

Fomento de la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú durante el segundo semestre de 2024

Andreina Cervantes Feria

Jhojan Antonio Mendoza Arrieta

Asesor

Carmen Eliza Valencia

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El siguiente documento es el resultado de un ejercicio de investigación académica y formativa, con característica de opción de grado, cuyo propósito fue recapacitar sobre la práctica y la investigación pedagógica. La investigación se llevó a cabo, en la fundación Arpa de Dios, y tuvo nuestro objetivo general fomentar la toma de decisiones en jóvenes de edades 10 a 15 años en el municipio de San Andrés de Sotavento (Córdoba) para lograrlo se diseñaron actividades basadas en juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú en el segundo semestre del año 2024 y un plan de análisis sobre las acciones en el marco de la ejecución de la secuencia didáctica, nombrada *Fomentar la toma de decisiones mediante la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú*, acompañada de ejercicios lúdicos preparada por tres actividades. Esta acción investigativa nos permitió concluir que los resultados mostraron un fortalecimiento significativo en los jóvenes en áreas de civismo y la educación socioemocional, la toma de decisiones, la empatía y la solución de conflictos, estos derivados son fundamentales para el proceso de aprendizaje para la toma de decisiones, los estilos de aprendizaje, el trabajo en equipo contribuyó así a la integración y la sana convivencia, un desarrollo personal y emocional de los participantes.

Palabras clave: Juegos cooperativos, cultura Zenú, toma de decisiones.

Abstract

The following document is the result of an academic and formative research exercise, with the characteristic of a degree option, the purpose of which was to rethink about pedagogical practice and research. The research was carried out at the Arpa de Dios Foundation and had our general objective of promoting decision-making in young people between the ages of 10 and 15 in the municipality of San Andrés de Sotavento (Córdoba). To achieve this, activities based on cooperative games of the Zenú indigenous culture were designed in the second half of 2024 and an analysis plan on the actions within the framework of the execution of the didactic sequence, named Promote decision-making through experimentation with cooperative games of the Zenú indigenous culture, accompanied by playful exercises prepared by three activities. This research allowed us to conclude that the results showed significant strengthening in young people in the areas of civics and socio-emotional education, decision making, empathy and conflict resolution. These derivatives are fundamental for the learning process for decision making, learning styles, teamwork thus contributing to integration and healthy coexistence, personal and emotional development of the participants.

Keywords: Cooperatives games, Zenu's culture, decision making.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones	33
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	40

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	40
---	----

Introducción

La propuesta que se presenta posee como objetivo promover la toma de decisiones y la integración en jóvenes de la Fundación Arpa de Dios, es organización sin ánimo de lucro situada en San Andrés de Sotavento, Córdoba que atiende a 27 jóvenes de entre 10 y 15 años, pertenecientes al resguardo indígena Zenú. Para lograrlo, implementamos actividades basadas en el juego cooperativo y la toma de decisiones, con el propósito de fortalecer competencias clave como el compañerismo, el respeto y la convivencia, además de potenciar el proceso cognitivo y emocional en los participantes.

Actualmente, y a pesar de los esfuerzos realizados por la fundación para ofrecer un espacio formativo que fomente valores, virtudes y destrezas, se ha evidenciado una problemática significativa: muchos de los jóvenes presentan dificultades en su capacidad de cooperación e integración social. Esto limita su personal social para establecer vínculos significativos y afrontar de manera efectiva las dinámicas sociales que afrontan en su entorno. Por tanto, es necesario abordar estas limitaciones a través de la ejecución con estrategias que promuevan la interacción y el aprendizaje en un marco de intervención lúdico, pedagógico y educativo.

Según Torres (2002), el juego como herramienta de planteamiento y aprendizaje no solo permite a los estudiantes solucionar sus conflictos internos, también les proporciona herramientas para enfrentar futuras situaciones con confianza. De esta manera, la propuesta se fundamenta en esta premisa, incorporando juegos cooperativos propios de la cultura Zenú, como la gallina ciega y la recuperación de la bandera, entre otros. Actividades lúdicas que no solo ofrecen diversión, también resultan fundamentales para la construcción de habilidades sociales y de liderazgo en los jóvenes, contribuyendo así a su desarrollo integral.

La falta de cooperación y motivación en este grupo, como señala Morales (2012), subraya la necesidad de crear espacios donde se valore la colaboración en lugar de la

competencia. El juego, a lo largo de la historia, ha mostrado un instrumento poderoso para la formación de la humanidad, y es fundamental revalorizar su papel en la educación contemporánea.

Las estrategias propuestas están diseñadas para abordar de manera directa las necesidades observadas en los jóvenes de la fundación, quienes requieren un enfoque que integre aspectos sociales, formativos y educativos. La implementación de actividades lúdicas permitirá a los jóvenes no solo aprender a trabajar en equipo, sino también a desarrollar habilidades de liderazgo y a tomar decisiones de manera colectiva.

La población objetivo de esta propuesta incluye a jóvenes de barrios urbanos y veredas cercanas al resguardo indígena Zenú. Durante el proceso de diagnóstico, se identificó que estos jóvenes necesitan un apoyo integral que abarque sus diversas dimensiones de desarrollo. Así, fomentar el juego, la toma de decisiones es fundamental para promover competencias de liderazgo de forma eficaz y participativa, aportando a la cohesión social entre los participantes contribuyendo a su crecimiento personal y social. La colaboración con la fundación y el diseño de actividades adecuadas serán fundamentales para alcanzar estos objetivos y responder a las necesidades evidenciadas en el grupo.

En resumen, esta propuesta no solo se basa en la importancia del juego como herramienta educativa, sino que también responde a una necesidad clara de mejorar la integración y la convivencia entre los jóvenes. Esperamos que los resultados de esta investigación no solo sean de utilidad para la Fundación Arpa de Dios, sino que también puedan servir de referencia para otras iniciativas que busquen abordar problemáticas similares en contextos educativos y sociales.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La fundación Arpa de Dios es una institución privada sin ánimos de lucro que brinda espacios de formación en valores a 17 niños y jóvenes en edades de 10 a 15 años, ubicado en el municipio de San Andrés de Sotavento en el departamento de Córdoba, perteneciente al resguardo indígena Zenú.

Por tanto, durante el desarrollo de esta investigación, se considera fundamental el acervo cultural propio de esta comunidad. Por esta razón, se propone retomar los juegos cooperativos tradicionales de la cultura Zenú.

De este modo, en este espacio de formación, en el que luego del proceso de observación diagnóstica se evidenció que los jóvenes no han construido entre ellos lazos de integración social, y compañerismo efectivos, es importante retomar la propuesta de Linaza y Maldonado (1990) quienes postulan el juego como una actividad de utilidad para el desarrollo en la medida en que él es su propio actor, se mantiene diferenciado de los requerimientos y condiciones de la realidad externa, permitiendo explorar el mundo de los mayores sin su presencia, se convierte en un espacio privilegiado para la interacción con los semejantes y en origen de funcionamiento autónomo.

En el contenido social, las familias de los jóvenes participantes de la fundación se dedican a la elaboración y venta de artesanías basadas en caña flecha y su símbolo el sombrero fino vueltaio, actividad que representa para ellas la base primordial para el apoyo de sus hijos, además de variedad de actividades agrícolas, el comercio, entre otros. Es a partir del desarrollo de estas actividades que las familias logran adquirir un ingreso para su sustento, y aunque no conserven mayores riquezas son personas dispuestas a cumplir con el deber de formación educativa de los niños y niñas, así mismo muy colaboradoras.

Con relación al contexto sociocultural, las poblaciones indígenas poseen un imaginario cultural y una naturaleza ideológicas a través del cual se relacionan con el

universo, que a su vez se refuerza como eje de transversalidad para lograr los cimientos esenciales que rigen sus vidas, en relación con unidades de territorio, autonomía y cultura, los cuales hacen parte del accionar patrimonial y son la base para fortalecer su identidad.

Así, y dados los resultados de la realización del diagnóstico en el que se evidencia que, a pesar de recibir formación en valores y virtudes, muchos jóvenes de la fundación presentan dificultades para establecer vínculos significativos, lo que afecta su capacidad para trabajar en equipo y tomar decisiones de manera conjunta, situación que se manifiesta en comportamientos de aislamiento, falta de comunicación y escasa motivación para participar en actividades grupales.

Adicionalmente, se ha identificado que la competitividad prevalece sobre la cooperación, lo que limita el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales. Esta falta de habilidades sociales no solo repercute en su convivencia diaria, sino también en su desarrollo personal y emocional de los participantes, afectando su autoestima y su capacidad para enfrentar desafíos en su entorno social. Por tanto, es crucial abordar estas problemáticas mediante el diseño de estrategias lúdicas que promuevan la interacción y la construcción de competencias sociales. Implementar actividades lúdicas que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo puede ayudar a los jóvenes a razonar, comprender e interpretar mejor las dinámicas sociales, facilitando así un aprendizaje significativo y duradero.

Según, Yonekura & Soares (2010) las acciones lúdicas, pueden ser origen de felicidad y descubrimiento para los participantes, también una forma de convertir el contexto socio histórico reflejado en la cultura, lo que favorece significativamente para el progreso de construcción crítica y conocimientos de los participantes. Jugando se enriquece la visión del mundo y promueve la relación con los semejantes, constituyendo un transcurso de intercambio de experiencias y socialización.

Estos juegos no solo son una herramienta lúdica, también desempeñan un papel crucial en la transmisión de valores y la preservación de la identidad cultural. Al integrar juegos cooperativos tradicionales, se busca fortalecer la cohesión social entre los jóvenes, promoviendo el compañerismo y el trabajo en equipo. Además, estos juegos facilitan un ambiente de aprendizaje donde los participantes pueden experimentar la colaboración, la toma de decisiones en un contexto cultural significativo.

Así, implementar juegos que son parte de su herencia cultural ayuda a los jóvenes a conectar con sus raíces, fomentando un sentido de pertenencia y orgullo por su identidad. De este modo, se espera que estas actividades contribuyan no solo a su desarrollo social y emocional, sino también al rescate y fortalecimiento de su patrimonio cultural.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú durante el segundo semestre de 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú durante el segundo semestre de 2024

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú.

Movilizar la toma de decisiones en los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú.

Reconocer los cambios en la toma de decisiones de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) después de la implementación de juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Nuestra propuesta se traza y teniendo en cuenta los aportes teóricos del aprendizaje y la integración de los jóvenes, para ello presenta una serie de referencias ordenadas u hoja de ruta, y damos sustento a ello haciendo uso de las referencias a diversos autores que perciben y explican la importancia de fomentar la toma de decisiones a través del desarrollo de juegos cooperativos.

Al respecto Mejía (2006) propone que el desarrollo de juegos cooperativos “genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio afectivas y de cooperación intra grupo en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas prosociales” (p.26). Generando en los jóvenes más compañerismo para lograr integrar, formar actores de convivencia y escenarios de servicio para una sociedad en general.

Así mismo Mejía (2006) expresa que los juegos cooperativos son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, tengan compromiso acompañado de responsabilidad, y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías para cumplir con los objetivos.

Según Gallagher y Watson (2009), “una decisión no es una elección entre lo correcto y lo incorrecto. Es una elección entre lo que probablemente es correcto y lo que probablemente no lo es; se trata de asumir los riesgos que sean razonables” (p. 125). A partir de esta afirmación, se puede proponer que tal vez a los jóvenes de hoy en día les resulta difícil analizar los resultados de sus decisiones, lo que puede llevar a elecciones erróneas o menos favorables en diversas áreas de su vida. lo que se puede deber a falta de práctica en la evaluación de riesgos y consecuencias, así como a la influencia de factores emocionales y sociales que pueden nublar su juicio.

Asimismo, Páez (1992) manifiesta que el proceso de toma de decisiones es un suceso derivado del impulso de la voluntad, donde intervienen las condiciones de los seres humanos, las cuales son fundamentales. Entre ellas, se pueden señalar la independencia, el poder de decisión, la perseverancia y el autodominio. Al respecto, existen numerosos métodos o teorías acerca de la toma de decisiones como competencia social, que puede definirse como la capacidad de seleccionar entre diversas alternativas la óptima para el sujeto.

Por su parte, para Cobeña (2019) el proceso de toma de decisiones es imprescindible en la vida y el desempeño de un directivo de la educación. Por ello, resulta de gran importancia el uso eficaz de la investigación a través de un sistema de gestión que muestre integralmente el nivel en que se encuentra la organización educativa en el desempeño de sus objetivos, mediante procesos de toma de decisiones ligeras, neutrales y objetivas, disminuyendo el riesgo y la incertidumbre.

Según Vargas-Romero (2019) “en esta misma línea, este artículo pretende establecer los cambios que se producen en el razonamiento pro social de los jóvenes de 10 a 15 años de edad como resultado de su participación en un programa Psicoeducativo basado en juegos cooperativos” (p.41) para brindar solución a la falta de habilidades lúdico pedagógicas que fortalezcan la sana convivencia y el desarrollo del personal social y así permitir a los participantes desplegar la toma de decisiones como un mecanismo que permite mejorar el liderazgo a través del diseño e implementación de juegos cooperativos.

También se encontró sustento teórico en la Unesco (1980) en el documento el escrito de los juegos en la educación el cual plantea cómo “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de nuestra sociedad, los cuales son representados de manera simbólica e imaginaria en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos, llamativos y tradicionales” (p.17), de modo que el juego se transforma en un medio que fomenta la interacción entre los participantes.

Siguiendo esta línea, en el juego como instrumento para la concesión de la cultura, Calero (2003) propone que “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño es sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28).

Autor que también propone como el juego y la educación deben ser progresivos en la medida en la que se toma como punto de partida el hecho de que el término de educación provenga del latín educere, significado que involucra moverse, desplegar las potencialidades física, psicológica, social, cultural y espiritual, en la parte más interna de la persona que se educa.

Así, y por su parte, esta tipología propuesta por Dewey (1915), contrasta con el diseño competitivo de escuela en ese tiempo “basado en la comparación de resultados individuales y propuso, como una de las alternativas, el empleo de metodologías activas que implicaran la asistencia recíproca y la cooperación del alumnado” (p. 66).

Como dice Ovejero (1990), “todo aprendizaje cooperativo es aprendizaje en grupo, pero no todo aprendizaje en grupo es aprendizaje cooperativo” (p.12) de este modo, esta proposición es de carácter significativo para el ámbito formativo y educativo, ya que se busca fomentar la toma de decisiones como competencia para el desarrollo de personal social y de liderazgo, esta propuesta se puede desarrollar a través de implementación del juego.

La competitividad está tan arraigada en la sociedad y en el sistema educativo que nos condiciona a comportarnos de una manera específica. Esta filosofía, que impulsa la idea de "Compite contra los demás; tú eres superior", está presente en la vida cotidiana y se enseña en las aulas desde etapas tempranas. Así, se nos prepara para integrarnos en nuestra sociedad altamente competitiva, resalta Orlick (1997).

Según Rodríguez y Caño (2012), estos elementos son clave para la formación de una identidad estable y una salud mental saludable, fundamentales en el avance de la identidad

personal, que integran el equipo individual, son esenciales para entenderse a uno mismo, junto con las experiencias vividas, ofrecen seguridad y confianza, y son decisivos para el bienestar y una salud mental equilibrada.

Así el estudio de Zambrano y Fajardo (2022) “Explora cómo el juego cooperativo puede servir como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la convivencia entre adolescentes. Destaca la importancia de actividades colaborativas para fortalecer las relaciones y la cohesión grupal”. (p.2)

Finalmente, según, Tito (2018), quien destaca que el enfoque principal es en el desarrollo y perfeccionamiento de capacidades de cada uno. Se resalta el hecho de como este enfoque busca mejorar la convivencia entre los jóvenes al fomentar la capacidad de interpretar y transformar la realidad, así como al fortalecer sus habilidades sociales. El objetivo es mejorar las relaciones interpersonales y promover un ambiente más armonioso y colaborativo entre los jóvenes, potenciando así su crecimiento personal social.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Las competencias establecen una propuesta para la enseñanza significativa por medio de conocimiento, actitudes, habilidades y desempeño en el aprendizaje en los jóvenes. Es de gran relevancia en los instructores poder consolidar sus conocimientos y establecer sus actividades acordes a las necesidades o problemáticas que se aprecian y teniendo en cuenta los portes de los educandos para razonar, alcanzar e interpretar las ideas planteadas. Para ello, cabe mencionar que en las competencias no se dispone la memorización de lo que se instruye, sino que se plantea como principal objetivo alcanzar la colaboración de los jóvenes al momento de desarrollar actividades dentro del aula, de modo que no solo el orientador tenga un rol protagónico durante el desarrollo de las clases, sino que cada uno de los estudiantes logre proponer en el aula nuevas ideas o formas de aprender.

Cabe mencionar que, según Medina y Tobón (2010), “las competencias son un modelo para mejorar la calidad de la educación y una forma de solución a los problemas educativos” (p. 23). Así, nuestra propuesta pedagógica se enfoca en fortalecer competencias ciudadanas, promoviendo la toma de decisiones y el juego cooperativo entre los jóvenes. Lo que favorece su desarrollo personal y social, además de facilitar la integración de contenidos de diversas áreas, lo que permite un aprendizaje más significativo.

Entonces, la meta es que los jóvenes no solo memoricen conceptos, sino que comprendan y apliquen lo aprendido en su vida cotidiana, promoviendo así su inserción social, moral e intelectual dentro de su grupo. Lo que resulta esencial para entender y participar en su contexto cultural, en este caso, la cultura Zenú.

Con base en estas consideraciones, esta propuesta pedagógica busca promover un entorno en el que los jóvenes desarrollen habilidades sociales a través de su participación en actividades lúdicas, fortaleciendo su capacidad para trabajar en equipo y tomar decisiones en conjunto.

Según lo proyectado, se ha estado desarrollando una nueva forma de formación en la que los instructores implementan métodos de aprendizaje que amplían actitudes y capacidades en los jóvenes, tales como la toma de decisiones a través del juego cooperativo. Esto permite lograr un aprendizaje por competencias, facilitando que los jóvenes trasladen el conocimiento a su vida real y aprendan de manera práctica en cada una de las áreas de aprendizaje. Al mismo tiempo, se busca no abandonar otros modelos educativos, como los manuales de convivencia y el PEI, utilizando estrategias que permitan a los jóvenes afianzar y expresar sus ideales y conocimientos.

Para ello, Medina y Tobón (2010), nos enseña y plantea que las capacidades de los docentes son las que positivamente se ponen en acción en las prácticas directas con una educación continua, a saber realizar un buen trabajo en equipo, primordial en comunicación, con estrategias y planeación de los procesos educativos.

Así, el modo que nuestra propuesta pedagógica integra el saber, el saber hacer y el saber ser es mediante técnicas que involucran la toma de decisiones y el juego cooperativo con los jóvenes. Esto incluye juegos de mesa, juegos de reflexión y concentración, y juegos de estrategia e ingenio, entre otros. Estas actividades permiten a los participantes interactuar e integrarse de manera agradable y recreativa, promoviendo así el impulso de habilidades sociales, la toma de decisiones y de actitudes que contribuyan a erradicar la falta de unificación en el aula.

En el desarrollo del Saber es fundamental que los participantes se apropien de los temas mediante el juego cooperativo, lo que les permite asociar conceptos y aplicar el aprendizaje de manera práctica. Además, es importante que los jóvenes expresen sus emociones y opiniones a través de actividades lúdicas, lo que contribuye a mantener una convivencia agradable y enriquecedora en el grupo. Esta interacción no solo fortalece su comprensión, sino que también promueve un ámbito con respeto y colaboración.

Mientras que en el Saber Hacer, es fundamental que, como mediadores del aprendizaje, implementemos estrategias que incluyan la toma de decisiones y el juego cooperativo. Estas estrategias deben orientar la acción del docente hacia los estudiantes, permitiendo observar los diferentes niveles de avance en su aprendizaje. Así, se promueve un trabajo eficiente en el desarrollo del personal social y en la capacidad de tomar decisiones, facilitando la integración de conocimientos en contextos reales.

Frente al Saber Ser, la ejecución de nuestras estrategias pedagógicas incita a la creatividad y generando motivación en los jóvenes, basándose en sus beneficios y expectativas. En este sentido, el juego cooperativo no solo motiva a los jóvenes en su proceso formativo, sino que, también facilitando el aprendizaje, conocimientos y promueve la integración con sus compañeros en el sitio de encuentro de formación.

Por consiguiente, las competencias según Medina y Tobón (2010) señala la importancia de ejecutar acciones como el trabajo en equipo, la comunicación, planeación de proceso educativo, la evaluación, aprendizaje y la gestión de la información. Cada una de estas competencias forma parte de nuestra propuesta investigativa y pedagógica, orientada a implementar estrategias que sean útiles para los jóvenes.

En particular, nos enfocamos en fortalecer las competencias ciudadanas, las cuales son fundamentales para el progreso completo de los estudiantes. Competencias que nos permiten a los niños, niñas y jóvenes adquirir destrezas necesarias para interactuar de manera afectiva en su entorno social, promoviendo valores como la tolerancia, la participación y la responsabilidad. De este modo, mediante su participación en acciones lúdicas y juegos cooperativos, buscamos que los jóvenes se apropien de estos conocimientos, fomentando así su desarrollo personal y social y preparándolos para ser ciudadanos activos y comprometidos.

Planeación Didáctica

La posición metodológica, nuestra investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica nombrada “Fomento de la toma de decisiones a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú” para logara alcanzar el objetivo general de fomentar la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, en el segundo semestre de 2024. De manera concreta, las actividades dispuestas responden a la secuencia de los objetivos específicos diseñados y establecidos para el estudio.

En valoración, respecto al primer objetivo específico establece en facilitar la explorar el acercamiento y participación de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, se estableció una actividad llamada la gallina ciega. Donde nos reunimos con jóvenes en edades de 10 a 15 años, en un espacio agradable y amplio que nos permitió desplegar y desarrollar la actividad, en busca de fomentar la confianza, comunicación, escucha y trabajo en equipo.

A la par, y como parte de este acercamiento inicial con el grupo y sus pre saberes acerca del juego cooperativo, se realiza una entrevista semi estructurada con preguntas previas tales como: ¿qué entiendes por juego cooperativo? y ¿qué es la toma de decisiones? ¿Por qué crees que es importante trabajar en equipo?, se utiliza para esta diligencia la indagación, toma de decisión y el juego cooperativo como estrategia lúdica pedagógica, y como fruto apto para el análisis la grabación de una entrevista realizada a los participantes.

seguidamente, conexión al segundo objetivo específico consistente en activar la toma de decisiones en los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, se estableció un acercamiento con los participantes, en un lugar agradable y amplio

que nos facilitó el desarrollar de la actividad planteada llamada recuperando la bandera, consistente en que dos equipos deben intentar cruzar al territorio contrario para recuperar la bandera, buscando promover el compañerismo, escucha y trabajo en equipo. Se utiliza para esta acción, el juego cooperativo con estrategia para fomentar la toma de decisiones. Y como beneficio susceptible para el análisis la toma de capturas fotográficas y la realización de un diario de campo que recoge el análisis de la experiencia.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios en la toma de decisiones de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) después de la implementación de juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, nos reunimos con los jóvenes de la fundación en una zona atrayente y amplia que nos facilitó el desarrollo de la actividad Indio jalado (tira y afloja), buscando promover el trabajo en equipo y reconocimiento de la importancia de la toma de decisiones durante el desarrollo de juegos cooperativos. Para esta acción, el juego cooperativo es de gran utilidad como base o estrategia lúdica pedagógica. Como producto susceptible para el análisis se realiza una encuesta a los participantes acerca de su percepción de la importancia del desarrollo de juegos cooperativos en el fortalecimiento de la toma de decisiones, cuyos resultados serán analizados.

Es de gran importancia precisar que, dado este estudio investigativo correspondiente con en el área formativa de civismo, el diseño y recuperación de información, se efectuó bajo una intervención pedagógica que buscó que los jóvenes enriquecieran su aprendizaje alcanzando los siguientes resultados:

Los resultados obtenidos en la primera actividad fueron: Desarrollo de los sentidos, interacción social, diversión y recreación, desarrollo de estrategias, haber logrado la integración de los jóvenes durante el juego también la importancia de haber trabajado en

grupo y estar atentos a cada una de las ilustraciones del docente para seguir la secuencia del juego cooperativo la gallina ciega.

Los resultados para la segunda actividad: Trabajo en equipo, estrategias y planificación, desarrollo de destrezas, competitividad saludable y confianza. Se obtuvo el desplazamiento motriz, adiestrar la memoria y trabajar de manera grupal, aprobando en los jóvenes la capacidad de concentración.

En la tercera actividad se apreciaron resultados como: Trabajo en equipo, pensamiento estratégico, diversión y participación, manejo de la presión y cohesión grupal, el producto que se logró con la población de jóvenes es que además de ser un juego divertido, íntegro diversos pensamientos estratégicos que permitió y dejó una enseñanza como ellos los jóvenes expresaban que “ la unión hace la fuerza” y que no siempre era con mayor fuerza corporal sino con inteligencia lograr la victoria en el juego indio jalao.

Enfoque Didáctico

En nuestro enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación pertenece al progreso de competencias, especialmente, de la toma de decisiones hacia la edificación de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello, se afianza la secuencia didáctica “fomento de la toma de decisiones a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú”, facilitará conquistas relacionadas al fortalecimiento de la competencia toma de decisiones, el trabajo en equipo y la integración social, lo que impacta directamente con el adecuado desarrollo personal y social de los participantes.

Es de carácter importante sobresaltar que este estudio cuenta con apoyo para el diseño del Ministerio de Educación Nacional (2006; 2013), que tiene como espacio común, fomentar capacidades en niños, niñas y jóvenes para lograr construir y constituir seres democráticos y con capacidad interactiva para la transformación social.

Adjunto a lo expuesto, el diseño de la secuencia “fomento de la toma de decisiones a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú” tuvo en cuenta desarrollos teóricos como los de la Unesco (1980) que propone cómo “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de nuestra sociedad, los cuales son representados de manera simbólica e imaginaria en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos, llamativos y tradicionales”.

También tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Mejía (2006), Gallagher y Watson (2009), Páez (1992), Cobeña (2019), Vargas-Romero (2019), Calero (2003), Dewey (1915), Ovejero (1990), Wilson y Keil (1999), Ernst y Paulus (2005), Orlick (1997), Rodríguez y Caño (2012), Zambrano y Fajardo (2022), Tito (2018) quienes sustentan y acceden a concebir la investigación a través de los siguientes normas fundamentales:

colaboración, desarrollo de habilidades de resolución de conflictos, toma de decisiones basadas en el bien común y desafío de intereses personales y grupales.

En este sentido, la sucesión didáctica se agrupó en actividades con énfasis en la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, considerado desde una orientación de innovación como un instinto educativo que cobra relevancia en los últimos tiempos con impacto positivo para el desarrollo personal y social, integrando aspectos emocionales de forma efectiva. Dado que a través de la cooperación los jóvenes asimilan a trabajar en conjunto para conseguir un objetivo común.

Por esta razón, asumiendo que el grupo de referencia del estudio, a nivel de análisis lograba interacción y colaboración, comunicación efectiva, aprendizajes auto dirigido y reflexión grupal, el juego se convierte en zona privilegiada de interacción con los jóvenes y en origen de funcionamiento libre en el que pueden compartir sus saberes y pueden participar activamente realizando acciones a través del desarrollo de juegos cooperativos y coordinados a pesar de que mantengan diferentes puntos de vista sobre un argumento.

Es por ello que, para dar inicio a la secuencia, se estableció el primer objetivo específico como espacio de conocimiento e intereses de los jóvenes, se buscó conocer sus acercamientos al esquema de variable del estudio. De tal manera que, a través del desarrollo de la actividad se fomentó entre los participantes confianza y comunicación, permitiendo la participación y cooperación de cada miembro.

Por esta razón, nuestra secuencia didáctica, las actividades que reúnen la movilización y control de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con fomentar la toma de decisiones, poseerán mayor episodio en la vida de los jóvenes, pues da respuesta a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Para finalizar, es de importancia exaltar los ejercicios de diseño de la secuencia didáctica que sobrelleva este estudio, permitiendo al investigador fortalecer y reflexionar para

el ejercicio pedagógico vinculantes con es fundamental en los ambientes de aprendizajes que sea de carácter efectivo como enriquecedor, estos esparcimientos ayudan a los jóvenes a aprenderá a colaborar y comunicarse de manera abierta y haciendo uso del trabajo cooperativo como herramienta para solucionar problemas lo que favorece para su desarrollo del personal social. De este modo, nuestro rol transformativo como docente investigador trasciende del solo enseñar, a la investigación y reflexión, en busca de encontrar soluciones efectivas, lúdicas y cercanas a las realidades de los procesos de enseñanza y aprendizaje que acompañemos.

Implementación

Las actividades se realizaron en instalaciones de la fundación Arpa de Dios el día 18 del mes de octubre del año 2024 con una duración aproximada por actividad de una hora, la cual incluyó espacios de receso, recomendaciones referentes al comportamiento grupal a la toma de decisiones en el futuro y reflexiones finales.

Con el propósito de fomentar la toma de decisiones a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, de manera inicial, se realiza presentación y bienvenida a cada uno de los presentes. Con el objetivo de romper el hielo se hace una dinámica que consistió en que los participantes no se pueden mover y quien lo haga es eliminado del juego. En cada una de las secuencias correspondientes tales como la iniciación, despliegue y el cierre, se explicó a los jóvenes el proceso y objetivo esperado que se lograría con cada una de ellas, teniendo en cuenta el reconocimiento de las expectativas del grupo y de sus particularidades.

Por consiguiente, durante el desarrollo de cada una de las actividades se conformó un grupo general o se realizó un círculo con los participantes, lo que permitió la integración y respectiva participación de todos. Para el desarrollo de la actividad la gallina ciega, la actividad principal de la sesión uno, se utilizó una venda para tapar los ojos del quien fuera elegido Gallina Ciega. Como un medio para fomentar la toma de decisiones y cooperación entre los jóvenes desde el comienzo, nos aseguramos de que los participantes percibieran no solo las reglas del juego sino también que reconocieran la importancia de la comunicación efectiva y la confianza en el grupo como factores esenciales para el éxito tanto en el juego como en cualquier actividad colaborativa en la que participen. Finalmente se realizó con ellos una entrevista semiestructurada a través de la cual se indagaron aspectos relacionados con el acercamiento de los participantes a los juegos cooperativos a través de preguntas tales como:

¿Qué entiendes por juego cooperativo?, ¿Por qué crees que es importante trabajar en equipo?, ¿Crees que los juegos cooperativos nos ayudan a trabajar mejor en equipo?

Para la segunda actividad denominada recuperando la bandera se escogieron, dividieron y formaron dos equipos iguales en estatura y edades de los participantes. Durante el desarrollo de esta actividad se utilizaron dos banderas de colores (azul y fucsia) representativos para su fundación. Como mediadores de la actividad, tuvimos como objetivo que los jóvenes participaron activamente en el juego, ya que no solo se trataba de un juego físico sino también de una oportunidad para poner en práctica la colaboración y estrategia que habíamos estado desarrollando en sesiones anteriores. Al respecto, es importante mencionar que la energía y el entusiasmo que mostraron al participar en la actividad fueron indicadores claros de su compromiso con la misma.

Para la tercera actividad indio jalao, los participantes decidieron continuar jugando en los grupos conformados anteriormente. Para el desarrollo de esta, se utilizó una cuerda grande y manejable para la actividad, en esta fase de ejecución del juego, fue un momento crucial donde los jóvenes pudieron poner en práctica no solo su energía física, sino también sus habilidades de trabajo en equipo. La actividad se desarrolló de manera dinámica y la emoción en el ambiente fue evidente, dado que los participantes se mostraron entusiasmados y motivados lo que es esencial para que el aprendizaje sea significativo. Esta cerró con la aplicación a los jóvenes de una encuesta diseñada en Google Form con una escala evaluativa de 1 a 5 donde (1) es nada útil, (2) poco útil (3) algo útil y (4) bastante útil y (5) muy útil y cuyo objetivo fue reconocer los cambios en la toma de decisiones de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios después de la implementación de juegos cooperativos propios de la cultura indígena Zenú.

A las actividades propuestas los jóvenes respondieron de formas activas y comprometidas en cada sesión o actividad, lo que resultó esencial en el desarrollo de cada

una. Para ello, fue significativa la organización de los jóvenes en espacios amplios que permitieron que ellos pudieran integrarse de una forma divertida en el que prevaleció el trabajo en equipo como fomento para su participación en los mismos.

Igualmente, es importante indicar que, durante la implementación, cada una de las actividades que conformaron la secuencia didáctica fue de gran ayuda para los participantes el contacto directo y el pensar con rapidez para encontrar solución a las problemáticas que los juegos incorporaban.

En la realización de las actividades los jóvenes obtuvieron resultados similares, ya que algunos poseían fortalezas o habilidades distintitas en una actividad y para la siguiente lo complementaba un compañero o el grupo al que pertenecían. Es importante destacar que la participación oral o expresiva los jóvenes en edades de 10 años fueron superiores a los de 15 años con mejores respuestas y mayor participación.

Igualmente, es necesario proponer que con los participantes se realizó una retroalimentación en cada sesión o implementada brindando una mejor técnica para la ejecución, durante estos espacios, algunos jóvenes expresaron que les gustaría tener más actividades lúdico-pedagógicas en los que la toma de decisiones y el juego cooperativo hagan parte de los ofrecimientos de la fundación.

Para finalizar, consideramos que los materiales didácticos fueron coherentes con lo planeado, porque cada uno de ellos cumplió una función para la realización de las actividades permitiendo en los jóvenes llevar a cabo reflexiones respecto a la importancia del trabajo en equipo y la colaboración en el desarrollo de la toma de decisiones. Además, esta experiencia nos ha permitido a nosotros como docentes investigadores la oportunidad de reflexionar sobre nuestra propia práctica educativa, por ejemplo, hemos aprendido la importancia de ser flexible y adaptarnos a las dinámicas del grupo y poder seguir explorando métodos donde se

fomenten la colaboración activa en los juegos cooperativos y la toma de decisiones como experiencias lúdicas.

De igual manera, se brindaron sugerencias a los participantes para promover en ellos un mayor desenvolvimiento o expresión oral, se escucharon opiniones para en un futuro realizar nuevos juegos, y tener la oportunidad de promover nuevos conocimientos a través del diseño e implementación de actividades que promuevan la integración y el trabajo en equipo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La presente investigación tiene como objetivo fomentar la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba), a través de la experimentación con juegos cooperativos propios de la cultura indígena Zenú. Para lograr este objetivo, se desarrollaron actividades que permitieron a los jóvenes acercarse a este tipo de juegos, movilizar su toma de decisiones mediante la participación y reconocer los cambios que se produjeron en sus decisiones después de experimentar con estos juegos.

A lo largo de la implementación, se lograron evidenciar diversas fortalezas. Primero, el uso de los juegos cooperativos permitió la integración de los jóvenes participantes, quienes pudieron colaborar, compartir conocimientos y desarrollar habilidades importantes como la expresión oral, un trabajo en equipo colaborativo y la toma de decisiones. Según Páez (1992), este proceso de toma de decisiones involucra cualidades como la independencia, el poder de decisión, la perseverancia y el autodomínio, lo que fue fundamental en este estudio, ya que permitió a los jóvenes experimentar y reflexionar sobre las decisiones que tomaban durante las actividades.

Uno de los objetivos específicos fue explorar el acercamiento de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios a los juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú. A través de la implementación de juegos como la gallina ciega y la recuperación de la bandera, los participantes pudieron integrarse de manera activa en las dinámicas de juego, lo cual favoreció su interacción social y el desarrollo de habilidades de colaboración. A pesar de que no todos los jóvenes asistieron a cada sesión, los que participaron compartieron sus conocimientos sobre la toma de decisiones y aprendieron a analizar las opciones antes de actuar. Además, los jóvenes lograron realizar un análisis de las ventajas y desventajas de cada decisión, lo que les permitió reflexionar sobre las implicaciones de sus acciones.

El segundo objetivo específico fue movilizar la toma de decisiones de los jóvenes a través de la experimentación con los juegos cooperativos. En este sentido, se evidenció que los jóvenes, aunque inicialmente mostraron cierta resistencia o poca participación, fueron adquiriendo poco a poco la confianza para tomar decisiones dentro de los juegos. Durante el desarrollo de las actividades, los jóvenes comenzaron a expresar sus opiniones, a tomar decisiones grupales y a evaluar en conjunto las posibles soluciones a los retos planteados en los juegos. La participación fue un factor clave para que los estudiantes experimentaran un crecimiento personal y colectivo durante las sesiones.

A lo largo de la implementación, los jóvenes demostraron un avance en su capacidad para tomar decisiones. Aunque al principio algunos mostraron dudas o temores a la hora de asumir responsabilidades dentro de los juegos, con el paso de las actividades lograron mejorar su toma de decisiones y evidenciar cambios positivos en su capacidad de análisis después de la implementación de los juegos cooperativos. En este sentido, se notó un avance en la forma en que los jóvenes enfrentaban los desafíos, demostrando mayor seguridad y cohesión grupal.

Sin embargo, a pesar de los logros obtenidos, hubo algunas limitantes que afectaron la implementación de las actividades. Uno de los principales desafíos fue el poco tiempo disponible para desarrollar la secuencia completa de actividades. El tiempo limitado impidió profundizar más en las dinámicas de juego y no permitió que los cambios en la toma de decisiones se afianzaran completamente. Además, la baja participación inicial fue otro factor que dificultó el progreso de algunas actividades. En las primeras sesiones, algunos jóvenes mostraron poca motivación para participar, lo que retrasó el desarrollo de ciertas dinámicas. Sin embargo, con el paso de las actividades, la participación fue aumentando y se logró una integración más efectiva de los estudiantes.

Entonces, podemos proponer que es necesario continuar diseñando nuevas actividades que fomenten el desarrollo de competencias sociales, como la toma de decisiones, la cooperación y el liderazgo. Es fundamental seguir trabajando en la expresión oral, la puntualidad y la participación, ya que estas son aspectos clave para el desarrollo de los jóvenes, tanto dentro como fuera del contexto educativo. Además, se recomienda seguir utilizando juegos cooperativos para fomentar la integración y el trabajo en equipo, ya que se evidenció que estas actividades contribuyen a mejorar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los participantes.

Conclusiones

En el contexto de esta investigación, que se desarrolló en la fundación Arpa de Dios, se buscó Fomentar la toma de decisiones en jóvenes de 10 a 15 años de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú durante el segundo semestre de 2024

A lo extenso del documento y resultado de un ejercicio de investigación pedagógica formativa que permitió reflexionar sobre la práctica y la investigación educativa, y se presentó como una opción de grado.

Con base en el primer objetivo específico, que consistió en explorar el acercamiento de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú. se concluye que desconocían acerca de lo que corresponde a toma de decisiones y juegos cooperativos. Durante la aplicación de la actividad se fue exponiendo y captando nuevos conocimientos e instruyendo a los jóvenes hasta obtener como resultados jóvenes pensante al momento de realizar una acción enfocada a la consecuencia del acto.

En relación con el segundo objetivo, que buscaba movilizar la toma de decisiones en los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) a través de la experimentación con juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú, se puede concluir que cada uno de los jóvenes aprendió sobre la toma de sus decisiones, ya que pueden ser erráticas o asertivas dependiendo la situación, momento o escenario. Al finalizar la sección, los jóvenes expresaron que “se sentían a gusto con la actividad porque a la hora de tomar una decisión lo iban a pensar muy bien mirando las consecuencias que podían tener” La coordinadora titular de la fundación se incluyó el proceso, participando en el desarrollo de las actividades y exhibiendo que necesitaban este tipo de intervención pedagógica con sus niños y jóvenes para seguir impulsando en sus transcurso de formación personal y social, lo que

evidencia que si se cumplió con el objetivo propuesto y resalta con la participación y emoción.

En cuanto al tercer objetivo, que se centró en conocer los cambios y transformación en la toma de decisiones de los jóvenes de la Fundación Arpa de Dios en San Andrés de Sotavento (Córdoba) después de la implementación de juegos cooperativos de la cultura indígena Zenú. Tras aplicación de actividades lúdico pedagógica enlazadas, se observó que el trabajo en equipo fue fundamental para lograr obtener y reconocer los pensamientos de forma individual y grupal. En esta sesión, el juego cooperativo de nuestra cultura indígena Zenú nos encaminó a obtener como resultados jóvenes más pensantes a la hora de realizar la acción o actos a desarrollar y consecuencias a enfrentar, lo que se sugiere que tengan más control o en sus emociones al momento de la toma de decisión. Los jóvenes estuvieron muy atentos a cada una de las recomendaciones.

A partir del objetivo general de la propuesta, se facilitó cumpliendo a al propósito de la investigación. A través del impulso de la secuencia didáctica, se consiguió fomentar en jóvenes la toma de decisiones. Sin embargo, es importante destacar que, aunque se logró los objetivos, es necesario seguir implementado en los jóvenes de la fundación. Las actividades de juego cooperativo y toma de decisiones. Es relevante fortalecer el aspecto ontológico de esta investigación y se recomienda que se tomen en cuenta no solo para jóvenes de edades de 10 a 15 años, también en adultos, comunidad y padres de familia, para mejorar no solo en la fundación con los jóvenes, también beneficiar la comunidad perteneciente a nuestra cultura Zenú.

Finalmente se recomendamos que esta investigación se tenga en cuenta a futuros estudios relacionados en fomentar toma de decisiones, aplicación de juegos cooperativo, destacando la importancia en la cultura Zenú como versátil para el desarrollo de la propuesta investigativa. Es fundamental conservar, precisar el tiempo empleado para la ejecución fue

corto, por lo que se sugiere implementar la investigación en un mayor periodo como un proyecto perpendicular, adaptándolo a las competencias que los jóvenes deben adquirir en su proceso formativo y atendiendo las necesidades e intereses.

Referencias Bibliográficas

- Barzaga-Sablón, S., et al. (2019). *Gestión de la información y toma de decisiones en organizaciones educativas*. *Revista de Ciencias Sociales*, 25(2), 120–130.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7025997>
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R., & Vargas-Romero, H. (2019). *Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención*. *Duazary*, 16(3), 40–53.
<https://www.redalyc.org/journal/5121/512164590004/512164590004.pdf>
- Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá, Colombia.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49374533/El_Juego_como_Estrategia_Didactica-libre.pdf?1475678501=&response-content
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. (3ª ed.). Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90–95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*.
<https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/98f51caa-e7a3-4ca6-ae52-aca10d0e45bd>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá, Colombia:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

- Morales, P. (2012). *Tipos de variables y sus implicaciones en el diseño de una investigación*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas. Recuperado de <http://web.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/VARIABLES.pdf> (21/05/05).
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25732w/morales.pdf>
- Páez, D. (Ed.). (1992). *Teoría y método en psicología social* (Vol. 17). Anthropos Editorial.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=n69C5YN-EqAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=P%C3%A1ez,+D.+\(Ed.\).+\(1992\).+Teor%C3%ADa+y+m%C3](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=n69C5YN-EqAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=P%C3%A1ez,+D.+(Ed.).+(1992).+Teor%C3%ADa+y+m%C3)
- Ovejero Bernal, A. (1993). *Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI*. *Psicothema*, 5 (Supl.).
<https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/29612>
- Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Popular. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VMyn5SVi_4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Orlick,+T.+\(1997\).+Juegos+y+deportes+cooperativos:+desaf%C3%ADos+divertidos+sin+competici%C3%B3n.+Popular.&ots=f3IH8p](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VMyn5SVi_4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Orlick,+T.+(1997).+Juegos+y+deportes+cooperativos:+desaf%C3%ADos+divertidos+sin+competici%C3%B3n.+Popular.&ots=f3IH8p)
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), *Psicología Evolutiva*, 2.
https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf
- Retamal, F., et al. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. VIREF Revista de Educación Física, 3(1), 1–15.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/79826422/0-libre.pdf?1643466011=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_juego_cooperativo_como_herramienta_de.p

Reyes, R. (2019). *Toma de decisiones y su relación con la satisfacción de la vida cotidiana en adolescentes y adultos jóvenes.*

<http://www.riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/798>

Rodríguez-Naranjo, M. C., & Caño-González, A. (2012). *Autoestima en la adolescencia: análisis y estrategias de intervención.*

<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/28666>

Tamayo Buitrago, G. *Incidencia del juego cooperativo en la flexibilidad cognitiva, planificación y toma de decisiones de alumnos de 14 y 15 años de una institución educativa pública en Pereira.*

https://ridum.umanizales.edu.co/bitstream/handle/20.500.12746/6203/Tamayo_Buitrago_Gerardo_2021.pdf?sequence=1

Tejero, J. (2022). *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje.*

<https://ridum.umanizales.edu.co/handle/20.500.12746/6203>

Teijero Páez (1992). *S. Aproximación a la solución de los problemas complejos que enfrenta la nueva gerencia del siglo XXI mediante el uso de las múltiples inteligencias.*

http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/15922/1/Libro_Complejidad%20Pesamiento%20Complejo%20y%20M%C3%BAltiples%20Inteligencias%20en%20EaD_versi%C3%B3n%20definitiva_Mayo%202017.pdf

Torres, C. A. (2002). *Grandezas y miserias de la educación latinoamericana del siglo veinte.*

CLACSO. [https://arleyosamin.wordpress.com/wp-](https://arleyosamin.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/grande1.pdf)

[content/uploads/2010/02/grande1.pdf](https://arleyosamin.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/grande1.pdf)

Valiente, C., et al. (2021). *Tolerancia a la frustración, estrés y autoestima como predictores de la planificación y toma de decisiones en adolescentes.*

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/15735>

Yonekura, T., & Soares, C. (2010). *El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes*. Revista Latino-Americana de Enfermagem, 18, 968–974.

<https://www.scielo.br/j/rlae/a/wLjmcStQ8GCXBhNKbGpVrRd/?format=pdf&lang=es>

Watson, J. A., (2009). Generation of an epigenetic signature by chronic hypoxia in prostate cells. *Human molecular genetics*, 18(19), 3594-3604.

<https://academic.oup.com/hmg/article->

[abstract/18/19/3594/2385835?redirectedFrom=PDF&login=false](https://academic.oup.com/hmg/article-abstract/18/19/3594/2385835?redirectedFrom=PDF&login=false)

Zambrano, Y., & Fajardo Vargas, Y. (2022). *Juego cooperativo como estrategia pedagógica, para el fortalecimiento de la convivencia en adolescentes*.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17785/PCP%20Juego%200cooperativo%2C%20como%20estrategia%20pedagogica%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convivencia%20en%20adolescentes%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/jamendozaar_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?ga=1&id=%2Fpersonal%2Fjamendozaar%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FImplementacion%20secuencia%20did%C3%A1ctica