdica. En este sentido, Velázquez (2012) sostiene que la práctica de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física brinda nuevas formas de relación con los otros, ya que no se busca superar a nadie, ni ser mejor que el otro, por el contrario, se trata de visualizar retos para superarlos juntos. Más allá del resultado interesan valores como inclusión, creatividad, solidaridad, respeto, colaboración y diálogo.

5. DISCUSIÓN Y RECOMENDACIONES

Se identificó que las intencionalidades de los actores de la Licenciatura al implementar el juego cooperativo en sus prácticas son para la formación en valores como la inclusión, la equidad, la empatía, la solidaridad, características fundamentales en la construcción de una cultura para la paz, coincidiendo con autores como Lentz y Cornelius (1950), como con el movimiento pacifista de los New Games y Fluegelman (1979) y Velázquez (2008) en tanto y en cuanto éstos ven al juego cooperativo como una alternativa para fomentar la paz, reforzando la importancia de la cooperación en su construcción. Además, consideran que utilizar el juego cooperativo como herramienta en la formación contribuye al fortalecimiento de competencias ciudadanas en los estudiantes, propicia la comunicación asertiva y se convierte en un medio para la resolución de problemas. Al tomar lo que sostienen los movimientos y autores citados y lo que expresan los actores de la presente investigación, se afirma que coinciden en que el juego cooperativo favorece la inclusión desde el respeto a la diferencia y a la singularidad y que permite desarrollar habilidades de trabajo en equipo para superar retos y dificultades.

Si se pretende lograr sistemas educativos inclusivos que favorezcan la equidad social

y la cultura pacífica y sostenible, se requiere de actores educativos reflexivos con actitud de apertura a las innovaciones, divergentes, que materialicen sus acciones a través de propuestas curriculares sistemáticas que respondan a la diversidad de los estudiantes, que se apropien de nuevos dispositivos como el juego cooperativo intencionado hacia el desarrollo de actitudes prosociales en pro de una convivencia sin violencia.

Al entrar en diálogo con las voces de los participantes en la presente investigación con diferentes autores se puede comprender que el juego cooperativo se convierte en herramienta pedagógica para la paz cuando se juega para alcanzar un objetivo común, superar desafíos u obstáculos y no para superar al otro, incluir a todos los participantes respetando su singularidad, eliminar la agresión física contra los demás, buscar el desarrollo de actitudes prosociales tales como la empatía, la solidaridad, la comunicación asertiva y el respeto. (Caporossi y Salazar, 2019, p. 844) En tanto que, el juego cooperativo está en consonancia con dos de los cuatro pilares fundamentales de la educación “aprender a hacer” y “aprender a vivir juntos” (Delors, 1996), los cuales ponen la intencionalidad en la práctica y en el hacer con los otros, más que en el desarrollo de las capacidades individuales.

Este trabajo investigativo permitió comprender la forma cómo el juego cooperativo se convierte en una herramienta pedagógica para la paz para la formación de formadores de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes. Se considera que implementar, mejorar y sistematizar las prácticas de juegos cooperativos durante el proceso de formación docente, incidirá en la forma de educar a los niños y a los jóvenes en competencias ciudadanas, en comunicación asertiva y en la resolución de problemas. El juego cooperativo es un dispositivo que posibilita la reconstrucción del tejido social donde valores como la resiliencia y la inclusión se hacen significativos y necesarios en la formación de los seres humanos.

En cuanto a los resultados de este estudio, se infiere que en las intencionalidades de los actores de la presente investigación el juego cooperativo como herramienta pedagógica para la paz es identificado como necesario para la formación de los futuros

docentes, en la que se articule la teoría y la práctica para correr al juego cooperativo del ámbito de la práctica empírica. Esto, permite considerar lo procedimental y lo teórico del juego cooperativo, el cual aborda una filosofía de vida que mientras se juega se introyectan valores sociales y prosociales.

6. REFERENCIAS

- Brotto, F. O. (2003). *Juegos Cooperativos*. México: Lumen.
- Caporossi, A. y Salazar, D. (Eds.) (2019) Dispositivos de formación en prácticas reflexivas: Una revolución didáctica. *Revolución en la formación y la capacitación para el Siglo XXI* [recurso electrónico] / Edgar Serna M. (ed.) 2a. ed. Medellín: Instituto Antioqueño de Investigación.
- Creswell, J. A. (1998). Five qualitative traditions of inquiry. *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five traditions*, 47-72. Sage Publication. Inc.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. España: Santillana.
- Denzín, N. K., y Lincoln, Y. S. (Eds.) (2013). *Las estrategias de investigación cualitativa: Manual de investigación cualitativa. Vol. III*. España: Editorial Gedisa.
- Denzín, N. K., y Lincoln, Y. S. (Eds.) (2016). El arte y la práctica de la interpretación, la evaluación y la presentación. *Manual de investigación cualitativa* (Vol. 5). México: Gedisa.
- Flick, U. (1998). *An Introduction to Qualitative Research*. England: Sage Publications Ltd.
- Galeano, M. E. (2018). *Estrategias de investigación social cualitativa: el giro en la mirada*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España: Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- Garaigordobil, M. (2007) *Una propuesta de Educación para la Paz y la Convivencia*. España: Universidad del País Vasco.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. España: Editorial Océano.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. J. (Eds.) (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Argentina: Grupo Editor Aique.

-
- Lentz, T. F. y Cornelius, R. (Eds.) (1950). *All Together: A Manual of Cooperative Games*. St. Louis: Peace Research Laboratory.
- Lentz, T. (1961). *Towards a Science of Peace* (Third ed.). India: Brahmanand.
- Lyons, S. (2015). *Beyond Competition. The Magic of Cooperative Games. A Conversation with Suzanne Lyons*. by E. Miller.
- Morse, J. (2003). A review committee's guide for evaluating qualitative proposal. *Qualitative Health Research*, 13 (6), 833-851.
- New Games Foundation y Fluegelman, A. (1979). *The new games book*. United States: Dolphin Books.
- Omeñaca, J.V. R., y Ruiz, J. y Poyuelo (Eds.) (2001). *Explorar, jugar, cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Orlick, T. (1978). *Winning Through Cooperation-Competitive Insanity: Cooperative Alternatives*. United States: Acropolis Books.
- Orlick, T. (2001), *Libres para cooperar, libres para crear*. España: Paidotribo.
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y deportes* (3).
- Perrenoud, P. (2011). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y Razón Pedagógica. Traducción de Núria Riambau*. México: Editorial Grao.
- Pujolàs, P. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula. Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. España: Editorial Octaedro.
- Salazar, D Silva, M (Eds.) (2018). Taller el juego cooperativo como dispositivo para el Fortalecimiento de habilidades prosociales. 7° Simposio Internacional de Educación Física. Expomotricidad 2018. Sistema de Revistas Universidad de Antioquia.
- Salazar (2022). El juego cooperativo como dispositivo de formación. El caso de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte (tesis inédita de doctorado). Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina.
- Strauss, A. L., y Corbin, J. (Eds.) (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Unesco. (2015). *Educación 2030. Declaración de Incheon*. Consultada 16 de noviembre de 2017, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002456/245656s.pdf>

- Velázquez, C. (2002). Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz. *La Peonza Revista de Educación Física para la paz*, 1, 4-14.
- Velázquez, C. (2008). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. España: Graó.
- Velázquez, C. (2012). Relevos de marcador colectivo o tres vidas. Una estructura de aprendizaje cooperativo para las clases de Educación Física. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, (7), 56-64.
- Velázquez, C. (2013). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. Colombia: Editorial Kinesis.

7. RECONOCIMIENTOS

Agradecemos al grupo de investigación COMAEFI (Comunidad de Aprendizaje en Educación Física) por su apoyo constante en el proceso investigativo que venimos adelantando con el juego cooperativo y a nuestra institución universitaria Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, a la Vicerrectoría de Extensión, a la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte y por su reconocimiento y financiación en el desarrollo del proyecto.