

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**  
**PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**USO DE VIDEOJUEGOS ADAPTADOS PARA LA PROMOCIÓN Y EJECUCIÓN**  
**DE LA COOPERACIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

**BOGOTÁ DC**

**2024**

**USO DE VIDEOJUEGOS ADAPTADOS PARA LA PROMOCIÓN Y EJECUCIÓN  
DE LA COOPERACIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

**RODRIGUEZ BERNAL ALVARO SNEIDER**

**Código:2019120061**

**GIRALDO RUBIANO BRAYAN STICK**

**Código:2019120029**

**BOGOTÁ DC**

**2024**

**USO DE VIDEOJUEGOS ADAPTADOS PARA LA PROMOCIÓN Y EJECUCIÓN  
LA COOPERACIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

**Proyecto Curricular Particular para optar al título de Licenciado en Educación Física**

**Nombres de los autores**

Rodriguez Bernal Alvaro Sneider

Giraldo Rubiano Brayan Stick

**Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**Bogotá,**

**D.C. 2024**

## DEDICATORIA

*Sneider:*

*Esta meta propuesta que a través de los distintos años de construcción y esfuerzo han generado cambios positivos, a la formación de un ser con más enfoque y dedicación, a las personas que me acompañaron en el proceso, las que de una u otra forma estuvieron ahí presentes, esto va por todo lo que se busca en la vida personal y profesional, a los momentos donde creí que no podía seguir adelante, a los que confiaron en mi proceso y siempre me acompañaron, una dedicatoria más que especial, esto es un logro compartido para mi familia, mis amigos y para mí, donde esto quede como legado y recuerde aquello vivido y aquello que conseguiremos, también a mi compañera de vida que siempre estuvo presente dando ánimo como nadie, creyendo en el desarrollo y ayudándome en cada paso de mi carrera.*

*Con cariño. Licenciado Alvaro Sneider Rodriguez.*

*Brayan:*

*A mi amada familia.*

*Por ser la motivación para seguir adelante en los momentos difíciles, donde han estado brindando su apoyo y amor, siendo una guía en el sendero de la vida, son mi fuente de inspiración sin ustedes no sería posible este logro, es por ustedes y para ustedes.*

*A mi gran amor.*

*Quien ha hecho esto posible con su amor, enseñanza y ejemplo, siendo el pilar fundamental de nuestra familia, quién es mi inspiración y se ha mantenido a mi lado apoyándome aun cuando el camino es difícil e incierto, dedicado a la dueña de mi vida, cada logro es para ti*

*madre.*

*A mi hermana por ser mi ejemplo,*

*Con gratitud dedico este logro a quien sin saberlo me inspira cada día a soñar lo imposible, porque me ha demostrado que con fuerza y carácter todo es posible de conseguir, mi guía en los momentos difíciles.*

*A todas las personas que han estado presentes de una u otra forma en este proceso y sin quienes esto no sería posible, sus enseñanzas y amor permitieron este logro.*

*Con Amor. Licenciado Brayan Giraldo Rubiano.*

## AGRADECIMIENTOS

*Sneider:*

*Le agradezco a mis padres Flor Bernal y Alvaro Rodriguez, que me motivan a seguir adelante, a mis hermanos Johana Quezada y Kevin Rodriguez, que estuvieron en mi vida dando consejos para llegar hasta aquí, a los profesores que fueron guías de mi camino profesional y también ejes inspiradores en mi vida, a mis amigos y conocidos los cuales brindaron mucho momentos de hermandad, aquellos que ya están ejerciendo como profesores agradezco encontrarlos en mi camino, a los que en un momento de mi vida dejaron de estar cerca pero siempre me llenan como persona, quienes dejaron enseñanzas perdurables en mi vida, a mis jefes de tierraventura que con su experiencia me brindaron nuevas perspectivas en la vida y especialmente le doy todo mi reconocimiento y gracias a Camila Ávila la persona que acompaña mi vida, cómplice de todas las aventuras y que con todo su amor, sabiduría y paciencia, me mantuvo firme en este proceso, gracias infinitas y espero que esto solo sea un pequeño paso en mi futuro como profesional docente.*

*Con cariño. Licenciado Alvaro Sneider Rodriguez.*

*Brayan:*

*Agradezco a mi familia, mis padres Yadira Rubiano Sierra y José Giraldo Ocampo por su apoyo incondicional a mi hermana Kelly Johana Giraldo Rubiano porque sin ustedes esto no sería posible, son mi motivación para seguir luchando a diario, cada objetivo alcanzado es tan solo el reflejo de todo el amor que me brindan a diario, a la Universidad Pedagógica Nacional por abrir sus puertas al conocimiento, permitiendo formar un docente con conciencia humana y social, a cada uno de los profesores que hizo parte de este proceso, a quienes con cariño agradezco su paciencia y esfuerzo diario, a cada uno de mis amigos de*

*la patrulla Tocinetos y compañeros con los que compartí, quienes aportaron su experiencia y conocimiento para dejar una huella en mi formación como persona y docente, este logro es tanto mío como de cada persona que aportó a lo largo de estos cinco años y que permitieron que esto sea una realidad.*

*Con Amor. Licenciado Brayan Giraldo Rubiano.*

## ÍNDICE GENERAL

	<b>pp.</b>
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS .....	6
ÍNDICE GENERAL.....	8
LISTA DE CUADROS.....	11
LISTA DE FIGURAS.....	12
LISTA DE SIGLAS.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
1. EL MUNDO Y LOS VIDEOJUEGOS.....	15
1.1. La globalización y el videojuego .....	15
1.2. Desestimación e identidad. Muestra de lo positivo de los videojuegos y mostrar la propuesta y ya luego la construcción de identidad.....	18
1.3. Antecedentes.....	23
1.4. Normativas.....	25
1.5. Panorama .....	26
1.5.1. Internacional .....	27
1.5.2. Nacional .....	28
1.5.3. Regional .....	30
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA.....	32

2.1.	Disciplinar: (saber hacer) .....	32
2.1.1.	El juego como posibilitador de cooperación .....	32
2.1.2.	Principio de cooperatividad .....	34
2.2.	Pedagogía .....	36
2.2.1.	Principio de colaboratividad .....	36
2.3.	Humanística .....	38
2.3.1.	Principio de alteridad .....	41
2.4.	RE-ESTABLECIMIENTO DE LAS RELACIONES.....	43
3.	DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN .....	45
3.1.	Justificación .....	45
3.2.	Propósitos .....	46
3.2.1.	General.....	46
3.2.2.	Específicos.....	46
3.3.	Planeación.....	47
3.3.1.	Metodología.....	47
3.3.2.	Evaluación.....	49
3.4.	Roles.....	50
3.4.1.	Estudiante .....	50
3.4.2.	Maestro.....	51
4.	EJECUCIÓN PILOTO .....	52
4.1.	Microcontexto .....	52

10	
4.1.1.	Población.....54
4.1.2.	Aspectos educativos.....55
4.2.	Microdiseño .....56
4.2.1.	Cronograma .....57
4.2.2.	Plan de clase o sesiones.....58
5.	ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.....59
5.1.	Aprendizajes como docente.....59
5.2.	Incidencias en el diseño.....59
5.3.	Recomendaciones y conclusiones generales.....60
	REFERENCIAS ..... 62
	ANEXOS..... 64

**LISTA DE CUADROS**

pp

**Micro diseño.** Fuente: Creación propia

**Macro Diseño.** Fuente: Creación propia

**Antecedentes.** Fuente: Creación propia.

**Información de la institución educativa.** Fuente: creación propia.

**Cronograma.** Fuente: creación propia.

## **LISTA DE FIGURAS**

**pp.**

### **FIGURA**

- 1. Necesidades humanas Abraham Maslow (1954)**
- 2. Mapa de localidades Bogotá.**

**LISTA DE SIGLAS**

**UPN** Universidad Pedagógica Nacional

**LEF** Licenciatura en Educación Física

**EF** Educación Física

**PCP** Proyecto Curricular Particular

**MEN** Ministerio de Educación Nacional

**INSOR** Instituto Nacional para Sordos

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto está orientado a desarrollar una propuesta formativa que permita impulsar espacios formativos de desestimación sobre los procesos de individualización. Con el propósito de contribuir en cuanto a principios de colaboración, cooperación y alteridad, se propone la introducción de elementos de los Videojuegos en la clase de Educación Física durante el proceso formativo de los estudiantes de los grados novenos de la Institución Educativa Distrital San Francisco de la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá.

Partimos de una revisión sobre la globalización, teniendo presente, -¿cómo los videojuegos poseen aspectos tanto negativos como positivos en las diferentes dimensiones que componen al ser humano- y -¿cómo por medio de la generación de ambientes y escenarios formativos de desestimación (traslado de elementos de los videojuegos a una sesión de clase de Educación Física) sobre los mismos procesos, permite poner en práctica los principios formulados y adoptarlos en su construcción de identidad y en el aporte al bienestar común.?

Se diseñan test que permiten diagnosticar niveles relacionales y de disposición de cooperación y colaboración al principio, durante y al final del proceso, además se implementan diarios de campo que permiten reconocer elementos a partir de la observación. Se elaboran matrices que permiten evidenciar elementos comunes conjunto de una tabulación de información de carácter narrativa y discursiva recogida en círculos de la palabra.

Los espacios formativos de desestimación sobre los procesos de individualización, en la Institución Educativa, reflejan la oportunidad de introducir elementos de los videojuegos al campo de la Educación Física reconociendo los principios trabajados como elementos fundamentales para el desarrollo de su personalidad y su contribución al bienestar común.

## **1. EL MUNDO Y LOS VIDEOJUEGOS**

### **1.1. La globalización y el videojuego.**

Es claro que la globalización trae consigo una oleada de redes de comunicación que no suelen estar mediadas por ningún canal gubernamental internacional, puesto que los productos ofrecidos por todo el mundo cumplen con políticas específicas de cada país, esto para ser aceptados y vendidos a la mayor población posible. Ésta era de la información y la comunicación hace que los productos digitales tengan un gran avance alrededor del mundo, por esto, los videojuegos como producto y servicio, generan millones de seguidores en su mayoría jóvenes. Esta relación entre los seres humanos mediado por aparatos digitales, han generado en sí mismo el desplazamiento de viejos aparatos y nuevas prácticas sociales, como podemos evidenciar en el siguiente estudio realizado en el 2024 en el que revelan que “El 94% de la generación alfa consume videojuegos, es la nueva radio y la nueva televisión” (Sam Barratt,2024, pág. 1).

Esta modalidad tecnológica mediada por los videojuegos, nace a mediados de 1970, se presenta inicialmente como experimentos en ciertos laboratorios. Creándose así, la primera empresa de videojuegos llamada Atari y su reconocido juego Pong, la primera máquina que era de tipo comercial y de entretenimiento. Viéndose el potencial que tenían los videojuegos se empiezan a crear muchas empresas enfocadas a los videojuegos e inicia una “guerra” para poder dominar este mercado que tenía mucha velocidad de expansión, algo propio del capitalismo, herramienta principal de la globalización.

Debido a la globalización donde los países por alcanzar tan soñada riqueza implementada por el capitalismo llegan a producir mucho más de lo que se necesita en el mundo, una ola arrasadora de basura y desechos de productos que no son vendidos y/o utilizados, generando así una crisis de carácter ambiental donde los videojuegos no están exentos, sus productos anteriormente vendidos de forma física dejaban una huella ambiental significativa que aún se encuentra en el planeta. Aunque el discurso actual sobre naturaleza hace que algunas cosas mejoren, no se llega a lo suficiente para mitigar estas problemáticas, los productos de videojuegos ahora se manejan en su mayoría de forma digital, aunque esto disminuye el problema no lo extermina en su totalidad, los usuarios o video jugadores son uno de los causantes de esta problemática ya que aproximadamente se generan unas 15 millones de toneladas de Co2 al año por esta industria, eso sin llegar a contar a las empresas que son creadoras de videojuegos y consolas.

La economía actual busca que necesariamente se acumule riqueza donde se refleja en el éxito de una persona, aunque no debería ser así necesariamente ya que esto genera acciones negativas en la población como las problemáticas que se han mencionado anteriormente, pero el hecho de consumir y obtener productos actualmente es pilar fundamental de la economía y por consiguiente de la globalización, donde los videojuegos entran necesariamente en este modo de construcción monetaria, por esto desde la compra de sus videojuegos alrededor del mundo y la formación de empresas que se encuentran inmersas no solo en esta industria sino en muchas más que se encuentran en la vida diaria de las personas, ejemplo de Microsoft dueña de Google el buscador más utilizado en el mundo, propietario también de Xbox una de las creadoras principales en el mundo de videojuegos, donde actualiza cada cierto tiempo su equipo de trabajo con pequeñas empresas independientes para dominar el mercado del videojuego.

Culturalmente la industria de los videojuegos se ha involucrado de forma directa e indirecta, ya que algunos videojuegos son hechos a partir de un imaginario de la sociedad pero llevándolo a extremos de violencia y discriminación, que de cierta forma llaman más la atención de sus jugadores, tales como Grand Theft Auto el cual está relacionado a la cultura norteamericana, pero también a distintos aspectos sociales como el uso de drogas, la compra de armas, la mafia y la violencia física, otros ejemplos que están implicados a hechos históricos, juegos como Call of duty que originalmente ponía al jugador en la posición de un soldado de la segunda guerra mundial y así distintos juegos que se relacionan.

El uso de videojuegos ha llevado a la población mundial a padecer algunos problemas y aspectos negativos, en distintas dimensiones del ser humano:

❖ Dimensión física:

- Sedentarismo
- Problemas de visión
- Dolor de cabeza
- Migrañas

❖ Dimensión psicológica:

- Adicción
- Ansiedad
- Estrés
- Depresión

❖ Dimensión social:

- Aislamiento social
- Problemas de comunicación
- Violencia

- Agresividad
- ❖ Dimensión educativa
  - Pérdida de tiempo
  - Falta de aprendizaje
  - Desarrollo de habilidades limitadas

## **1.2. Desestimación e identidad. Muestra de lo positivo de los videojuegos y mostrar la propuesta y ya luego la construcción de identidad**

No todos los videojuegos nacen con un fin simple de entretenimiento, ventas o consumo, hay otros que están enfocados a la rama de educación o que buscan generar un significado de orden social para hacer entender a una comunidad específica o a toda la población sobre problemáticas que se encuentran vigentes en el mundo y de las cuales no estamos al margen, sino que debemos apropiarnos, problemáticas en que la globalización influye, distintos juegos serios o “serious games”, aquellos videojuegos con “agenda educativa” enfocados a la enseñanza de valores y concientización sobre aspectos o temáticas que son propios de la sociedad, existen así creadores, artistas, educadores y filántropos que hacen de los videojuegos una herramienta para cambiar una situación hacia determinada problemática.

El uso de videojuegos con un carácter educativo también ha permitido incidir en distintas dimensiones del ser humano:

- ❖ Dimensión física:
  - Mejora de velocidad de reacción
- ❖ Dimensión psicológica:
  - Reflexión
  - Toma de decisiones
- ❖ Dimensión social:
  - Problemas ambientales
  - Problemas económicos
  - Riesgos sociales
  - Violencia y discriminación
- ❖ Dimensión educativa
  - Desarrollo de la atención

En la etapa adolescente se empiezan a producir cambios significativos en la vida de las personas, donde están altamente arraigados las vivencias que pueden resultar en traumas, desarrollando cambios emocionales que se reflejan en los comportamientos que van en contra de los lineamientos establecidos por los padres, se da una construcción de la identidad a partir del contexto en el cual está arraigado el adolescente.

“La construcción de la identidad, comienza a desarrollarse en la adolescencia temprana, está asociada a la temporalidad, tomando diversos referentes de orden simbólico, que dan el sentido a la concepción del mundo” (Silva, A. 2008 pág. 9)

En el ámbito de los videojuegos se encuentran características relacionadas al campo de la educación física, fundamentales para la formación de un ser humano que sea integralmente formado en cuanto su interacción, relación social y cooperativa, aspectos de valor complementario como el juego, liderazgo, estrategia y socialización hacen parte del entramado que une concepciones que están diferenciadas, a partir de la unión de estos aspectos, se ponen en escena la adaptación de los videojuegos al ambiente escolar, mediante la formación a través del juego desde sus particularidades como, trabajo en equipo y el disfrute de actividades, se pretende fomentar la socialización activa en el ambiente escolar y de manera indirecta proyectarlo a la vida adulta de los estudiantes.

“Comienzan a apuntalar su propia identidad basándose en él las experiencias vividas. Esta búsqueda va a causar que en múltiples ocasiones se sientan confusos acerca de su propia identidad”, Regader B. (2015, mayo 29).

Por esto, es fundamental guiar a la persona en la construcción de esa identidad, el adolescente es más vulnerable debido a la incertidumbre por la que transita su mundo, esta etapa de desarrollo se encuentra influenciada en gran parte al tiempo del adolescente en la institución educativa, y continuamente en la clase de educación física, formando a jóvenes que estén encaminados a tener y validar a los demás como importantes, esclareciendo características tanto propias, como de los diferentes tipos de poblaciones con las que puede relacionarse, en gran medida posible por la conexión digital de la cual hacemos parte.

“Existen infinitas fuentes culturales e interpretaciones de la manera en que los jóvenes definen quienes son y cómo son, pero finalmente es la socialización primaria, las relaciones sociales y su entorno inmediato, quienes moldean la identidad y la personalidad.” (Silva, A. 2008 pág. 9)

Ligado a la forma de relacionarse con los demás, de qué forma logran una interacción con las personas que rodean su círculo social, finalmente llegando a formar una personalidad propia del adolescente

La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. (1950) determina una necesidad acentuada en su relación social y a través de la observación se establece la importancia de desempeñar en este espacio formativo una variación, donde los estudiantes determinen su tiempo libre en relaciones activas de interacción social transformando prácticas poco saludables relacionadas al aislamiento, se establece la forma espontánea del juego como principal protagonista en la formación que engloba el entorno del estudiante.

En la institución San Francisco IED desde la clase de educación física, se presentan momentos primordiales en la formación adolescente, ciclo sustancial de vida en cuanto a su exploración del quien soy, donde se genera su personalidad

La cooperación como formadora de estudiantes que sean capaces de afrontar conflictos desde el proceso de comunicación asertiva tanto verbal como no verbal, incentivando esta forma de relación e interacción con los demás, aumentando su capacidad de decisión en momentos de tensión social, mejorando su participación en los equipos de trabajo, participando de forma activa e identificando aquellas problemáticas que pueden ser reformadas en los momentos de acción en el juego, tanto del grupo como del propio participante, en búsqueda de una mejora del bien en conjunto.

“Hemos de saber que mediante el trabajo cooperativo el sujeto que aprende se forma como persona” (García et al, 2019, Pág. 8)

Siendo así el desenvolvimiento de esta investigación se dará a partir de distintos tipos de videojuegos, en su mayoría vivenciados y experimentados por estudiantes, creando una relación experiencial para que en su comprensión lleguen a combinar aspectos fundamentales de esparcimiento, aplicando el videojuego en la vida y su cotidianidad.

Siendo así la intención planteada está orientada a formar un sujeto que proyecte la socialización y cooperación, donde aprenda sobre los videojuegos y sus distintas formas de desarrollarse, dando un matiz de creatividad, fundamental a la hora de realizar actividad física, convirtiendo el espacio en creación entretenida de forma tal que mejore significativamente la comodidad respecto al círculo social del entorno estudiantil.

Se propone intervenir en los aspectos ya mencionados, haciendo el acompañamiento a los grados novenos de la institución educativa San Francisco, en la etapa juvenil o adolescente, a partir de antecedentes encontrados sobre la población y el tema a desarrollar, se genera una propuesta enfocada a la cooperación, la cooperatividad y la alteridad, donde los videojuegos adaptados sean los posibilitadores de la enseñanza en esta población. Explorando distintos tipos de juegos, se busca formar a un adolescente que gane habilidades, genere pensamiento creativo, que sea protagonista de su propio aprendizaje y se divierta, aspectos propios del juego, generando así, la participación activa.

Desde la observación en la institución San Francisco IED, se hace una reflexión a las actividades cotidianas que presentan los estudiantes, indagando sobre la problemática del espacio, así mismos factores que influyen positiva o negativamente sobre él, algunos presentan actitudes no beneficiosas, falta de atención a la clase y carencia de participación, siendo algunos de los aspectos que se quieren orientar.

### 1.3. Antecedentes

El siguiente estado del arte se desarrolla de unas categorías conceptuales específicas como lo fueron: Juegos cooperativos, colaboración y procesos de individualización. La búsqueda de estos conceptos se hizo en los repositorios de universidades nacionales e internacionales, encontrando acercamientos a las categorías en 5 tesis de grado, de las cuales 4 son realizadas en Colombia y una es elaborada en Perú.

En el siguiente cuadro de comparación se encuentran las diferentes tesis revisadas, que servirán de base para el análisis y construcción del presente documento.

Autor y Año	Universidad y país	Título	Objetivo	Metodología	Resultados
Buitrago Gámez, Santiago Alberto Lancheros Rincón, Lizeth Hasbleidy Santos Niño, Brayan Sneyder 2019	Universidad Pedagógica Nacional Colombia	Potenciar la formación del sujeto cooperativo en la clase de educación física	Potenciar la formación del sujeto cooperativo por medio de los dominios de desarrollo del socio motricidad.	Se plantean actividades que propicien interacciones motrices y estas se desarrollan por medio de actividades de cooperación.	Se reconoce la importancia de la comunicación en el desarrollo de actividades de cooperación, así como la importancia en el trabajo cooperativo de la toma de decisiones.
Gómez Gómez, Derly Milena Martínez Hernández, Deicy Lorena 2018	Universidad Pedagógica Nacional Colombia	Juegos cooperativos como estrategia para mitigar los procesos de individualización	Educación a través del movimiento corporal un sujeto más cooperativo y menos individualista. Formar en actitudes de cooperación que propicien relaciones comunicativas, participativas, constructivas.	La enseñanza recíproca, La enseñanza en pequeños grupos, El descubrimiento guiado, resolución de problemas.	Éste como otros proyectos son importantes en la constitución del ser humano ya que contribuye a la formación integral, personal y social del estudiante.
Gómez Gómez, Derly Milena	Universidad Pedagógica	Juegos cooperativos	Educación a través del movimiento corporal un	La enseñanza recíproca, La enseñanza en	Éste como otros proyectos son importantes en la

Martínez Hernández, Deicy Lorena 2018	Nacional Colombia	como estrategia para mitigar los procesos de individualización	sujeto más cooperativo y menos individualista. A partir de los juegos cooperativos formar actitudes de cooperación que propicien relaciones comunicativas, participativas, constructivas y conductas de ayuda para lograr en equipo un fin en común.	pequeños grupos, El descubrimiento guiado, resolución de problemas.	constitución del ser humano ya que contribuye a la formación integral, personal y social del estudiante.
Rivera, Miguel Ángel Casas Otálora Edwin Ariel 2015	Universidad Pedagógica Nacional Colombia	Cooperación como medio para fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes en la clase de educación física.	Interactuar con todos y cada uno de los compañeros de la clase de Ed. Física para una mejor relación entre los mismos permitiéndoles que trabajen de manera cooperativa.	Se plantean tres etapas, en primer lugar, encontramos la etapa de diagnóstico, luego encontramos una etapa de fundamentación, y para la última etapa los estudiantes proponen y ejecutan actividades acerca de lo que pudieron comprender.	El proyecto se considera viable, ya que a pesar del corto tiempo se vio un abrebocas de lo que se puede lograr a partir de la cooperación.
Jonathan David Orobajo Ramírez 2011	Universidad Libre Colombia	Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del 4° colegio república de Colombia	Elaborar una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos que contribuya a mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes.	La investigación fue de tipo descriptivo, lo que permitió recopilar datos, Lo cuasi experimental, se diseña una propuesta, unas encuestas y son aplicadas por medio de intervenciones, después de actuar se toman medidas frente al fenómeno de la problemática.	Podemos decir que la propuesta pedagógica se fundamentó en los juegos cooperativos demostrando así que el área de Educación Física contribuye positivamente a la mejora de las relaciones de empatía mediante la implementación de diversas actividades.
Br. Chavieri Salazar Martha Angelica 2017	Universidad César Vallejo Perú	Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.	En esta tesis se empleó el método hipotético deductivo, se caracteriza porque se establecen hipótesis que son comprobadas de lo general hasta lo específico. En este caso en particular se establece una hipótesis general y tres específicas, donde se han tomado en cuenta los niveles de las variables juegos cooperativos y habilidades sociales.	Se concluye que existe relación positiva muy alta entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, Una forma de adquirir estas habilidades es a través de la implementación del juego cooperativo.

Tabla 1. Antecedentes. Fuente: creación propia.

#### 1.4. Normativas

A continuación, se presentan aquellas leyes, decretos y normas que se establecen a nivel nacional y que son consideradas relevantes para la construcción del proceso formativo.

- **Ley 115 de 1994 Ley general de educación.**

Esta ley se asegura de que se cumplan aquellas normas generales enfocadas al campo educativo donde brindan y prestan el servicio de educación como derecho a todas las personas en el territorio nacional, se rige por la constitución y está orientada por aquellas necesidades que tienen los niños y niñas del territorio, su familia y en general toda la sociedad.

- **Ley 1098 de 2006 Código de la infancia y adolescencia.**

Esta ley establece las normas para los niños, niñas y adolescentes aquellos que son menores a los 18 años de edad, donde su finalidad es que sean aplicadas las normas que en esta ley rigen las cuales están orientadas por la constitución política nacional, los tratados o convenios internacionales de derechos humanos, teniendo como finalidad el crecimiento en un espacio armonioso de desarrollo, con dignidad humana y sin discriminación en cualquiera de sus tipos.

- **Ley 1581 de 2012 Protección y tratamiento de datos personales.**

Su objetivo es garantizar y desarrollar el derecho constitucional en

cuanto a saber, actualizar y rectificar aquella información personal que sea recogida por distintas entidades, asegurando su correcto tratamiento.

- **Decreto 1290 de 2009 Evaluación estudiantil.**

Este decreto tiene como objetivo el dar a conocer y cumplir todo lo relacionado a la evaluación estudiantil tanto sus derechos como sus deberes además de la forma en que se dará una evaluación al estudiante en pro de mejorar su rendimiento académico y cómo esto se refleja en las pruebas estandarizadas y propias de la institución formativa.

- **PEI Institucional o manual de convivencia.**

Deja en claro cuáles son las reglas o normativas que tiene la institución donde se expone su objetivo formativo y los derechos y deberes de los estudiantes, están unidas a la constitución y a la ley 115 sobre ley general de educación, además de aquellas normas propias de formación estudiantil.

- **Constitución Política Nacional.**

La constitución es la ley suprema por la cual se rige el territorio nacional colombiano, donde presenta las normas de organización gubernamental y los deberes y derechos de la sociedad colombiana, donde asegura los principios fundamentales en cuanto a la vida de las personas.

## **1.5. Panorama**

### **1.5.1. Internacional**

En el panorama internacional por medio de teorías e informes se evidencia los medios utilizados para fomentar la cooperación y colaboración de los estudiantes a través de su forma de aprendizaje o problemas sociales mundiales como la desigualdad de la humanidad, es por esta razón que se abordarán distintos artículos de información para clarificar la magnitud de la problemática en cuanto al nivel amplio de la sociedad en general tales como:

Teoría del aprendizaje de los estudiantes a partir de Lev Vygotsky, destacado autor de teorías de psicología en cuanto al desarrollo, resalta el desarrollo a partir y exclusivamente por la interacción social que tienen los niños y jóvenes en sus distintas etapas de aprendizaje, donde su recorrido a partir de los significados que se encuentran en un medio social externo al niño llegan a ser contruidos, identificados, valorados y comprendidos por ellos donde se encuentran influenciados en gran medida por el medio del cual se encuentran siendo parte, “los significados provienen del medio social externo, pero deben ser asimilados o interiorizados por cada niño o individuo concreto” (Severo, 2012, Pág. 6) a partir de esta interacción inicial como proceso de construcción de conocimiento, procesos psicológicos que catalogados en distintos tipos demuestran que la adquisición de conocimiento no se da sólo a partir de esta individualización e interiorización de los signos del medio externo sino también genera un proceso más avanzado en cuanto al conocimiento que puede adquirir de otras personas.

Desde el informe “futuros de la educación” de la UNESCO se generan propuestas en torno a los cambios que se deben realizar en distintos entornos alrededor del mundo para mejorar como sociedad, en un inicio se hablan de los aspectos relevantes a tener en cuenta para evitar desigualdades y evolucionar hacia un futuro mejor, se dialoga sobre temas específicos de cambios en países, conjuntamente con la educación, se presentan

consecuencias de la desigualdad donde los niños y jóvenes no tienen un acceso a la educación por la exclusión social que está evidente en las clases más pobres, se resaltan todos aquellos problemas que conllevan no lograr un contrato de orden social, es por esto que invitan a repensar como sociedad y al actuar en pro de un bienestar mundial. Uno de los puntos que tiene este nuevo contrato social está sujeto a la colaboración y cooperación, **“un llamamiento a la solidaridad mundial y a la cooperación internacional**, Un nuevo contrato social para la educación requiere un compromiso renovado de colaboración mundial a favor de la educación como bien común, basado en una cooperación más justa y equitativa” (UNESCO, 2022, Pág. 5) no sólo entre estudiantes o fomento del aprendizaje individual, sino de igual forma en el entorno del estudiante, una unión entre profesores para una construcción de una forma innovadora de aprendizaje con condiciones relevantes al objetivo, una reconfiguración del papel que tienen los docentes para integrar la cooperación y colaboración en su quehacer profesional y formativo. “para ayudar a los estudiantes, los docentes deben trabajar en colaboración con otros profesores” (UNESCO, 2022, Pág. 86).

### **1.5.2. Nacional**

Desde el plan nacional decenal de educación 2016-2026 se presentan distintos puntos enfocados principalmente al derecho de educación para todos los niños en el territorio nacional desde el artículo 67 de la constitución política, con el fin de generar cambios en la democracia, desigualdades sociales y economía, brindando un acceso a la educación a todos los niños del país con igualdad de acceso a una educación de calidad resaltando los logros que se quieren alcanzar sin importar sus circunstancias, tales como cognitivo, afectivo y social, con el fin de generar y mejorar a la sociedad, formando ciudadanos que entiendan y promuevan una sana convivencia, para el logro de estas metas se plantean 10 principales

desafíos acompañados con lineamientos estratégicos, entre ellos resaltamos el aprendizaje de habilidades de los docentes en una unión de refuerzo en las universidades que forman a los docentes para una adaptabilidad a esos contextos del estudiante, para garantizar una formación integral, “Así mismo, deben ayudar a formar en el colombiano su pensamiento crítico, la creatividad, la curiosidad, los valores y las actitudes éticas, el respeto a la heterogeneidad y diversidad y estimular la activa participación de los jóvenes en la organización política y social.” (MINEDUCACIÓN, 2016, Pág. 43).

La 1620 de 2013 donde se reglamenta todo lo relacionado a la convivencia escolar en instituciones escolares oficiales o no oficiales donde se implementan artículos enfocados a mejorar la convivencia escolar relacionado también

“Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar” (MINEDUCACIÓN, 2013, Pág. 1).

Presentan acciones pedagógicas enfocadas a la prevención en situaciones de esta índole, con el fin de mejorar el contexto escolar, donde tienen gran importancia los aspectos emocionales, cognitivos y relacionado a habilidades comunicativas, teniendo presente las características que forman parte del contexto del estudiante fuera de las instituciones educativas. “análisis de las características familiares, sociales, políticas, económicas y culturales externas, que inciden en las relaciones interpersonales de la comunidad educativa” (MINEDUCACIÓN, 2013, Pág. 13). Es de importancia para el presente proyecto el apartado de tipos de agresiones donde se encuentra la forma de agresión relacional la cual está relacionada a la forma en que los estudiantes llegan a excluir y afectar las relaciones que tienen respecto a sus demás compañeros. Esta ley presenta cómo se debe evitar distintos tipos de agresión en las instituciones educativas y cómo por medio de relaciones, acciones y

comunicación entre las distintas entidades pertinentes a la convivencia escolar se da una mejor relación de los estudiantes en el sistema educativo nacional.

### **1.5.3. Regional**

En el contexto a nivel Bogotá se presentan las formas de habilidades cooperativas y colaborativas en las instituciones educativas públicas y de la falta de habilidades comunicativas y de resolución de conflictos, las cuales son necesarias para entender la problemática social en los estudiantes configurando nueva formación pedagógica.

Desde la revista educación y ciudad en su número 17 sobre convivencia ciudadana especialmente enfocado en la convivencia escolar se encuentra el desarrollo en las instituciones en cuanto a la resolución de conflictos, mostrando el proceso de la escuela tradicional con términos propios de una rama de orden judicial la cual desarrolla el conflicto como un proceso de este mandato, se analiza el conflicto de forma distinta apegado a lo que verdaderamente es, propio de la naturaleza humana y se generan situaciones aprovechables para la formación pedagógica “para la resolución de conflictos se apela a la conciliación, entendiendo que el conflicto puede ser una oportunidad pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en la institución” (Pinilla Díaz, A, 2015, pág. 44) se genera una preocupación por el proceso llevado a cabo en cuanto a los conflictos de las instituciones, donde debe entenderse en forma de conciliación más que de castigo se aprovechan de forma pedagógica estos momentos y se generan nuevas uniones entre distintos actores directos e indirectos del conflicto, para llegar al fin último de la paz o la vida como una comunidad educativa. “es necesario promover una cultura de la disputa y la confrontación de ideas como la base para llegar a acuerdos colectivos” (Pinilla Díaz, A, 2015, pág. 47).

La cooperación, la colaboración y la alteridad hacen de los ejes fundamentales para la formación ya que asegura que los estudiantes puedan asumir retos sociales, culturales y económicos, en un mundo de constante cambio debido a la forma de comunicación inmediata actual, en nuestro contexto actual (Colombia) es de gran importancia priorizar estas habilidades que son necesarias para tener una construcción en sociedad de forma inclusiva y que perdure en el tiempo, a partir de este análisis, se examina cómo la cooperación y colaboración hace parte de aquellos contextos internacionales, nacionales y locales, con distintas normas y ejemplos.

## **2. PERSPECTIVA EDUCATIVA**

En el segundo capítulo se desarrolla la perspectiva educativa que a través de tres áreas Disciplinar, Pedagogía y Humanística las cuales son pilares en cuanto a la construcción de un proyecto curricular estructurado para la población, abordado desde la clase de educación física según los lineamientos que presenta el PCLEF de la facultad de educación física en la universidad Pedagógica Nacional.

### **2.1. Disciplinar:**

#### **2.1.1. El juego como posibilitador de cooperación**

La perspectiva Disciplinar está encaminada a la Sociomotricidad de Pier Parlebas, donde desde su libro “Sociomotricidad: nuevas perspectivas” (1981) consolida su teoría que revolucionó la educación física, ya que muestra el concepto de Sociomotricidad que se refiere a la relación entre el movimiento corporal y la interacción social, destacando la importancia del cuerpo en la construcción de la realidad social una forma de ver el movimiento más allá del simple hecho físico y superficial, enfoca al sujeto como ser o persona que se mueve, entendiendo no solo el momento del movimiento sino todo lo que conlleva a este, desde su contexto social, cognitivo y emocional, centrando el objetivo del proyecto en lo social desde la forma de interacción cooperativa que se presenta entre los estudiantes y de esta manera como el movimiento corporal refleja esa construcción de relaciones interaccionadas o relacionadas por medio de la herramientas utilizadas tales como los videojuegos adaptados.

Desde distintos exponentes está claro que se reafirma la teoría de Pierre Parlebas como el antes y después en la forma de percepción deportiva y de juegos tradicionales, pone

de manifiesto a la motricidad exaltando la manera correcta de su desarrollo y análisis, deviene una terminología que explica con mayor claridad eso a lo que se llama de forma errónea “movimiento” el cual está ligado a un número de situaciones de orden motriz asociativo (sociomotriz) o individual (psicomotriz) en tal caso para el objetivo de este proyecto se genera una mayor expectativa en su forma colectiva/sociomotriz, ligado a lo cooperativo para la obtención de metas en conjunto, trabajando en equipo, asociándose como sujetos, donde inicialmente se generan estas situaciones a través del conocimiento sobre el proceso de individualismo fomentado por el postmodernismo, se desarrolla un cambio de pensamiento desde el otro y se evidencia en las situaciones motrices manifestadas a lo largo del proceso propuesto en este PCP.

Parlebas identifica tres componentes principales de la Sociomotricidad:

1. **Movimiento corporal:** el movimiento corporal es el medio a través del cual los individuos interactúan con su entorno y con otros.
2. **Interacción social:** la interacción social es el proceso a través del cual los individuos se relacionan con otros, por esto la importancia del cuerpo en la construcción de la realidad social.
3. **La Cultura:** La cultura es el conjunto de valores, normas y creencias que influyen en la forma que los individuos se mueven e interactúan con otros.

A raíz de la forma de relacionarse del sujeto con los demás se genera una mayor importancia a uno de los componentes principales expuestos por Parlebas, aunque se presenta el proceso por el cual el estudiante en este caso se relaciona a través de los distintos tipos de videojuegos adaptados en la clase de educación física y de que forma esto genera un desarrollo a nivel global de la realidad social que se vive en este curso o porque no, en los diferentes cursos que están ligados en el programa de educación tradicional, tanto así que se

busca un mejoramiento en la convivencia pero se hace muy poco hincapié en las diferentes dimensiones del ser humano para tratar estas problemáticas, desde la formación y el análisis de lo Sociomotriz se genera la formación cooperativa necesaria para generar procesos que incorporen de forma mas eficiente los aspectos que rodean al sujeto.

¿Qué es lo sociomotriz?, Saraví (2007) expone que en un determinado contexto regido por el tiempo y el espacio compartido conmigo, del mismo modo con los demás se genera una situación de interacción la cual sin importar el rol que se cumpla, tanto rival como compañero, es llevado a cabo, contrario a lo psicomotor que se desarrolla de forma individual o en soledad.

La Sociomotricidad es influyente en diferentes contextos pertinentes a la formación estudiantil que se plantea, ya que implica la interacción entre los estudiantes y los profesores, así como el movimiento corporal, un medio para aprender y desarrollar habilidades para afrontar necesidades propias de cada estudiante, en el desarrollo de la Sociomotricidad se deben tener en cuenta que el estudiante percibe y presta atención a su entorno, lo que le permitirá detectar estímulos y señales que influyan en su comportamiento motor, así podrá influir y adaptarse a él, con esto desarrollará una conciencia corporal más precisa y detallada, esto le permitirá adaptarse a situaciones nuevas y cambiantes. Siendo los dominios elementos que posibilitan los objetivos establecidos a partir de las relaciones y configuración de estados de individualidad a estados de socialización y cooperación.

### **2.1.2. Principio de cooperatividad**

Parlebas (2001) Encierra a todas aquellas situaciones en el término de, acción motriz el cual explica la forma de análisis de aquellas situaciones de orden sociomotriz en un sentido amplio o más generalizado, como la forma en que se da el proceso en una situación motriz

específica. Pero ¿qué es aquello que explica las características propias de un juego o deporte? La lógica interna y la comunicación motriz son las que demuestran aquellas características en el momento del juego o deporte, formando el entramado de interacciones y relaciones presentes en la situación de acción y desarrollo. “comunicación motriz. Las situaciones sociomotrices son entendidas en este marco como manifestaciones socioculturales de comunicación, interacción e intercambio. (Saraví, 2007 pág. 5) desarrollando el juego con su lógica interna podemos fortalecer ese desarrollo de interacciones, así se genera un entendimiento mas amplio relacionado a este entramado de relaciones presentes en los video-juegos adaptados.

Cabe aclarar que Parlebas (2001) no ponía al juego o al deporte uno encima del otro, sino que al deporte lo definía como “el conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición e institucionalizadas” y al juego le daba una importancia preferible comparada al pensamiento común, donde abre el camino para concebirlo como patrimonio intangible de la sociedad, le brinda la importancia real y sirve como equilibrio en la concepción deporte y juego, de este modo el juego desarrolla el potencial requerido para fundamentar esa construcción formativa dirigida hacia lo social del ser humano.

Se expone la importancia que brindan las distintas formas de comunicación motriz en los alumnos, las cuales principalmente generan una mejoría en la percepción de información y confrontación en distintas formas de interacción motriz, entre más momentos sean explorados por el alumno, tendrá mejores posibilidades de solucionarlas en un futuro, la forma de adquirir información pertinente al momento del juego o video-juego adaptado será mucho más rápida o decidida, dando una solución efectiva. En cuanto a una vista más amplia de beneficios se puede decir que la teoría tiende a un camino cooperativo en contra de los momentos actuales de la sociedad, como se explicaba anteriormente sobre los procesos de

individualización del sujeto, además del desarrollo de aquellos juegos o deportes, donde importa más el equipo o sujeto que gana, de forma errónea se concibe primordialmente el final del proceso que el camino el cual llevo al objetivo, se necesita de la teoría de Parlebas (2001) para ampliar el campo del conocimiento y desafiar a la competencia incompetente y al consumismo inquebrantable.

## **2.2. Pedagogía:**

### **2.2.1. Principio de colaboratividad**

Para Lev Vygotsky la colaboración es un proceso fundamental para el aprendizaje ya que hay cosas que son difíciles de aprender de forma individual, pero en un proceso colectivo se puede hacer más sencillo su aprendizaje, la importancia del aprendizaje colaborativo está en que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas y tareas, ya que el ser humano es social por naturaleza y se construye a través de sus relaciones con los demás, para el aprendizaje colaborativo es indispensable el trabajo grupal, la participación activa de los estudiantes y la disposición a escuchar.

La colaboración les permite a los estudiantes lograr objetivos en común, mientras mejora las habilidades sociales y de comunicación, logrando satisfacción en los estudiantes mientras desarrollan habilidades esenciales, sin embargo, lograr esto lleva tiempo, ya que para llegar a acuerdos con cada estudiante el grupo completo debe participar activamente, lo que fomentará relaciones a largo plazo debido al tiempo que los estudiantes van a estar juntos tomando decisiones.

La teoría educativa de John Dewey le hace una crítica a la “educación tradicional” basada en ejercicios mecánicos, la memorización y la disciplina severa, Dewey hace parte de

la asociación para la educación progresista por lo que concibe la educación como un proceso de crecimiento y desarrollo que se basa en la experiencia del estudiante, esto desde su libro *Experiencia y educación* escrito en 1938 en este libro tiene como concepto clave el aprendizaje experiencial que hace referencia a que el estudiante produce conocimiento a través de la experiencia directa y activa por lo que debe ser un participante activo dentro del proceso, pero para esto el aprendizaje debe ser significativo y relevante para la vida del estudiante así como no sólo enfatizar en el resultado si no en el proceso mismo. Por este motivo se decide abordar situaciones que están presentes en la cotidianidad de la vida adolescente, se toman los elementos de los videojuegos que son parte de la experiencia diaria y se modifica, un tipo de educación transformadora de realidades llevando lo virtual a lo real, videojuego al juego, consumismo voraz a consciente, individualismo a cooperativismo, donde se desarrolla el aprendizaje experimental de participación activa de la población.

Para desarrollar un aprendizaje experiencial el estudiante debe pasar por unas fases que son:

1. **Experiencia:** el estudiante tiene una experiencia directa y activa en su entorno real a través de los videojuegos adaptados.
2. **Reflexión:** el estudiante reflexiona sobre su experiencia, identificando lo que ha aprendido y lo que necesita mejorar, dado desde el círculo de la palabra se hacen preguntas objetivo y se fomenta la participación y el pensamiento respecto a los momentos vivenciados en las clases.
3. **Análisis:** el estudiante analiza su experiencia y reflexiona, identificando patrones y relaciones, a partir de las preguntas orientadas se forman relaciones entre las diferentes clases y los términos abordados desde el surgimiento de problemáticas y soluciones integradas en las actividades de clase.

4. Síntesis: el estudiante sintetiza su análisis creando nuevas ideas y conceptos.
5. Aplicación: el estudiante aplica lo que ha aprendido en una nueva situación o contexto, el desarrollo del proyecto se va enriqueciendo y surgen los aspectos tratados teóricamente en el desarrollo vivencial del espacio educativo.

Este tipo de educación mejora la retención de la información por parte de los estudiantes, desarrolla habilidades tanto prácticas como sociales enfocadas a la cooperación, colaboración y alteridad, a su vez que fomenta la curiosidad y permite que se preparen para la vida real.

El rol del maestro en la educación experiencial es el de un guía que proporciona orientación y apoyo en el proceso, facilitando crear un entorno en el que el estudiante pueda desarrollar sus habilidades, el maestro colabora con los estudiantes, otros maestros y la comunidad para lograr esto. El rol del estudiante en este proceso es activo tomando decisiones, asumiendo responsabilidades que le permitirán explorar el entorno buscando soluciones a problemas, colaborando con otros estudiantes, la comunidad y los maestros. La relación entre el maestro y el estudiante es de colaboración, trabajando juntos para lograr objetivos comunes lo que permitirá una relación flexible en la que se pueda adaptar a las necesidades específicas de cada uno.

### **2.3. Humanística:**

La teoría de Abraham Maslow (1954) psicólogo estadounidense conocido por ser el fundador de la psicología humanista, en su trabajo más reconocido sobre las necesidades humanas, plantea una pirámide la cual integra todas aquellas necesidades que son parte del desarrollo integral del ser humano, tienen un énfasis en el desarrollo social de la persona, dada su autorrealización desde las formas de visión cultural en relación con los demás, en

forma de jerarquía se pasa por cada uno de los escalones de la pirámide avanzando según se tenga en mayor medida solventar las necesidades anteriores, llegando así a su última forma de realización del ser, estas necesidades son:

-Necesidades fisiológicas: estas son las más básicas en el desarrollo del ser humano, las cuales no requieren de un proceso muy prolongado para poder suplirlas, están relacionadas a la supervivencia del ser humano como el beber, comer, reproducirse, son las únicas necesidades con las cuales nace el ser humano.

-Necesidades de seguridad: aquellas que están dirigidas a la estabilidad en cuanto a situaciones familiares, económicas, de resguardo, protección donde prima la seguridad del ser en distintos ámbitos que rodean al ser humano.

-Necesidades de Afiliación: el ser humano naturalmente es social y unido a esto se generan condiciones en cuanto a querer ser parte de, unirse a algo o estar en sintonía con alguien, es cuando se busca uniones que representan vínculos tanto familiares, de pareja, amistad o simplemente ser miembro de alguna organización o club, los videojuegos son un movimiento que moviliza a una población abismal, la búsqueda de pertenecer a un grupo desde los videojuegos puede ser más común de lo esperado, en los propios videojuegos se encuentran comunidades en distintas redes sociales que se enfocan en juegos específicos y es desde allí que los adolescentes buscan la pertenencia social donde se superan barreras relacionadas al sentimiento de soledad, se busca una alternativa mas real y asociativa, donde se trascienda el mundo virtual sin dejarlo de lado y se relacione el estudiante en la realidad, un acercamiento mas profundo y de

conexión hacia los demás.

-Necesidades de estima o reconocimiento: al ser parte de un grupo social el ser humano tiende a ser reconocido, esto se presenta en gran medida en el estudiante, y sobre todo en el adolescente ya que busca formar su identidad como lo plantea Silva (2008) buscando en distintos niveles este reconocimiento, a partir de eventualidades que demarcan la popularidad hacia temas distintivos, los adolescentes siguen estas tendencias para que los tengan en cuenta dentro de un círculo social, conseguir nuevos logros, llegar a la parte más alta, el reconocimiento particular, donde completando estas necesidades el ser humano siente mucha más seguridad respecto a la percepción propia, donde reconocen que son importantes y tienen un valor dentro de la sociedad o de su círculo social más cercano.

-Necesidades de autorrealización: esta necesidad se encuentra en la parte más alta de la pirámide donde es la más importante en el desarrollo humano, es cuando una persona encuentra su sitio dentro de la sociedad, sabe cuál es su objetivo en el mundo, ya encontró su razón por la cual nació, es dar una razón de ser a su potencial humano, explotándolo de la manera correcta.

Estas necesidades obedecen al orden jerárquico que describe Abraham Maslow (1954) en su teoría, donde se da un proceso de aumento desde las necesidades más básicas (fisiológicas) hasta las más elevadas (autorrealización) donde se van completando a medida que se avanza, aunque se explica que no es necesario completar una necesidad totalmente para pasar a la siguiente si no que hasta cierto punto del proceso se puede ir avanzando si está en mayor medida finalizada la anterior, aunque también es un proceso en conjunto donde dos necesidades de distinto orden pueden darse al mismo tiempo.

Desde esta teoría se enfoca principalmente a las necesidades de afiliación y reconocimiento o estima, las cuales presentan una formación dentro de lo social, donde lo cooperativo de la formación toma un papel fundamental, ya que el querer ser parte de, se aborda en la construcción de un videojuego cooperativo, se piensa en conjunto y se realiza en conjunto llegando a metas establecidas, la afiliación es una herramienta indispensable la cual busca fomentar la participación dentro de un grupo en específico, y a partir del reconocimiento se generan la participación (activa) en todo momento del estudiante buscando superar los límites, llegando a reflexionar sobre la forma de realizar el ejercicio, el cual estando dirigido a los objetivos de transformación de realidad de individualismo a cooperación se genera un reconocimiento basado en consciencia social.



Figura 1 Necesidades humanas Abraham Maslow (1954).

### 2.3.1. Principio de alteridad

Se da una concepción del otro desde la época colonial donde se negaba al otro en sus distintas formas, se le negaba el hablar, solo si existía una autorización, se creaba una imagen de orden subjetivo respecto del otro donde se le daba una forma arbitraria de reconocimiento

inferior, donde se congregaban formas de destrucción del cuerpo, y es a partir de esto que se llega a la definición de aquello que es natural o normal, donde se da una clasificación del otro, como el indigente, el loco, el inadaptado, “una alteridad cuya relación con el “yo normal” ha permitido la progresiva destrucción de toda ambigüedad, la aniquilación de cualquier “otro indeterminado” es de esta manera que se autodefine el yo como lo habitual lo normal lo que está dentro de esa burbuja social y al otro como exiliado, necesitado para afirmar que es lo bueno y lo que se debe hacer, el ejemplo a seguir y el otro como aquello que se debe rechazar, esto visto con más claridad desde la cita de Skliar (2002) “la segunda depende del primero para su aislamiento forzoso. El primero depende del segundo para su autoafirmación” (ibid., p. 12). De forma tal como afirma Skliar (2002) necesitamos trágicamente al otro para lograr la afirmación de nosotros mismos.

Se desarrolla en segunda instancia el término de multiculturalidad, donde surge como un velo que encubre la exclusión de la época colonial, el término lo definen como eso que se es, puede ser el todo, pero al mismo tiempo nada, es una dicotomía entre lo que se es y lo que no, dando una connotación más amplia en cuanto a las diferencias de las distintas formas de vivir el mundo.

Diversidad es un término que es desaprobado por el autor debido a que la razón de su existencia es remarcar esa diferencia del otro donde se forma un tipo de jerarquía la cual expresa que existe una cultura dominante y los demás son producto de su presencia donde obligatoriamente deben estar ligados a sus patrones.

Cabe resaltar que lo que busca esta concepción de la época moderna es eliminar toda aquella diferencia y esto se ve como Skliar (2001) lo propone cuando expresa que la esencia de la época es exterminar aquella ambivalencia y ambigüedad, debido a estos ideales se

configura la intolerancia como propio del momento histórico, que se refleja hasta el día de hoy en menor medida pero aun así presente, desde la institución educativa como productora de normas estandarizadas y mentes cuadradas y desde la dualidad del término se presenta la tolerancia la cual relacionan a la indiferencia. ¿hasta qué punto toleramos una situación problema y se convierte en un encubrimiento o forma de olvido a cuestiones emocionales fuertes?

Es claro que a partir de recorridos por épocas “distintas” se ve la forma en que la concepción del otro, (de la alteridad) se va modificando, ocultando, definiendo y transformando, la crítica a esto por Skliar (2001) es notable y por medio de la pedagogía que cambia a un proceso de asumir la existencia propia siendo otro y de no llegar a ser lo mismo, el reconocimiento del otro desde una perspectiva diferente desde la época colonial es un progreso el cual elimina connotaciones de competencia diferenciadora, discriminación y falta de apoyo a las personas “anormales”, los adolescentes en su formación de identidad generan acciones de unión a ideales de la sociedad actual, se encamina el proyecto de vida a una búsqueda de reconocimiento por encima del otro y no se genera acción recíproca en este reconocimiento (alteridad) de relación social fundamental, se debe hacer entender la acción principal del desarrollo humano en su dimensión social, ya que como se explica desde Vygotsky el ser humano es social y la formación con colaboración genera un conocimiento que es trascendental en contraposición al ideal de adquisición de riqueza (capitalismo).

#### **2.4. RE-ESTABLECIMIENTO DE LAS RELACIONES**

A partir de los distintos referentes teóricos que se plantean en el proceso de un propósito con uniones de carácter formativo pedagógico, se establecen aspectos fundamentales para la integración conceptual desde características propias en cada una de ellas, tomando aspectos importantes para la formación de un ser humano que potencie su

desarrollo en dimensiones sociales a partir del análisis y reconocimiento del otro, para trascender en relaciones cooperativas y conseguir metas en conjunto, es por esta razón que la formación de este sujeto gira en torno inicialmente a lo que plantea Maslow ( desde la necesidades humanas se ejerce un progreso por 5 distintas etapas hasta llegar a afiliación la cual nos presenta el vínculo social al que queremos pertenecer y en segunda medida a la estima por medio de la que queremos ser reconocidos, esto de ser diferenciador no puede ser posible sin un reconocimiento del otro (alteridad) además no puede ser logrado sin una experiencia con los demás a partir de un análisis o reflexión cómo nos plantea Dewey donde estas experiencias o construcciones se dan en conjunto donde se logran avances más significativos como lo es planteado por Vygotsky (1930), de esta forma se necesitan situaciones que entren a ser de orden relacional entre los estudiantes termino que puede definir mejor este contexto seria la Sociomotricidad de Parlebas(2001) donde expresa que el juego en su lógica interna contienen distintos tipos de dominios los cuales generan que se construya una red de símbolos que son de orden social y así como resultado generar el tipo de ser humano que plantea este proyecto, el cuerpo consciente de la sociedad en sus procesos de individualización, en el colegio con los distintos tipos de personalidades, en el propio ser, y en la formación o autorrealización.

### **3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN**

#### **3.1. Justificación**

En la sociedad actual, en época del postmodernismo donde se resalta un tipo de sujeto que tiene “autonomía” pero que llega a individualizarse en sus propios intereses, en parte por los aparatos tecnológicos que se utilizan. Nunca estuvimos tan conectados como en esta época pero tan solos, la tecnología hace parte de la vida diaria de las nuevas generaciones, aparatos electrónicos como los celulares están inmersos en la mayoría de ámbitos en los que una persona se encuentra integrada, las prácticas corporales y la forma de socializar encuentran una nueva grieta en la sociedad, de forma lenta se va desplazando del círculo formativo o integral el sujeto que busca un refugio en los diferentes aparatos tecnológicos de su entorno.

Los diferentes procesos de individualización a los que se ven sometidas las personas en la postmodernidad se hacen más fuertes por la facilidad de aislarse en los diferentes aparatos tecnológicos, es así como los adolescentes encuentran una especie de refugio en los videojuegos, lo que a la larga generará una pérdida en la capacidad de relacionarse y comunicarse con sus pares en las dinámicas del día a día, es por esto que se encuentra pertinente afrontar desde el proyecto esta problemática, que se abordará desde distintas estrategias pedagógicas.

los objetivos del proyecto están encaminados a conocer y establecer las problemáticas de la población, en cuanto a su falta de trabajo en equipo, comunicación asertiva, reconocimiento propio y del otro, analizando el nivel de cooperación y colaboración en la etapa adolescente, diseñando un proceso de formación en la clase de educación física relacionado a la problemática.

### **3.2. Propósitos**

#### **3.2.1. General**

Incorporar elementos de los videojuegos en la clase de educación física, con el ánimo de generar relaciones colaborativas y cooperativas a nivel individual y colectivo.

Impulsar espacios de desestimación sobre los procesos de individualización a través de la incorporación de elementos de los videojuegos tales como Interconexión colaborativa, Multijugador cooperativo y Campaña alteridad con el propósito de generar relaciones colaborativas, cooperativas y alterativas a nivel individual y colectivo.

#### **3.2.2. Específicos.**

-Reconocer los diferentes principios fundamentales como lo son la cooperación, la colaboración y la alteridad.

-Identificar procesos de individualización.

-Impulsar espacios de desestimación sobre los procesos de individualización mediante la adaptación de videojuegos, con el propósito de fomentar.

### **3.3. Planeación**

#### **3.3.1. Metodología**

Se elabora un diseño curricular dividida en tres unidades, sin ubicar alguna con mayor relevancia que la otra, llamadas estas tres unidades se componen por contener:

Los distintos espacios de formación de desestimación están mediados por la clase de educación física, en dónde los videojuegos y sus elementos se presentan para el trabajo de la CCA y así trasladarlas a situaciones reales para la contribución de su comunidad o colegio o propio.

Se elabora una matriz que contiene 3 unidades, la primera y tercera responden a tres micro sesiones y la segunda responde a dos micro sesiones.

El proyecto responde a un enfoque cualitativo, el cual permite implementar el análisis de elementos narrativos, el análisis de convergencias y divergencias a nivel relacional, comparaciones entre distintas observaciones y test aplicados en diferentes periodos de tiempo

Se elaboran los espacios formativos de desestimación de individualización, divididos en tres unidades relacionadas entre sí.

### La primera unidad llamada Campaña Alteridad

En esta unidad se busca sensibilizar a los estudiantes de la importancia que tiene el trabajo en equipo, generar una participación activa en los juegos planteados (MET) Se trasladaron elementos de los videojuegos en los que se asignan roles que favorecen a los participantes que trabajan en equipo, permitiendo el cambio de los roles en el transcurso de los juegos, el cual permitía entamar las personalidades donde tuvieran interacciones de conocimiento y reconocimiento sobre el otro.

### La segunda Unidad llamada Multijugador cooperativo

se busca reconocer las características de la cooperación, generar una participación activa en los juegos planteados y por medio del trabajo en equipo por parte de los estudiantes adaptar un juego de su gusto que sea de carácter cooperativo (MET) juegos adaptados de los videojuegos de carácter cooperativo planteados por los maestros para mostrar las características principales de la cooperación, adaptación de un videojuego por parte de los estudiantes mediado por la comunicación asertiva, puesto en evidencia en un juego que tenga las características de la cooperación, esto con el fin de darle un significado al trabajo en conjunto.

### La tercera unidad llamada Interconexión colaborativa

se busca reconocer las características de la colaboración, generar una participación activa en los juegos planteados y por medio del trabajo en equipo por parte de los estudiantes adaptar un juego de su gusto que sea de carácter colaborativo (MET) juegos adaptados de los videojuegos de carácter colaborativo planteados por los maestros para mostrar las características principales de la colaboración, adaptación de un videojuego por parte de los estudiantes mediado por la comunicación asertiva, puesto en evidencia en un juego que tenga

las características de la colaboración. Se realizaba para trascender las formas de relación entre estudiantes configurando y uniendo situaciones cooperativas y de alteridad que al final se formaba el conjunto de unión trascendental a partir del reconocimiento del otro para ejercer un trabajo en conjunto llegando a metas objetivas.

### **3.3.2 Evaluación.**

Los tipos de evaluación presentados están orientados inicialmente al reconocimiento de las formas de interacción preexistentes en la población objetivo, segundo al análisis de los comportamientos encontrados anteriormente en las clases o al entorno educativo que se ofrecía en la institución, en tercera medida las experiencias que tenían los estudiantes en su formación académica e igualmente en el conocimiento que tenían respecto a videojuegos adaptados, además del conocimiento previo de términos de colaboración, cooperación y alteridad llevados a cabo en las distintas actividades y por último a la unión de conceptos por medio de la reflexión y comunicación de la evidencia propia y en conjunto de distintas situaciones presentadas en el proceso de implementación.

-Observación: la observación está presente en todo el desarrollo del proyecto, funcionando como medio de recopilación de datos para obtención y análisis de los mismos con el fin de orientar el proyecto hacia los objetivos establecidos, donde se presentan en un entorno natural los aspectos claves a tratar, evidenciando de forma concreta la problemática de la población y el avance o no de las unidades temáticas establecidas.

-Matriz: esta matriz construida a partir de un cuestionario, donde se presenta en forma de calificación cualitativa “muy poco” a “muy dispuesto” lo que ayuda a presentar un grado de afinidad o disposición en términos numéricos o descriptivos, de igual forma ayuda a identificar alumnos que pueden ser líderes o por el contrario son más aislados además de las

posibles problemáticas en las relaciones interpersonales presentes en la población.

-Narrativas: las narrativas fomentadas a partir de un círculo de la palabra fomentan la formación de un espacio seguro para expresar distintas experiencias generadas a partir de las actividades realizadas donde los estudiantes identifican sus propios logros y aprendizajes donde se promueve una evaluación interna, además de ser una herramienta útil para el profesor ayudándolo a comprender mejor otros aspectos que pueden ser claves en la formación del estudiante, tales como emocionales, sociales y cognitivos.

### **3.4. Roles.**

El rol del estudiante y del profesor se da a partir del tipo de evaluación que se realiza en el PCP, donde se evidencia la forma participativa del estudiante basado en la teoría de John Dewey a partir de las narrativas evidenciadas en los círculos de la palabra realizados, se establece una reflexión desde preguntas establecidas para fomentar el espacio de participación reflexión, además de proponer y evidenciar de forma oral su forma de ver las actividades realizadas. El rol del profesor gira en torno a la teoría experiencial donde se toma posición de guía con actividades de juego y espacios de comunicación para lograr esa observación y análisis para próximos cambios en la metodología logrando así una mejora de habilidades y refuerzo de fortalezas.

#### **3.4.1. Estudiante**

Desde lo planteado en la teoría pedagógica de John Dewey el Rol del estudiante está enfocado principalmente al de un participante activo involucrándose en las actividades motrices, debe reflexionar sobre su propio aprendizaje evaluando sus fortalezas y debilidades. La relación entre el maestro y el estudiante se basa en la colaboración y comunicación

trabajando juntos para lograr los objetivos de aprendizaje, se debe basar la relación en el respeto mutuo valorando las ideas y opiniones de cada uno ajustándose a las necesidades de cada ser humano.

### **3.4.2. Maestro**

El rol del maestro es ser un facilitador del aprendizaje creando un entorno seguro, inclusivo, y estimulante que les permita a los estudiantes desarrollar sus habilidades motrices para luego el maestro observar y evaluar el progreso de los estudiantes identificando áreas de fortaleza, así como debilidad, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades, así como espacios de reflexión que permitan la autoevaluación.

## **4. EJECUCIÓN PILOTO**

En este capítulo se expone la forma en que se concreta el proceso educativo propuesto en el proyecto, mostrando la ejecución piloto y los momentos que resultaron como incidencia en su contenido, se identifica la población la cual es la elegida para poder llevar a cabo las sesiones estipuladas con orientación a una finalidad anteriormente estructurada , se da una descripción del contexto en el cual se desarrolla el proyecto, tanto la ubicación, en distintos niveles sobre la institución educativa, donde ayudará a comprender mejor la situación del colegio en el momento del desarrollo para poder hacer análisis de otros posibles aspectos que determinan el objetivo propuesto.

### **4.1. Microcontexto**

El desarrollo del proyecto se lleva a cabo en el colegio San Francisco IED sede A el cual está ubicado al sur occidente de la ciudad de Bogotá, contando con población mixta, de calendario A, donde ofrece niveles de educación: Preescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica, cabe aclarar que este colegio está dentro del programa del instituto nacional para sordos (INSOR) del ministerio de igualdad y equidad, donde se les da formación en todos los niveles educativos, aunque no todos los cursos tienen alumnos con esta discapacidad, incluyendo al curso en el cual se desarrolla el proyecto.

La población escogida con la cual se implementa el propósito formativo de integración cooperativa y colaborativa, son adolescentes debido a la forma singular de

interactuar con los demás, las diferentes formas en las que pueden llegar a sentirse, la búsqueda de identidades pertinente al proyecto estas razones son la clave para plasmar nuestros principios formativos en esta población.

Nombre:	San Francisco IED
Sede:	A
Dirección:	Cra 22# 64-29 sur
localidad:	19. Ciudad Bolívar
Curso:	904
Jornada:	Mañana

Tabla 2. Información de la institución educativa. Fuente: creación propia.

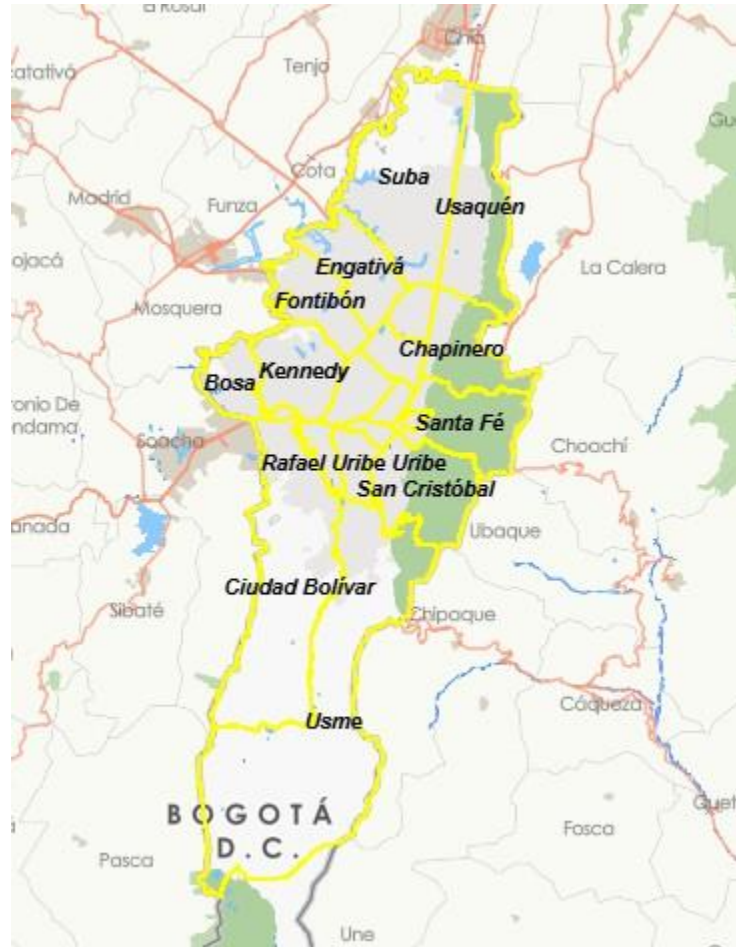


figura 2: Mapa de localidades Bogotá Fuente: <https://mapas.bogota.gov.co>

#### 4.1.1. Población.

La población escogida para implementar el proyecto curricular particular fue grado noveno (904) en la jornada de la mañana, el cual estaba conformado por 33 estudiantes donde 16 son de género femenino y 17 masculino, esta información se recogió por medio de una matriz donde se tenían los nombres de cada uno de los estudiantes, la cual recoge datos de interacción con los demás compañeros y sirve como medio para tener características básicas de cada uno de los estudiante, esta población está entre edades de 15 a 17 años de edad aproximadamente.

#### **4.1.2. Aspectos educativos.**

El colegio tiene un enfoque funcional el cual está orientado al desarrollo evolutivo cognitivo, donde a partir de dos ejes esenciales, experiencia de aprendizaje mediado y programa de enriquecimiento instrumental buscan generar cambios en el potencial humano del estudiante, esto dado a partir de la reciprocidad entre alumno y profesor cumpliendo con roles preestablecidos dirigidos inicialmente (estudiante) a su proactividad, participativo con conocimientos interiorizados de desarrollo en dimensiones cognitivas, afectivas y expresivas, en el segundo rol (profesor) se encuentra en un papel de jerarquía mayor dando una centralidad a proceso por el cual esté enseñe y desarrolle la parte cognitiva del estudiante, donde debe asegurar el fomento del pensamiento.

Establece un camino orientado hacia la parte social dando cumplimiento a los lineamientos establecidos por la nación, donde presentan un enfoque pedagógico en aras de alcanzar esa acción educativa. Algunas de las características de este enfoque pedagógico son:

- Formación de sujetos que sean competentes en su área a fin, dando prioridad al procesamiento y análisis mental, buscando su potenciación y desarrollo.

- resolución de problemáticas para alcanzar los objetivos propuestos.

- Combina la primera y segunda característica donde se desarrolle la potencia analítica para llegar a la resolución de problemas.

- Reafirma los roles anteriormente mencionados para alcanzar los objetivos planteados.

## 4.2. Microdiseño

Microdiseño					
Objetivo: Impulsar espacios de desestimación sobre los procesos de individualización a través de los videojuegos con el propósito de formar a un adolescente en cuanto a características de, alteridad (campana alteridad), cooperación (multijugador cooperativo) y colaboración (Interconexión colaborativa).					
humanística		Disciplinar			Pedagogía
Principios	Características	Unidades	Objetivos por unidad		Cuerpo Consciente
Cooperación	Encuentro y contacto con el otro para crear asociaciones con fundamentos estables, posibles desde el reconocimiento del contraste con el otro.	Multijugador cooperativo	Reconocimiento de la importancia del propio ser en la construcción conjunta hacia metas establecidas		
Colaboración	Demostrar formas de colaboración que manifiesten legítima ayuda	Interconexión colaborativa	exteriorización de prácticas en conjunto con esencia de apoyo mutuo de forma evolutiva y profunda.		
Alteridad	Reconocimiento del otro, aquello que me rodea, realizando un acercamiento de forma profunda	Campana alteridad	En esta unidad se busca sensibilizar a los estudiantes de la importancia de la asociación, trascendiendo la visión del postmodernismo en cuanto a individualización		
					Experiencias

Tabla 3. Microdiseño. Fuente: elaboración propia.

#### 4.2.1. Cronograma.

N°	Fecha	Actividad	Videojuego adaptado
1	07/05/2024	Observación 1	N/A
2	21/05/2024	Observación 2	N/A
3	28/05/2024	Observación 3	N/A
4	01/10/2024	Campaña Alteridad	Preguntados
5	01/10/2024	Campaña Alteridad	Minecraft
6	15/10/2024	Campaña Alteridad	Pacman
7	15/10/2024	Multijugador cooperativo	Plantas vs zombies
8	22/10/2024	Multijugador cooperativo	Halo
9	22/10/2024	Multijugador cooperativo	Among us
10	29/10/2024	Interconexión Colaborativa	FIFA Street
11	29/10/2024	Interconexión Colaborativa	Preguntados

Tabla 4. Cronograma. Fuente: creación propia.

## 4.2.2. Plan de clase o sesiones


		Planeación de clase			PCP USO DE VIDEOJUEGOS
		ADAPTADOS PARA LA PROMOCIÓN Y EJECUCIÓN DE LA COOPERACIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS			
Propuesta de línea de acción	Sesión N°: 4	Duración: 50 minutos	Docentes a cargo: Sneider Rodríguez y Brayan Giraldo		Fecha: 15/10/2024
	<b>Metodología</b>				
	Propósito u Objetivo general: Generar un espacio de reconocimiento del otro teniendo en cuenta las limitaciones de los demás y aportando de forma significativa al grupo y no individualmente.				
	N°	Actividad	Descripción	Propósito de cada actividad/ objetivo específico	
	1	Inicio de sesión, Saludo y calentamiento	Se hace un calentamiento corto con movilidad articular a todos los estudiantes en una formación en círculo. Continuo a esto se les da indicaciones del tema que se va a realizar en la sesión.	1-Fomentar el calentamiento del cuerpo aumentando su concentración y enfoque. 2-Aprendizaje inicial del concepto, en cuanto a la vinculación a sus experiencias. 3 Internalizar el concepto y disposición a la reflexión.	
2	Juego de Alteridad, Pacman	En este juego se hace un "laberinto" en toda la cancha, se delimitan los espacios con platillos, conos o cuerdas, se divide el juego en 2 equipos, donde cada uno tendrá un rol de "fantasmas" y "Pacmans", entre los participantes de cada equipo individualmente también tendrán un rol específico como: ciego, mudo, manos atadas y cojo, cada uno de estos cumpliendo su rol según el nombre, los equipos tienen que siempre estar unidos y ayudando a los demás, para poder huir o atrapar según lo requieran, se termina el juego una vez atrapado el equipo. si se sale o se pasa por donde no debe tener que parar unos segundos para poder continuar y no vale la huida o atrapada si ocurre en ese momento de falta.	Vivenciar el concepto de alteridad por medio del juego. Comprensión de las diferencias. Desarrollo de trabajo en equipo y habilidades de comunicación.		
4	Despedida y vuelta a la calma	En este momento se hace un círculo de la palabra donde se pregunta sobre el concepto en que momento de la clase se evidenció y como esto es relevante en su vida diaria.	-Crear una escucha activa. -Incentivar lazos de conexión social. -Crear cohesión grupal. -Generar sentido de unión.		
Materiales:	Conos, lazos	Integrantes:	30 estudiantes		

Tabla 5. Planeación de clase, sesión N° 4 Fuente: creación propia.

## **5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA**

### **5.1. Aprendizajes como docente**

A lo largo del proceso de construcción, desarrollo e implementación de este proyecto se ejerce una dualidad de enseñanza aprendizaje, generando nuevas experiencias recíprocas en los alumnos y nosotros como docentes, se descubren las personalidades diversas en la formación educativa y como se quiere homogeneizar a través de un programa de hace muchos años, llegamos con una “nueva” propuesta en educación, tratando de aprovechar el poco tiempo establecido, los resultados tienden a mejorar aspectos en la formación de un sujeto que sea cooperativo y colaborativo, reconociendo al otro, se propone también una proyección a la vida adulta de la población de forma indirecta. Profundizando en autores para ofrecer unas prácticas educativas a los alumnos nos hace entender que es necesario seguir investigando sobre la formación estudiantil, tener claros los objetivos de enseñanza y de verdad ser conscientes de que es lo necesario para mejorar en la educación, ya que de esto dependen muchos factores tanto de construcción personal como en sociedad.

### **5.2. Incidencias en el diseño**

A raíz de las sesiones planteadas se fue profundizando en el proceso que se realizaba por cada una de las prácticas educativas, generando intriga sobre motivos los cuales podrían generar más o menos situaciones que tuvieran un orden cooperativo, se pone a los estudiantes en conflicto con situaciones adversas en cada uno de los juegos y se intenta que ellos aprendan a trabajar en grupo, aunque se demarca que siempre lo hacían con las mismas

personas donde se juntaban los mismos grupos, se genera a partir de esto una matriz de relaciones para analizar en qué nivel se relacionaban los estudiantes demostrando así que siempre tenían un inconveniente con algunos de los estudiantes, además una estudiante en específico demostraba que a varios sujetos no les gustaba relacionarse, esto pudo ser debido a su falta de compañerismo, resultando así en plantear una formación de grupos más personalizada por los docentes a cargo y se generará más espacios de relación con la estudiante.

### **5.3. Recomendaciones y conclusiones generales**

A raíz de este proyecto se evidencia que es necesario seguir haciendo hincapié en estructuras formativas que dé cuenta de una formación enfocada a concepciones de colaboración, cooperación y alteridad, ya que estos reforzarán y guiarán de mejor forma ese desarrollo en la personalidad de la población adolescente, ya que son aquellos próximos a tomar un papel más importante dentro de la sociedad y por esta razón asegurar un camino óptimo porque de lo contrario, como se evidenciaba al principio es esta población la cual se encuentra más vulnerable frente a distintas dinámicas de la sociedad.

El ser conscientes nos brinda un entramado de acciones relacionadas a la reflexión de situaciones en el mundo, además de conocer a las personas que nos rodean y son parte de distintos ámbitos no solo educativos sino también familiares o profesionales, es por esto que seguir demostrando la fuerza que tienen estos aspectos es fundamental para llegar como lo propone Maslow (1954) a esa autorrealización del ser, estar en una mejor situación conmigo mismo y con los demás, trascender de forma óptima y funcionar en mejoramiento personal sin entrar a movimientos de individualización, ya que es claro que la mejor manera de lograr objetivos propios es a partir de construcciones en conjunto.

En el campo educativo este proyecto aporta al fin de objetivos que busca el país en distintas situaciones o problemáticas sociales relacionadas a la discriminación, convivencia escolar y a la violencia, ya que esto es generado a raíz de la formación educativa en el niño, aunque no específicamente de lo educativo ya que la formación en el núcleo familiar y el contexto (distinto a la institución educativa) en el que se mueve el sujeto también implica en su formación como persona, no quiere decir que se limite la formación estudiantil desde la clase de educación física sino que se refuerce en este momento y además se invita a seguir investigando y profundizando sobre este desarrollo de socialización, en otros áreas.

Para finalizar es importante recalcar que la importancia social no debe ser doblegada por los procesos de individualización, de consumo y demás herramientas que trae este momento vivencial del ser humano dirigida por la globalización, es importante sumar fuerzas y ser conscientes de la situación actual de la sociedad, por eso se realiza este proyecto y se quiere formar un ser humano que personifique la importancia de ser alguien social, que trasciende en distintos ámbitos.

## REFERENCIAS

- Bertrand Regader. (2015, mayo 29). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>
- Bordignon, Nelson. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto Revista Lasallista de Investigación, vol. 2, núm. 2, julio-diciembre, pp. 50-63.
- Bringas, C. Rodríguez, F. Herrero, F. (2008). Adaptación y motivación escolar: Análisis de la influencia del consumo de medios electrónicos de comunicación por adolescentes
- Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Momo
- Rodríguez, R. García, F. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública | The use of video games in adolescents. A Public Health problema.
- Ruiz, G. (2013) la teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo.
- García, R. Traver, J.A. y Candela, I. (2019) Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas.
- Gonzo, Suarez. (2009) Era de la globalización y el videojuego.
- Ministerio de Educación Nacional., (2016). Plan Nacional decenal de educación 2016-2026. El camino hacia la calidad y la equidad.
- Montero, Martha. (2008) El Emilio: niño y educación\*
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz. Editorial Paidotribo.

- Pinilla Díaz, A. (2015). Conflicto escolar y formación ciudadana. Apuntes para una lectura agonística de la cotidianidad escolar. *Educación y Ciudad*, (17), 37–52.  
<https://doi.org/10.36737/01230425.n17.157>
- Romero-Iribas, A. M. y Martínez Priego, C. (2017). Topografía de las relaciones interpersonales en la postmodernidad: amistad y educación | Topography of interpersonal relationships in postmodernity: friendship and education. *Revista Española de Pedagogía*, 75 (267), 309-322. doi:<https://doi.org/10.22550/REP75-2-2017-08>.
- Segal, A. Perazza, R. (2013). Reflexiones sobre los videojuegos en la escuela | Thoughts on video games at school | Reflexões sobre jogos de vídeo na escola.
- Saraví, Jorge Ricardo. (2007). Praxiología motriz y educación física, una mirada crítica.
- Severo, A., (2012). Teorías del aprendizaje: Jean Piaget, Lev Vygotsky. IFD – Tacuarembó.
- Silva, A., (2008). Ser adolescente hoy. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18(52), 312-332.
- Silva, Alejandrina (2008) Ser Adolescente hoy.
- Skliar, Carlos. (2002) Alteridades y pedagogías. O... ¿y si el otro no estuviera ahí?
- UNESCO., (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education.
- Melo, M.P. y Hernández, R. (2016). Video juegos y ocio: algunas reflexiones sobre su incidencia en el desarrollo físico-social de los jóvenes. *Lúdica Pedagógica*, (23), 85-91.
- Zabludovsky, g (2013). El concepto de individualización en la sociología clásica y contemporánea- *Política y Cultura*, primavera 2013, núm. 39, pp. 229-248  
<https://www.researchgate.net/publication/317446939> [El concepto de individualización en la sociología clásica y contemporánea](https://www.researchgate.net/publication/317446939)

## ANEXOS

### A. Diagnóstico

#### Test Diagnóstico

#### Universidad Pedagógica Nacional

En el siguiente cuadro encontrará los nombres de todos los integrantes del curso 904, los cuales calificará bajo dos criterios:

#### Criterio número uno: Relación:

En una escala de 1 a 5, en donde 1 es (Nunca), 2 (Muy raro), 3 (Algunas veces), 4 (Regularmente) y 5 (Siempre), califique a los demás miembros del grupo, según que tanto se relaciona con ellos, marcando con una x la casilla que corresponda, trate de ser lo más sincero posible con cada respuesta.

#### Criterio número dos: Disposición cooperación y colaboración:

En una escala de 1 a 5, en donde 1 es (Muy poco), 2 (poco), 3 (Neutro), 4 (dispuesto) y 5 (Muy dispuesto), califique a los demás miembros del grupo, según qué tan dispuesto estaría a realizar un trabajo en equipo en el que tenga que cooperar y colaborar con ellos, marcando con una x la casilla que corresponda, trate de ser lo más sincero posible con cada respuesta.

ESTUDIANTES GRADO 904	RELACIÓN					COOPERACIÓN COLABORACIÓN				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1 Abril Leal Erika Valentina										
2 Adan Rivera Edwael Stiven										
3 Alape Yaima Brayan Stiven										
4 Barrera Ospina Johan Alejandro										
5 Bueno Contreras Danna Valentina										
6 Caicedo Agudelo Helen Eliana										
7 Caro Cardozo Miguel Angel										
8 Cely Moreno Edwin Santiago										
9 Diaz Padilla Sarai Valeria										
10 Duarte Reyes Nicole Daniela										
11 Duarte Romero Santiago										
12 Franco Alvarez Carlos Andres										
13 Garcia Lopez Dumarly Andrea										
14 Garcia Reyes Estefhania Dayanna										
15 Guzman Salazar Brallan Stiven										
16 Hernandez Beltran William Alexis										
17 Herrera Giraldo Norelli										
18 Hincapie Ramos Jhonny Steven										
19 Landazury Gallardo Eliana										
20 Lopez Garcia Manuel Felipe										
21 Mendez Animero Angel Gabriel										
22 Muñoz Rivera Kevin Daniel										
23 Orejuela Caleño Anyela Celeste										
24 Patiño Ramos Mariana										
25 Ramirez Giraldo María Alejandra										



## C. Macro diseño

Macro diseño					
Propósito:	Lograr fomentar aptitudes de cooperación y colaboración que propicien relaciones comunicativas, participativas y conductas de ayuda para lograr en equipo un fin en común			Ejes:	Sensibilización, reconocimiento y participación, propuesta por medio de trabajo en equipo
Unidad	Propósito de la unidad	Tema	Propósitos del tema	Metodología	Evaluación
Campaña Altruidad	En esta unidad se busca sensibilizar a los estudiantes de la importancia que tiene el trabajo en equipo, generar una participación activa en los juegos planteados	Juegos de roles, altruidad	Sensibilizar por medio de juegos de roles a los estudiantes de la importancia del trabajo en equipo	Juegos adaptados de videojuegos en los que se asignan roles que favorecen a los participantes que trabajan en equipo, permitiendo el cambio de los roles en el transcurso de los juegos	Círculo de la palabra para así conocer las posturas individuales y grupales frente a los procesos dados en la clase
Multijugador cooperativo	En esta unidad se busca reconocer las características de la cooperación, generar una participación activa en los juegos planteados y por medio del trabajo en equipo por parte de los estudiantes adaptar un juego de su gusto que sea de carácter cooperativo	El juego y las características cooperatividad	Evidenciar las características principales de la cooperación, en aras de que estas características se vean reflejadas en el juego planteado por parte de los estudiantes	Se usaran juegos adaptados de los videojuegos de carácter cooperativo planteados por los maestros para mostrar las características principales de la cooperación, adaptación de un videojuego por parte de los estudiantes mediado por la comunicación asertiva, puesto en evidencia en un juego que tenga las características de la cooperación	Círculo de la palabra para así conocer las posturas individuales y grupales frente a los procesos dados en la clase
Interconexión colaborativa	En esta unidad se busca reconocer las características de la colaboración, generar una participación activa en los juegos planteados y por medio del trabajo en equipo por parte de los estudiantes adaptar un juego de su gusto que sea de carácter colaborativo	El juego y las características de la colaborativa	Evidenciar las características principales de la colaboración, en aras de que estas características se vean reflejadas en el juego planteado por parte de los estudiantes	Se usaran juegos adaptados de los videojuegos de carácter colaborativo planteados por los maestros para mostrar las características principales de la colaboración, adaptación de un videojuego por parte de los estudiantes mediado por la comunicación asertiva, puesto en evidencia en un juego que tenga las características de la colaboración	Círculo de la palabra para así conocer las posturas individuales y grupales frente a los procesos dados en la clase