

Los Juegos Cooperativos como Herramienta Recreacional para el Manejo de la Agresividad en los Estudiantes de Educación Básica

Sinopsis Educativa
Revista Venezolana
de Investigación
Año 18, Nº 1
Junio 2018
pp 44-55

Sol M. González
CUAM-UPEL Calabozo
gonzalezsol85@yahoo.com.ve

Recibido: Febrero 2018
Aprobado: Marzo 2018

Resumen

La escuela es una institución cuya función implica, entre otras cosas, socializar a los individuos a través de la enseñanza de conocimientos, con esencia de control y de formación para la vida. Sin embargo, la conducta agresiva sigue siendo la forma más frecuente de enfrentar conflictos, lo que, ciertamente, no beneficia al clima de convivencia en las instituciones educativas ni ayuda a avanzar en la asunción de los principios de la Educación para la Paz y la resolución pacífica de conflictos. En tal dirección, esta investigación está centrada fundamentalmente en promover y fortalecer las relaciones interpersonales y el sano esparcimiento en la hora recreacional. Por ello, el propósito de este trabajo centra sus raíces en promover juegos cooperativos como herramienta recreacional en el abordaje de la agresividad en los estudiantes de educación básica. De esta manera, este estudio se enmarcó en el paradigma cualitativo interpretativo bajo el enfoque etnográfico, se sustentó teóricamente con la Teoría de conflictos de Johan Galtung y la Teoría del Aprendizaje Cooperativo, Ostrovsky y Erbiti (2008). En este sentido, se utilizó como escenario a la E.B. "Luisa Cáceres de Arismendi" de Calabozo Estado Guárico. La investigación se llevó a cabo con Director (1), docentes (7), estudiantes (3) como informantes clave. Se utilizó como técnica la entrevista no estructurada y con la utilización de la triangulación se analizaron las teorías en contrastación con los resultados. Dejando claro que, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, siendo necesario implementarlos en las escuelas como una vía que ayude al niño a canalizar sus emociones, para su desarrollo personal y social, asimismo, facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas, además de permitirles conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven.

Palabras clave:

Juego
Cooperativo,
Herramienta
Recreacional,
Agresividad.

The Cooperative Games as a Recreational Tool for the Management of Aggressiveness in Basic Education Students

Abstract

College is an institution whose function implies, among other things, socializing through knowledge teaching, with an essence of control and formation for life. Nevertheless, aggressive conduct keeps being the most frequent form to overcome conflicts, which, certainly, doesn't benefit the living environment in the educational institutes nor helps to get through the assumption of the Educational principles for the peace and resolution of problems. In this sense, this research is mainly focused on promoting and strengthen interpersonal relationships and the healthy relaxation in the recreational hour. Therefore, the purpose of this work is to devote its roots in promoting cooperative games as a recreational source in the boarding of aggressiveness in high school students. In this way, this study was portrayed in the interpretive qualitative paradigm under the ethnographic approach, theoretically based in Johan Galtung's Conflicts Theory and Ostrovsky and Erbiti's Cooperative Knowledge Theory (2008). The investigation was carried

Key words:

Cooperative Game,
Recreational Source,
Aggressiveness.

out as a stage for the E.B Luisa Cáceres de Arismendi, of Calabozo, Guarico. The research was developed with Director (1), teachers (7), students (3) as main informants. It used the non-structured interview technique and with the use of triangulation, the theories were analyzed through contrast with the results. Affirming that, cooperative games are approaches that look for reducing the manifestations of aggressiveness, promoting attitudes of sensibilization, cooperation, communication and solidarity, being necessary to implement them in schools as a technique that helps the child to canalize his/her emotions, for his or her personal and social development, likewise, facilitate the development of abilities and skills, which, in addition allows them to know themselves better and explore the environment in which they live.

Les Jeux Coopératifs Comme un Outil Récréatif Pour la Gestion de L'agressivité des Élèves de L'éducation de Base

Résumé

L'école est une institution dont la fonction implique, entre autres choses, de socialiser avec les individus par l'enseignement des connaissances, avec essence de contrôle et de formation pour la vie. Cependant, le comportement agressif reste comme le moyen le plus fréquent de faire face aux conflits, ce que ne profite certainement à l'ambiance de convivialité dans les institutions éducatives ni contribue pas à avancer dans l'hypothèse des Principes de l'Éducation pour la Paix et la résolution des conflits. Dans ce direction, ce recherche est axé principalement à promouvoir et renforcer des relations interpersonnelles et la diffusion saine dans l'heure récréative. Pour cette raison le propos de ce travail concentre ses racines dans la promotion des jeux coopératifs comme un outil récréatif dans l'abordage de l'agressivité entre les étudiants du éducation élémentaire. De cette manière, cet étude a été encadré dans le paradigme interprétatif qualitatif sur l'approach ethnographique, théoriquement il a compté sur la Théorie des conflits de Johan Galtung et la Théorie de l'Apprentissage Coopératif, Ostrovsky et Erbiti (2008). Dans ce sens, on l'a utilisé comme scénario à l'E.B "Luisa Cáceres de Arismendi" de Calabozo, Guárico. Le recherche a été réalisé avec Directeur (1), Enseignants (7), Étudiants (3) comme informateurs-clés. L'entretien non structurée a été utilisé comme le technique et avec l'usage de la triangulation, les théories ont été analysés en contraste avec les résultats. Ce qui rend claire que, les jeux coopératifs sont propositions qui cherchent à diminuer les manifestations d'agressivité, en promouvant les attitudes de sensibilisation, coopération, communication et solidarité, étant nécessaire de les mettre en oeuvres dans les écoles comme un moyen qui aide l'enfant à canaliser leurs émotions, pour se développement personnel et social, également, faciliter le développement de ses compétences et aptitudes, plus de leur permettre de se connaître et explorer l'environnement dans lequel ils vivent.

Mot clefs:
Jeu Coopératif,
Outil Récréationnel,
Agressivité.

Introducción

La educación es el medio de transmisión de bienes de una generación a otra, ésta aborda desde el punto de vista cognoscitivo a todo aquello que puede contribuir a una mejor formación, por la cual surge una eficaz comprensión del saber, para que se de la búsqueda de conocimientos y rendimientos académicos, es la educación la que contiene el gran secreto hacia la perfección humana. De tal modo, la educación es una herramienta que tienen los pueblos para lograr su progreso y sus evoluciones, por esta razón, se debe preparar al ser humano para que esté siempre en condiciones de comprender cuáles son los fenómenos que están

sucedendo a su alrededor y que éste pueda ubicarse por sí mismo frente a esa problemática, por tanto, tenga criterios para analizar y que pueda, por sus capacidades, desarrollar las capacidades que tiene, tanto intelectuales como morales, para contribuir con su acción personal y colectiva. Asimismo, la educación representa un papel clave en el desarrollo de la personalidad y calidad de vida de los habitantes de cualquier nación y en consecuencia de la sociedad en la que se desenvuelven, de este modo, abre un abanico de oportunidades para mejorar el estilo de vida para el progreso más allá del entorno personal.

En este contexto, la educación, desde la visión de Ausubel (1990), es centrada en el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos que permite al individuo mejorar las habilidades y potencialidades intelectivas, morales y físicas; de esta manera, el valor de la educación depende de la medida en que crea un deseo de crecimiento continuado y ofrece los medios para hacerlo efectivo, además propone la idea de la utilización sistemática de la exploración y aprovechamiento de las potencialidades en las experiencias, por tanto, los métodos educativos más efectivos de enseñanza se basan en el empirismo directo. En este sentido, la educación compromete a todos los actores que participan en el proceso de enseñanza, por ende, asume el compromiso sobre la formación de los estudiantes en un ambiente escolar armonioso. Por ello, se hace necesario impulsar cambios en la praxis pedagógica integradora de contenidos, experiencias, vivencias y valores, con lo cual se ayude a los individuos a solventar las necesidades de la sociedad, para la resolución de conflictos, ansiedades y otros tipos de dificultades personales.

Atendiendo a estas consideraciones, la educación juega un papel fundamental porque es la que recoge los resultados de los esfuerzos de forma conjunta con la aplicación de diversos métodos de acuerdo a las necesidades de los educandos en la construcción de nuevos aprendizajes que permitan el avance hacia transformaciones de las acciones con efectividad en la ampliación de conocimientos con visión general en el cumplimiento de los diversos compromisos dentro del desempeño en la mediación de conflictos presentes.

En consecuencia, corresponde a la educación el estudio de los factores sociales y el desarrollo de las capacidades individuales como condición, con fines emanados solidariamente comprometidos con la idea del hombre social, con claridad para poder interpretar el mundo en que vive y prepararse para un valioso aprovechamiento dentro de la sociedad, es decir elevar su nivel basándose en los progresos de las ciencias con bases fundamentales.

En la actualidad, a nivel mundial la educación ha sufrido cambios y transformaciones, por tal motivo, la educación latinoamericana se ha visto afectada

por procesos de reformas y cambios como réplicas de las orientaciones en los estilos de desarrollo económico, social y político, frente a los desequilibrios crecientes que afectaban a la población, como una de las graves consecuencias en la aplicación de las políticas globales de desarrollo económico y social, aparecen como respuestas, un conjunto de nuevos planteamientos o teorías en la educación, que modificaron el grado de influencia que mostraban los conceptos de eficiencia y eficacia en la administración educacional. Por esta situación, en Venezuela, la educación ha sido motivo de cambios irrelevantes y de discontinuidad histórica, aspecto que solo ha logrado su modificación nominal obviando la necesidad real de transformación de la misma a fin de impulsar un desarrollo continuo y sistemático de la sociedad, dejando de lado los anhelos y las esperanzas de los venezolanos. En este sentido, los docentes deben promover el desarrollo sociocultural, ser capaces de contribuir al desarrollo de las capacidades humanas, por ende, intervenir adecuadamente en su entorno haciendo vínculos, incentivando a las relaciones de cooperación, entre los diversos actores en el plano educativo.

Asimismo, se considera a la escuela como un espacio multidimensional y complejo, que connota una gama de interesantes posibilidades para el logro de cambios profundos y transformaciones dinámicas, consustanciales a su propia naturaleza, generando conocimientos innovadores a través de saberes socialmente pertinentes en esta era conocida como: "La sociedad del conocimiento". Así como también, atender la formación de ciudadanía para un modelo social de respeto a los valores y principios de justicia, inclusión, multiétnica y pluricultural, impactándolos con el desarrollo creativo en aras a la mejora de una educación vanguardista venezolana, con lo cual se abre el abanico de oportunidades para mejorar su estilo de vida y optimizar el potencial humano fundamental para el progreso.

Ahora bien, dada la diversidad que poseen las culturas y más aun las que pudieran encontrarse en los entornos escolares, éstos últimos se convierten en caldos de cultivos para la aparición de conflictos, de agresividad o violencia por parte de los estudiantes, generalmente debido a la desadaptación dentro

de estos espacios, lo que conlleva a la violación de las normas de convivencia necesarias para condicionar un clima escolar armonioso, de este modo, los docentes, se enfrentan en su práctica al reto de proporcionar una respuesta educativa adecuada a una gran diversidad de estudiantado, siendo un desafío permanente, resulta muy complicado atender a las necesidades de algunos estudiantes que muestran conductas desadaptadas por desequilibrios emocionales y conductuales, unido a un conjunto de alumnos que se suman al fenómeno de disrupción en el aula por diferentes razones.

En consecuencia, el aumento de comportamientos violentos en la escuela, se convierte en una alarma social que dichos comportamientos producen, esto ha propiciado la necesidad de seguir profundizando en el conocimiento sobre las conductas disruptivas como un problema social. Así también, se ha señalado que la falta de habilidades para el manejo de conflictos, el comportamiento agresivo y las dificultades de adaptación al sistema escolar en la infancia, son factores que predicen conductas de violencia. De tal manera, es necesario establecer estrategias de prevención en las instituciones educativas, porque éstas constituyen un ambiente óptimo para detectar tempranamente conductas desadaptativas y realizar programas de prevención de la violencia escolar, que pueda minimizar las conductas agresivas que se presenten.

Con base a lo anteriormente señalado, se considera a la escuela como un espacio idóneo para la prevención de actos violentos que se puedan generar por parte de los actores socioeducativos, puesto que los entes educativos deben ser un lugar seguro donde se garantice la educación y no solo la instrucción, sino que posibilite el desarrollo social y afectivo de los jóvenes, de este modo, se hace necesario ante los constantes cambios que se suscitan en la sociedad, preparar el camino hacia los avances que amerita el hombre, con fundamentos bien cimentados, orientados con valores esenciales y excepcionales para la convivencia social, de allí surge la premura para la implementación de herramientas como son los juegos cooperativos que sirvan para garantizar el desarrollo personal y social del niño.

Si bien es cierto que, la agresividad es un componente cada vez más integrado en la vida cotidiana, un buen instrumento para el cambio lo contribuye el juego, dado que ayuda al niño a canalizar sus emociones, abre un espacio para la cooperación, comunicación, respeto y solidaridad para con sus semejantes, con lo cual se logra disminuir las manifestaciones de agresividad. Sobre lo anterior, Orlick (1990) considera que la actividad lúdica es natural y motivador en el niño y niña, además de procurar un aprendizaje positivo. También, Ortega (1992), contribuye en concebir al juego como una actividad que le permite al niño y la niña comprender el mundo por medio de la socialización. En esta perspectiva el juego en el medio escolar concede espacio para la integración además los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno al cual pertenecen, además los juegos cooperativos coadyuvan a tomar conciencia de sus actuaciones, brinda la posibilidad de resolver problemas de autoestima, así como aumentar la expresión y la comunicación haciéndolos partícipes de interacciones grupales amistosas, positivas y constructivas.

En el caso de Calabozo perteneciente al Municipio Francisco de Miranda del Estado Guárico, específicamente en la Escuela Básica "Luisa Cáceres de Arismendi", la investigadora través de su quehacer diario y de la observación reiterada, ha podido evidenciar el desarrollo del receso de los niños donde ocurren una serie de actos no cónsonos con el entorno escolar, donde los niños corren desesperadamente utilizando el juego de mano como son: cachetadas, empujones, pellizcos, gritan sin cesar, lanzan piedras y cualquier otro objeto que encuentren a su alrededor, se caen y en varias oportunidades han salido lesionados con heridas leves y algunas veces graves, por tal motivo se trasladan al ambulatorio de la comunidad, esto ocurre porque no se implementan actividades lúdicas para la sana recreación del estudiantado. Igualmente, los estudiantes deberían recibir educación compensatoria, es decir, contar con profesores de apoyo y orientación para suplir los déficits sociales que pudiesen arrastrar. Desde esta perspectiva, atendiendo a la realidad presente en dicha institución, la cual se caracteriza por un ambiente que presenta agresividad, gritos, golpes, excesiva algarabía, en las horas

del receso escolar, presentando los docentes apatía y desinterés hacia la conducta que presenta el estudiantado. Ante esta situación se hace necesario que los docentes organicen un receso dirigido implementando juegos cooperativos que contribuyan a la socialización y sano compartir de los niños, por lo antes indicado, es importante destacar que, dicho planteamiento se hace con la finalidad de fomentar los valores de convivencia como: el respeto, tolerancia, amor, amistad, compañerismo, indispensables para la vida en sociedad.

De tal manera, el propósito de este proyecto está centrado fundamentalmente en promover y fortalecer las relaciones interpersonales y el sano esparcimiento en la hora recreacional de los estudiantes de la Escuela Básica “Luisa Cáceres de Arismendi”. Con base en lo antes planteado, se presentan los siguientes propósitos por los cuales se regirá el estudio:

- Promover juegos cooperativos como herramienta recreacional en el abordaje de la agresividad en los estudiantes de educación básica, de la escuela “Luisa Cáceres de Arismendi”, del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.
- Planificar acciones que involucren los juegos cooperativos como herramienta recreacional para el abordaje de la agresividad en los estudiantes de educación básica, de la escuela “Luisa Cáceres de Arismendi”, del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.
- Desarrollar acciones que apliquen los juegos cooperativos como herramienta recreacional para el abordaje de la agresividad en los estudiantes de educación básica, de la escuela “Luisa Cáceres de Arismendi”, del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.
- Evaluar las acciones desarrolladas en la utilización de los juegos cooperativos como herramienta recreacional en el abordaje de la agresividad en los estudiantes de educación básica, de la escuela “Luisa Cáceres de Arismendi”, del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

Atendiendo a las consideraciones anteriores, mediante el juego cooperativo el estudiante aprende espontáneamente, estimula la fijación de conceptos y le permite analizar, opinar y valorar el entorno que lo rodea. Desde esta perspectiva, esta investigación se reviste de gran importancia porque busca orientar a los entes educativos acerca de la necesidad de los juegos cooperativos como vía para minimizar la agresividad en los estudiantes en la hora recreacional, ya que con estos juegos se fomenta la cooperación, el espíritu creativo, la sensibilidad y el respeto, en una práctica educativa justa, valorando el respeto por la vida.

En tal sentido, se justifica esta indagación, ya que los juegos cooperativos son importantes en el proceso de socialización y estímulo de la creatividad para el logro de objetivos educativos, aspectos básicos para el desarrollo de la personalidad del educando. En tal dirección, se considera relevante desde el punto de vista práctico y ofrece beneficios directos a los estudiantes brindando la posibilidad de generar sus propios procesos de pensamiento que le permitan realizar un cambio importante en su actitud hacia el aprendizaje, convirtiéndose en estudiantes activos, proactivos, creativos y capaces de resolver problemas individuales y grupales. Asimismo, desde el punto de vista metodológico, la investigación sirve de herramienta para el docente por cuanto es una posibilidad de aplicar nuevas estrategias de enseñanza que les permitan formarse integralmente al estudiante para que pueda desempeñarse educadamente y con éxito en el campo laboral contribuyendo hacia el desarrollo de su comunidad y por ende de su país.

Es por ello que, la investigación centra su importancia en la educación de valores principalmente en la cooperación y el respeto mutuo para el fortalecimiento de los procesos cognitivos. De esta manera, el docente hace el papel de observador, facilitador y orientador ya que debe impartir en sus estudiantes valores sociales para guiarlos mediante un camino de compromisos firmes en una dimensión espiritual formativa. De este modo, la aspiración máxima de esta investigación es consolidar un clima amable y acogedor, donde exista la cooperación, la ayuda mutua entre profesores y estudiantes, ya que sin

duda la escuela es un factor importante para la prevención de conductas disruptivas, donde se le brinde al estudiante oportunidades de convivencia fortaleciendo sus hábitos cotidianos.

Marco Teórico

Agresión y agresividad

El concepto de agresión proviene del latín “agredi”, que implica “ir contra alguien con la intención de producirle daño”. En este sentido, Gómez-Jarabo (1999) opina que la agresión es una conducta natural adaptativa, intencional y propositiva, común en el mundo animal. Es considerada como una respuesta normal frente a circunstancias adversas y orientada a la supervivencia del individuo y la especie, bajo los límites del autocontrol. Por lo que, Buss (1961) lo considera como una respuesta que produce un estímulo doloroso en otro organismo. Asimismo, Spielberg et al. (1983; 1985) señala que, es una conducta voluntaria, punitiva o destructiva, dirigida a una meta concreta, destruir objetos o dañar a otras personas. Del mismo modo, Bandura (1973) es de la opinión que la agresión como una conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva.

A diferencia de la agresión, la agresividad consiste en una “disposición” o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones (Berkowitz, 1996), a atacar, faltar el respeto, ofender o provocar a los demás, intencionalmente. Ordinariamente, cuando se habla de agresividad se hace referencia al hecho de provocar daño físico o psicológico intencionado a una persona u objeto ya sea este animado o inanimado a lo que algunos autores se denominan conductas disruptivas; no obstante los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, sin embargo estas conductas indudablemente se convierten en las bases de preocupación de los docentes por la continuidad de la agresividad y la incapacidad de los niños para dominar su carácter.

Buss, (1961) propone clasificar las conductas agresivas según tres criterios:

- Según la modalidad: puede ser *física* (ataque a cualquier ser vivo mediante objetos o con

el propio cuerpo) o *verbal* (ataque mediante palabras que pueden consistir en insultos, amenazas).

- Según la relación interpersonal: *Directa* (en forma de ataque, amenaza o rechazo) o *indirecta* (puede ser verbal -cotilleo- o física -destruir la propiedad de alguien-).
- Según el grado de actividad implicada: *Activa* (todas las conductas anteriormente mencionadas. *Pasiva* (ignorar a alguien, negativismo).

Juego

Etimológicamente, la palabra juego proviene del vocablo latino “iocus”, que significa diversión, gracia, broma, pasatiempo, De igual forma, la palabra jugar (Lat. iocari) representa hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse. En tal dirección, Omeñaca y Ruiz (1999: p. 9) definen el juego como una: “Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”. Asimismo, cabe destacar lo expresado por Navarro (1993), sobre que el juego es una actividad recreativa natural.

Atendiendo a las consideraciones anteriores es pertinente añadir las características que posee el juego, según García y otros (2000):

- Placentero: Produce placer a los jugadores.
- Natural y motivador: Es espontáneo.
- Voluntario: No hay obligación, sino que es una actividad libre.
- Mundo aparte: Somete al participante en un mundo paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real.
- Creador: Favorece la creatividad al generar escenarios fantasiosos.
- Expresivo: A través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.

- Socializador: Se da la interacción con los demás.

Juego Cooperativos

Pérez (1998: p.1) manifiesta que: “los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”. De la misma manera, Velázquez, (2004: p. 41) declara al juego cooperativo como: “Aquel en el que no existen acciones opuestas entre los participantes”; asimismo, Guitart (1999), considera sobre el juego cooperativo que es un medio para reforzar las relaciones sociales entre los estudiantes en los ambientes de aprendizaje y desarrolla las habilidades comunicativas.

Sobre la base de la anterior, Omeñaca y Ruiz (1999), señalan las características que poseen este tipo de juegos:

- Actividad conjunta y participativa, que necesita que todos los participantes colaboren entre ellos.
- Exige la coordinación de tareas, para la consecución de un fin común.
- Permite explorar y desarrollar la creatividad en la búsqueda de soluciones.
- Favorece las relaciones “empáticas, cordiales y constructivas” (1999, p. 46) entre los compañeros.
- Da más importancia al proceso que al resultado final.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- No existe la competición, es decir, no hay rivales y por lo tanto no se enfrentan entre los participantes.
- No excluye ni discrimina: todas las personas aportan algo al grupo.
- No elimina, lo que permite seguir experimentando y, por ende, tener una mayor experiencia.

Teoría Humanista de Carls Rogers (1984)

La educación cumple un papel socializador, en tanto es necesario que los educandos interactúen entre sí para obtener su cúmulo de conocimiento es por ello que Rogers (1984), líder del movimiento humanista propuso que el currículo escolar debe tomar en cuenta las características del estudiante como la persona y al mismo tiempo conlleven a propiciar el desarrollo de la personalidad de los estudiantes. Es por eso que el humanismo abre un abanico de oportunidades para estudiar al ser humano como un todo, que se mantiene en relación continua en contextos sociales donde el acto de enseñar pasa a ser una transmisión de información (dar clases, impartir, conocimientos) y de posturas autoritarias que concibe al estudiante como un simple depósito que hay que atiborrar de datos a corriente que permiten ver cada persona y por ende a cada educando como un ente individual, completamente único y diferentes de los demás y que amerita respeto, seguridad, afectividad, participación.

Esta teoría hace énfasis en la preparación para la creatividad, la socialización y la participación; así como en la conducta y el modo de convivir en los individuos, entendiendo que el ser humano es sociable por naturaleza desde los tiempos de creación aquí se plantea que este busca su realización a través de sus encuentros con otros. De los aspectos descritos emerge la relación que existe entre este estudio y la teoría que la argumenta, ya que, se relaciona con el estudio debido que la misma promueve la sensibilización como elemento base del desarrollo del ser humano, pues, la misma combina las emociones con las necesidades de afectos y dirección como un eje donde interactúa la familia como un pilar que rige las normas sociales que están inmersa en los distintos contextos escolares.

Teoría Sociocultural de Vygotsky (1978)

La teoría sociocultural de Vygotsky (1989), tiene un planteamiento intrínsecamente social sobre el desarrollo cognitivo del estudiante, la explicación del desarrollo, se encuentra en el desarrollo cultural del estudiante, destacando que aprendizaje y desarrollo están interrelacionados; establece además

que otros aprendizajes se dan primero entre las personas y después en el interior propio del estudiante aplicada para el proceso de conocimiento para lo cual establece dos niveles evolutivos de las funciones mentales del niño. La concepción de enseñanza de vigotskiana da a las instituciones la tarea de crear las condiciones propicias para el desarrollo pleno de la personalidad del educando, preparándolo para enfrentar la realidad de forma independiente, partiendo del presupuesto de que se entiende por enseñanza la actividad consecuentemente planificada para la adquisición de un conjunto de conocimientos, habilidades, métodos, procedimientos y valores acumulados por la humanidad.

En esta línea de pensamiento, es importante destacar que, la teoría se vincula estrechamente con la investigación que se pretende realizar, por cuanto a que las instituciones educativas son consideradas como un sistema social, en ella están presentes diversas situaciones que, a través de las socializaciones y la formación, ocurren interacciones sociales, las cuales son uno de los aspectos considerados importantes del comportamiento humano. En otras palabras, la educación es importante para el desarrollo personal ya que, es un proceso de crecimiento eficaz el cual exige reflexiones críticas que ayudan a formar ciudadanos con requerimientos vigorosos cada vez más ligados responsablemente a un orden de valores con carácter ético, asimismo una personalidad integrada y dinámica que aporte ideas de integración social abiertas al mundo donde existan igualdades de oportunidades educativas, conforme a las aptitudes necesarias e intereses para el desarrollo integral del hombre.

Marco Metodológico

Este estudio se enmarcó en el paradigma cualitativo interpretativo, éste fue utilizado porque efectúa un rescate del sujeto y de su importancia, así la observación implicaría una inserción de lo observado, constituido por valores, intereses, actitudes y creencias, que es lo que le daría el sentido. Por esta razón, se fundamentó bajo el enfoque etnográfico ya que, según Martínez, (2007) “el objetivo inmediato de un estudio etnográfico es crear una imagen realista y fiel del grupo estudiado” (p.30).

Considerando lo antes planteado, el escenario tomado para la puesta en marcha de este estudio fue la Escuela Bolivariana “Luisa Cáceres de Arismendi”, en Calabozo Estado Guárico. Por lo tanto, para efectos de enriquecimiento del estudio y para la obtención de elementos significantes se usaron como grupo base que da vida a la investigación tres (3) estudiantes y dos (2) docentes dinámicos y dispuestos a colaborar con la investigación. Cabe destacar que, para fines de esta investigación, se empleó la observación participante, la cual es definida por Taylor y Bogdan (2001) como: “Un proceso por medio del cual se perciben hechos en forma directa o con afiliares de instrumentos apropiados, en el momento en que estos se hacen efectivos” (p. 32). De esta manera, en la observación se detallaron las circunstancias que de una u otra forma inciden en el proceso. En este mismo contexto, se plantea que, la observación participante fue directa e interna porque la investigadora estuvo presente mientras ocurran los hechos, percibiendo la información por medio de sus sentidos. Para la observación participante se empleó una hoja de observación, la cual fue aplicada durante el desarrollo investigativo.

En consecuencia, para la obtención de los datos, se empleó como técnica de recolección de información etnográfica, la entrevista, definida por Martínez (2007), como un instrumento técnico que tiene gran sintonía epistemológica con este enfoque. En la cual se aspiró: “una entrevista no estructurada, no estandarizada, flexible, dinámica, más bien libre y básicamente, no directiva” (p.66). Visto de este modo, la entrevista en este estudio, consistió en un diálogo coloquial donde no existió estandarización del formulario, en consecuencia, como instrumento se utilizó una guía de entrevista. Al respecto, Martínez (2007), sugiere que: “El cuestionario debe ser solo una guía para la entrevista, cuyo orden y contenido pueden ser alterados de acuerdo con el proceso de la entrevista” (p.66). Lo cual se constata en el cuadro presentado:

| Preguntas/Respuesta | Nº | Categoría |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|
| 1 ¿Usted como docente de la Escuela Básica Luisa Cáceres de Arismendi, luego de la ejecución de los juegos cooperativos, cree que los estudiantes tienen el sentido de la cooperación? | 1 2 3 4 | |
| “Si, se formaron nuevos grupos, ellos se integraron para realizar la actividad y compartieron, siempre que se les invita a realizar una actividad se muestran cooperativos”. | 5 6 7 | Cooperación |
| 2 ¿Cuál es el espíritu de compañerismo, en la Escuela, usted cree que hay mayor compañerismo, entre todos los estudiantes? | 8 9 10 | |
| “Bueno, si hacemos un recuento, de cómo era el clima anteriormente, no había compañerismo, sucedían en la hora de recreo peleas, discusiones, yo creo que si estamos varias horas en la Escuela, lo mejor es pasarla con alegría, cuando hablamos entre nosotros, nos sentimos unidos somos más compañeros que antes”. | 11 12 13 14 15 16 | Colaboración y Compañerismo |
| 3 ¿Para su concepto, es necesario el sacrificio personal, en pro de los demás es decir, ayudar a los compañeros de clase y en general a los que integran la comunidad? | 17 18 19 | |
| “Opino que es importante sacrificarnos si queremos que todo salga bien, el educador debe velar porque exista armonía e integración entre todos los estudiantes”. | 20 21 22 | Sacrificio y Bien Común |
| 4 ¿Cuando la docente realizó la actividad de cooperación grupal, usted apreció la intención de ella? | 23 24 | |
| “Si, porque las actividades se realizaron con la intención de que los estudiantes formaran grupos de cooperación dando como resultado la unión entre ellos”. | 25 26 27 | Grupos de Cooperación |

Fuente: Autora (2017)

Por consiguiente, se asumió la definición de Denzin (1970) sobre la triangulación dentro de la investigación, donde se combinaron las opiniones de informantes, de los teóricos y la observación participante. Se realizaron las matrices de triangulación de técnicas, en las cuales se consideró lo que dijo cada actor social en relación a las categorías. Luego se presentó la triangulación teórica en la que se constataron las opiniones del investigador, las citas vivas y la teoría que fundamentó la categoría con el fin de sistematizar la información recabada a través de la entrevista. En efecto, la triangulación de la información consistió en comparar la información

proporcionada por los actores sociales para determinar si ésta se corresponde o no, de acuerdo con la similitud de evidencias y análisis a través de la contrastación de la información obtenida y de su interpretación, considerando las fuentes implicadas: docente, estudiantes y el investigador, como se muestra en el cuadro a continuación:

| Categoría | Informante 1 | Informante 2 | Informante 3 | Informante 4 | Informante 5 |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cooperación | “Siento que puedo incentivar a los estudiantes para que tengan una mejor cooperación con sus compañeros” | “Me pareció importante este juego porque así los estudiantes trabajan en unión y así surge el espíritu cooperativo”. | “Estuvo muy bien la actividad, yo tengo mis amigos y siempre nos ayudamos, desde que aprendí esto nuevo”. | “Hoy puedo decir que me solidarizo y ayudo a mis compañeros” | “Yo pienso que todos tenemos que ayudar en la clase, a mi me gusta lo que hace la maestra”. |
| Teoría | Según Johnson, Johnson y Holubec (1999) “El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos, en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Por su naturaleza social, el aprendizaje cooperativo brinda las posibilidades de integración organizacional encaminadas hacia el fortalecimiento de los procesos formativos de sus miembros y facilita el avance para la conformación de comunidades de aprendizaje regidas por principios de autonomía y cooperación. El aprendizaje cooperativo funda su acción en el hecho de que el alumno aprende tanto de su relación con el docente como con sus compañeros, entanto que el ser humano, como sujeto cultural, crea y recrea la cultura a partir de la relación que establece entre los miembros de un determinado grupo y el contexto en el cual se desenvuelve”. | | | | |
| Análisis | La cooperación del ser humano forma parte de la sensibilidad, es aprendida con las conductas modeladas por sus familiares, lo que percibe a través de sus sentidos, un estudiante que interactúe en un seno familiar donde se cultive el valor cooperación se le hace fácil la práctica, en la escuela con las actividades desarrolladas con el objetivo de aumentar este valor tiene el fin último preparar al estudiante para su socialización posterior. Es por ello, se utilizan los juegos cooperativos para liberar a la persona de la competencia, promover la participación, la no agresión, tiene presente al sujeto como persona al tomar en cuenta sentimientos reconocen sus limitaciones y la aceptación de un proceso de ayuda mutua con posibilidad de incorporarla a la vida social. | | | | |

Vale expresar que, para efectos de esta investigación, la confiabilidad según Martínez, (2007) la concibe: “Orienta hacia el nivel de concordancia interpretativa entre diferentes observadores” (p. 117). Al respecto, una investigación tiene un alto nivel de validez si la realidad se observa, mide o aprecia. Martínez (ibidem) señala: “La validez puede ser definida por el grado o nivel en que los resultados de la investigación reflejan una imagen clara y representativa de una realidad o situación dada” (p. 119). En estas circunstancias, la validez de la investigación estuvo garantizada por las técnicas y procedimientos, a través de los cuales se escogieron los datos,

se analizaron e interpretaron, tomando en cuenta el contacto geográfico, social y cultural, donde ocurren los hechos. En consecuencia, en el presente estudio, la validez se indica a través de nivel de coherencia entre lo que se busca y lo que encuentra el investigador por intermedio de la aplicación de los instrumentos de recolección de información.

Contrastación de los hallazgos

Finalmente se realizó la presentación global de todos los hallazgos, introduciendo referentes teóricos que permitieron generalizarlos, lo cual se generó mediante un proceso de aproximaciones sucesi-

vas, evitando afirmaciones prematuras, buscando reflejar la diversidad estructural de este caso concreto. En esta perspectiva, la aplicación del método etnográfico favoreció la descripción clara y precisa de la realidad objeto de estudio, en consecuencia las matrices de categorización, la estructuración y la triangulación de fuentes, abrieron paso al holograma central y el análisis descriptivo de los hallazgos, el cual se anexa a continuación:

Reflexiones finales

En líneas generales el juego es una de las actividades humanas que está presente en todas las culturas. Los juegos buscan la participación de todos los involucrados, incrementan la sociabilidad y el fomento de la interacción entre el alumnado, propicia espacios para el diálogo y la colaboración entre ellos, de igual manera con los juegos cooperativos se busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los niños, así como la promoción de actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Por tal motivo se toma en consideración lo expresado por Bantulá (1998) quien manifiesta que el uso de estructuras lúdicas cooperativas genera el surgimiento de sentimientos de aceptación, de consideración hacia las demás personas.

Cabe destacar que, los juegos promueven ciertos beneficios, como es la participación, la unión, la integración entre iguales, además de instaurar aprendizajes para la preparación de la vida adulta, aunado a ello transmiten valores tales como la solidaridad y deja de lado la competitividad y el individualismo. Por tal motivo, son cada vez más utilizados los juegos cooperativos dentro de las instituciones ya que brindan una mayor atención al valor educativo, facilitando una educación inclusiva con alto grado de implicación motriz, cognitiva y afectiva permitiendo la resolución de conflictos que pudiesen persistir entre iguales.

Con base a lo anteriormente señalado, las herramientas recreacionales se han convertido en un pilar fundamental para la prevención de conductas agresivas o violentas entre los estudiantes, éstas herramientas deben estar configuradas de manera heterogénea, ya que, con ellas el niño aprende a

asumir normas sociales y a utilizar estrategias comunicativas, favoreciendo con ello la creación de un ambiente escolar armonioso, donde queda claro que uno de los aspectos clave del funcionamiento de la convivencia es la interacción entre alumnado a través del diálogo con la finalidad de resolver conjuntamente los conflictos diarios que se susciten.

Referencias

- Ausubel, D. Novak, J. Hanesian, H. (1990). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas. Segunda Edición.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, N.J. Prentice-Hall.
- Bantula, J. J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer.
- Buss, A.H (1961). *The psychology of aggression*. Oxford, England: Wiley.
- Denzin, N. K. (1970). *Sociological Methods: a Source Book*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Dollard, J., Dood, L.W., Miller, N.E., Mowrer, O.H., & Sears, R.R. (1939): *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale Universty Press
- GarcíaLópez y otros (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.
- Gómez-Jarabo, V. (1999). *Violencia: antítesis de la agresión*. Valencia: Promolibro.
- Guitart, A. R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.
- Izagirre (2007). *Los juegos Cooperativos desde la Lúdica*. México: Ediciones Trillas.
- Johnson, D., Johnson, R., y Holubec E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Martínez, M. (2007). *La investigación cualitativa etnografía La Nueva Ciencia. Su desafío, lógica y método*. México: Editorial Trillas.
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil. En AAVV. (1993). Fundamentos de E.F. para Primaria, Vol.II (629-660)*. Barcelona: INDE.
- Omeñaca, C. R., Ruiz, O. J. V., y Omeñaca, M. J. A. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar. Libres para crear. (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Pérez, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Año 3, n.º 9, página 1. Buenos Aires.
- Rogers, C. (1987). *Teoría Humanista. Material Mimeografiado*. México.
- Spielberger, C.D., Jacobs, G., Russell, S. y Crane, R.S. (1983). *Assessment of Anger: the State-Trait Anger Scale*. En J.N. Butcher y C.D. Spielberger (Eds.), *Advances in Personality Assessment*, vol. 2. Hillsdale: LEA.
- Spielberger, C.D., Johnson, E.H., Russell, S., Crane, R.S., Jacobs, G.A. y Worden, T.J. (1985). *The Experience and Expression of Anger: Construction and Validation of an Anger Expression Scale*. En M.A. Chesney y R.M. Rosenman (Eds), *Anger and hostility in cardiovascular and behavioral Disorders*. New York: Hemisphere/Mc Graw-Hill.
- Taylor y Bogdan. (2001). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Vygotsky (1978). *Teoría Sociocultural. Material Mimeografiado*. México.
- Zapata O. (2008). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Editorial Pax.