

Efecto de un programa de juegos cooperativos en la clase de Educación Física para la convivencia de los estudiantes de grado 4° de la escuela José Joaquín Jaramillo de la ciudad de Tuluá durante el año 2019.

Diego Alejandro Becerra Collazos

Carolina Soto Arias

Unidad Central Del Valle Del Cauca

Facultad De Ciencias De La Educación

Programa Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Educación Física, Recreación y

Deportes

Tuluá, Valle Del Cauca

2019

Efecto de un programa de juegos cooperativos en la clase de Educación Física para la convivencia de los estudiantes de grado 4° de la escuela José Joaquín Jaramillo de la ciudad de Tuluá durante el año 2019.

Diego Alejandro Becerra Collazos  
Carolina Soto Arias

Gustavo Adolfo Cárdenas Messa  
Director

Línea de investigación: Educación pedagogía y didáctica

Unidad Central Del Valle Del Cauca  
Facultad De Ciencias De La Educación  
Programa Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Educación Física, Recreación y  
Deportes  
Tuluá, Valle Del Cauca  
2019

## Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Capítulo I.....</b>	<b>12</b>
1.1 Descripción del problema.....	12
1.3 Formulación del problema.....	16
1.4 Objetivos .....	16
<b>1.4.1 Objetivo general .....</b>	<b>16</b>
<b>1.5.2 Objetivos específicos.....</b>	<b>17</b>
1.5 Marco contextual .....	18
1.7 Justificación.....	19
<b>2. Capítulo II.....</b>	<b>20</b>
2.1 Antecedentes .....	20
2.2 Marco legal.....	25
2.3 Marco teórico.....	29
<b>2.3.1 la convivencia escolar .....</b>	<b>30</b>
<b>2.3.2 Inteligencia Interpersonal.....</b>	<b>36</b>
<b>2.3.3 Teoría de juegos .....</b>	<b>40</b>
<b>2.3.4 Origen de la teoría de juegos .....</b>	<b>41</b>
<b>2.3.5 el juego cooperativo.....</b>	<b>42</b>

2.3.6 Características de los juegos cooperativos por (García, 2006) .....	42
2.3.7 Tipos de juegos cooperativos según (García, 2006).....	43
2.3.8 Requisitos para que se produzca aprendizaje en la cooperación .....	45
2.3.9 El aprendizaje cooperativo en la LOGSE (Ley Orgánica del Sistema Educativo).....	45
<b>4. Capítulo III.....</b>	<b>48</b>
3.1 Metodología.....	48
3.2 Intervención y hallazgos.....	52
3.3 Programa de intervención.....	59
<b>4. Capítulo IV.....</b>	<b>122</b>
4.1 Análisis de resultados .....	122
4.2 Discusión.....	137
<b>Conclusiones .....</b>	<b>144</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>146</b>
Referencias.....	147

## Anexos

Anexo 1 Sesión N°1 .....	154
Anexo 2 Sesión N°2 .....	155
Anexo 3 Sesión N°3 .....	156
Anexo 4 Sesión N°4 .....	157
Anexo 5 Sesión N°5 .....	158
Anexo 6 Sesión N°6 .....	159
Anexo 7 Sesión N°7 .....	160
Anexo 8 Sesión N°8 .....	161
Anexo 9 Sesión N°9 .....	162
Anexo 10 Sesión N°10.....	163
Anexo 11 Carta.....	164
Anexo 12 Observador De Los Estudiantes .....	165

## Tablas

Tabla 1 Comparación juego competitivo - juego cooperativo .....	39
Tabla 2 Caracterización de la convivencia .....	58
Tabla 3 Pre-mesociclo .....	59
Tabla 4 Secuencia Didáctica .....	60
Tabla 5 Plan De Clase Sesión N° 1 .....	62
Tabla 6 Diario De Campo Sesión N° 1 .....	64
Tabla 7 Rejilla De Observación Sesión N° 1 .....	66
Tabla 8 Plan De Clase Sesión N° 2 .....	69
Tabla 9 Diario De Campo Sesión N° 2.....	71
Tabla 10 Rejilla De Observación Sesión N° 2.....	73
Tabla 11 Plan De Clase Sesión N° 3 .....	75
Tabla 12 Diario De Campo Sesión N° 3.....	77
Tabla 13 Rejilla De Observación Sesión N° 3 .....	79
Tabla 14 Plan De Clase Sesión N° 4 .....	81
Tabla 15 Diario De Campo Sesión N° 4.....	83
Tabla 16 Rejilla De Observación sesión N° 4.....	85
Tabla 17 Plan De Clase Sesión N° 5 .....	87
Tabla 18 Diario de Campo Sesión N° 5.....	89
Tabla 19 Rejilla De Observación Sesión N° 5 .....	90
Tabla 20 Plan De Clase Sesión N° 6 .....	93
Tabla 21 Plan De Clase Sesión N° 6 .....	95

Tabla 22	Rejilla De Observación Sesión N° 6 .....	96
Tabla 23	Plan De Clase Sesión N° 7 .....	99
Tabla 24	Diario De Campo Sesión N° 7 .....	101
Tabla 25	Rejilla De Observación Sesión N° 7 .....	103
Tabla 26	Plan De Clase Sesión N° 8 .....	105
Tabla 27	Diario De Campo Sesión N° 8 .....	107
Tabla 28	Rejilla De Observación Sesión N° 8 .....	109
Tabla 29	Plan De Clase Sesión N° 9 .....	111
Tabla 30	Diario De Campo Sesión N° 9 .....	113
Tabla 31	Rejilla De Observación sesión N° 9 .....	115
Tabla 32	Plan De Clase Sesión N° 10 .....	117
Tabla 33	Diario De Campo Sesión N° 10 .....	118
Tabla 34	Rejilla De Observación Sesión N° 10 .....	120
Tabla 35	Macro rejilla Categoría De Análisis .....	131
Ilustraciones		
Ilustración 1	Triangulación de resultados .....	137

## **Agradecimientos**

Agradecemos a los diferentes docentes que estuvieron en nuestro proceso de formación profesional, ya que cada uno sembró grandes conocimientos y experiencias que nos ayudaron a crecer hasta llegar a la etapa en el que hoy nos encontramos. En especial a nuestro director de trabajo de grado, Gustavo Adolfo Cárdenas Messa por acompañarnos en el proceso investigativo y apoyarnos con ideas fundamentales para la realización de este.

Además, agradecemos a los directivos de la escuela José Joaquín Jaramillo por abrirnos las puertas para llevar a cabo esta investigación.

### **Dedicatoria**

Este Trabajo de investigación está dedicado a nuestras familias, por el apoyo brindado durante esta etapa de nuestras vidas.

## Introducción

Actualmente, en Colombia la convivencia escolar es un factor notable tanto a nivel nacional como internacional; por esta razón los gobiernos proyectan como prioridad la mejora de la convivencia desde los centros educativos, considerándola un factor determinante para el alcance de un ambiente más favorable y propicio para construir una buena sociedad.

Por ende como lo ratifica la Guía No 49 (Mineducación, 2013)“El tema de la convivencia es recurrente en las conversaciones de la comunidad educativa, una preocupación constante de las personas que la conforman y un reto relevante para la construcción de la sociedad colombiana” lo que genera unas normas que brindan pautas que son estipuladas en el “Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”. Con esta iniciativa se fortalece la convivencia escolar por medio de la creación de mecanismos de prevención, promoción, atención y seguimiento orientados a mejorar el clima escolar y disminuir las acciones que atenten contra la convivencia y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos del grupo de estudiantes, dentro y fuera de la escuela. (Mineducación, 2013)

Respecto a lo anterior basado en esta normatividad este proyecto tiene como título: “Efecto de un programa de juegos cooperativos mediante la clase de Educación Física para la convivencia de los estudiantes de grado 4° de la escuela José Joaquín Jaramillo de la ciudad de Tuluá durante el año 2019 ”

El presente trabajo se realizó en la institución educativa gimnasio del pacifico sede José Joaquín Jaramillo escuela de carácter público institución pública del municipio de Tuluá Valle del Cauca con los estudiantes de cuarto grado, debido a las problemáticas que afectan la sana

convivencia reflejadas a través una prueba diagnóstica realizada. El estudio se realizó mediante un enfoque cualitativo por Hernández, Fernández y Baptista (2014), con un diseño de investigación acción por McKernan (1999), donde se buscaba como objetivo principal el análisis de la incidencia de un programa de juegos cooperativos para la convivencia; por lo cual, se realizaron las siguientes acciones: identificar las principales causas que afectan la convivencia del grado cuarto, implementar el programa de juegos cooperativos para la convivencia , finalmente, evaluar el efecto del programa de juegos cooperativos en cuanto a la convivencia de la población participante.

El capítulo uno del presente proyecto desarrolla la importancia del mismo tanto en el ámbito local como regional; también se describe el contexto donde se desarrolla la investigación, por otra parte se plantean los objetivos general y específicos, el capítulo dos describe los antecedentes consultados y cómo contribuyeron al proyecto; además, hace referencia a los autores citados y teorías relevantes para la investigación, las cuales fueron pilares fundamentales para la sustentación de la misma; entre ellos se encuentran García (2006) quien aportó las características y tipo de juegos cooperativos; (García Raga & Lopez Martín, 2011) que nos aclara el concepto de convivencia; el capítulo tres especifica el enfoque en el cual se desarrolló la presente investigación, el diseño, los instrumentos utilizados, la manera como fueron analizados dichos instrumentos, el desarrollo de la intervención en la población participante y los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final; por último, en el cuarto capítulo se desarrolla la discusión entre los resultados, los autores citados y los antecedentes de la presente investigación, así como el análisis de las categorías que se desarrollaron; el juego cooperativo, y la convivencia escolar; lo cual hizo posible la triangulación de los resultados obtenidos.

## **1. Capítulo I**

### **1.1 Descripción del problema**

En la institución educativa José Joaquín Jaramillo, se están evidenciando problemáticas concernientes en cuanto a la convivencia en el aula, presentándose situaciones como lo son. Discusiones entre estudiantes y profesores, agresiones verbales y físicas entre compañeros, indisciplina, conductas de tratos inadecuados. Esta información se recopiló utilizando entrevistas a los docentes y estudiantes, también se realizaron grupos focales, en los cuales se dialogaba sobre las diferentes problemáticas que se presentan en el grupo. Por otro lado, se utilizó el observador de los estudiantes, como apoyo y complemento de información. Por tal motivo, la misma institución requiere de alternativas que les permita abordar y mejorar esta problemática. Ya que esta también se ve reflejada en cuanto al desempeño académico de los estudiantes.

La institución educativa en cuanto a sus procesos formativos, está presentando ciertas problemáticas que le impiden alcanzar los objetos estipulados de la mejor manera posible, ya que se ve afectado de manera directa y repetitiva por problemas de convivencia en las aulas de clase como lo son, las conductas de tratos inadecuados desnaturalizando los procesos de formación estipulados por la institución. Como apoyo a lo anterior, el ministerio de educación hace referencia a la convivencia escolar como la coexistencia pacífica de miembros que conforman y conviven en la comunidad educativa, que suponen una interrelación positiva entre ellos, para permitir dar el adecuado cumplimiento a los objetivos educativos en un ambiente que favorece el

desarrollo integral de los estudiantes. Este apartado en dependencia con el proyecto busca ayudar a la institución educativa José Joaquín Jaramillo, ubicada en el municipio de Tuluá-Valle, la cual se ve afectada en continuas ocasiones por diversos problemas relacionados con la convivencia escolar en uno de los grados pertenecientes a esta institución, en este caso lo es el grado cuarto uno, que en colaboración con el docente encargado del grupo y demás docentes por medio de entrevistas y diálogos, donde hacen referencia a diferentes tipos de problemáticas que se vivencian en el día a día dentro de este grado, dándonos a conocer las conductas más repetitivas que afectan la convivencia del grupo como lo son :

- Agresiones físicas, verbales y psicológicas
- Rechazo a ciertos integrantes del grupo
- Poca empatía entre niños y niñas
- Estudiantes que faltan al respecto a sus compañeros y profesores.
- Mala asimilación al trabajo en equipo

Es pertinente mencionar que esta institución educativa al ser de carácter público, está conformada por estudiantes los cuales pertenecen a diferentes grupos sociales, siendo unos más vulnerables que otros, teniendo en cuenta el estilo de vida y al entorno social en el que permanecen la mayor parte de su tiempo, lo que resultan en gran medida ser desfavorable para estas instituciones ya que unos estudiantes tienen actitudes e ideales muy diferentes a otros, lo que en muchas ocasiones genera problemáticas al interior de la instituciones, partiendo de factores que vienen de la parte externa.

En cuanto a estas problemáticas, se puede percibir como con el pasar del tiempo se vuelven más vulnerables las instituciones educativas a situaciones que desmeriten la buena formación de ciudadanos íntegros y democráticos que velen por un mejor convivir.

Por estos motivos es necesario intervenir esta problemática utilizando estrategias que faciliten las relaciones que se dan dentro y fuera del aula de clase, que permitan incidir y contribuir de la mejor manera posible en cuanto a la convivencia escolar del grupo, previniendo problemas a futuro.

Con relación al contenido estudiado es oportuno mencionar que, en Tuluá se han vivenciado diversos casos de convivencia escolar, donde se ven involucrados jóvenes de diferentes instituciones educativas. Un ejemplo claro de estos casos ocurrió en la institución educativa la Graciela de este municipio, donde un estudiante de 15 años perteneciente al grado 6 agredió con un puñal a uno de sus compañeros, por el hecho de que este le reclamara por arrójale una pepas (Payán, 2012) Otro caso se presentó en la institución Educativa Bolivariano de Caicedonia, donde dos estudiantes de 14 años tienen una pelea fuerte en medio de varios compañeros, donde ninguno de ellos trata de separarlas. Hasta que al final una de las menores empuja a la otra contra el suelo, provocando que esta quede retorcida y presuntamente convulsionando. Por otro lado un estudio sobre convivencia escolar realizado por la Secretaría de Salud y el Programa Sicólogos en las Escuelas, junto con el Hospital Siquiátrico del Valle. Este revela que de 12.754 estudiantes encuestados que cursan entre tercero de primaria y once grado y que tienen entre 8 y 18 años, el 35% ha sido objeto de agresión frecuente por parte de sus compañeros. (Payán, 2012)

En un estudio realizado sobre convivencia escolar y bullying en una institución educativa de Bogotá. Dando como resultado que los estudiantes perciben que al igual que en la institución, en el aula el insulto es la forma de agresión más frecuente (58%), seguido de las burlas y la agresión

física con un 52%. Por último, el 48% percibe el uso de apodosos como agresión. Insultos, burlas y agresión física. (García Cano & Niño Murcia, 2018)

Ahora bien si nos ubicamos a nivel nacional, Colombia, ha sido escenario de prácticas de agresión y abuso de poder entre estudiantes y docentes así como entre los pares estudiantiles. En un estudio nacional realizado con una muestra de más de 50.000 estudiantes, se encontró que el 29% de los estudiantes de quinto grado y el 15% de los de noveno, reportaron ser intimidados en los últimos dos meses como explica, Chaux y Podlesky (En: Botero, Cuervo, & Bossio, 2013). Pero esto no es una problemática que solo es evidenciable en nuestro país, si no que esta problemática va más allá, ya que en estudios realizados por la (Cooperativa, 2011) donde américa latina aparece como la región con más violencia escolar en mundo, dando como resultados que la agresión más frecuente en un (39.4%) es el robo, seguida por la violencia verbal (26.6%) y la violencia física (en el 16,5% de los casos). Para esta investigación se tomaron como muestra 2.969 escuelas, 3.903 salas de clases y 91.223 estudiantes de sexto grado de 16 países latinoamericanos: Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, Guatemala, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, la República Dominicana y Uruguay (Cooperativa, 2011)

Cada una de estas situaciones lleva a recapacitar sobre la labor de la institución educativa en cuanto a la prevención de estas situaciones de convivencia que suelen presentarse en el día a día, sobre la cual se deben de tomar decisiones que contribuyan al mejoramiento de esta problemática que afecta a esta población en particular, promoviendo en buen comportamiento y un ambiente sano dentro y fuera de las aulas de este plantel.

Lo presentado anteriormente da muestra de la necesidad de implementar estrategias que aborden las serias dificultades por las que atraviesan las prácticas de convivencia en el entorno escolar.

La presente investigación tiene como elemento instintivo la consideración del juego cooperativo como estrategia de utilidad para el manejo de situaciones problemáticas en el ámbito escolar, ya que este permite a los estudiantes una mayor interacción de ideas, conceptos y unión del grupo, para lograr dar solución a problemáticas vivenciadas en situaciones de juego, lo cual acerca a los estudiantes a la solución de conflictos que vivencian día a día en el plantel educativo.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Cuáles son los Efectos de un programa de juegos cooperativos mediante la clase de educación física para la convivencia del grado 4° de la escuela José Joaquín Jaramillo de la ciudad de Tuluá durante el año 2019?

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar el Efecto de un programa de juegos cooperativos mediante la clase de educación física para la convivencia del grado 4° de la escuela José Joaquín Jaramillo del municipio de Tuluá durante el año 2019

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar el estado de convivencia de los estudiantes del grado de la institución educativa José Joaquín Jaramillo.
- Implementar un programa de juegos cooperativos en los estudiantes del grado cuarto durante la investigación.
- Evaluar los efectos del programa de juegos cooperativos en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa José Joaquín Jaramillo.

### **<sup>1</sup>1.5 Marco contextual**

El contexto en la cual se desarrolla esta investigación es en la institución educativa José Joaquín Jaramillo sede del colegio gimnasio del pacifico ubicada en el municipio de Tuluá, ubicada en la Calle 32 Carrera 34. Donde se llevan labores desde el año 1964 cuando él entonces Sacerdote Miguel Ángel Zúñiga fundó las “Escuelas Populares”, encargadas de brindar educación básica primaria. Su primera sede fue una casa de habitación ubicada en la carrera 33 entre calles 34 y 33. En el año 1964 bajo la administración del Doctor Gustavo Balcázar Monzón se inició la construcción de la sede que hoy ocupa. Esta obra fue terminada e inaugurada en el año de 1966 bajo la administración del Doctor Humberto González Narváez. Se le dio su nombre en memoria a un ilustre docente, Rector del Gimnasio del Pacífico de Tuluá.

Esta institución en la actualidad cuenta con jornada es única, atendiendo 354 estudiantes, con el apoyo de 12 docentes, 1 coordinador, 4 auxiliares servicios generales, ofreciendo apoyo nutricional. La sede consta de 12 aulas, 1 sala de informática, comedor, cocina, canchas deportivas, sala de audiovisuales. Se adicioneo al Gimnasio del pacífico como sede de básica primaria, a partir del año 2002.

Con respecto a los estudiantes que hacen parte de esta institución, es pertinente aclarar que la mayoría de estos no hacen parte de sectores cercanos a la institución, si no que viven en barrios más retirados don de algunos de estos son más vulnerables que otros, conformando los grados por estudiantes de diferentes estratos sociales.

---

<sup>1 1</sup> Todos los datos institucionales fueron obtenidos del PEI - Proyecto Educativo Institucional- Institución Educativa Gimnasio Del Pacífico (pág. 14), <http://gidelpa.edu.co/>

## 1.7 Justificación

La presente investigación surge como respuesta ante las situaciones que afectan la convivencia del grado cuarto en la clase de educación física y demás asignaturas de la institución educativa José Joaquín Jaramillo, deteriorando el buen funcionamiento y desarrollo de los procesos estipulados por la institución, en cuanto a la educación física y el deporte son de gran utilidad ya que permiten construir y consolidar valores como lo son la cooperación y la solidaridad, mejoran la confianza y el respeto a sí mismo y hacia los demás, mejora el desarrollo social, y tienen un gran aporte en cuanto a preparar las personas para afrontar su vida laboral fomentando así el trabajo en equipo y promoviendo la armonía, respeto y tolerancia hacia los demás como explican Vargas y Orozco (En: Flores & Zamora, 2004)

Esta investigación cuenta con un gran interés, apoyo y motivación por parte de los docentes de la institución, además de dar a cumplir con la disposición de la ley 1620 del (Congreso de Colombia, 2013), que desde su labor tienen el compromiso de intervenir de mejor manera frente a las realidades que abarcan los contextos escolares, en cuanto a la convivencia y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos. Poniendo como punto de prioridad la reflexión y la acción pedagógica desde la cotidianidad de las asignaturas, formando personas que favorezcan el buen ambiente escolar.

Esta investigación se fundamenta y se diseña partiendo de las características particulares de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa José Joaquín Jaramillo; sin embargo la información generada en esta investigación puede dejar como aporte a los directivos, docentes y a la comunidad educativa en general, aportes relacionados con la convivencia en el aula y cómo podemos intervenir mediante las clases de educación física, utilizando como herramienta

metodológica los juegos cooperativos. También dejando abierta la posibilidad de que este trabajo de investigación sea acogido dentro de los espacios académicos como base o herramienta para estudios futuros pertinentes al tema tratado.

## 2. Capítulo II

### 2.1 Antecedentes

En cuanto a estudios bibliográficos se tomaron como referentes un total de 10 investigaciones nacionales e internacionales las cuales fueron de gran utilidad e importancia que permiten aportes relacionados con la convivencia en la clase de educación física implementando un programa de juegos cooperativos.

Con respecto a las investigaciones internacionales se realizó un análisis de dos trabajos; el primero es una tesis Doctoral **“Estrategias didácticas para mejorar la convivencia y participación del alumnado en educación física”** (Gil Espinosa, 2009) Este trabajo enseña las diversas estrategias que aplican los docentes para mejorar los comportamientos que determinan la convivencia de los estudiantes en el área de Educación Física como lo son, aquellos que están relacionados con las habilidades sociales, el trabajo cooperativo y en equipo, autocontrol, responsabilidad del alumnado y creatividad. También nos brinda unos referentes conceptuales bajo el análisis de las relaciones interpersonales, problemáticas generales y frecuencia de las conductas que afectan la convivencia, desde la perspectiva de Educación Física; además, se

adaptaron algunas preguntas del cuestionario de estudiantes, a las encuestas aplicadas en el curso de la presente investigación.

El segundo es un Máster de Investigación Aplicada a la Educación **“El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales”** de (Velasco Martin, 2007). Este estudio da como aporte unos referentes conceptuales que nos permite analizar características de los juegos cooperativos. Esto nos ha permitido llevar a cabo nuestra investigación con unos aspectos fundamentales que nos explican la libertad del juego cooperativo y como se vuelve primordial a la hora de implementarlo en la presente investigación.

Los resultados que se presentaron en este antecedente, nos permitió ver actitudes que presentan los sujetos de investigación, como rechazo por parte de los estudiantes hacia las actividades planteadas en dicha sesión, o alguna escasa participación en las mismas, también se observó que en este antecedente se presentaba mucho conflicto y mala convivencia lo cual se implementaban actividades creadas para mejorar este problema y se observó que el interés se fue percibiendo por gran parte de los estudiantes, también se logra ver que las conductas de los estudiantes fueron cambiando con el tiempo y se fueron interesando un poco más por las actividades presentadas por dicho docente investigador, otro aspecto que se refleja en el antecedente es que se presentaba mucho problema para el trabajo en equipo y en algunos casos se mostraba conductas individualistas y competitivas.

De las investigaciones elaboradas en el contexto nacional, se realizó un análisis de 5 trabajos; el primero es, una maestría en educación **“Gestión de la Convivencia Escolar: Estrategias para su Fortalecimiento desde la Clase de Educación Física”** de (Rodríguez & Vianney, 2017) El estudio da como aportes. El Decreto 1965 de 2013, en el artículo 40, clasifica las

situaciones que afectan la convivencia. Este decreto nos permite conocer las situaciones y comportamientos que se presentan en las instituciones, y que generan conflictos de agresión física, verbal y psicológica, lo cual no permite una buena convivencia y por ende genera un ambiente inadecuado para el proceso de enseñanza - aprendizaje, y la afectación en las relaciones y el sano crecimiento a nivel personal, académico, emocional, psicológico, etc.

El artículo 39, (Presidencia de Colombia, 2013) Describe las situaciones que afectan a la comunidad educativa, lo cual ha permitido en nuestra investigación generar unas subcategorías de observación que se van presentando en las diferentes actividades planteadas y por ende nos permite hacer unas observaciones de cómo están se van presentando en los sujetos de investigación.

El segundo **“El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria”** (Hurtado Mejía, 2015) El estudio da como aporte.

Referentes teóricos que utilizan el juego como un elemento que favorece la interacción y convivencia en el ámbito escolar, lo cual nos ha permitido comprender como por medio de las buenas relaciones sociales se puede lograr brindar afecto y recibir generando un respeto a los demás, también esto permite la comprensión y la tolerancia frente a cada situación que se presente en el ámbito escolar. También se logró ver que en esta investigación se destaca la importancia del juego como un elemento fundamental en la planeación de actividades educativas, lo que plantea de antemano la necesidad de promover el juego como una de las metodologías principales para el desarrollo integral de la comunidad educativa, estableciendo estrategias que posibiliten a nivel nacional un mayor acercamiento a lo planteado por la ley 1620

del (Congreso de Colombia, 2013) en materia de convivencia, entendida esta como uno de los pilares para la vida en sociedad.

La ley 1620 del (Congreso de Colombia, 2013) Creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, acciones que apunten hacia la convivencia en el ámbito escolar, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, con ella comprendemos lo derechos y los proyectos que se pueden llevar a cabo para fortalecer cada día más la convivencia, tema que está afectando no solo la sociedad si no las instituciones educativas.

**“Experiencias de convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa María Jesús Mejía”** (Gaviria, Guzman, Mesa, & Rendon, 2016)de la universidad de Manizales, Itagüí 2016. El estudio da como aportes que los estudios más relevantes en el ámbito de la convivencia escolar nos muestran como cada vez la convivencia en la escuela se torna más conflictiva y violenta, cuando los estudiantes se relacionan por medio del maltrato físico o verbal, las peleas, las amenazas, los gritos, la charlas pesadas o bromas, los juegos rudos, la discriminación, la exclusión, la intimidación; acciones que desencadenan en expresiones mayores de violencia.

En esta investigación se presentan subcategorías de análisis, como lo son agresiones verbales por parte de los niños que generan intimidación en las niñas, o apodos que caracterizan los rasgos físicos lo cual represente angustia y tristeza por parte de estas alumnas que se ven afectadas por dicho problema, también se presenta ofensa y maltrato físico, esto presenta desestabilización en el ambiente escolar generando mala convivencia entre los mismos compañeros.

**“Los juegos cooperativos, una forma de mejorar y fortalecer la convivencia en los cursos 1° y 3°, del colegio I.E. Marco Tulio Fernández, sede d jornada tarde”** (Chaparro & Suarez, 2013) El estudio da como aporte presencia de muy mala convivencia, lo cual presentan estrategias que fortalezcan los lazos de amistad, de cooperación, ayuda y de buena convivencia entre ellos. También se presenta unos resultados, donde se observa que en las primeras sesiones de dicho antecedente se presentan comportamientos agresivos, individualistas, competitivos, se muestran actitudes egoístas donde no se permite tener en cuenta a los demás compañeros, ya en la última sesión se presentó cambios por parte de los estudiantes donde ya había más motivación para hacer dichas actividades propuestas por el docente.

**“los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio nidia quintero Turbay”**

(Vásquez, 2015) El estudio da como aporte la clasificación de los juegos cooperativos establecidos por García (2006), que se dividen según su objetivo para que los alumnos aprendan participando activamente, esta clasificación la implementamos en el proyecto de investigación para orientarnos en la importancia del juego cooperativo que tiene como objetivo poner énfasis en el proceso de los participantes que están llevando dicha actividad, otro aporte fundamental de esta investigación es que gracias a los diarios de campo presentados durante cada semana se logra ver el impacto que tienen las actividades cooperativas para mejorar las relaciones interpersonales de los sujetos de investigación, los juegos cooperativos presentes en esta investigación presentan efectos positivos sobre el sujeto, como; actitudes, conductas y demás comportamientos asociados.

Se puede concluir que los antecedentes expuestos anteriormente brindan unas semejanzas con dicha investigación partiendo de las categorías de análisis que son, convivencia y juegos cooperativos, ya que en cada una se pudo evidenciar como la convivencia está afectando el ámbito escolar en las instituciones educativas, presentándose conductas no adecuadas por parte de los alumnos, como son las agresiones físicas, verbales y psicológicas, el irrespeto a los directivos de la institución, la falta de respeto a las normas planteadas en dicho manual de convivencia, etc. Estos son los casos más relevantes presentados en dichos antecedentes, los cuales nos permitieron hacer un análisis comparativo con la investigación presente, otra de las categorías de análisis es la de juegos cooperativos la cual nos presenta, que por medio de unas actividades se puede mejorar las relaciones sociales dentro del contexto educativo, como lo es el juego cooperativo siendo promotor de inclusión y socialización en el ambiente escolar sirviendo como estrategia metodológica en las clases de educación física, finalmente estos antecedentes fueron pertinentes a la hora de hacer la triangulación, partiendo de una discusión donde se hacía un análisis de los resultados, antecedentes y teoría.

## **2.2 Marco legal**

Para comenzar este apartado se toma la ley 1620 (Congreso de Colombia, 2013), ya que esta hace énfasis en la construcción de la convivencia escolar para que esta se desarrolle en común acuerdo entre todos los miembros de la comunidad educativa, teniendo como instrumento el manual de convivencia que contribuye a regular el orden institucional, para convivir sana y conformemente; el título de convivencia de la I.E José Joaquín Jaramillo es ruta de atención integral para la convivencia escolar, resolución de conflictos individuales y colectivos.

Teniendo en cuenta lo anterior, la ley 1620 (Congreso de Colombia, 2013), creó el Sistema Nacional de 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; Que la misma ley establece como herramientas de dicho Sistema: el Sistema de Información Unificado de Convivencia Escolar.

Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar y sus protocolos de atención; Que el Gobierno Nacional reconoce que uno de los retos que tiene el país, está en la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los derechos humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar, precisando que cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos, es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida; y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva.

De acuerdo al decreto 1965 (Presidencia de Colombia, 2013), en el artículo 39 se presentan efectos tales como:

**1. Conflictos.** Son situaciones que se caracterizan porque hay una incompatibilidad real o percibida entre una o varias personas frente a sus intereses.

**2. Conflictos manejados inadecuadamente.** Son situaciones en las que los conflictos no son resueltos de manera constructiva y dan lugar a hechos que afectan la convivencia escolar, como altercados, enfrentamientos o riñas entre dos o más miembros de la comunidad educativa de los cuales por lo menos uno es estudiante y siempre y cuando no exista una afectación al cuerpo o a la salud de cualquiera de los involucrados.

**3. Agresión escolar.** Es toda acción realizada por uno o varios integrantes de la comunidad educativa que busca afectar negativamente a otros miembros de la comunidad educativa, de los cuales por lo menos uno es estudiante. La agresión escolar puede ser física, verbal, gestual, relacional y electrónica.

**4. Agresión física.** Es toda acción que tenga como finalidad causar daño al cuerpo o a la salud de otra persona. Incluye puñetazos, patadas, empujones, cachetadas, mordiscos, rasguños, pellizcos, jalón de pelo, entre otras;

**5. Agresión verbal.** Es toda acción que busque con las palabras degradar, humillar, atemorizar, descalificar a otros. Incluye insultos, apodosos ofensivos, burlas y amenazas;

**6. Agresión gestual.** Es toda acción que busque con los gestos degradar, humillar, atemorizar o descalificar a otros;

**7. Agresión relacional.** Es toda acción que busque afectar negativamente las relaciones que otros tienen. Incluye excluir de grupos, aislar deliberadamente y difundir rumores o secretos buscando afectar negativamente el estatus o imagen que tiene la persona frente a otros;

**8. Agresión electrónica.** Es toda acción que busque afectar negativamente a otros a través de medios electrónicos. Incluye la divulgación de fotos o videos íntimos o humillantes en Internet, realizar comentarios insultantes u ofensivos sobre otros a través de redes sociales y enviar correos electrónicos o mensajes de texto insultantes u ofensivos, tanto de manera anónima como cuando se revela la identidad de quien los envía.

**1. Acoso escolar (Bullying).** De acuerdo con el artículo 2 de la ley 1620 (Congreso de Colombia, 2013), es toda conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza

o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado. También puede ocurrir por parte de docentes contra estudiantes, o por parte de estudiantes contra docentes, ante la indiferencia o complicidad de su entorno.

**2. Ciber-acoso escolar (ciber-bullying).** De acuerdo con el artículo 2 de la ley 1620 (Congreso de Colombia, 2013) es toda forma de intimidación con uso deliberado de tecnologías de información (Internet, redes sociales virtuales, telefonía móvil y videojuegos online) para ejercer maltrato psicológico y continuado.

**3. Violencia sexual.** De acuerdo con lo establecido en el artículo 2 (Congreso de Colombia, 2007), “se entiende por violencia sexual contra niños, niñas y adolescentes todo acto o comportamiento de tipo sexual ejercido sobre un niño, niña o adolescente, utilizando la fuerza o cualquier forma de coerción física, psicológica o emocional, aprovechando las condiciones de indefensión, de desigualdad y las relaciones de poder existentes entre víctima y agresor”.

**4. Vulneración de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.** Es toda situación de daño, lesión o perjuicio que impide el ejercicio pleno de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

**5. Restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.** Es el conjunto de actuaciones administrativas y de otra naturaleza, que se desarrollan para la restauración de su dignidad e integridad como sujetos de derechos, y de su capacidad para disfrutar efectivamente de los derechos que le han sido vulnerados.

#### **Artículo 40. Clasificación de las situaciones.**

Las situaciones que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, se clasifican en tres tipos:

**1. Situaciones Tipo I.** Corresponden a este tipo los conflictos manejados inadecuadamente y aquellas situaciones esporádicas que inciden negativamente en el clima escolar, y que en ningún caso generan daños al cuerpo o a la salud.

**2. Situaciones Tipo II.** Corresponden a este tipo las situaciones de agresión escolar, acoso escolar (bullying) y ciber-acoso (Ciberbullying), que no revistan las características de la comisión de un delito y que cumplan con cualquiera de las siguientes características:

- a) Que se presenten de manera repetida o sistemática;
- b) Que causen daños al cuerpo o a la salud sin generar incapacidad alguna para cualquiera de los involucrados.

**3. Situaciones Tipo III.** Corresponden a este tipo las situaciones de agresión escolar que sean constitutivas de presuntos delitos contra la libertad, integridad y formación sexual, referidos en el Título IV del Libro II de la ley 1620 del (Congreso de Colombia, 2000), o cuando constituyen cualquier otro delito establecido en la ley penal colombiana vigente.

### **2.3 Marco teórico**

La presente investigación se centra en la problemática de la convivencia escolar y como intervenir en esta por medio de juegos cooperativos, esta ha buscado entender distintas teorías. Por consiguiente, para comprender cada una de ellas, será importante definir algunos conceptos significativos del tema y cómo se gestiona desde la educación física.

### **2.3.1 la convivencia escolar**

Para comenzar con este apartado tomamos principalmente el concepto de convivencia teniéndolo como el eje central de esta invitación, convivencia Garcia & Lopez (2011) afirman que:

La convivencia es un concepto que tiene valor en sí mismo y, por tanto, no solo es una necesidad derivada de los problemas o conflictos que puedan existir. Y la significamos como una construcción colectiva y dinámica constituida por el conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores de la comunidad educativa en el interior del establecimiento, entre sí y con el propio medio, en el marco de unos derechos y deberes, cuya influencia traspasa los límites del espacio escolar. (p.9)

Complementando lo anterior Del Rey, Ortega, & Feria (2009) proponen el concepto de convivencia como la capacidad de brindar afecto a las personas con las que se convive y de igual manera recibir y promover respeto por parte de los sujetos que hacen parte del entorno donde nos desenvolvemos, ya que esta surge como la necesidad de relacionarse y tener en cuenta diferentes puntos de vista planteados por los demás, esta implica un orden moral que está implícito en todos los sucesos normativos y convencionales de la vida escolar.

Para los investigadores de este proyecto, la convivencia se comprende como diferentes formas de interacciones las cuales en diversos momentos pueden desencadenar problemáticas dentro de determinado grupo o comunidad, ya sea en un espacio escolar, laboral, familiar o social; pero todo esto parte de los valores que los grupos familiares e instituciones logran interiorizar y adoptar e influyen de forma directa en la convivencia y sentido de bienestar social y subjetivo.

Teniendo en cuenta lo anterior por Ortega & del Rey Alamillo (2006) consideran las relaciones interpersonales deben ser consideradas como un objetivo explícito que le permita a las personas un sustento de respeto y crecimiento mutuo, para la mejora intencional del proceso de construcción de las relaciones interpersonales, teniendo en cuenta los diversos sistemas de relaciones que se establecen en un determinado contexto. Centrándonos en el contexto de la escuela podemos afirmar que en ella conviven, al menos, tres subsistemas de relaciones interpersonales: el alumnado, el profesorado y el alumnado -profesorado. A los mencionados subsistemas se podrían añadir las relaciones que los citados miembros mantienen con el equipo directivo, con las familias de los alumnos o con agentes educativos externos como son los inspectores.

De modo que las relaciones interpersonales que se dan dentro de los planteles educativos, es comprendida como elementos fundamentales para trabajar al interior de estas, puntualizando en prácticas de respeto y saberes. Para ello se pretende el compromiso y la inclusión de todos los miembros que conforman la comunidad educativa, como lo son estudiantes, profesores, personal administrativo y padres de familia, relacionando la participación de los diferentes actores que inciden en la convivencia escolar.

De manera que la convivencia escolar resume de la vida en común entre las personas que forman parte de la comunidad educativa partiendo del deseo de convivir juntos de manera integral y deseable, a pesar de la diversidad de origen Mockus (2002)

Convivir es llegar a vivir juntos entre distintos sin los riesgos de la violencia y con la expectativa de aprovechar fértilmente nuestras diferencias. El reto de la convivencia es básicamente el reto

de la tolerancia a la diversidad y ésta encuentra su manifestación más clara en la ausencia de violencia. Mockus (2002)

**La tolerancia a la diversidad implica hoy:**

- una transformación de las identidades y de sus mecanismos de reproducción, de manera que para tener una identidad fuerte, o para conservarla, ya no se necesite negar la identidad del otro, no se necesite excluirlo; aceptación de que las opciones que distintos grupos o distintas tradiciones ofrecen ante las preguntas más importantes (religiosas, filosóficas, políticas) podrían considerarse en cierta manera equivalentes y más modernamente, aceptación de la posibilidad y utilidad de que coexistan en una misma sociedad diversos proyectos de sociedad;
- Ampliación del campo de celebración de acuerdos (muchos temas, como los relacionados con la sexualidad o las tareas domésticas, dejan de ser regulados por costumbres y pasan a ser objeto de acuerdo, por ejemplo, en el seno de las parejas).

**Ausencia de violencia implica:**

- Exclusión de acciones violentas, mediante reglas compartidas (legales o culturales)  
O mediante reglas fijadas o interiorizadas de manera autónoma y unilateral (morales-personales)
- Universalización de competencias para resolver pacíficamente conflictos (solucionar Problemas, llegar a acuerdos. Mockus (2002)

En consecuencia, se aprecia como la convivencia no es dependiente a un solo valor o a un solo momento, sino que esta es conformada por diversos factores, y todos estos contribuyen a la misma de manera integrada, fundamentada en el comportamiento humano, ya que este es el conjunto de acciones determinadas por los diferentes tipos de culturas, emociones actitudes,

diferentes valores y genética. Este es uno de los motivos por los cuales en la institución donde se llevó a cabo esta investigación se ve alterada de forma reiterativa el buen ambiente escolar, ya que no se pone en práctica diferentes situaciones que permita a los estudiantes el disfrute del trabajo en equipo, donde vivencien situaciones que promuevan el respeto, la solidaridad, la cooperación y la comunicación, permitiendo un mejor afianzamiento a situaciones que se relacionen con aspectos que se vivencian en la cotidianidad.

Lo anterior no quiere decir, que solo poniendo en práctica el trabajo en equipo en los centros educativos se pueden solucionar todos los problemas de convivencia de las instituciones, ya que esto depende de diversos factores los cuales son muy complejos de intervenir, teniendo en cuenta que cada estudiante tiene sus propios pensamientos y estilos de vida, lo que genera debilidades en las relaciones de estos, dando como resultados constantes conflictos que alteran la convivencia de manera involuntaria ya que se hace cotidiano en los espacios educativos.

En cuanto al conflicto Alzate Saez de Heredia (S.f) Dice que es un rasgo inevitable de las relaciones sociales, y que el problema se centra en que todo conflicto puede adoptar un curso constructivo o destructivo y por lo tanto no se trata de prevenir o eliminar el conflicto si no saberlo abordar de la manera adecuada para que todos los implicados en dichas situaciones salgan enriquecidos de ella. Este autor nos plantea los niveles de conflicto como. **Conflicto intrapersonal** este nivel de conflicto es el que se encuentra dentro de cada uno en el cual es una lucha interna de emociones, predisposiciones, impulsos, valores, que entran en choque unos con otros y es más perteneciente al campo de la psicología. Otro nivel es el **conflicto interpersonal** este se desenvuelve en las personas individuales como lo pueden ser parejas conyugales, o personas que comparten espacios laborales. Estos dos últimos niveles son los más pertenecientes

a esta investigación uno de ellos es el **conflicto intragrupal** este se desarrolla en diferentes grupos como lo son los grupos de clases en este nivel se analiza como el conflicto afecta la capacidad del grupo para resolver sus problemáticas y como logran continuar persiguiendo efectivamente sus objetivos. Por último tenemos el **conflicto intergrupalo** este último nivel tiene como característica principal que se da entre dos grupos que están en frecuentes guerras o sindicatos unos contra otros, siendo uno de los conflictos más duros de tratar ya que se ven implicados números más grandes de personas y tiende a ser simultáneos y repetitivos.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede llegar al punto de que en las instituciones educativas son unos de los escenarios más vulnerables a los conflictos, ya que en estas se encuentran numerosas personas que la conforman, las cuales pertenecen a diferentes tipos sociales llegando a la institución con diferentes formas de pensar y actitudes que quizás no son las mismas de los demás, presentándose como causa a diferentes problemáticas que impiden una sana convivencia en las instituciones educativas.

Es por esto que los docentes son de suma importancia en los procesos de formación personal de sus estudiantes, y deben brindar herramientas que velen por el buen convivir de estos, aproximándolos a problemáticas que les permita vivenciar y brindar soluciones a los mismos, por lo tanto deben saber afrontar las diferentes situaciones que se presentan que afectan la convivencia; como lo plantea Rodríguez A. (2002) ya que hace énfasis en como el profesorado que conforma determina institución educativa, debe de estar bien capacitado para afrontar diferentes problemáticas que son desencadenas por los comportamientos y actitudes de sus estudiantes. Pero para esto propone un modelo de interpretación de conductas, clasificándolas en cuatro comportamientos, considerando la causa principal que origina cada una de las conductas que generan las problemáticas:

1. **Conductas de rechazo al aprendizaje.** En esta categoría incluimos los comportamientos realizados para evitar las situaciones de enseñanza/aprendizaje propuestas para el grupo.
  - a. Por ejemplo, no asistir al centro sistemáticamente, llegar tarde a clase, no llevar los materiales escolares necesarios, no participar en el desarrollo de las clases, no realizar los trabajos propuestos, permanecer aislado, estar adormecido, etc.). Estas conductas puede que no alteran substancialmente el ritmo de trabajo de la clase pero afectan considerablemente al profesor.
  
2. **Conductas de trato inadecuado.** Se trata de comportamientos relacionados con la falta de respeto a las normas de urbanidad o a las formas de relación social que se consideran aceptables, pero con esa conducta el sujeto no tiene la intención de molestar a otros alumnos ni al profesor (el alumno se comporta como ha aprendido). Estos comportamientos reflejan las diferencias que existen entre las normas, valores, etc., del grupo en el que el alumno ha realizado la socialización primaria y las del grupo escolar normativo.
  
3. **Conductas disruptivas.** Se entienden como un conjunto de comportamientos "objetivamente no agresivos" (por ejemplo, levantarse sin permiso, hablar mientras el profesor explica en clase, etc.) que deterioran o interrumpen el proceso de enseñanza y aprendizaje del aula. Estas conductas se originan por las dificultades del sujeto para adaptarse al medio y con ellas el alumno pretende

especialmente llamar la atención del grupo o del profesor y obtener un estatus de poder en el aula.

- 4. Conductas agresivas.** Son comportamientos intencionales cometidos para causar daño a otra persona y que causan placer o recompensa al que las realiza. Dentro de estas se encuentran la agresión física, verbal y psicológica Rodríguez A. (2002)

### **2.3.2 Inteligencia Interpersonal**

Dicho lo anterior donde se hace énfasis en que la convivencia hace parte de un rasgo social, donde se tienen en cuenta factores como los son los sentimientos y las emociones, que nos transmiten o transmitimos en un grupo o comunidad determinada, creándose la necesidad de relacionarnos unos con otros. Es por esto la importancia de **la inteligencia interpersonal** como lo plantea Gardner (En Mora & Martín, 2007) se refiere a esta como la capacidad de entender a otras personas, como funcionan, como trabajan, como se pueden resolver problemas practicando el trabajo en equipo partiendo de los conceptos planteados por las personas que nos rodean. Por lo tanto esta investigación también es de suma importancia el rol de los maestros, ya que estos se ven en la necesidad de conocer las problemáticas de sus alumnos partiendo de lo que estos sienten y expresan para poder darle un buen manejo al grupo y brindar estrategias que permitan formar un ambiente sano en el aula de clase facilitando los procesos de enseñanza aprendizaje. Hay que mencionar que para poder abordar problemáticas sociales donde implica tener en cuenta pensamientos o actitudes de otras personas, se debe comenzar por fortalecer los pensamientos y actitudes propias como lo denomina Gardner (En Mora & Martín, 2007) **inteligencia intrapersonal** esta es la que hace referencia a la comprensión de uno mismo, cuanto nos conocemos, que queremos alcanzar, cuales son las propias virtudes. Cognitivas, emocionales y

de personalidad. Hace énfasis en que cada persona debe de saber muy bien cuáles son sus falencias y sus virtudes para poder ser eficaz en el medio que nos encontremos. En cuanto lo anterior se puede decir que implementando estrategias que logren estimular estos tipos de inteligencia y de comportamientos, se puede lograr un acercamiento a una mejor convivencia en los espacios educativos, ya que estos son escenarios muy vulnerables a esta problemática.

### **Educación física y convivencia**

Teniendo en cuenta lo anteriormente planteado, pero centrando más la mirada hacia la práctica de valores y formación de personas integrales, partiendo del ambiente escolar Velásquez Callado (2004) afirma que la educación física es un área privilegiada para la puesta en práctica de contenidos que permiten abordar de forma pasiva las problemáticas que generan conflictos, dentro de estos espacios educativos, pero para llegar a ello es pertinente y de suma importancia hacer de lado las prácticas tradicionales, las cuales se encargan de promover la competencia, la necesidad de derrotar un oponente sin pensar en los métodos a los cuales se recurre para lograrlo, por otro lado esta es muy enfática en la comparación interpersonal de los que la practican, por ende siempre se ve ligada al rendimiento, dejando de lado otros aspectos que contribuyen al trabajo y desarrollo armónico de los estudiantes. Es por esto, que este autor es reiterativo en que se deben buscar alternativas de carácter cooperativas, que partan de la actividad corporal y motriz como medio para el conocimiento y la aceptación personal, para la fijación de relaciones interpersonales positivas que permitan más el acercamiento del ser humano al medio que los rodea

De este modo se puede decir que las actividades y los juegos cooperativos, se definen porque sus practicantes dan y de igual manera reciben para poder contribuir a lograr objetivos comunes, partiendo del trabajo en equipo como explica Garairgordobil (En: Velazquez, 2004). De este modo los juegos cooperativos son una gran estrategia para promover una educación física en valores.

En este sentido, varios autores resaltan los beneficios y ventajas, de utilizar la cooperación como eje fundamental en las clases de educación física, uno de estos es el canadiense como Terry Orlick (En: Velazquez, 2004) que valora cuatro características de la alternativa cooperativa del juego.

- **Libres de la competición.** El objetivo de este, es hacer de lado la necesidad de derrotar o de vencer a un oponente, por tal motivo busca que el trabajo sea común a todos los participantes del juego y demanda la contribución de todos los integrantes.

- **Libres para crear.** La estructura del juego cooperativo, fija un fin o un objetivo común que se debe alcanzar, pero no se encauza ni se determina el método o la manera de lo lograr determinados objetivos. Por lo tanto se crea el ambiente idóneo para la exploración motriz y para el pensamiento divergente y creativo.

- **Libres de exclusión.** Los juegos cooperativos hacen de lado la eliminación como resultado consecuente de las equivocaciones. De este modo, la falta de acierto irá seguida de la oportunidad para para buscar nuevas soluciones motrices. Esto impide que se presente la exclusión por no poseer un alto grado de competencia motriz.

- **Libres de elección.** Las actividades lúdicas de cooperación están abiertas a la posibilidad de que los alumnos tomen decisiones logrando que estos sean más críticos en cuanto a lo quieren

partiendo de sus elecciones, lo que trae un gran beneficio a la autonomía personal que en gran medida es contribuida al entorno educativo.

- **Libres de agresión.** Dado a que los juegos cooperativos buscan la integración de ideales, logrando la unión de las fuerzas para alcanzar metas de forma grupal y unida, excluyendo de lleno la oposición, impidiendo que presenten actitudes destructivas o de agresión.

En cuanto a lo anterior, Terry Orlick (En: Velasquez Callado, 2004) plantea las diferencias que se presentan, entre los juego competitivos y los cooperativos.

*Tabla 1 Comparación juego competitivo - juego cooperativo*

<i>Juegos competitivos</i>	<i>Juegos cooperativos</i>
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoista o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten es observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Fuente: (En:  
Velasquez,  
2004)

A consecuencia de lo anterior, se puede decir que la educación física es el puente que puede servir como mediador entre el juego cooperativo, para lograr cambios en cuanto a los

comportamientos inadecuados de un grupo determinado partiendo siempre de la práctica del dar y el recibir para lograr un ideal común, permitiendo la posibilidad de que los estudiantes en la práctica de la educación física vivencien momentos y situaciones de conflictos, lo cuales pueden ser considerados beneficiosos ya que precisamente a partir del conflicto que surge fácilmente del juego y competición, es como se puede educar valores. Además la educación física brinda momento para la superación personal, autoestima, conocimiento personal, trabajo en equipo, compromiso, colaboración, ayuda mutua, salud física y mental, pero también brinda acciones que se pueden presentar como acciones contravalores como lograr objetivos de forma deshonestas, agresividad y falta de respeto a las normas, es por esto que la educación física puede resultar de gran utilidad para los problemas de convivencia ya le permite abordarlos desde una realidad vivenciada.

### **2.3.3 Teoría de juegos**

La Teoría de Juegos se desarrolló con el simple hecho de que un individuo se relacione con otro u otros. Hoy en día se enfrenta cotidianamente a esta teoría, en cualquier momento. Para el hombre la importancia que representa la Teoría de Juegos es evidente, pues a diario se enfrenta a múltiples situaciones que son juegos. Actualmente la Teoría de Juegos se ocupa sobre todo de que ocurre cuando los hombres se relacionan de forma racional, es decir, cuando los individuos se interrelacionan utilizando el raciocinio. Sin embargo, la Teoría de Juegos tiene todas las respuestas a todos problemas del mundo. (Contreras, Noli, Peralta, Sandmann, & Simunic, 2002)

**¿Qué es la teoría de juegos?** La Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por naturaleza, a los humanos no se les va muy bien al pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa. En la Teoría de Juegos la intuición no es muy

fiable en situaciones estratégicas, razón por la que se debe entrenar tomando en consideración ejemplos instructivos, sin necesidad que los mismos sean reales. (Contreras, Noli, Peralta, Sandmann, & Simunic, 2002)

### **2.3.4 Origen de la teoría de juegos**

La Teoría de Juegos distingue dos modelos de juegos distintos en su planteamiento. En los juegos no cooperativos o competitivos, cada jugador busca su máximo beneficio, prohibiéndose expresamente cualquier tipo de acuerdos previos entre jugadores. Esta rama de la Teoría de Juegos estudia las diferentes estrategias que pueden emplear cada uno de los jugadores, y en los juegos de esta categoría existe una función de pagos asociada a cada jugador, la cual depende de las diferentes estrategias que se empleen. En los juegos cooperativos, los jugadores disponen de mecanismos que les permiten tomar acuerdos vinculantes previos al juego. Esto es, los jugadores pueden cooperar formando coaliciones de jugadores con el fin de obtener mayores beneficios. En un juego cooperativo no es necesario analizar las estrategias de los jugadores, puesto que éstos actuarán de la forma que consigan mayor beneficio. El problema central es el reparto de beneficios entre los jugadores que forman la coalición. (Universidad de Sevilla, S,f)

Con respecto al apartado anterior, los juegos cooperativos pretenden que el jugador por medio de actividades de cooperación busque un fin u objetivo común del grupo, también permite que los jugadores del grupo se vinculen para establecer estrategias que puedan beneficiar el grupo como tal.

### **2.3.5 el juego cooperativo**

En el libro **“juegos cooperativos y Educación Física”** escrito por Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, (2005) “El juego cooperativo representa un desafío para el grupo y proporciona la oportunidad para tomar decisiones significativas en un entorno de libertad en donde el error no está sancionado. Todos los alumnos, más o menos capaces, son respetados dentro de una actividad que se desarrolla en un ambiente de éxito individual y colectivo. Estas características de la actividad lúdica cooperativa la convierten en un instrumento educativo que favorece la formación por parte de los participantes de un auto concepto positivo”.

(García, 2006) Plante que los juegos cooperativos permiten ayudar a las personas a que se relacionen entre sí, a que interactúen y de desenvuelvan con facilidad, esto permite recuperar en el grupo actitudes de confianza, respeto, colaboración y solidaridad alcanzando propósitos comunes de manera participativa, e integra mientras todos y todas se divierten sanamente.

### **2.3.6 Características de los juegos cooperativos por (García, 2006)**

- Quienes participan aspiran a una finalidad común
- Todas las personas ganan si se consigue la finalidad y todas pierden en caso contrario
- No se elimina a ninguna jugadora o jugador
- Cada jugador o jugadora es responsable de la seguridad y del bienestar de las otras y otros jugadores
- Todo jugador o jugadora tendrá la posibilidad de participar o no en cualquier momento
- Cada persona participa según sus capacidades
- Se pone más énfasis en disfrutar que en el esfuerzo

Las características de los juegos cooperativos nos brindan una finalidad y es como los miembros de un grupo pueden o no participar de ciertas condiciones planteadas por dicho autor.

### **2.3.7 Tipos de juegos cooperativos según (García, 2006)**

- **Juegos de presentación:**

Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo. Generalmente las ubicamos al principio de una sesión o de una actividad.

- **Juegos para conocerse:**

Son actividades lúdicas para conocerse a sí misma y conocer a las demás personas un poco más. De esta manera se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas.

- **Juegos de Distensión**

La distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de tensión, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o como punto final del trabajo.

- **Juegos energizantes**

Son juegos en los que nos divertimos sin competir. Como mucho pierde una sola persona durante un momento muy corto. Son muy activos, por lo que sirven para liberar energía e incluso para despertar a un grupo que lleve mucho tiempo quieto. Son, además juegos

muy útiles como paso intermedio en el camino hacia la cooperación para aquellos grupos que hacen por primera vez juegos no competitivos.

- **Juegos de confianza**

Son unos juegos cooperativos que además sirven para tomar confianza en un mismo y en los demás compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma preventiva.

- **Juego de contacto**

El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. El tacto ha de constituir una vía de comunicación entre quien toca y es tocado.

- **Juegos de estima**

Son actividades que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.

- **Juegos de autoestima**

Son actividades para que cada persona observe cualidades positivas que tiene en sí misma y se encuentre a gusto con su manera de ser.

- **Juegos cooperativos**

Son juegos en los que la colaboración entre los participantes es un elemento esencial, se experimentan las ventajas del trabajo común y se desarrolla la capacidad de compartir. Utilizan al máximo elementos para que todas las personas tengan posibilidades de participar y conseguir que jueguen sin excluir a nadie.

- **Juegos de relajación**

Estas dinámicas ayudan a apaciguar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia objetivos positivos.

### **2.3.8 Requisitos para que se produzca aprendizaje en la cooperación**

Los alumnos tienen que representarse la tarea a realizar y compartir entre todos el mismo objetivo, deben ser conscientes desde el principio del tipo de cooperación que esa tarea exige (como se ve en las experiencias didácticas de la segunda parte en todas ellas se plantean al principio pasos relacionados con esto) y deben tener un reflejo claro de las ventajas de haber realizado la tarea en grupo (siempre se plantea un contraste entre lo que se proponían hacer y aprender y lo que se ha conseguido al final). Si no se consigue que los alumnos/as perciban estas ventajas será difícil que valoren la cooperación como condición necesaria para aprender.

Además no se puede olvidar algo que en algunas ocasiones no se tiene en cuenta al organizar actividades cooperativas y es que el éxito del trabajo del aprendizaje cooperativo (Bidegain, 1999) el grupo debe descansar en que todos y cada uno de los alumnos y alumnas del grupo aprendan, de que todos tengan éxito. Para ello es necesario que exista una clara responsabilidad individual que puede traducirse en un trabajo previo (ver experiencias taller de juegos, biografía, el último día del trimestre) o en una responsabilidad específica.

### **2.3.9 El aprendizaje cooperativo en la LOGSE (Ley Orgánica del Sistema Educativo)**

Cuando nos planteamos la aplicabilidad del aprendizaje cooperativo en la práctica escolar nos vienen a la cabeza muchas preguntas. Empezaremos por analizar la conexión que este tipo de aprendizaje tiene con la propuesta curricular de la LOGSE. Aprender cooperativamente ¿es una

herramienta metodológica, es una nueva forma para favorecer el aprendizaje o, también, es una condición para que el desarrollo de capacidades propuesto en los objetivos generales de la etapa y de las diferentes áreas se pueda dar? Si fuera una herramienta metodológica entraría dentro de la decisión de cada profesor el poder utilizarla siguiendo los criterios que estime oportuno, en algunos casos consensuados dentro del Proyecto Curricular del Centro. Por el contrario si nos situamos en el segundo supuesto el planteamiento será diferente pues lo contemplaremos como una condición indispensable para que se dé ese desarrollo al que todos los alumnos y alumnas tienen derecho. (Bidegain, 1999)

(Bidegain, 1999) Para dilucidar la cuestión debemos repasar los objetivos generales de la etapa e identificar aquellos que tienen que ver con el desarrollo de capacidades de relación interpersonal, es decir con capacidades que desarrollan competencias para relacionarse dentro de los grupos. Veamos algunos ejemplos entresacados de los objetivos de la etapa:

- «Colaborar con otras personas para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de la experiencia diaria utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles» **(objetivo d)**

- «Actuar con autonomía y responsabilidad en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de madurar en el establecimiento de relaciones personales» **(objetivo e).**

- «Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptar las normas y reglas que oportunamente se establezcan, articular los objetivos e intereses propios con los de los otros miembros del grupo, respetando puntos de vista distintos y asumir las responsabilidades que correspondan» **(objetivo f).**

- «Obrar de acuerdo a los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana de forma habitual y apreciar su importancia». (Bidegain, 1999)

Con respecto al tema anterior, donde explica el aprendizaje cooperativo en la LOGSE.

Esta ley establece que cualquier persona tiene derecho a la educación, que permite y tiene como propósito el desarrollo libre de la personalidad y proporciona lineamientos de buena convivencia, libertad y derechos.

Analizando los objetivos planteados anteriormente, en primer lugar el objetivo **d** nos define como las personas pueden tener un propósito común que les permita resolver problemas adecuadamente, de forma íntegra y creativa.

En segundo lugar como objetivo **e**, actuar con autonomía y responsabilidad, lo cual es como tenemos la capacidad de interactuar en un grupo, teniendo criterio para opinar y tomar decisiones.

En 3 lugar como objetivo **f**, establece una normas y reglas que se deber seguir, también permite establecer y dar a conocer los intereses propios, respetando las opiniones de los demás.

Y por último la interacción social, que es como las personas se relacionan dentro de un grupo respetando las normas de convivencia, dando a conocer que estos principios deben ser respetados y puedan ser llevados a otros grupos.

Desde el punto de vista de los investigadores de la presente investigación, se puede decir que el juego cooperativo promueve situaciones que le permiten a los estudiantes vivenciar problemáticas incentivándolos a la búsqueda de soluciones, partiendo del conjunto de interacciones que se puedan dar dentro del grupo en el que se encuentren, tomando como punto de partida ideales comunes, lo que resulta favorable ya que permiten la práctica constante de la comunicación para lograr objetivos comunes, y no para buscar un beneficio individual; lo que

los aproxima a problemáticas que se presentan en la cotidianidad, donde pueden tomar posturas críticas y partiendo de experiencias vividas pueden lograr la solución de los mismos.

## **4. Capítulo III**

### **3.1 Metodología**

En primer lugar, esta investigación cuenta con un enfoque cualitativo, según (Hernandez Sampieri, Fernandez, & Baptista, 2014) Este tiene como prioridad el mundo social, donde se analizan comportamientos y conductas como medio de estudio, ya que le permite al investigador descubrir, construir e interpretar sucesos que se dan y varían dependiendo el contexto en el que se encuentre, teniendo en cuenta los diferentes contenidos culturales y sociales. Por ende este suele ser entendido desde la perspectiva de los autores estudiados.

Basándonos en lo anterior, el enfoque cualitativo permite cambios de la realidad social, basándose en observaciones y recolección de datos permitiendo que esta goce de la subjetividad.

Es por este motivo que este es de naturaleza inductiva, siguiendo la ruta de lo particular a lo general.

En cuanto al rol del investigador este asume una postura activa frente a esta, permitiéndole reconocer sus propios valores y creencias, incluso estas se convierten en fuentes de datos parte del estudio.

La teoría del enfoque cualitativo surge a partir de los datos empíricos recolectados y analizados y, desde luego se compara con resultados de estudios anteriores, pero para lograr una sistematización adecuada, el investigador debe optar por definir categoría de análisis objetos

claves de estudio que le permitan comprender las diferentes relaciones que se dan entre estas, y a su vez esto le permite un análisis intensivo constante, de las herramientas o instrumentos que le permiten la recolección de datos.

En consecuencia a lo anterior, el método de investigación cualitativa en el que se fundamentó este proyecto fue la investigación acción, la cual se caracteriza por sus cuatro etapas. Reflexionar, Planificar, actuar y observar.

La investigación acción es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio. En primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción. Luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada. Por último, los participantes reflexionan, explican los progresos y comunican estos resultados a la comunidad de investigadores de la acción. La investigación acción es un estudio científico auto reflexivo de los profesionales para mejorar la práctica. (McKernan, 1999, p. 25)

Por lo tanto las etapas anteriormente mencionadas se pueden evidenciar en este proceso, donde se diagnosticó en una primera instancia los problemas de convivencia escolar, que afectan los procesos educativos de la Institución Educativa José Joaquín Jaramillo, de igual manera esto se corrobora por medio de observaciones dentro de las aulas de clase y fuera de estas, donde se logró identificar diferentes problemáticas de convivencia, por lo tanto se determinó el grado cuarto uno como la población a estudiar, ya que en estos presentaban problemas constantemente

que afectaban el ambiente escolar, para darle una solides a este proceso se acudió a aplicar unas preguntas a la directora de grupo de este grado, las cuales permitieron establecer:

Cuáles eran los problemas que más afectaban la convivencia de este grupo, en que momentos o espacios se daban con más frecuencia, que hace ella como docente y la institución ante las diferentes problemáticas que afectan la misma.

Posteriormente, se realizó un grupo focal con los estudiantes del grupo donde se les realizaron diferentes preguntas, que permitieran dar a conocer las problemáticas que afectaban la convivencia dentro y fuera del aula, permitiéndoles a los estudiantes contar situaciones que vivenciaban.

Por último se solicitó el observador de los estudiantes el cual permito analizar cuáles eran las problemáticas más reiterativas que impedían una buena convivencia en este grado, dentro de las observaciones fueron muy repetitivas las agresiones físicas, verbales y psicológicas. Por otro lado se presentaron problemas de géneros, discriminaciones, falta de respeto hacia los profesores, compañeros e incumplimiento a las normas planteadas en el manual de convivencia.

En segunda instancia, se planteó un programa de juegos cooperativo el cual se desarrolló durante las clases de educación física, este tenía como fin integrar más el grupo incitándolos a la resolución de problemas siempre partiendo del trabajo en equipo, este programa se planteó en tres fases las cuales se desarrollaron en un lapso de diez semanas; de la semana uno a la semana dos se le llamo **fase de ambientación**, esta tenía como objetivo integrar más al grupo y así crearan nuevos vínculos (amistades ) permitiendo que los estudiantes se conocieran un poco más teniendo en cuenta las cualidades y los gustos de cada integrante del grupo. De la semana tres a

la seis se le llamo **fase de familiarización**, el objetivo de esta era lograr mantener las relaciones ya logradas entre los integrantes del grupo, pero tenía un componente adicional el cual era trabajar la capacidad de brindar y de recibir afecto, partiendo de las cualidades personales de cada uno de los integrantes del grupo, estas capacidades eran resaltadas constantemente por sus mismos compañeros, permitiendo que se generara un mejor ambiente en el grupo. La última fase que se desarrolló de la semana siete a la diez se le llamo **fase de la resolución de problemas**, esta tenía como objetivo, lograr integrar los componentes planteados en las fases anteriores sumándole problemas que tenían un único objetivo a vencer, lo que les permitió recurrir a las habilidades y destrezas de cada integrante del grupo para lograr llegar a una solución y así cumplir con el objetivo en común, pero siempre practicando el trabajo en equipo, lo cual los llevo siempre a tener en cuenta los puntos de vista de los demás y la importancia de trabajar unidos. A hora bien es importante aclarar que todo este programa fue basado en los tipos de juegos cooperativos planteados por (García, 2006).

En las etapas de observación y recolección de datos se contó con instrumentos que permitieron la recolección de datos; como lo fueron los diarios de campo del investigador y las rejillas con sus respectivas subcategorías para la recopilación de las diferentes situaciones que se daban en cuanto a la convivencia del grupo. Finalmente, en la etapa reflexiva, aquella que cierra el ciclo de la investigación acción y abre paso a otro; se descubrió qué sucedió: el logro de los objetivos planteados, en qué medida se transformó la realidad intervenida y el establecimiento de criterios de mejora y recomendaciones para el inicio de otro ciclo en investigaciones futuras (Rodríguez García, et al., 2011)

Teniendo en cuenta lo anterior, el plan de acción y observación se llevó a cabo en veinte sesiones de dos horas, durante diez semanas; es decir; la intensidad horaria semanal fue de dos horas, donde se llevaron a cabo los pasos propuestos por (McKernan, 1999) reflexionar, planificar, actuar y observar.

### **3.2 Intervención y hallazgos**

En este apartado, se hizo el análisis de los datos obtenidos en el diagnóstico y la intervención, a través de los recursos metodológicos propuestos. Teniendo en cuenta cada una de las categorías de análisis y las subcategorías que emergieron a través de la ejecución de los instrumentos.

#### **Datos obtenidos en el diagnóstico**

En el diagnóstico se obtuvieron los datos de la revisión de los observadores de los estudiantes, encuesta a docentes y grupo focal con los estudiantes. Luego de la revisión de los observadores, se clasificaron las distintas situaciones que afectaban la convivencia, para obtener una visión ordenada por grupos y hacer el análisis de las mismas; estas son: agresión física, agresión verbal, agresión psicológica, poca aceptación entre generó en el aula e incumplimiento de normas de convivencia.

Es pertinente aclarar que en este diagnóstico participaron la directora de grupo de este grado, y 27 estudiantes que lo conforman. Por otra parte este diagnóstico fue clave para seleccionar los sujetos de muestra, los cuales fueron 10, de los cuales 8 fueron niños y 2 niñas. Para esta selección se tuvo en cuenta los sujetos que más presentaban problemas de conductas.

**Preguntas con respuestas de la directora de grupo y algunos docentes.**

**¿Cuáles son las manifestaciones de los problemas de convivencia en el grado 4-1?**

- Frente al respeto por la diferencias de género.
- Dificultad en la escucha y respeto por las opiniones.
- Falta de reconocimiento en el incumplimiento de normas.
- Irrespeto por los enseres del plantel y material de estudio de los compañeros.
- Uso de la mentira y la manipulación para justificar acciones que atenten contra la sana convivencia, dentro de estas acciones, son reiterativas diferentes agresiones como lo son, la física y la verbal.

**¿Con que frecuencia se presentan conflictos de convivencia en el aula?**

La cotidianidad hace parte de la frecuencia en que se presentan los diversos conflictos en el aula.

**¿Cuáles son los escenarios donde se presentan más estos problemas de convivencia?**

- El salón de clase.
- Clase educación física.
- En el descanso.

**¿Usted como docente que hace y en que se basa cuando se presentan problemas de convivencia?**

Como docente se interviene inicialmente con el estudiante que genera el conflicto y los involucrados, se escuchan las partes para esclarecer el hecho, se toman las medidas de acuerdo a la gravedad de la situación, igualmente se informa lo sucedido a los acudientes de los involucrados y en su defecto a la coordinadora. Cabe anotar que se les orienta frente a las normas de la sana convivencia y se llevan acuerdos o compromisos, los cuales se hace el seguimiento pertinente para que no se siga presentando dicha situación. De igual manera debe quedar por escrito en el observador del estudiante la situación presentada.

### **¿Qué hace la institución ante estos problemas de convivencia?**

La institución lleva un protocolo de convivencia y disciplina, consta de diversos formatos de acuerdo a las faltas que atenten contra el Pacto de Convivencia institucional, el cual está amparado en la legislación de la Ley General de la educación, (Congreso de Colombia, 2013) (Ruta de Atención Integral para la convivencia escolar) y el código de infancia y adolescencia. Cabe anotar que la institución Gimnasio del Pacífico cuenta con una docente orientadora quien es la encargada de activar la ruta, por consiguiente se cumplen a cabalidad con los parámetros de ley.

### **Preguntas con respuestas de los estudiantes en el grupo focal**

**¿Qué tipo de situaciones y con qué frecuencia se presentan problemas de convivencia en el grupo?**

Los estudiantes manifiestan que todos los días se presentan problemas de diferentes tipos.

Dentro de estas situaciones los estudiantes cuentan casos, como los son el caso de un compañero que presenta un problema de piel ( dermatitis ), lo cual desencadena que parte de los estudiantes que conforman el grupo, sean reiterativos con la burlas y discriminaciones hacia este estudiante, todo esto causa una serie de conflictos en el aula ya que otra parte del grupo entra en discusión con los sujetos que indisponen a este estudiante, en cuanto a este estudiante, según lo contado, la mayor parte del tiempo que permanece en la institución lo hace de forma aislada.

Por otra parte los estudiantes cuentan que se presentan muchas situaciones de irrespeto, partiendo del uso inadecuado del vocabulario constantemente.

También en esta pregunta fueron reiterativos en que las agresiones de contacto físico son muy reiterativas dentro y fuera de aula, dentro de estas agresiones manifestaron que son: los puños, las patadas, lanzamiento de objetos y empujones bruscos.

En esta pregunta también se pudo observar que los estudiantes están muy divididos, ya que manifestaron siempre rechazo por los sexos opuestos, una situación que se presento fue dada ya que las niñas manifestaban que no querían tener en el salón a los niños, porque son bruscos y groseros, a esto los niños respondieron que las niñas eran unas chillonas y pone quejas.

**¿En algún momento se han sentido agredidos física o verbalmente por alguno de sus compañeros?**

En esta pregunta todo el grupo coincidió al dar un si como respuesta, y se presentaron situaciones muy comunes con la pregunta anterior, pero contadas por diferentes estudiantes.

Esta pregunta desecando diferentes anécdotas que contaban los estudiantes, donde cuentan que los compañeros la gran mayoría del tiempo se la pasan poniendo sobrenombres, dando patadas y puños, por otro lado hay rechazo entre niños y niñas. También se presentan mucha

discriminación por defectos físicos o enfermedades que presentan algunos integrantes del grupo, un caso muy relevante, es el de un estudiante que reitera en diferentes ocasiones que siente mucho rechazo, por tener problemas de dermatitis manifestando que esto hace que sus compañeros lo llamen con diferentes sobrenombres como 'cocodrilo', lo cual produce en él una gran impotencia y tristeza.

Por otro lado, otra estudiante contaba que sus compañeros le llaman gorda todo el tiempo y le ponen diferentes sobrenombres y al momento de esta responderles de forma grosera la empujan y le pegan puños o patadas.

También se presentan diferentes casos donde son constantes los golpes y apodos.

### **¿Cómo reacciona usted cuando se presentan problemas de convivencia?**

En esta pregunta se ponen los puntos que fueron más reiterativos en las respuestas de los estudiantes.

- Corro a contarle a la directora del grupo.
- De una llamo a la coordinadora.
- En ocasiones no hacemos nada y nos burlamos.
- En ocasiones damos coba para que la pelea o el problema continúen.

### **¿Qué hacen los profesores cuando se presentan problemas de convivencia?**

- Nos regañan un momento pero no prestan mucha atención.
- Nos anotan en el observador.
- Si es algo más grave nos llevan donde la coordinadora y llaman los padres de familia.

### **Observador de los estudiantes**

Con respecto al observador, se tuvo en cuenta las faltas más reiterativas que presentaba el grado 4-1 en general, ya que no se pudo lograr hacer un seguimiento más minucioso por cuestiones de política de la institución, también es pertinente aclarar que las situaciones que se daban en el observador de los estudiantes, tuvieron gran similitud con lo expuesto por la directora de grupo y lo contado por los estudiantes en el grupo focal.

- Agresión física.
- Agresión verbal.
- Agresión psicológica.
- Falta de respeto hacia sus profesores y compañeros.
- Incumplimiento de las normas dentro y fuera del aula.

Como soporte a la información brindada, la institución educativa nos concedió el consentimiento para poder abordar esta investigación, y poder aplicar las preguntas y el grupo focal anteriormente expuesto. Teniendo en cuenta la reserva de identidad de los sujetos con los cuales se lleva esta investigación.

### **Caracterización de la convivencia de grado cuarto uno.**

Teniendo en cuenta los instrumentos implementados en el diagnóstico, para determinar los factores que afectaban constantemente la convivencia, se abrió paso a caracterizar y dar orden a las situaciones o acciones más reiterativas.

*Tabla 2 Caracterización de la convivencia*

Clasificación (subcategorías)	Situaciones – comportamientos
Agresión física	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Patadas</li> <li>➤ Puños</li> <li>➤ Empujarse</li> <li>➤ Lanzamiento de objetos</li> <li>➤ Pelea entre dos o más estudiantes</li> </ul>
Agresión verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uso de palabras vulgares</li> <li>➤ Poner apodos</li> <li>➤ Utilizar amenazas</li> </ul>
Agresión psicológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apodos por características físicas.</li> <li>➤ Rechazo por defectos físicos</li> </ul>
Incumplimiento de las normas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uso inadecuado de los enseres del plantel</li> <li>➤ No dar cumplimiento a los horarios</li> <li>➤ Utilizar mentiras en beneficio propio</li> <li>➤ No hacer lo indicado por el docente</li> </ul>

Fuente: elaboración propia de la investigación.

### 3.3 Programa de intervención.

Este programa se planteó partiendo de la clasificación de juego cooperativo planteada por (García, 2006) en cuanto al orden y la prioridad que se le dio a las diferentes fases, fueron propias de los investigadores que llevaron a cabo este estudio, teniendo en cuenta cada concepto y su finalidad.

Tabla 3 Pre-mesociclo

FASE	Ambientación			Familiarización			Resolución de problemas			
Mes	Febrero			Marzo			Abril			
# de Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sesiones por semana	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
Duración sesión	60'	60'	60'	60'	60'	60'	60'	60'	60'	60'
Volumen total semana	120'	120'	120'	120'	120'	120'	60'	120'	120'	120'
Fechas de la semana	18 - 20 feb	25- 27 feb	4 - 6 mar	11 - 13mar	18- 20 mar	27 mar	22-24 abr	29 abr	6-8 mayo	13-15 may
Tipos de juegos cooperativos										
juegos de presentación	40'									
Juegos para conocerse	20'	30'				30'			30'	
Juegos de distención	60'			40'			40'			
Juegos energizantes			20'		20'	20'		20'		
Juegos de confianza		30'	30'	30'	40'			40'		
Juegos de contacto		40'	40'		30'	20'		20'		
Juegos de estima		20'	20'	20'		30'				
Juegos de autoestima				30'	20'	20'				
Juegos cooperativos						20'	20'	40'	90'	120'

Tabla 4 Secuencia Didáctica

Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	sábado	Mes	Unidad didáctica	Estado			
Semana uno	5 Diagnostico Preguntas a directora de grupo.	6	7 Análisis al observador de los estudiantes.	8	9 Grupo focal con los estudiantes.	10	NOVIEMBRE 2018	Identificar problemáticas de convivencia. (Diagnostico)	Completada			
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	sábado				Mes	Unidad didáctica	Estado
	18	19	20	21	22	23	FEBRERO 2019	Juegos para, conocimiento del grupo entre sí, liberar tenciones. (ambientación)	Completada			
Semana uno	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							Unidad didáctica	Estado	
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado				MARZO 2019	Juegos para, conocimiento del grupo entre sí, trabajo de la confianza. (ambientación)	Completada
	25	26	27	28	1	2						
Semana dos	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							MARZO 2019	Juegos para, trabajo de la estima, confianza, brindar afecto. (familiarización)	Completada
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado						
	4	5	6	7	8	9	ABRIL 2019	Juegos para, Liberar tenciones, trabajo de la estima y autoestima, capacidad brindar y recibir afecto. (familiarización)	Completada			
Semana tres	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							Unidad didáctica	Estado	
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado				ABRIL 2019	Juegos para, trabajo de la confianza, estima y autoestima, capacidad brindar y recibir afecto. (familiarización)	Completada
	11	12	13	14	15	16						
Semana Cuatro	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							MAYO 2019	Juegos para, trabajo en equipo, estima y autoestima, capacidad brindar y recibir afecto. (familiarización)	Completada
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado						
	18	19	20	21	22	23	MAYO 2019	Juegos para, trabajo en equipo, estima y autoestima, capacidad brindar y recibir afecto. (familiarización)	Completada			
Semana Cinco	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM									
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	MAYO 2019	Juegos para, trabajo en equipo, estima y autoestima, capacidad brindar y recibir afecto. (familiarización)	Completada			
	25	26	27	28	29	30						
Semana sexta	Festivo		Intervención 10:00-11.00 AM									

Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	ABRIL 2019	Unidad didáctica	Estado	
	1	2	3	4	5	6			X	
Semana séptima	Semana de paro									
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado			X	
	8	9	10	11	12	13				
Semana octava	Semana deportiva									
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado			X	
	15	16	17	18	19	20				
Semana Novena	Semana santa									
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	sábado			Unidad didáctica	Estado
	22	23	24	25	26	27		Juegos para, liberar tensiones y la práctica del trabajo en equipo. (Resolución de problemas)	Completada	
Semana decimo	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	sábado		Unidad didáctica	Estado	
	29	30	1	2	3	4		Juegos para, La confianza y la práctica del trabajo en equipo. (Resolución de problemas)	Completada	
Semana Once	Intervención 6:30-7:30 AM		Festivo							

Día	6	7	8	9	10	11	MAYO 2019	Juegos para, La práctica del trabajo en equipo y determinar, si el grupo conoce fortalezas y calidades de sus compañeros. (Resolución de problemas)		
Semana doce	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM							
Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	sábado			Unidad didáctica	Estado
	13	14	15	16	17	18			Juegos para, la práctica del trabajo en equipo. (Resolución de problemas)	
Semana Trece	Intervención 6:30-7:30 AM		Intervención 10:00-11.00 AM		Grupo focal estudiantes y directora de grupo. -Opiniones del programa.					

Tabla 5 Plan De Clase Sesión N° 1

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos de presentación, conocerse, distensión.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 1</b>	
1. Principios metodológicos	
<p>1.1 <b>Tema:</b> juegos de cooperación para presentarse, conocerse y liberar tensiones (distensión).</p> <p>1.2 <b>Estándar:</b> Integración y ambientación del grupo.</p> <p>1.3 <b>Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p>1.4 <b>Descripción de Materiales y Técnicas:</b> cartulinas, bombas, cuerdas, balón.</p> <p>1.5 <b>Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
2. Principios de clase	
<p>2.1 <b>Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p>2.2 <b>Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p>2.3 <b>Calentamiento:</b> (5 min.) actividad de coordinación e integración</p>	
3. Desarrollo de la clase	
<p><b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. CorazoBnes</b>  Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo Participantes: para 40 personas. Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante. Reglas: a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc. e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.</p> <p><b>2. Espalda con espalda</b>  Objetivo: trabajo en equipo, todos los estudiantes se ubican en parejas y se forman de tal manera que queden sentados espalda con espalda, posteriormente deben intentar ponerse</p>	

de pie sin ayuda de las manos, se realiza el ejercicio en varias ocasiones, esta misma actividad se debe realizar en grupos de 4 y 8 estudiantes.

### **3. Enredados**

Objetivo: trabajo en equipo, se ubican en grupo de 8 estudiantes formando un círculo después de hecho el círculo deben entrelazarse las manos los unos con los otros de tal manera que no queden manos sueltas, posteriormente deben intentar formar un círculo sin soltarse las manos.

### **4. Nombres y números ágiles**

Objetivo: conocer el nombre de los compañeros, se ubican en círculo todos los integrantes del grupo, un estudiante debe ubicarse en el centro del círculo, este debe lanzar un balón hacia arriba y decir el nombre de un compañero el cual debe salir al encuentro con el balón después de recibir el balón debe realizar la misma actividad anteriormente descrita.

### **5. Agarrar la cola**

Objetivo: trabajo en equipo, Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

### **6. La batalla de los globos**

Objetivo: liberar tensión, Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

### **4. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y los valores.

### **5. Bibliografía o Cibergrafía**

<https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>

[http://www.diverrisa.es/uploads/documentos/distension\[1\].pdf](http://www.diverrisa.es/uploads/documentos/distension[1].pdf)

Tabla 6 Diario De Campo Sesión N° 1

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	18 y 20 de febrero de 2019
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra - Carolina Soto Arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	1
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Presentación e integración del grupo y liberación de tensiones.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la primera semana se inició con 27 niños, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión, es bueno aclarar que se presentaron varios inconvenientes donde se pudo evidenciar que en el grupo se presentan varias problemáticas. Una de estas problemáticas se da en la actividad número 1, donde hay varias discusiones a la hora de formar los grupos hay poca apatía al realizar grupos mixtos ya que siempre quieren trabajar niños y niñas aparte.</p> <p>En el transcurso de las actividades el <b>sujeto 1 y 4</b> utilizaban vocabulario inadecuado, como (tonto, bobo, bruto) y otras palabras más fuertes.</p> <p>Al realizar la actividad número 2 donde se llevaba a cabo un juego llamado enredados, se presentó una problemática de agresión física donde el <b>sujeto 1</b> agredió con un puño en el estómago al <b>sujeto 2</b> y este le respondió con una patada en las piernas, posteriormente otro integrante se unió al conflicto propinando diferentes golpes al sujeto que le dio inicio a este conflicto, en esta actividad el <b>sujeto 2</b> trato mal a un compañero diciéndole que no servía para nada.</p> <p>En diferentes actividades el <b>sujeto 3</b> que presenta problemas de piel debido a una dermatitis, fue excluido en tres ocasiones por sus compañeros cuando se llevaron a cabo los juegos, esto provoco que este estudiante perdiera el interés</p>	

y se sintiera triste en el transcurso de la sesión.

En ciertas ocasiones algunos estudiantes mostraron desinterés a la hora de realizar trabajos en equipo, lo que impedía el buen desarrollo de estos

En la actividad numero 3 llamada espalda con espalda, donde esta requería de destreza motriz ya que de espalda en pareja en grupos de 4 y 8 tenían que ponían de pie, al llevarse a cabo esta actividad diferentes estudiantes rechazaban o se dirigían con malas palabras a los estudiantes que se les dificultaba ponerse de pie, en esta actividad el **sujeto 6** le dio una patada muy fuerte a un compañero y el **sujeto 7** fue objeto de burla por parte de algunos compañeros por su orientación sexual.

El **sujeto 3** fue víctima de rechazo por varios de sus compañeros debido al problema de piel que tiene.

Al finalizar se realzo una charla donde se reiteraba el trabajo en equipo y el respeto hacia los compañeros y en ese momento el **sujeto 2** le dijo en repetidas ocasiones orejón a un compañero.

Tabla 7 Rejilla De Observación Sesión N° 1

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1	X		Este sujeto utilizaba malas palabras como, tonto, bobo, bruto, hp
	Sujeto 2	X		Este sujeto trato mal a un compañero, diciéndole que no servía para nada
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4	X		Este sujeto utilizaba malas palabras como tonto, bruto, cuando un compañero no era capaz de realizar la actividad
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1	X		Este sujeto propino un golpe en el estómago de uno de los integrantes del grupo
	Sujeto 2	X		Este sujeto propino una

				pata al sujeto 1
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6	X		Este sujeto golpeo a un compañero dándole una patada muy fuerte en la pierna
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2	X		Este sujeto le dijo en repetidas ocasiones a un compañero que era orejón
	Sujeto 3	X		Este sujeto fue rechazado por diferentes compañero por presentar problemas en su piel
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7	X		Este sujeto fue objeto de burlas por parte de algunos

				compañeros por su orientación sexual
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 1**

En cuanto a la intervención número 1, se presentaron diferentes problemáticas que impidieron al inicio y en el transcurso de la sección el buen desarrollo, es importante aclarar que los estudiantes se vieron sorprendidos por estas actividades, ya que eran totalmente diferentes a lo que estaban acostumbrados a realizar normalmente, en el desarrollo de estas actividades se evidenciaron en repetidas ocasiones agresiones físicas, verbales, problemas para formar grupos mixtos y rechazos hacia compañeros, lo que ocasionó la pérdida de interés por los juegos por parte de algunos estudiantes.

(Ver anexo 1)

Tabla 8 Plan De Clase Sesión N° 2

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos de cooperación, conocerse, confianza, contacto y estima.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 2</b>	
6. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos de cooperación para conocerse, confianza, contacto y estima.</p> <p><b>1.2 Estándar:</b> Integración y ambientación del grupo.</p> <p><b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p><b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> aros, balón de baloncesto, papel y lapiceros</p> <p><b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo</p>	
7. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p><b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p><b>2.3 Calentamiento:</b> (5 min.) actividad de coordinación e integración</p>	
8. Desarrollo de la clase	
<p><b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. Director de orquesta</b> Objetivo, juego para conocerse. Se pone el grupo en círculo mirando todos hacia el interior del mismo, mientras uno del grupo queda fuera. Se nombra a un director de orquesta sin que el jugador que ha quedado fuera sepa quién es el director de orquesta marcará movimiento que los demás tendrán que imitar. La función del que ha quedado por fuera del círculo será adivinar quién es el director, para referirse al que cree que es el director debe decir la edad, nombre y una cualidad buena de este. A su vez el director tendrá que cambiar el movimiento sin que el que lo busca se dé cuenta, y los demás le seguirán.</p> <p><b>2. Romper el círculo</b> Objetivo, juego de confianza. Se forma un círculo con un integrante dentro de este, el cual debe intentar salir del círculo sin que sus compañeros lo permitan, estos deben trabajar unido para impedirlo. Si el de la mitad logra salir el grupo le da un aplauso y un abrazo grupal.</p> <p><b>3. Transportando el balón</b></p>	

Objetivo, juego de confianza. Se forman 2 grupos en un extremo de la cancha de microfútbol, cada grupo tendrá que transportar dos balones de voleibol sin que este toque el suelo y tampoco podrán utilizar sus manos. Deben transportarlo hasta el otro extremo de la cancha. Si el balón se cae o algún integrante utiliza sus manos el grupo inicia desde el principio.

Se forman 4 grupos, en cada grupo habrá un integrante con los ojos vendados, este tendrá que hacer un recorrido de 5 metros hasta un balón, para posteriormente lanzarlo e intentar derribar 3 conos que están a una distancia de 5 metros. Los compañeros de su grupo lo pueden direccionar pero sin tocarlo y solo utilizando aplausos. Esta actividad la realizará cada integrante de cada grupo.

#### **4. Balón en medio**

Objetivo: trabajo en equipo, se establecen subgrupos de 7, lo cual deben organizarse en cruz por consiguiente el balón debe ir en medio, al estar organizados los subgrupos se enumeran de uno a 7, al llamado del profesor el dirá un número el cual el alumno debe salir y correr alrededor de los compañeros hasta llegar a su grupo y meterse por debajo y tratar de coger el balón que está en el medio del círculo.

#### **5. Cadena humana**

Objetivo: trabajo en equipo, se hacen dos subgrupos, deben organizarse en círculo por consiguiente el docente entregará un aro a cada subgrupo, el cual deben ir rotando por todo el círculo cuando llegue el aro al compañero que empezó a realizar la actividad, él debe coger un vaso con agua y tratar de tirárselo a los otros compañeros del subgrupo.

#### **6. Abanico de estimas**

Objetivo: favorecer la confianza, la cooperación y la cohesión entre los miembros del grupo. Esta dinámica debe realizarse cuando ya se conocen o han trabajado de manera conjunta. Los miembros del grupo, se sientan en círculo y cada uno pone su nombre en un papel. El papel se le pasa a la persona de la izquierda y ésta le escribirá algo que le guste de esa persona. Dobra el papel (para que los demás no vean qué ha escrito) y se lo vuelve a pasar a quién tenga a su izquierda y así, hasta que el papel haya dado la vuelta entera. Cuando todo el mundo haya recibido el papel con su nombre de vuelta, se dejarán unos minutos para leerlo y se comentará qué les ha parecido la actividad, cómo se han sentido al leer los comentarios de sus compañeros, etc.

#### **9. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

#### **10. Bibliografía o Cibergrafía**

<https://www.lifeder.com/dinamicas-confianza/>

Tabla 9 Diario De Campo Sesión N° 2

 <p>Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	25 y 27 de febrero de 2019
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina Soto Arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	2
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Aplicar juegos cooperativos que nos permitan abordar: Conocimiento entre integrante del el grupo. La confianza y la estima.</p>	

**DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO**

Se inició esta sección con el llamado a lista, se les explico a los estudiante de forma breve las actividades que realizaríamos, porterilmente nos dirigimos a la cancha de microfútbol.

Al dar inicio a los juegos el **sujeto 3** no quería participar en la clase, por ende se quedó sentado en un costado de la cancha, pero al transcurrir aproximadamente unos 5 minutos se integró al grupo y participo en el desarrollo de la primer actividad, la cual no tuvo inconveniente alguno excepto del antes ya nombrado.

En el desarrollo de los siguientes juegos en algunas ocasiones estudiantes implementaron vocabulario inadecuado, entre estos el **sujeto 2** que fue el más reiterativo. Posteriormente se presentó más exactamente en el juego número 3 de transportar el balón sin las manos y sin dejar caer el balón, los integrantes de uno de los grupos rechazaron en una ocasión el **sujeto 3**, de resto la actividad se desarrolló sin inconveniente. Después de determinado tiempo se les dio tiempo a los estudiantes de tomar una pequeña pausa para que se hidrataran, en el momento que estos se dirigían de regreso a la clase el **sujeto 9** se dirigió al **sujeto 3** llamándolo cocodrilo por lo cual se le llamo la atención.

Pero unos juegos más adelante más exactamente en el juego cadena humana los **sujeto 5 y 9** iniciaron una pelea en la que se agredieron físicamente propinándose diferentes golpes en la cara, estos se les llamo la atención por parte de la directora del grupo.

Es bueno aclarar que se evidenciaron problemas para integrar grupos mixtos pero no tanto como en la primera sección.

Al final de la clase se dio una pequeña charla sobre los valores y trabajo en equipo, al estar todos sentados en círculo un compañero se dirigió con malas palabras al **sujeto 7** diciéndole gay.

Tabla 10 Rejilla De Observación Sesión N° 2

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2	X		En 3 ocasiones utilizo palabra inadecuadas en contra de sus compañeros.
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9	X		Este sujeto trato con malas palabras al sujeto 3 diciéndole cocodrilo
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5	X		Este sujeto golpeo en la cara al sujeto 9
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	

	Sujeto 9		X	Este sujeto golpeo en la cara al sujeto 5
	Sujeto 10		X	
Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3	X		Este sujeto fue excluido por sus compañeros de dos actividades.
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7	X		Este sujeto fue objeto de burla por parte de uno de sus compañeros.
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 2**

En la cuanto a la intervención número 2, se siguieron presentando problemas de agresión físicas, verbales, problemas para formar grupos mixtos y rechazos hacia compañeros, pero es importante recalcar que estas acciones fueron menos que las presentadas en la intervención número 1, a un qué no en gran diferencia. En cuanto a los juegos el grupo en general mostro más

interés hacia los juegos desarrollado; de este modo se dio por terminada la fase número 1 plantada en el programa de intervención, llamada fase de ambientación. (Ver anexo 2)

Tabla 11 Plan De Clase Sesión N° 3

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos de confianza, energizantes, contacto y estima.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 3</b>	
11. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos de, confianza, energizantes, contacto y estima.  <b>1.2 Estándar:</b> familiarización y ambientación del grupo.  <b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.  <b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> aros, balón de voleibol, venda  <b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
12. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase  <b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes  <b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración</p>	
13. Desarrollo de la clase	
<p><b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. Guías</b>  Objetivo, mejorar la confianza en el grupo se forman 4 grupos conformados por 5 integrantes, 3 integrantes del grupo tienen los ojos vendados. Cada equipo se forma en fila tomando los hombros incluyendo los que tienen la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero que tendrá los ojos vendados, este debe de recoger objetos que estarán ubicados en el espacio determinado.</p> <p><b>2. Todos unidos</b>  Objetivo, mejorar la confianza en el trabajo en equipo  Se organiza en grupo en un extremo de la cancha, luego se toman los pies todos con un lazo</p>	

largo, posteriormente deben intentar desplazarse hacia el otro extremo de la cancha, sin lastimarse ni caerse.

### **3. El tren**

Objetivo, mejorar la confianza y el trabajo en equipo, también cumple la función de juego energizante.

Se divide el grupo en 2, se forman 2 filas y se ubican una detrás de otro sentados en el suelo, posteriormente el de adelante le coge con las manos los tobillos al de atrás, todos lo deben hacer, luego los grupos deben intentar desplazarse coordinando los movimientos de tal manera que no se suelten los tobillos y que el avance sea efectivo.

### **4. Lleva cadena**

Objetivo, mejorar la capacidad de velocidad y desplazamiento y el trabajo en equipo. Un participante corre a por el resto del grupo, mientras el resto escapa y evita que no le cojan, cuando el perseguidor coge a alguien se unen de la mano y van a por otra persona. Así al coger a muchas personas se van uniendo de la mano, el juego acaba cuando están todos en la cadena.

### **5. Balón mano al aro**

Objetivo, trabajo en equipo. Se ubica un aro a cada extremo de la cancha amarrado al arco, después se dividirá el grupo en dos subgrupos lo cual deben encestar el balón por el aro, para pasar el balón deben dar tres pasos y lanzar al compañero así sucesivamente hasta que puedan encestar el balón en su cancha correspondiente.

## **14. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

## **15. Bibliografía o Cibergrafía**

<https://educacion2.com/juego-la-cadena/>

Tabla 12 Diario De Campo Sesión N° 3

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	4 y 6 de marzo de 2019
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina Soto Arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	3
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Se trabajó por medios de juegos la confianza del grupo y la capacidad de brindar afecto a los demás, para lograr la familiarización del grupo.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la primera semana se inició con 27 niños, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión, es bueno aclarar que en esta semana disminuyeron las diferentes problemáticas que se dan en el grupo.</p> <p>En la primera actividad que consistía en realizar un juego donde el grupo se ubicaba en círculo y tenían que pasar un aro en un tiempo determinado sin soltarse las mano, solo utilizando sus cuerpos, en esta actividad se presentó un inconveniente, donde un niña se le dificultaba realizar la actividad al pasar el aro, por este motivo el <b>sujeto 1</b> se dirigió a esta con una mala actitud y por otro lado le propino un jalón de cabello lo que hizo que esta niña llorara.</p> <p>Por otro lado, el <b>sujeto 3</b> presento inconvenientes a la hora de integrarse en los diferentes juegos ya que solo mostro interés en las tres primeras actividades.</p> <p>En la actividad 7 llamada balón mano se presente un inconveniente de agresión por parte del <b>sujeto 8</b> donde agredió a un compañero cogiéndolo de la mandíbula con su mano sacudiéndolo, también el <b>sujeto 10</b> trato mal al <b>sujeto 8</b> diciéndole gorda mostreta.</p>	

En ciertas ocasiones algunos estudiantes mostraron desinterés a la hora de realizar trabajos en equipo, ya que no querían trabajar con sus compañeros de sexo opuesto, pero al transcurrir las actividades terminaron realizándolas, haciendo de lado esta problemática.

En esta semana con respecto a la anterior se presentaron mejoras en cuanto al trabajo en equipo y disminuyeron las agresiones.

El **sujeto 2** en varios juegos fue un líder positivo que colaboro con sus compañeros para que estos desarrollaran de la mejor forma las actividades cooperativas.

Tabla 13 Rejilla De Observación Sesión N° 3

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10	X		Este sujeto trato mal al sujeto 8 diciéndole gorda mostreta
Agresiones físicas	Sujeto 1	X		Agredió a una compañera jalándole el pelo cuando esta no era capaz de realizar una actividad
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	

	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8	X		Este sujeto agredió físicamente a un compañero cogiéndole la mandíbula con la mano y sacudiéndosela fuertemente
Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8	X		Este sujeto fue víctima de burla por el sujeto 10 por su aspecto físico.
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### Análisis semana 3

En cuanto a la intervención número 3, se le dio inicio a la fase de familiarización planteada en el programa de intervención; en esta se presentaron cambios notables, como lo son en primera instancia la disminución de las agresiones, al transcurrir las actividades se los estudiantes trabajaron más unidos haciendo un poco de lado las diferencias entre niños y niñas.

Por otro lado en esta intervención se evidenciaron situaciones positivas en cuanto a un sujeto de análisis, ya que este mostro comportamientos positivos, demostrando interés en todas las actividades y brindo a sus compañeros diferentes ideas para el desarrollo de los juegos, y de igual forma fue insistente en lograr el objetivo de los mimos. (Ver anexo 3)

Tabla 14 Plan De Clase Sesión N° 4

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos de distensión conocerse, confianza, estima y autoestima.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
Semana 4	
16. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos de distensión, confianza, estima y autoestima  <b>1.2 Estándar:</b> familiarización, Integración y ambientación del grupo.  <b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.  <b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> aros, balones  <b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
17. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase  <b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aladaños, participación activa de docente y estudiantes  <b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración</p>	
18. Desarrollo de la clase	
<p><b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. Cambio de lazarillo</b>  Objetivo, lograr la confianza en el compañero, se requiere total seguridad en el lugar donde se va a hacer evitando sitios con desniveles, socavones o cualquier espacio de peligro potencial.  Como el anterior, empezar por parejas vendándose uno los ojos a modo de ciego y el otro haciendo de lazarillo y manteniendo el contacto con el ciego, el lazarillo lo sujeta con una mano por un brazo guiándolo, dirigiendo su movimiento. Sin hablar, sólo pronunciando STOP si requiere que el ciego se pare de golpe.  Cuando el facilitador dé la señal, el lazarillo suelta a su ciego que seguirá andando unos</p>	

momentos por su cuenta, confiando, mientras llega otro lazarillo cambiando de esta manera las parejas de lazarillos-ciegos, sin hablar ni comunicar al ciego quién es su nuevo lazarillo. Se pueden hacer varios cambios dejando esos momentos al ciego andando sólo en confianza.

### **2. Juego de mímica.**

Objetivo, lograr la autoestima en el grupo. Cada niño anota cosas que se le dan bien y otras que le gustaría mejorar. A continuación expone, utilizando la mímica, aquello en lo que es bueno, y sus compañeros tendrán que adivinarlo.

### **3. La corriente eléctrica.**

Nos sentamos todas en círculo. Dividimos el grupo por la mitad de manera que todas las personas se agarran de la mano menos las que están en frente del generador (la dinamizadora). Yo soy el generador de energía. Pasaré la energía por ambos lados de mis costados enviando un apretón de manos que se transmite de una persona a otra de forma consecutiva. Cuando la energía (el apretón) llega a la última persona de cada equipo, esa persona le da un abrazo (o un beso) a la persona final del otro equipo. Quien recibe el abrazo o el beso se pone a mi lado y el resto del equipo de su lado se desplaza un puesto en las sillas. Repetimos la actividad de nuevo varias veces. La primera vez lo hacemos pasando la energía con las manos visibles. Después escondemos las manos para no ver cómo avanzan los apretones.

## **19. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

## **20. Bibliografía o Cibergrafía**

<https://pazuela.files.wordpress.com/2019/02/07-juegos-cooperativos-de-estima-2019.pdf>

<https://juegosydinamicasdegrupo.blogspot.com/p/confianza.html>

[https://elpais.com/economia/2016/03/17/actualidad/1458211539\\_319733.html](https://elpais.com/economia/2016/03/17/actualidad/1458211539_319733.html)

Tabla 15 Diario De Campo Sesión N° 4

	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	11 y 13 de febrero de 2019
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	4
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Generar confianza en grupo, hacer juegos de distensión para liberar tensión y familiarización del grupo.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la 4 semana se inició con 26 niños, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo ‘‘cancha microfútbol’’ se dio inicio a la sesión, en esta sesión se presentaron diversas problemáticas una de ellas fue al iniciar la sesión, donde la mayoría del grupo no se ponían de acuerdo al momento de formar las parejas, más que todo esto se reflejaba al formar parejas mixtas.</p> <p>En la actividad 1 que se caracterizaba por ser en parejas donde un integrante tenía los ojos vendados y era guiado por su compañero, en esta actividad el <b>sujeto 4</b> cruzo su pie con el del compañero al cual estaba guiando provocando que este se callera y se lastimara la rodilla y el brazo. Este fue el único inconveniente en esta actividad.</p> <p>En la actividad número 2 que consistía en hacer mímica, donde cada estudiante mostraba por medio de su cuerpo lo que gustaba y las cosas que no le gustaban de sí mismo, en esta actividad el <b>sujeto 3</b> solo participo al adivinar algunas cualidades de sus compañeros, pero se mostró apático a la hora de salir hacer la actividad, lo cual provoco que sus compañeros le insistieran en que participara, pero este no quiso y se alejó del grupo.</p>	

En la última actividad llamada corriente eléctrica el **sujeto 6** no le quiso dar la mano al **sujeto 1** y se refirió a él con malas palabras como, negro asqueroso, en esta misma actividad el **sujeto 10** no quiso darle el abrazo al **sujeto 3** diciendo que le daba asco.

Al finalizar la sesión cuando el grupo se dirigía al salón, dos integrantes del grupo discutieron y posteriormente iniciaron una pelea la cual fue detenida por el docente investigador.

Tabla 16 Rejilla De Observación sesión N° 4

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6	X		Este sujeto le dijo malas palabras como negro asqueroso al sujeto 1
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10	X		Este sujeto le dijo al sujeto número 3 que le daba asco abrazarlo
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4	X		Este sujeto provoco que un compañero se callera
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	

	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3	X		Este sujeto fue víctima de rechazo por el sujeto 10
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

#### Análisis de la semana 4

En cuanto la intervención número 4, se dio una buena participación por parte del grupo en generar, pero también se evidenciaron problemáticas de agresión física, verbal y situaciones de rechazo. Pero por otro lado, el grupo mostro una postura de insistencia en una actividad donde querían integrar al sujeto número 3 que casi siempre era excluido y discriminado, pero cabe aclarar que de igual manera este sujeto se sintió extraño e incómodo con esta situación y prefirió alejarse: en cuanto al proceso de investigación esta situación es positiva así el sujeto no quisiera participar, ya que el grupo tubo un gesto de compañerismo e intento contagiar de confianza al sujeto a pesar de no lograr la participación de este. (Ver anexo 4)

Tabla 17 Plan De Clase Sesión N° 5

<b>Plan de clase</b>	
<b>Tema: Juegos energizantes, contacto y autoestima.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 5</b>	
<b>21. Principios metodológicos</b>	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos energizantes, confianza, contacto y autoestima.</p> <p><b>1.2 Estándar:</b> Integración y familiarización del grupo.</p> <p><b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p><b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> bolsas, balones, papel, cuerda.</p> <p><b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
<b>22. Principios de clase</b>	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p><b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p><b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración</p>	
<b>23. Desarrollo de la clase</b>	

### **3.1 Actividades o habilidad motora:**

#### **1. Espalda con espalda**

Objetivo, juego para activar la energía y la habilidad de correr, consiste en ubicar parejas que estuvieran sentados espalda con espalda, en la línea derecha estaba el color azul y en la izquierda el rojo, por consiguiente el docente debía decir alguno de los dos colores lo cual el equipo contrario debía salir a coger al compañero que fue llamado por el color.

#### **2. balón encima de la cabeza**

Objetivo, permitir el contacto entre los estudiantes, consiste en hacer dos grupos los cuales debían estar sentados en línea recta, el primer estudiante de cada fila debía pasar el balón por encima de los compañeros hasta llegar al último el cual debía pasar delante de la fila y así sucesivamente hasta llegar al extremo de la cancha.

#### **3. Lazarillo y el balón**

Objetivo, permite la confianza y el contacto entre las parejas, consiste en hacer dos grupos los cuales debían estar divididos en parejas, lo cual uno de los dos debía ir vendado y brincando en un pie y el compañero del lado debía ir rebotando el balón y tomando la mano del compañero sin soltarlo así sucesivamente debían ir pasando las parejas de cada grupo.

### **24. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

### **25. Bibliografía o Cibergrafía**

Tabla 18 Diario de Campo Sesión N° 5

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	18 al 20
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	5
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b> Integración del grupo y liberación de tensiones.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la 5 semana se inició con 24 niños, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión, es bueno aclarar que en esta semana disminuyeron las diferentes problemáticas que se presentaron en semanas en las semanas anteriores.</p> <p>Se inició con la primera actividad la cual consistía en ubicar parejas que estuvieran sentados espalda con espalda, en la línea derecha estaba el color azul y en la izquierda el rojo, por consiguiente el docente debía decir alguno de los dos colores lo cual el equipo contrario debía salir a coger al compañero que fue llamado por el color.</p> <p>En la actividad 2 llamada pasar el balón, que consistía en hacer dos grupos los cuales debían estar sentados en línea recta, el primer estudiante de cada fila debía pasar el balón por encima de los compañeros hasta llegar al último el cual debía pasar delante de la fila y así sucesivamente hasta llegar al extremo de la cancha, en esta actividad se presentó un inconveniente de agresión física por parte del <b>sujeto 5</b> donde agredió físicamente al <b>sujeto 7</b> empujándolo fuertemente lo cual hizo que el sujeto callera.</p>	

Finalmente se realizó la actividad 3, que se llamaba el lazarillo y el balón que consistía en hacer dos grupos cuando en un momento se soltaría el balón. Se hizo una charla de reflexión cuando se terminó la actividad, en la que se habló de los sentimientos que se sintieron al momento de jugar y de cómo se sintieron al perder. Se hizo una charla de reflexión cuando se terminó la actividad, en la que se habló de los sentimientos que se sintieron al momento de jugar y de cómo se sintieron al perder.

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1	X		Este sujeto agredió verbalmente al sujeto 6 con palabras como ballena, gorda.
	Sujeto 2		X	Cabe resaltar que el sujeto 3 ha venido mostrando desinterés en algunas de las actividades, es llamado por el profesor a participar en ellas y su respuesta es, no soy capaz, me da pena.
	Sujeto 3		X	Se hizo una charla debido a la poca participación que se evidencio por parte de algunos estudiantes, en la charla se presentó un problema de agresión verbal por parte del <b>sujeto 1</b> , donde utilizo palabras grotescas al <b>sujeto 6</b> diciéndole que era una gorda y que no cabía en ningún lado.

Tabla 19 Rejilla De Observación Sesión N° 5

	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5	X		Este sujeto agredió físicamente al sujeto 7 empujándolo fuertemente.
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	

	Sujeto 6	X	Este sujeto fue agredida por el sujeto 1 con palabras grotescas por su físico, palabras como gorda, ballena, etc.
	Sujeto 7		X
	Sujeto 8		X
	Sujeto 9		X
	Sujeto 10		X

### **Análisis semana 5**

En cuanto a la intervención número 5, en cuanto a los sujetos de análisis, se presentaron cambios positivos más notables debido a que se presentaron menos situaciones de arción, pero en cuanto al sujeto número 3 sigue presentando problemas a la hora de relacionarse con los compañeros y participar de los juegos, teniendo en cuenta que estos ya casi no le hacen comentarios que lo puedan afectar. Por otro lado, se siguen presentando problemas a la hora de formar grupos mistos, siendo esta problemática más notoria al inicio de las actividades ya que con el transcurrir de las mismas, estas situaciones van disminuyendo. (Ver anexo 5)

Tabla 20 Plan De Clase Sesión N° 6

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos energizantes, confianza, contacto y estima</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
Semana 6	
26. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos energizantes, confianza, contacto y estima.</p> <p><b>1.2 Estándar:</b> Integración y familiarización del grupo.</p> <p><b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p><b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> balones, cuerda</p> <p><b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
27. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p><b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p><b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración</p>	
28. Desarrollo de la clase	
<p><b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. Gira el balón</b> Objetivo, cooperación de todos los integrantes del grupo, consistía en amarrar un lazo al balón, lo cual el profesor debía estar ubicado en el medio de la cancha y luego en el círculo habían unos objetos que debían coger los estudiantes al momento de que el profesor empezara a girar el balón, el estudiante que tocara el balón inmediatamente se paraba la actividad.</p> <p><b>2. Pasa el balón por encima de la bolsa</b> Objetivo, cooperación del grupo, consiste en que en una línea lateral se debían hacer parejas y coger una bolsa lo cual debían ir pasando un número determinado de balones en el menor tiempo posible, al dejar caer el balón de la bolsa debían comenzar desde el principio, se dio un tiempo determinado de 3 minutos para el total de 20 balones.</p> <p><b>3. pasa la cuerda</b> Objetivo, cooperación grupal, la actividad consistía en que el docente con un sujeto debían batir la cuerda por ende los demás compañeros debían pasar la cuerda sin tocarla, el que tocara la cuerda se devolvía y buscaba la solución para pasar con todo el grupo.</p>	

#### **4. Adivina la profesión**

Objetivo, general la confianza en el grupo, se realizaba un círculo con los estudiantes, el docente llamaba a cada uno para entregarle un papelito con una profesión la cual debían imitar haciendo mímica sin decir ninguna palabra.

#### **5. Guías**

Objetivo mejorar la confianza en el grupo

Se forman 4 grupos conformados por 5 integrantes, 3 integrantes del grupo tienen los ojos vendados. Cada equipo se forma en fila tomando los hombros incluyendo los que tienen la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de adelante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero que tendrá los ojos vendados, este debe recoger objetos que estarán ubicados en el espacio determinado.

#### **6. Todos unidos**

Mejor la confianza en el trabajo en equipo

Se organizan en un solo grupo en un extremo de la cancha, luego se atan los pies todos con un lazo largo, posteriormente deben intentar desplazarse hacia el otro extremo de la cancha, sin lastimarse ni caerse.

#### **7. El tren**

Mejorar la confianza y el trabajo en equipo, también cumple la función de juego energizante. Se divide el grupo en 2, se forman 2 filas y se ubican una detrás de otra sentados en el suelo, posteriormente el de adelante los coge con las manos los tobillos al de atrás, todos lo deben hacer, luego los grupos deben intentar desplazarse coordinando los movimientos de tal manera que no se suelten los tobillos y que el avance sea efectivo.

#### **29. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

#### **30. Bibliografía o Cibergrafía**

<https://www.lifeder.com/dinamicas-confianza/>

Tabla 21 Plan De Clase Sesión N° 6

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	27 de marzo
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	6
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b> La cooperación del grupo, por medio de actividades energizantes y generar confianza para la familiarización del grupo.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la 6 semana se inició con 24 niños, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión, es bueno aclarar que en esta semana disminuyeron las diferentes problemáticas que se presentaron en semanas en las semanas anteriores.</p> <p>Se inició con la primera actividad la cual se llamaba girar el balón que consistía en amarrar un lazo al balón, lo cual el profesor debía estar ubicado en el medio de la cancha y luego en el círculo habían unos objetos que debían coger los estudiantes al momento de que el profesor empezara a girar el balón, el estudiante que tocara el balón inmediatamente se paraba la actividad, durante esta actividad el profesor explico claramente que era una actividad de cooperación de todo el grupo, pero algunos estudiantes no estuvieron de acuerdo ya que pedían al docente que se formara grupos, que no querían trabajar con los demás compañeros, en esta actividad el <b>sujeto 1</b> trato de gorda al <b>sujeto 6</b>.</p> <p>Se realizó la actividad 2, se llamaba pasa el balón por encima de la bolsa consiste en que en una línea lateral se debían hacer parejas y coger una bolsa lo cual debían ir pasando un número determinado de balones en el menor tiempo posible, al dejar caer el balón de la bolsa debían comenzar desde el principio, se dio un tiempo determinado de 3 minutos para el total de 20 balones. En esta actividad se presentaron varias problemáticas donde los <b>sujetos 1,</b></p>	

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
----------------	-------------------	-------------	----------------	---------------

**2, 10** no querían participar de la clase y solo querían jugar futbol, también hubo una agresión física por parte del **sujeto 2** a un compañero donde lo empujó bruscamente el cual cayó al piso, el **sujeto 8** agredió verbalmente a un compañero diciéndole bobo, tonto.

En la actividad tres, llamada pasa la cuerda la actividad consistía en que el docente con un sujeto debían batir la cuerda por ende los demás compañeros debían pasar la cuerda sin tocarla, el que tocara la cuerda se devolvía y buscaba la solución para pasar con todo el grupo. En esta actividad el **sujeto 1 y 2** no quisieron participar.

Finalmente en la actividad 4, llamada adivina la profesión se realizaba un círculo con los estudiantes, el docente llamaba a cada uno para entregarle un papelito con una profesión la cual debían imitar haciendo mímica sin decir ninguna palabra. En esta actividad algunos compañeros no participaron como el sujeto **1, 2 y 10** y otros no lo querían hacer porque les daba pena realizar la actividad.

Cabe resaltar que **el sujeto 3** en esta ocasión participo más de las actividades presentadas por el profesor.

Agresiones verbales	Sujeto 1	X		Trato de gorda al sujeto 6
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8	X		Este sujeto trato de bobo a un compañero
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2	X		Este sujeto agredió al sujeto a un compañero empujándolo contra el piso
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

Tabla 22 Rejilla De Observación Sesión N° 6

### Análisis de la semana 6

En cuanto a la intervención número 6, se evidenciaron problemáticas anteriores, como las agresiones físicas y verbales por parte de algunos sujetos de análisis, en cuanto al desarrollo de los juegos se presentaron varias actitudes de desinterés hacia estos, ya que los estudiantes reflejaron deseos de practicar juegos deportivos competitivos, lo que tampoco querían hacer un solo grupo de trabajo con todos los integrantes del grupo.

Por otra parte en cuanto al sujeto numero 3 mostros más interés en participar de forma activa en los juegos. (Ver anexo 6)

Tabla 23 Plan De Clase Sesión N° 7

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos de distensión y cooperación</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 7</b>	
31. Principios metodológicos	
<b>1.1 Tema:</b> juegos de distención y conocerse. <b>1.2 Estándar:</b> Integración y resolución de problemas <b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos. <b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> bastones, aros, conos. <b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.	
32. Principios de clase	
<b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase <b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes <b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración	
33. Desarrollo de la clase	

### **3.1 Actividades o habilidad motora:**

#### **1. Giros coordinados.**

Objetivo trabajo en equipo cooperación y distención.

Todos los integrantes del grupo forman un círculo, cada integrante tiene un bastón o un palo de escoba, el cual sostienen al frente de cada uno con las 2 manos, el objetivo es lograr girar a la derecha y a la izquierda dejando en palo en su lugar y cogiendo el bastón del compañero sin que ninguno de estos caiga y así el grupo gira sincronizada mente, el profesor es el que le dice hacia qué lado gira el grupo.

#### **2. El ascensor**

Objetivo es el desarrollo de la cooperación, trabajo en equipo, distención y creatividad buscando estrategias. Cada grupo se coloca alrededor de un aro. Los integrantes se sitúan muy juntos, con los brazos sobre los hombros de sus compañeros y con los pies debajo del aro. El juego consiste en hacer subir el aro desde los pies hasta la cabeza sin que nadie utilice las manos. Al final, el aro deberá quedar rodeando la cabeza de los niños del grupo.

#### **3. La corona**

Objetivo cooperación, comunicación y colaboración entre compañeros.

Se forman tríos, los integrantes de cada trío se colocan en círculo y se ponen un aro en las cabezas.

Los integrantes, con las manos en la espalda, se desplazan por el espacio tratando de que no se les caiga el aro. Si esto ocurre, tendrán que esperar a que venga otro grupo que, sin quitarse el aro, recoja el del suelo para que puedan continuar.

#### **4. El camino se ensancha**

Cooperación, comunicación entre compañeros, creatividad y busca de estrategias.

Se pintan dos líneas que, partiendo de un mismo punto, divergen progresivamente (formando un ángulo agudo). Los integrantes se sitúan en el punto de intersección de ambas líneas. Se intenta llegar hasta el final de las líneas. Solo se puede avanzar tomando contacto con ambas líneas o, cuando esta no sea posible, formando parte de una cadena de jugadores en cuyos extremos haya niños que estén en contacto con ellas. Solo se considera alcanzado el objetivo del grupo si todas las personas llegan hasta el final. Si se falla, se vuelve a iniciar.

### **34. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

### **35. Bibliografía o Cibergrafía**

- Juegos cooperativos y educación física por (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2005)

Tabla 24 Diario De Campo Sesión N° 7

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	22 de abril
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 23

<b>SEMANA</b>	7
<b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b>	
La cooperación del grupo, por medio de la resolución de problemas	
<b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b>	
<p>En la 7 semana se inició con 23 estudiante, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar, se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión.</p> <p>Se dio inicio con el primer juego, llamado giros coordinados el cual consistía en formar un círculo, el cual debía girar sin dejar caer unos bastones que sostenía cada integrante de cada grupo, al inicio de esta actividad se dio una problemática con los bastones, ya que el grupo comenzó a realizar un tipo de juego de espadachines lo cual no era el objetivo, por ende se les llamo la atención y se les indico el buen uso de los implementos, orientándolos a realizar la actividad correctamente, esta después transcurrió con normalidad.</p> <p>En la segunda actividad, llamada el ascensor la cual consistía en que cada grupo se coloca alrededor de un aro. Los integrantes se situaban muy juntos, con los brazos sobre los hombros de sus compañeros y con los pies debajo del aro. El juego consistía en hacer subir el aro desde los pies hasta la cabeza sin que nadie utilice las manos. Al final, el aro deberá quedar rodeando la cabeza de los niños del grupo. En esta el <b>sujeto 3</b> se ausento gran parte de esta, por lo cual se le llamo la atención y la recibió de la mejor manera, de resto esta actividad se desarrolló con normalidad.</p> <p>En la tercer actividad, se efectuó el juego la corona, el cual consistía en transportar un aro en tríos, utilizando solo la cabeza y con las manos atrás, en esta actividad se dieron problemáticas por las diferentes estaturas que se daban entre los tríos, pero el grupo busco la solución y se distribuyeron de tal manera que todos quedaran de la mejor manera, el <b>sujeto 8</b> fue promotora de esta idea y colaboro constantemente en organizar los tríos. Por otro lado el <b>sujeto 3</b> se ausento por que no estaba satisfecho con los compañeros que le toco, y se refirió a estos como bobos dormidos.</p> <p>Posteriormente en la actividad número cuatro, llamada el camino se ensancha, la cual consistía en hacer un recorrido con forma de ángulo, debían terminarlo sin que los integrantes que lo recorrían se soltaran. Este juego fue muy llamativo para el grupo, ya que el objetivo a lograr no era fácil de lograr, lo que los invito a buscar alternativas, es bueno resaltar que en esta el sujeto <b>2,4 y 7</b> formaron un trio y fueron muy reiterativos en la actividad, lo que causo que el resto del grupo se centrara en pedirle sugerencia a estos, por otro lado la <b>sujeto 8</b> logro realizar la actividad correctamente con otras dos integrantes del grupo.</p> <p>Es bueno recalcar que, en esta semana el <b>sujeto 3</b> participo de todas las actividades.</p>	

Tabla 25 Rejilla De Observación Sesión N° 7

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3	X		Se refirió en un juego a dos de sus compañeros como bobos dormidos.
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 7**

En cuanto a la intervención número 7, se le dio inicio a la fase de resolución de problemas planteada en el programa de intervención; en esta se presentaron cambios notables en cuanto a los sujetos de análisis, ya que solo se evidencio en estos una sola agresión verbal, también cabe resaltar que estos sujetos mostraron más interés por el trabajo en equipo, ya que constantemente brindaron ideas para resolver objetivos planteados en los juegos; cabe también mencionar que estos sujetos brindaron apoyo a todo el grupo, lo que ocasionó que estos los compañeros los

miraran como uno líderes positivos, lo que es de suma importancia para este estudio ya que son situaciones de cambios positivos.

Por otra parte, se aclara que previo a esta intervención se presentaron inconvenientes por cronograma de la institución lo que ocasionó el retraso del programa, dentro de esta programación se encontraron los juegos intercalases, lo que permito que los estudiantes calmaran un poco el deseo por competir, lo que resulto beneficioso para las intervenciones de esta investigación. (Ver anexo 7)

Tabla 26 Plan De Clase Sesión N° 8

<b>Plan de clase</b>	
<b>Tema: Juegos energizantes, confianza, contacto y cooperativos.</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 8</b>	
<b>36. Principios metodológicos</b>	
<b>1.1 Tema:</b> juegos energizantes, confianza, contacto y cooperativos. <b>1.2 Estándar:</b> Integración y resolución de problemas <b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos. <b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> Colchonetas, bombas, aros <b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.	
<b>37. Principios de clase</b>	
<b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase <b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aladaños, participación activa de docente y estudiantes <b>2.3 Calentamiento:</b> (5min.) actividad de coordinación e integración	
<b>38. Desarrollo de la clase</b>	
<b>3.1 Actividades o habilidad motora:</b> <p><b>1. Vamos dentro</b>            Se distribuyen aros por diferentes partes del campo, todos los integrantes corren por el espacio determinado libremente, a la seña del profesor todos entran en los aros, el grupo debe conseguir que nadie quede por fuera de los aros. Cada vez se quitaran más aros, lo</p>	

cual genera un mayor trabajo en equipo.

### **2. El caracol gigante**

Los participantes forman diferentes grupos, el juego consiste en que el grupo se debe mover llevando una colchoneta con la cabeza sin que esta caiga, se realiza con desplazamiento libre y luego con obstáculos.

### **3. Soplando**

Se forman diferentes grupo, muy juntos, cada grupo tendrá un globo.

Una vez que los participantes están preparados, deben elevar los globos mediante soplidos y mantenerlos en el aire. Si uno de los globos cae al suelo, se solicita ayuda de un miembro de otro grupo que, con sus manos, lo pone de nuevo en juego.

### **4. Voy volando**

Un integrante se tumba boca abajo sobre una colchoneta. Otros cuatro integrantes sujetan la colchoneta.

Tras la señal el que esta tumbado en la colchoneta comienza a soplar un globo desde una línea de partida a una línea final. Los otros 4 compañeros van llevando la colchoneta.

Periódicamente se cambian los roles.

## **39. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

## **40. Bibliografía o Cibergrafía**

Tabla 27 Diario De Campo Sesión N° 8

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	29 Y 1 de mayo
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra  Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	8
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>La cooperación del grupo, por medio de actividades energizantes y generar confianza en grupo por medio de la resolución de problemas.</p>	
<p><b>DESCRIPCION DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la 8 semana se inició con 27 estudiante, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar, se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión.</p> <p>Se dio inicio a la sección de forma agradable, todo el grupo muy atento y con mucha disposición al momento de realizar el primer juego llamado vamos dentro, en este juego que consistía en que los integrantes del grupo debían ingresar a unos aros a la orden del maestro, sin que ningún integrante quedara por fuera. El grupo siempre trabajo cooperativamente, ya que siempre se dio una colaboración mutua.</p> <p>En la segunda actividad, llamada el caracol gigante, que consistía en transportar una colchoneta en grupos sin utilizar las manos y venciendo obstáculos. Al inicio de este juego se presentaron problemas al formar los grupos, ya que querían competir las niñas contra los niños, por lo que se les aclaro la importancia del trabajo en equipo lo que permitió posteriormente el buen desarrollo del juego.</p> <p>En la tercera actividad llamada soplando el globo, que consiste en transportar un globo de un extremo a otro por</p>	

grupos, sin que este tocara el suelo y solo soplando. En el desarrollo de esta actividad, el **sujeto 1** se disgustó con una compañera por que dejó caer el globo y la escupió en la espalda, posteriormente se le llamó la atención y se continuó con la actividad, pero al final está este sujeto siguió disgustado volvió a escupir a la misma compañera en la cara, lo cual generó disgusto en la mayoría de los integrantes del grupo, lo que provocó que estos le llamaran la atención provocando que el **sujeto 1** se calmara.

En la última actividad, llamada voy volando, el **sujeto 2** fue un líder positivo ya que fue reiterativo en brindar ideas al grupo lo que generó que el grupo recurriera a él constantemente.

Por último es bueno aclarar que el **sujeto 3** participó activamente en todas las actividades.

Tabla 28 Rejilla De Observación Sesión N° 8

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1	X		Este sujeto escupió en la cara a una compañera
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 8**

En cuanto a la intervención número 8, se presentaron situaciones positivas partiendo de algo negativo, debido a que uno de los sujetos de análisis agredió a uno de los compañeros, esto generó actitudes positivas en cuanto a la unión del grupo para demostrar el rechazo hacia la actitud negativa de este sujeto. En cuanto al desarrollo de los juegos se dieron con tranquilidad y de forma activa por parte del grupo y de los sujetos de estudio, se retiraron también que en algunas actividades los sujetos de análisis fueron líderes positivos lo que refleja cambios importantes en el transcurrir de la intervención. (Ver anexo 8)

Tabla 29 Plan De Clase Sesión N° 9

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos cooperativos</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 9</b>	
41. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos cooperativos</p> <p><b>1.2 Estándar:</b> Integración y resolución de problemas</p> <p><b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p><b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> Papel, marcadores, aros, platos de colores</p> <p><b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
42. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p><b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p><b>2.3 Calentamiento:</b> No se presento</p>	
43. Desarrollo de la clase	
<p><b>a. Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. Pasa al aro</b> Objetivo, trabajar en equipo. Se ubican dos hileras de aros con el mismo número de aros cada hilera, después se le dice a los estudiantes que se ubiquen en cada aro, en cada hilera hay un aro vacío el cual deben ir pasando por toda la hilera de estudiantes que están dentro de los aros, el aro debe llegar hasta el último y este debe ser puesto en el suelo, por consiguiente se va avanzando hasta que cada grupo llegue al extremo de la cancha.</p> <p><b>2. Triqui- Traka</b> Objetivo, trabajo en equipo. Se ubican dos hileras y al frente están ubicados 9 aros, lo cual cada integrante de cada grupo debe salir y poner un plato con determinado color, después debe ir a tocar el siguiente compañero para que salga a poner el siguiente plato y así sucesivamente hasta formar el triki-traka.</p> <p><b>3. Dibujo en la espalda</b> Objetivo, trabajo en grupo. Se ubican dos hileras sentados, al frente de cada hilera el primer compañero debe tener un marcador y una hoja en blanco, por consiguiente el docente a los estudiantes que se encuentran al final de la hilera les mostrara un dibujo el</p>	

cual deben tratar de dibujar con el dedo al siguiente compañero y así sucesivamente hasta llegar al primero, este debe tratar de plasmar en el papel lo dibujado en la espalda.

#### **4. Final de la clase**

**4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):** al finalizar la clase se le realizó una charla sobre la convivencia y como les pareció las actividades.

#### **5. Bibliografía o Cibergrafía**

Tabla 30 Diario De Campo Sesión N° 9

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	6 y 8 de mayo
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra  Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	9
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Presentación e integración del grupo por medio de actividades cooperativas y la resolución de problemas</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la semana9 se inició con 27 estudiante, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar, se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo “cancha microfútbol” se dio inicio a la sesión.</p> <p>Se dio inicio a la sección de forma agradable, todo el grupo muy atento y con mucha disposición al momento de realizar el primer juego llamado pasa al aro que consistía en hacer dos hileras de aros con el mismo número de aros cada hilera, después se le dice a los estudiantes que se ubiquen en cada aro, en cada hilera hay un aro vacío el cual deben ir pasando por toda la hilera de estudiantes que están dentro de los aros, el aro debe llegar hasta el último y este debe ser puesto en el suelo, por consiguiente se va avanzando hasta que cada grupo llegue al extremo de la cancha. En esta actividad se presentó la falta del trabajo mixto, al decir que se ubicaran en los aros todos los niños se hicieron en un extremo y todas las niñas en el otro extremo, esto mostro que la falta de interés por trabajar en grupos mixtos.</p>	

En la actividad, llamada triqui-traka que consistía en hacer dos hileras y al frente están ubicados 9 aros, lo cual cada integrante de cada grupo debe salir y poner un plato con determinado color, después debe ir a tocar el siguiente compañero para que salga a poner el siguiente plato y así sucesivamente hasta formar el triqui-traka. En esta actividad no se presentó ningún problema.

En la actividad llamada dibujo en la espalda que consistía en hacer dos hileras sentados, al frente de cada hilera el primer compañero debe tener un marcador y una hoja en blanco, por consiguiente el docente a los estudiantes que se encuentran al final de la hilera les mostrara un dibujo el cual deben tratar de dibujar con el dedo al siguiente compañero y así sucesivamente hasta llegar al primero, este debe tratar de plasmar en el papel lo dibujado en la espalda. En esta actividad no se presentó ningún problema.

Por último es bueno aclarar que el sujeto 3 participó activamente en todas las actividades.

Tabla 31 Rejilla De Observación sesión N° 9

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1	X		Este sujeto escupió a un compañero en la cara
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

Agresiones psicológicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 9**

En cuanto a la intervención número 9, fue muy positiva ya que no se presentaron situaciones de agresiones, y el grupo trabajo logrando dar una buena fluidez a los juegos, en cuanto a la participación de sujeto 3 fue muy activo lo que resulta positivo para esta investigación. Por otro lado cabe aclarar que se siguieron presentando inconvenientes al formar grupos mixtos, pero esto no fue causante para indisponer el desarrollo de los juegos ya que se dio solo en una ocasión. (Ver anexo 9)

Tabla 32 Plan De Clase Sesión N° 10

Plan de clase	
<b>Tema: Juegos cooperativos</b>	<b>Año: 2019</b>
<b>Grado: 4</b>	<b>Horas de clase: 2 hora</b>
<b>Colegio: Institución educativa José Joaquín Jaramillo</b>	
<b>Profesor titular: Nora Eliana Gómez</b>	<b>Investigadores: Carolina Soto Arias y Diego Alejandro Becerra</b>
<b>Semana 10</b>	
44. Principios metodológicos	
<p><b>1.1 Tema:</b> juegos cooperativos</p> <p><b>1.2 Estándar:</b> Integración y solución de problemas</p> <p><b>1.3 Objetivos funcionales (saber, hacer, ser):</b> relacionamiento del grupo utilizando actividades motrices mediante juegos cooperativos.</p> <p><b>1.4 Descripción de Materiales y Técnicas:</b> pelotas de colores, cancha de microfútbol.</p> <p><b>1.5 Método:</b> Juegos para establecer relaciones entre los mismos miembros del grupo.</p>	
45. Principios de clase	
<p><b>2.1 Verificación de asistencia:</b> se verificara la asistencia en los primeros 3 minutos de clase</p> <p><b>2.2 Descripción del contexto de clase:</b> cancha múltiple, con espacios aledaños, participación activa de docente y estudiantes</p> <p><b>2.3 Calentamiento:</b> No se presenta</p>	
46. Desarrollo de la clase	
<p><b>a. Actividades o habilidad motora:</b></p> <p><b>1. pelotas de colores</b></p> <p>Para dar inicio a este juego se ubican todos los estudiantes alrededor del circulo de la cancha de microfútbol, dentro de este círculo encontraran pelotas de diferentes colores ubicadas en toda la mitad del circulo; posteriormente se les indica que el objetivo del juego es lograr coger la pelota dependiendo del color indicado por el profesor, con la condición de que ningún integrante debe hacer contacto con la parte interna del círculo, por ende el trabajo en equipo es fundamental para lograr atrapar las pelotas.</p> <p>Por último se implementó una charla con los estudiantes y la directora de grupo (grupo focal), en la cual se le realizo unas preguntas que nos permitiera dar a conocer como se sintieron y que pensaban, de la ejecución del programa.</p>	
6. Final de la clase	
<b>4.1 Evaluación (saber, hacer, ser):</b> aplicación del grupo focal.	
7. Bibliografía o Cibergrafía	

Tabla 33 Diario De Campo Sesión N° 10

 <p><b>UCEVA</b> UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA Institución Universitaria Pública de Educación Superior</p>	<p align="center"><b>UNIDAD CENTRAL DEL VALLE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES</b></p>
<b>DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>FECHA</b>	13 Y 15 de mayo
<b>ESCUELA</b>	José Joaquín Jaramillo
<b>DOCENTES PARTICIPANTES</b>	Diego Alejandro Becerra- Carolina soto arias
<b>GRADO</b>	4
<b>No DE ESTUDIANTES</b>	Alumnos 27
<b>SEMANA</b>	10
<p><b>OBJETIVO DE LA SEMANA</b></p> <p>Resolución de problemas partiendo de la cooperación.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b></p> <p>En la semana 10 se inició con 26 estudiantes, al inicio se explicó las reglas de la clase posteriormente se explicó las actividades a realizar, se reiteró que se trabajaría por medio de juegos cooperativos, ya en el campo de trabajo ‘‘cancha microfútbol’’ se dio inicio a la sesión, en esta semana el sujeto número 1 no asistió a la intrusión educativa.</p> <p>Se le dio comienzo a la intervención, con el juego de pelotas de colores donde era de suma importancia el juego cooperativo ya que este juego solo se logra realizar poniendo en práctica la cooperación y el intercambio de ideas entre participantes, en esta actividad no se presentó ningún tipo de inconveniente, por lo contrario el grupo mostro mucho interés por esta ya que lograr el objetivo del juego no era fácil, cuando se intentó parar el juego y dar la solución de este ya que el grupo no era capaz de lograrlo estos fueron insistentes en ampliar el tiempo y no dar por terminado el juego hasta que lo lograran, por ende se le dio más tiempo y el grupo utilizando el dialogo y compartiendo cada estudiante su idea pudieron lograr el objetivo.</p> <p>Por último se realizó una charla con la directora de grupo y los estudiantes (grupo focal), a los cuales se le realizo una preguntas en cuanto al programa desarrollado, todos participaron de forma activa y</p>	

compartieron sus puntos de vista.

Tabla 34 Rejilla De Observación Sesión N° 10

Sub-categorías	Sujeto de estudio	Se presenta	No se presenta	Observaciones
Agresiones verbales	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones físicas	Sujeto 1		X	
	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	
Agresiones	Sujeto 1		X	

psicológicas	Sujeto 2		X	
	Sujeto 3		X	
	Sujeto 4		X	
	Sujeto 5		X	
	Sujeto 6		X	
	Sujeto 7		X	
	Sujeto 8		X	
	Sujeto 9		X	
	Sujeto 10		X	

### **Análisis de la semana 10**

En cuanto a esta última intervención número 10, se desarrolló con mucha fluidez, permitiendo la participación activa de todos los integrantes del grupo, se evidencio situaciones positivas las cuales fueron: buena comunicación entre participantes, trabajo en equipo, respeto por los puntos de vista de los compañeros y la persistencia en solucionar problemas partiendo de la cooperación. (Ver anexo 10)

Considero que la forma en que trabajaron los diarios de campo y la rejilla de conductas da para mayor análisis de la información, los análisis semanales pueden ser categorizados y con los relatos del diario de campo ser ampliados en su fortaleza e interpretación.

## 4. Capítulo IV

### 4.1 Análisis de resultados

#### Resultados post- intervención

Para darle un soporte más amplio al programa de intervención realizado en el grado cuarto uno, se llevó a cabo después de desarrolladas las diez semanas de intervención, nuevamente la aplicación de unas preguntas mediante grupo focal a los estudiantes, contando con la presencia de la directora de grupo, por otro lado se revisó nuevamente el observador de los estudiantes, a continuación se describe lo observado partiendo de las diferentes categorías de análisis.

#### Análisis de resultados grupo focal.

##### Categorías de análisis

**Convivencia escolar** (CVE)

Agresión física (AF)

Agresión verbal (AV)

Agresión psicológica (AP)

Aceptación entre géneros (AEG)

**Juego cooperativo** (JC)

Participación (P)

Educación física (EDF)

Teniendo en cuenta los relatos se aclara que donde se evidencie el signo (-) indica un relato negativos.

## Subcategorías de análisis

### 1 pregunta

¿Ustedes como participantes del juego cooperativo realizado durante estas 10 semanas, en que creen que beneficio la convivencia del grupo?

En cuanto a esta pregunta los estudiantes dieron las siguientes respuestas:

- “Estos juegos nos ayudaron a conocernos un poco mejor”. (AEG)
- “Durante estas clases no se vio tanta competencia y por esto no hubieron tantas peleas, más que todo en los niños, que siempre terminaban peleando cuando jugaban fútbol”. (AF)
- “Nos divertimos haciendo cosas diferentes, antes era muy maluco porque nos daban la hora de física libre”. (EDF)
- “Jugaron compañeros que nunca participaban en nada”. (P)
- “Nos ayudamos en los juegos y sobre todo en la últimas actividades”. (CVE)
- “Cuando terminan las clase en el salón hablamos de esos juegos casi todo el día”. (CVE)
- “A veces era más maluco ponernos de acuerdo con los niños porque ellos son todos acelerados “ (AEG -)
- “Ojala las clases de educación física fueran todas así” (ED)
- Se aclara que el sujeto numero 3 no opino pero al finalizar el grupo focal, se tuvo un momento a solas con él, y se le realizo la misma pregunta, a lo que respondió; “a mí ya casi no me molestan, al principio yo ni tenía amigos y por eso me hacía solo en el salón y me daba pena participar en unos juegos, pero con los juegos me

empezaron a hablar, y ya tengo amigos a un algunos me molestan, pero más que todo en los descansos, si no que yo por tener esa enfermedad en la piel también me daba pena hacer los juegos, pero me daban muchas ganas de jugar y pues lo hacía”. (AP)

## 2 pregunta

¿Creen que los juegos hechos en las clases de educación física durante estas 10 semanas, ayudaron a que el grupo se comporte mejor en las otras clases y en el colegio en general?

Las respuestas fueron:

- “Si porque hablamos más con todos los compañeros”. (CVE)
- “Sí que yo antes no me hablaba con unas compañeras y ya mantenemos juntas”. (CVE)
- “Pues en la clase de educación física si y en las otras clases, pero en los descansos eso” hacen si no molestar”.(CVE)
- “pues las niñas ya somos como más unidas, pero los niños siempre están alborotados en todas las clases”. (AEG -)
- “En educación física hablamos y no reímos mucho porque no éramos capaz de hacer algunos juegos, pero en otras clases no hablamos ni nos reímos casi, porque siempre estamos escribiendo lo del tablero más maluco”. (EDF)

### 3 pregunta

¿Qué más pueden opinar acerca de las 10 clases de juegos cooperativos implementados en la clase de educación física?

En esta pregunta el sujeto numero 2 respondió que en esas clases nunca los regañaron por no participar, y que igual nadie se salía de los juegos o que si lo hacían luego volvían, porque les gustaba jugar. (EDF)

Otro estudiante dijo que tan maluco que ellos no tenían profesores de educación física que lo pusiera a hacer algo de juegos diferentes, que casi empre los dejan jugar futbol o cualquier cosa. (EDF)

#### **Análisis de resultados del pre y post grupo focal.**

En primer lugar se puede observar cómo se codifico la información, ya que esta permite realizar un análisis de las categorías de análisis teniendo en cuenta los relatos de los estudiantes.

#### **Convivencia**

En cuanto a esta categoría que se conforma por subcategorías (AF, AV, AP) se puede evidenciar en los relatos como los estudiantes manifiestan como las situaciones de agresión física, no se presentaban en las clases ya que los estudiantes no tenían las clases tradicionales como el futbol y juegos competitivos los cuales generan violencia, también se puede evidenciar como estos juegos promovieron en dialogo y las relaciones entre diferentes estudiantes del grupo, al manifestar que hablaban de los juegos y las clases después de terminadas las intervenciones, además se evidencia como surgieron nuevas relaciones, y como se fortalecieron otras. Por otra parte también se puede resaltar como en estos relatos se demuestra las falencias de aceptación entregarnos como los niños y niñas se les dificulta tomar decisiones que lleven un bien común.

Por último un estudiante manifiesta como estas intervenciones contribuyeron a la inclusión de este ya que no tenía una buena aceptación del grupo. A hora bien en cuanto a otras clases se manifiesta que mejoro la convivencia, pero en los descansos eran espacios más vulnerables a estos problemas.

### Juego cooperativo

En cuanto a esta categoría que se conforma por subcategorías (EDF, P) puede evidenciar como los estudiantes hacen énfasis en la necesidad de un docente de educación física, ya que estos no cuentan con uno; lo que hace que en estas horas se les dé tiempo libre o se les pone a jugar fútbol permitiendo que se den situaciones que afectan el buen convivir promoviendo la competencia.

Por otra parte manifiestan como las clases que se ejecutaron desacuero a la intervención resultaron agradables brindándoles momentos de risas, permitiéndoles a algunos estudiantes la posibilidad de participar en las clases ya que anteriormente no lo hacían. Respecto a lo anterior cabe resaltar que los estudiantes participaron activamente casi que de forma voluntaria ya que en ningún momento se les insistía en que tenían que participar en todos los juegos, lo que resulto beneficioso en la investigación ya que el juego cooperativo logro captar de forma positiva la atención e interés de los estudiantes.

En segundo lugar teniendo en cuenta las respuestas de las preguntas hechas en el grupo focal al finalizar la intervención, refleja conformidad por parte de los participantes y da a conocer situaciones positivas que se lograron partiendo de la cooperación.

Cabe resaltar que, este grupo focal da resultados positivos en comparación con el realizado en instancias iniciales, correspondiente al diagnóstico para determinar las problemáticas que afectaban la convivencia, a lo que los estudiantes contaron diferentes situaciones que afectaban la sana convivencia del grupo como lo eran los diferentes tipos de agresiones, el incumplimiento a las normas, el rechazo y la discriminación.

Por ende al comparar estas respuestas iniciales con las respuestas finales se dio como resultado que el proceso de intervención actuó ante estas situaciones de manera beneficiosa, ya que promovió situaciones que contribuyeron directamente al fortalecimiento de las relaciones del grupo, de manera agradable y llamativa para los integrantes del grupo, haciendo que estos por momentos dejaran de lado sus diferencias, para unirse en la búsqueda de la solución de un problema.

En las respuestas también se puede notar como estos juegos crearon nuevas amistades, mejorando relaciones dentro del grupo, como por el contrario se puede notar, como en unas de las respuestas se presentan acusaciones hacia el género opuesto, donde se da a entender que los niños son más conflictivos.

También es importante observar como en las respuestas los estudiantes manifiestan que las clases de educación física no son divertidas, ya que en estas horas hacen juegos deportivos tradicionales, o simplemente les dan el tiempo libre, lo que es causante de que se presenten situaciones que afectan la convivencia; esto se ve reflejado en una de las respuestas, donde un estudiante manifiesta que las clases al ser de trabajo en equipo, y al no ver tanta competencia como en el fútbol se disminuyeron las peleas entre los niños, lo que para esta investigación resultó ser un resultado positivo.

### **Opinión de la directora de grupo**

El ser humano está inmerso en la complejidad de saberes, donde el educar equitativamente la mente y el cuerpo, hace parte de la dinámica de la convivencia socio cultural.

Es así que al permear propuestas con fines investigativos frente a la convivencia del contexto escolar, se torna como punto de partida en el mejoramiento de las relaciones interpersonales del grupo impactado. Empleando diversidad de estrategias metodológicas en el infinito camino de la socialización bajo el enfoque de los valores humanos. Por consiguiente, se vislumbraron cambios positivos en el grupo intervenido, dando claridad que al inicio del proceso se evidenciaban situaciones de intolerancia, por lo que a medida que se implementaban las estrategias lúdicas en los educandos se percibían cambios actitudinales.

De esta manera se observa con mirada esperanzadora, la oportuna intervención por parte de los estudiantes de la facultad de educación física, quienes se destacaron por su sentido de pertenencia y responsabilidad en la inmersión de su quehacer investigativo. Pero aún lo más loable fue la pasión y ética con la cual asumieron su rol siendo generadores de provocación de amor y respeto por el otro.

Mag. Nora Eliana Gómez O. (Orientadora Grado 4-1)

### **Análisis de resultado de la opinión dada por la directora de grupo.**

Teniendo en cuenta la opinión de la directora de grupo, se puede evidenciar que el efecto de este programa de juegos cooperativos, se vio reflejado en cambios positivos en cuanto a las situaciones que afectan la sana convivencia de grado cuarto, cabe resaltar que en cuanto a los cambios actitudinales mencionados por esta, en gran mayoría corresponden a los sujetos de

análisis, ya que esto se reflejó en el observador de los estudiantes, del cual la directora de grupo se encuentra a cargo.

De igual manera, se evidencia como las relaciones en los integrantes del grupo, fueron abordadas, desde la clase de educación física por medio juegos cooperativos, lo cual resulto ser positivo, teniendo en cuenta lo expuesto por la directora del grupo, que es en gran medida la encargada de los procesos disciplinarios de este, también se puede notar como hace referencia al proceso que al principio de este se presentaron problemáticas de intolerancia, pero como al transcurrir la ejecución del programa se percibieron cambios positivos en cuanto a este.

Por ultimo esta resalta, la labor hecha por parte de los investigadores, que en gran medida promovieron constantemente el amor y el respeto, desde la clase de educación física.

### **Análisis de resultados observador de los estudiantes**

Se realizó el análisis al observador de los estudiantes, poniendo como prioridad a los sujetos de estudio, se puedo evidenciar que:

- 6 de estos sujetos no presentaron anotaciones por violencia física, verbal o psicológica.
- 3 de estos sujetos si presentaron observaciones por agresión.
- En cuanto a problemáticas de incumplimiento a las normas solo uno de estos presento anotaciones, por ser reiterativo en el incumplimiento de la entrega de trabajos.

Teniendo en cuenta el observador de los estudiantes, se puede concluir que las anotaciones disminuyeron, ya que estos sujetos de estudio fueron seleccionados por presentar diferentes anotaciones, antes del inicio de la intervención.

De esta manera se puede concluir que en cuanto a los sujetos de análisis, disminuyeron en gran medida las acciones agresivas, teniendo en cuenta que las anotaciones de 6 de estos en el observador mermaron notablemente en cuanto a esta problemática, por lo contrario 3 de estos si siguieron practicando estas acciones agresivas.

También se puede evidenciar en este, que las situaciones de incumplimiento a las normas durante el proceso de intervención disminuyeron considerablemente, teniendo en cuenta que de los 10 sujetos solo uno al final presento anotaciones de incumplimiento al entregar trabajos, e diferentes asignaturas.

Por lo tanto en cuanto al observador de los estudiantes, se puede evidenciar que el efecto de la intervención, da resultados positivos, presentando cambios significativos en los sujetos de análisis. Por otro lado es pertinente aclarar, que por políticas del colegio no se puede hacer un chequeo más riguroso en cuanto al observador de los estudiantes.

### **Resultados obtenidos de la intervención.**

Para la sistematización de la información en cuanto a las categorías de análisis, se recurrió a las macro rejillas, las cuales están caracterizadas por subcategorías de análisis, en estas se pueden evidenciar los avances por sujeto y semana; teniendo en cuenta que en estas se vació la información de las rejillas y diarios de campo que contenían la información de cada intervención.





En cuanto al juego cooperativo como estrategia implementada para la convivencia en la clase de educación física, cabe aclarar que el grupo en general participo activamente hacia la práctica de las actividades, ya que estas fueron diferentes a las actividades que por lo general realizaban en la clase de educación física.

Respeto a las categorías de análisis los sujetos de estudio, presentaron diferentes comportamientos y actitudes, las cuales serán descritas a continuación; en la primera semana de los diez sujetos de estudio solo uno no participo en las actividades debido a que sus compañeros lo rechazaban y le ponían apodosos constantemente, debido a una enfermedad que este presentaba; por otra parte los otros sujetos lograron adaptarse a las situaciones de compartir y relacionarse mejor con todos los integrantes que conforman el grupo, en cuanto a la segunda semana cabe resaltar que el sujeto que no participo en la primera semana, en esta si lo hizo pero de una manera muy pasiva al igual que los demás sujetos, de esta manera se le dio cierre a las dos primeras semanas llamadas fase de ambientación.

En segunda instancia se le dio inicio a la semana número tres, la cual tuvo como objetivo promover actitudes de confianza, afecto y el trabajo en equipo, este objetivo fue el mismo hasta la semana número seis, ya que estas conformaron a fase llamada familiarización, se aclara lo anterior debido a que en la investigación fueron semanas fundamentales, ya que en estas se reflejó un interés más fuerte por parte de algunos sujetos, lo que los llevo a una participación más activa, partiendo del trabajo en equipo para obtener un objetivo en común; lo que genero oportunidades de dialogo, comunicación, expresión, colaboración y solidaridad.

En cuanto al sujeto 3 que presentó situaciones de rechazo, en estas semanas mostro inconstancia al participar en las actividades, como se refleja en la macro rejilla de juegos

cooperativos, que participo en unas actividades y en otras no, pero resaltando que fueron más las actividades en la que si participo; por otra parte los sujetos de estudio 1,2 y 10 participaron muy poco en las actividades. En cuanto a esta situación es bueno aclarar que siempre se les dio a los estudiantes la libertad de participar.

Complementando lo anterior, 6 de los sujetos de estudio, participaron activamente de todos los juegos mostrando interés en cumplir los objetivos, y brindando en ocasiones ideas a sus compañeros, lo que resulto ser favorable ya que les permitió poner en práctica situaciones que favorecen a la sana convivencia; en cuanto a esta categoría de análisis en esta fase de la intervención, se evidenciaron cambios importantes, como lo son el brindar y dar motivación a un compañero que le da pena participar, generando un ambiente de inclusión.

Por otra parte se aclara que los problemas de relación entre géneros fueron constantes durante las dos primeras fases, pero al transcurrir las secciones se pudo notar una leve disminución de esta problemática.

Teniendo en cuenta las fases anteriores, se le da inicio a la fase final llamada resolución de problemas, desarrollada de la semana 7 a la 10 la cual tenía como objetivo resolver problemas de juegos acercando a los estudiantes a las solución de problemas que se presentan en la cotidianidad; estas semanas de intervención fue positiva, ya que se presentaron acciones que contribuyen a un mejor convivir, como lo son la toma de decisiones en equipo, el respeto de ideales al momento de todos ejecutar una acción expuesta por un compañero. Se puede observar en las macro rejillas avances positivos en cuanto a las agresiones físicas, verbales y psicológicas ya que disminuyeron en gran medida, el avance más significativo se evidencio en las dos últimas semanas ya que las malas acciones fueron prácticamente nulas.

Todo esto por la buena participación del grupo, siendo esta muy activa y productiva, por ende se pudo notar que los estudiantes dejaron sus diferencias a un lado y disfrutaron del beneficio de la cooperación.

En cuanto a las categorías de análisis anteriormente estudiadas, se abre paso a desarrollar dos subcategorías a las que se han denominado como categorías emergentes, en cuanto a estas no estaban consideradas al inicio de la investigación, pero surgieron en el desarrollo de la misma, estas categorías son: el juego cooperativo como promotor de líderes positivos y el juego cooperativo como generador de inclusión.

### **El juego cooperativo como promotor de líderes positivos**

En primera instancia al transcurrir las semanas de intervención, más exactamente a partir de la semana número tres, surgieron actitudes no contempladas en el desarrollo de los procesos de la investigación; en cuanto a los sujetos de estudio, ya que subyacieron actitudes positivas en cuanto al interés y la insistencia en lograr los objetivos planteados en los juegos, lo que generó en estos sujetos un deseo de compartir sus ideas con los compañeros, pero siempre desde una postura crítica y segura, brindando ideas y soluciones a la hora de desarrollar un juego con situaciones complejas, donde el objetivo no es fácil de alcanzar.

En diferentes momentos, lograron captar la atención del grupo, ya que estos sujetos participaban de forma muy activa y productiva, acercándose siempre de forma creativa a la solución de los juegos, cabe resaltar que al transcurrir las semanas de intervención, en los momentos que se requerían subgrupos de trabajos para el buen desarrollo de los juegos; sus compañeros querían compartir grupos de trabajos con estos sujetos, los cuales eran; sujeto 2, sujeto 4, sujeto 7, y sujeto 8.

Ahora bien cabe aclarar, que en cuanto a esta categoría emergente, resulta ser de gran interés para esta investigación, ya que es algo positivo que surge del juego cooperativo y no estaba contemplado dentro del desarrollo del proyecto.

### **El juego cooperativo como promotor de inclusión.**

En primer lugar, se aclara que esta categoría emergente se dio a raíz de un problema de piel llamado dermatitis, que padecía el sujeto número 3, por ende este sujeto no participaba de los juegos, al inicio de la intervención, debido a que diferentes compañeros del grupo se referían a él con apodos ofensivos, dirigidos a su problema de piel; también se aclara que dentro de los compañeros que le ponían apodos, la mayoría de estos eran sujetos de análisis de la investigación.

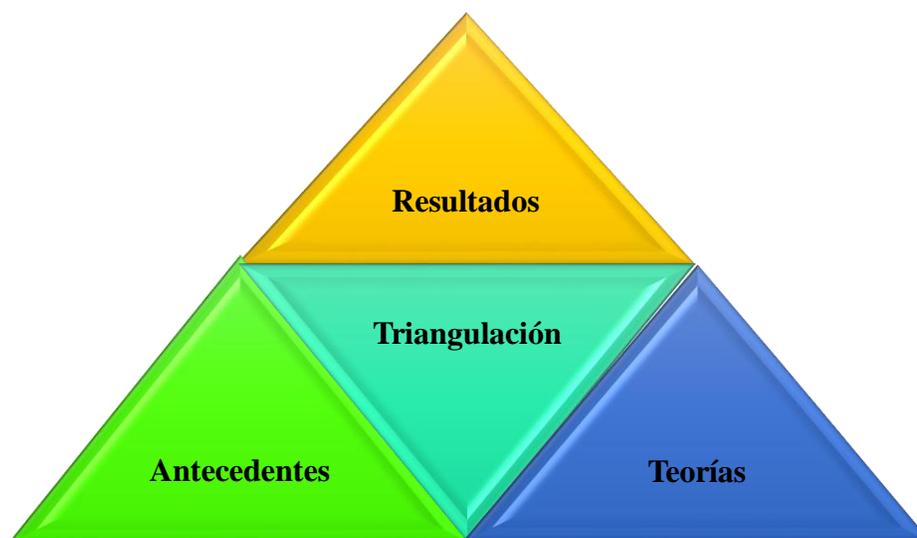
En cuanto a las primeras semanas, participaba con mucha inconsistencia en los juegos en ocasiones cuando era rechazado al momento de formar un grupo, se alejaba del campo de juego, lo que quiere decir que la participación de este, dependía en gran medida de sus compañeros, ya que cada que se referían a él con un apodo o lo rechazaban, este perdía el interés en los juegos; pero al pasar las semana de intervención, más exactamente en la semana número 7, este sujeto empezó a participar activamente en las clases con más consistencia; pero esto es ocasionado en gran medida por el grupo, debido a que ya contaban con este al momento de los juegos, por ende ya no eran tan reiterativos con los apodos hacia este.

En cuanto a las tres últimas semanas, fueron las más relevantes en cuanto a la participación de este sujeto en las actividades, ya que sus compañeros lo solicitaban a la hora de formar equipos, lo que hacía que este tomara un rol importante en cada juego, permitiendo el disfrute y el goce del juego cooperativo; como se evidencia en las últimas semanas.

Por ultimo en cuanto al grupo focal, el sujeto manifiesta como en el desarrollo de los juegos cooperativos le permitió hacer amistades dentro del grupo, y como estos influyeron en un mayor interés de este para relacionarse con el grupo.

#### **4.2 Discusión**

En cuanto a la discusión de este proyecto, se opta por el proceso de triangulación, ya que esta articula los conceptos y teorías recopiladas de los resultados obtenidos del proceso de intervención y de los antecedentes implementados en dicha investigación y las teorías recopiladas dentro del marco teórico; esto permite elevar la objetividad de los datos de análisis y a ganar una mayor credibilidad de los hechos. (Ruiz Aguilera, 1999)



*Ilustración 1 Triangulación de resultados*

Los resultados obtenidos en la presente investigación, permitieron concluir que los juegos cooperativos, influyen significativamente en la convivencia de los estudiantes de grado 4, ya que se presentaron mejorías al transcurrir las sesiones presentadas, donde se pudo evidenciar que los estudiantes mostraron interés por los juegos cooperativos, dando como resultado la práctica de actitudes como lo son; la motivación, trabajo en equipo a la hora de alcanzar objetivos en

común, la aceptación de unos por los otros, el cumplimiento a unas normas de juego, la colaboración, el respeto por los demás, la inclusión y el liderazgo.

Por ende los estudiantes al final de la intervención presentaron facilidad a la hora de trabajar la resolución de problemas, esto les permitió explorar su cuerpo, a reconocer sus capacidades y las de los demás, se observó la capacidad de imaginar para lograr objetivos comunes. Aunque durante el proceso de intervención se presentaron dificultades en cuanto a la aceptación de género opuesto, ya que las niñas y los niños no formaban grupos con facilidad lo cual se evidenció hasta las últimas semanas de la intervención. Por otro lado se evidenciaron mejorías en cuanto a las problemáticas que afectaban la convivencia del grupo, evidenciándose en los resultados que disminuyó notablemente la presencia de agresiones físicas, verbales y psicológicas. Durante este proceso de intervención.

Al comparar los resultados de la presente investigación con los antecedentes, se puede deducir que son similares, ya que la investigación de Gil Espinosa (2009) se encontró que los factores más relevantes que se presentan en la clase de educación física son, el desafío y el acoso, molestar a los compañeros, insultos, pasividad o desinterés por las actividades, pero las conductas más frecuentes por parte de los alumnos son las disruptivas y las agresiones verbales y las conductas más graves son agresiones físicas, aislamiento, acoso o insulto al profesorado; lo cual corrobora la teoría de (Rodríguez A. , 2002) donde plantea como el docente debe de estar bien capacitado para afrontar diferentes problemáticas que son desencadenadas por los comportamientos y actitudes de los estudiantes. Pero para esto propone un modelo de

interpretación de conductas, clasificándolas en tres comportamientos; conductas de rechazo al aprendizaje, conductas de trato inadecuado, conductas disruptiva, conductas agresivas.

Al mismo tiempo, estos resultados son fundamentados en la teoría que nos plantea dicho autor donde nos establece un modelo que se permite comprender las conductas que presentan los sujetos de investigación y como el docente debe estar en condiciones de afrontar dichas conductas que se presentan en las instituciones, estos comportamientos se evidenciaron claramente en la investigación presente.

Otro elemento que sustenta lo encontrado en la presente investigación es el antecedente de (Vásquez, 2015) que fundamenta que gracias a las actividades cooperativas permiten buenas relaciones interpersonales de los sujetos de investigación, lo cual presentan unos efectos positivos sobre el sujeto, como; actitudes, conductas y demás comportamientos asociados, lo cual corrobora la teoría presentada por (García, 2006) donde plantea que los juegos cooperativos facilitan a las personas a que se relacionen entre sí, a que interactúen y de desenvuelvan con facilidad, esto permite recuperar en el grupo actitudes de confianza, respeto, colaboración y solidaridad alcanzando propósitos comunes de manera participativa.

De acuerdo con el antecedente de (Velasco Martin, 2007) donde se observa que también se presenta mucho conflicto y mala convivencia por parte de los estudiantes lo cual se evidencia en este antecedente la realizaron de actividades creadas para mejorar este problema y se observó que el interés se fue percibiendo por gran parte de los estudiantes, también se logra ver que las conductas de los estudiantes fueron cambiando con el tiempo y se fueron interesando un poco más por las actividades presentadas por dicho docente investigador, lo cual se fundamenta en la teoría expuesta por (García, 2006) Los juegos cooperativos están asociados a temas para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la

interculturalidad, la no violencia. Por consiguiente se puede relacionar que los resultados presentes en dicha investigación nos permitieron ver una mejoría por parte de los sujetos presentes en la investigación expuesta, ya que las actividades mostradas y planteadas brindaron un cambio significativo en las relaciones sociales de dichos sujetos, se pudo percibir como por medio del trabajo en equipo y la resolución de problemas, se podía lograr la comunicación y la participación de los sujetos en la actividades, esto conlleva a una sana convivencia, a unas conductas apropiadas por parte de estos estudiantes.

Otro antecedente que sustenta lo encontrado es el de (Hurtado Mejía, 2015) que nos plantea el juego como un elemento que favorece la interacción y convivencia en el ámbito escolar, lo cual nos ha permitido comprender que por medio de las buenas relaciones sociales se puede lograr brindar afecto y recibir generando un respeto a los demás, también esto permite la comprensión y la tolerancia frente a cada situación que se presente en el ámbito escolar. Lo cual se basa en la teoría expuesta por Gardner (En Mora & Martín, 2007) donde plantea la **inteligencia interpersonal**, como son los sentimiento y las emociones, que brindamos y nos brindan en un grupo, creándose una favorable relación unos con otros, esto permite la capacidad de entender a otras personas, como se pueden resolver problemas trabajando en equipo y la **inteligencia intrapersonal**, hace referencia a la comprensión de uno mismo, al valor de nuestros saberes, cuanto nos conocemos, que queremos alcanzar, cuales son las propias virtudes que tenemos. Esto nos permite hacer énfasis en que cada persona debe de saber muy bien cuáles son sus falencias y sus virtudes para poder ser eficaz en el contexto que se encuentre.

Respecto a lo anteriormente mencionado, se puede decir que los juegos cooperativos, promueven situaciones de afecto como se pudo evidenciar en el transcurso de esta investigación, teniendo en cuenta la categoría emergente que surgió del mismo, la cual se le llamo **el juego**

**cooperativo como promotor de inclusión**; la cual surge al presentarse situaciones de rechazo hacia un integrante del grupo, lo que ocasionó que este estudiante se aislara del grupo, teniendo una comunicación casi nula con sus compañeros, lo que impedía que este participara en un principio de los juegos; pero al transcurrir las intervenciones, el grupo lo fue acogiendo brindándole afecto y confianza, haciéndolo sentir importante para el grupo, lo que tuvo un efecto positivo en este estudiante ya que finalizó las intervenciones, participando activamente del programa y relacionándose mejor con el grupo. Dicho lo anterior se puede corroborar con una de las teorías expuestas por (Mockus, 2002) donde nos habla de la inclusión y no de la exclusión, partiendo de la convivencia donde se debe estar preparado para tomar riesgos permitiendo aprovechar esas diferencias que se presentan dependiendo del contexto donde se encuentre, ya sea social, cultural, económico. El establece que el reto es la tolerancia con que se maneja dichas diferencias, sin negar la identidad del otro, sin excluirlo; aceptando las opciones que distintos grupos o distintas tradiciones nos presentan ya sean religiosas, políticas, filosóficas.

Por otra parte, en cuanto a la otra categoría emergente, que surge de esta investigación, a la cual se le dio como nombre, **el juego cooperativo como promotor de liderazgo**; debido al progreso obtenido por parte de algunos sujetos de análisis, a la hora de participar en los juegos cooperativos activamente proponiendo con insistencia ideas para lograr los objetivos planteados, lo que ocasionó que el grupo recurriera a estos constantemente, necesitando los aportes e ideas de estos sujetos, que al inicio de la intervención se caracterizaban por presentar problemas conflictivos; Estas acciones positivas mencionadas surgen de la práctica del juego cooperativo como lo plantea (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2005) donde hace énfasis en que el juego cooperativo brinda oportunidades para tomar decisiones significativas en un entorno de libertad, lo que hace que los participantes sean respetados, creando un ambiente de éxito individual y

colectivo; lo que se refleja en el proceso de intervención que da como efecto positivo el surgimiento de esta categoría emergente, dicha teoría presenta unas características que son convenientes a la hora de realizar dichas actividades físicas cooperativas como lo son que cada participante participa según sus capacidades físicas y mentales, cada participante tiene una finalidad común, todos los jugadores son responsables de la seguridad y el bienestar del grupo y finalmente se pone énfasis en disfrutar y no en un esfuerzo como tal, esta clasificación planteada por el autor permite que dentro del grupo haya una gran favorabilidad para realizar actividades dando éxito y cumplimiento de dichos objetivos.

Para finalizar, es indispensable mencionar la importancia que tienen los juegos, en los campos educativos, ya que este brinda a los estudiantes situaciones que les permite, fortalecer relaciones, la práctica de valores, invita a la inclusión y a la solución de problemas; contribuyendo a un mejor convivir dentro y fuera de las instituciones educativas, como también lo menciona en su investigación (Hurtado Mejía, 2015) ; haciendo referencia a que “Bajo la consideración del juego como elemento facilitador de una zona intermedia entre el mundo externo y mundo interno o entre lo real y lo imaginario, cobra gran sentido proponer planeaciones pedagógicas que destaquen el juego como medio de aprendizaje, desarrollo y socialización. Lo cual permite corroborar la teoría de Terry Orlick en (Velázquez Callado, 2004) donde nos define que las actividades físicas cooperativas tienen un fin y es permitir a los alumnos que interactúen juntos y no unos contra otros, también establece que son un medio de interacción positiva en el grupo y por ende facilita la buena convivencia permitiendo, la comunicación, aceptación y finalmente la participación de los alumnos en la actividades presentadas por dicho investigador.

Para concluir (Velázquez Callado, 2004) hace énfasis en que la educación física es un área privilegiada para poner en práctica contenidos que aborden de forma positiva los conflictos, dentro de estos espacios educativos, pero para lograr esto se debe hacer de lado las prácticas tradicionales, la cuales se caracterizan por promover la competencia, con el objetivo de derrotar un oponente sin importar la forma de cómo se logra, haciendo de lado el respeto y el desarrollo armónico; es por esto que se recalca la importancia del trabajo cooperativo ya que este nos acerca a un mejor convivir, partiendo del ámbito escolar donde se pasa gran tiempo de la vida.

## Conclusiones

- ✓ Se determinó que el efecto del programa de juegos cooperativos en la clase de educación física influyó positivamente, presentando resultados más favorables en cuanto a la disminución de las agresiones físicas, verbales o psicológicas; además fortaleció las relaciones del grupo, promovió nuevas amistades y actitudes como lo son la inclusión y el liderazgo.
- ✓ Teniendo en cuenta las categorías de análisis, los juegos cooperativos y la convivencia tuvieron una incidencia positiva en cuanto a los resultados obtenidos en el diagnóstico, ya que se evidenció un cambio significativo en las conductas planteadas en dicha investigación, partiendo de los relatos y vivencias de la población estudiada.
- ✓ Durante la implementación del programa de juegos cooperativos se presentaron avances significativos en los estudiantes respecto al tema de convivencia donde se pudo evidenciar que los estudiantes mostraron interés por las actividades, dando como resultado la práctica de actitudes como; la motivación, trabajo en equipo, la aceptación de unos por los otros, el cumplimiento a unas normas de juego, la colaboración, el respeto por los demás, la inclusión y el liderazgo.
- ✓ El juego cooperativo implementado en las clases de educación física brinda oportunidades para que los estudiantes pongan en práctica sus habilidades y virtudes, en busca del bien común; partiendo del disfrute y el goce dando como resultado acciones que promueven valores que llevan a un mejor convivir.

- ✓ Es necesario incluir el juego cooperativo como estrategia pedagógica en las clases de educación física, siendo este una herramienta de utilidad en el ámbito escolar para la convivencia al interior de las instituciones educativas.

### **Recomendaciones**

- Es recomendable que los Docentes de la Institución Educativa José Joaquín Jaramillo promuevan espacios de concientización a los estudiantes sobre el tema de la sana convivencia y las buenas relaciones sociales y su importancia para la vida diaria, el resultado de esto será óptimo si se presentan actividades cooperativas que permitan socializar y trabajar en equipo, y que se permita la realización con regularidad y no solo de vez en cuando.
- Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa José Joaquín Jaramillo fomentar la buena convivencia en los escenarios del plantel educativo para incrementar las buenas relaciones sociales del alumnado.
- Se le recomienda a las directivas de la Institución darle más protagonismo al manual de convivencia, para que los estudiantes vivencien la importancia del buen comportamiento social.
- Se le recomienda a los futuros investigadores implementar el uso de actividades cooperativas desde la clase de educación física, como una herramienta metodológica que les permita identificar los efectos que este tiene en cuanto a los comportamientos sociales.

## Referencias

- Alzate Saez de Heredia, R. (S.f). *Teoria del conflicto*. Obtenido de <https://mediacionesjusticia.files.wordpress.com/2013/04/alzate-el-conflicto-universidad-complutense.pdf>
- Bidegain, N. Ú. (1999). *Aprendizaje Cooperativo*. (M. M. Milagros Ortega, Ed.) Navarra: Gráficas Lizarra. Obtenido de [http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/apr\\_coop.pdf](http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/apr_coop.pdf)
- Bueno., G. y. (2004).
- Cardenas, D. E., Lezcano, D. E., & Vasquez, M. S. (2015). “*estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar*”. Medellin: Fundacion universitaria los libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/416/C%C3%A1rdenasOchoaDelcyElcid.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Chaparro, W. M., & Suarez, J. N. (2013). “*Los juegos cooperativos, una forma de mejorar y fortalecer la convivencia en los cursos 1° y 3°, del colegio i.e.d marco tulio fernandez, sede d jornada tarde*”. Bogota: Universidad libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7627/ChaparroAvilaWandaMarcela2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cobaleda, C., Burgos, N., & Conde, R. (2017). “*Juego cooperativo, conflicto y clima escolar*”. Vichada: Universidad pontificia bolivariana. Obtenido de

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3339/EL%20JUEGO%20COOPERATIVO%20.pdf?sequence=1>

Congreso de Colombia. (2000). *Código penal*. Obtenido de Ley 599:

[https://www.unodc.org/res/cld/legislation/can/codigo-penal\\_html/Codigo\\_Penal.pdf](https://www.unodc.org/res/cld/legislation/can/codigo-penal_html/Codigo_Penal.pdf)

Congreso de Colombia. (10 de Julio de 2007). *Ley 1146 del 2007*. Obtenido de Minieducación :

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-146167.html>

Congreso de Colombia. (20 de mayo de 2013). *Mineducación*. Obtenido de Ley 1620 :

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322486.html>

Contreras, F., Noli, A., Peralta, G., Sandmann, F., & Simunic, M. (2002). Teoría de juegos.

*investigación operativa*, (pág. 11). Obtenido de

<http://www1.frm.utn.edu.ar/ioperativa/TJuegos.pdf>

Cooperativa. (2 de 11 de 2011). *Estudio muestra que América Latina es región con más*

*violencia escolar en el mundo*. Obtenido de Cooperativa.cl:

<https://www.cooperativa.cl/noticias/pais/educacion/violencia-escolar/estudio-muestra-que-america-latina-es-region-con-mas-violencia-escolar/2011-11-02/114102.html>

Decroly, D. O. (s.f.). Obtenido de

[https://www.academia.edu/24079735/CLASIFICACION\\_DE\\_LAS\\_TECNICAS\\_ADICIONALES](https://www.academia.edu/24079735/CLASIFICACION_DE_LAS_TECNICAS_ADICIONALES)

Del Rey, R., Ortega, R., & Feria, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad

educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de*

*Formación del profesorado*, 180. Obtenido de

[https://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1258588302.pdf](https://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1258588302.pdf)

- En Agüero, E. C. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de paz y conflictos*, 6. Obtenido de <http://revistaseug.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/812/935>
- En Mora, J. a., & Martín, M. L. (2007). La concepcion de la inteligencia en los planteamientos de Gardner (1983) y Sternberg (1985) como desarrollos teoricos precursores de la noción de inteligencia emocional. *Revista de historia de la psicologia*, 28(4), 67-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2514677>
- En: Botero, V., Cuervo, E., & Bossio, M. (2013). Acoso en el ambiente escolar: analisis de un cuestionario mediante Teoria de respuesta al Item y Analisis de correspondencias multiples. *Universitas Psychologica*, 13(2), 14. doi:10.11144/Javeriana.UPSY13-2.aae
- En: Flores, R., & Zamora, J. D. (2004). La educacion fisica y el deporte como medio para adquirir y desarrollar valores en el nivel de primaria. *Revista educacion*, 33(1), 143. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44015082008>
- En: Velazquez, C. (2004). *Las actividades fisicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Mexico: DGN/Lourdes Salas Alexander. Obtenido de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>
- García Cano, L., & Niño Murcia, S. (2018). Percepciones sobre convivencia escolar y bullying. *CULTURA. EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(1), 45-58. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.1.2018.03>

- García Raga, L., & López Martín, R. (2011). Convivir en la escuela. Una propuesta para su aprendizaje por competencias. *Revista de educación*, 531-555. doi: 10-4438/1988-592X-RE-2010-356-050
- García, C. A. (julio de 2006). *Los Juegos Cooperativos*. Obtenido de una nueva vieja manera de aprender disfrutando: <https://vdocuments.mx/download/los-juegos-cooperativos>
- García, L., & López, R. (2011). Convivir en la escuela. Una propuesta para su aprendizaje por competencias. *Revista de educación*, 555. doi:10-4438/1988-592X-RE-2010-356-050
- Gaviria, Á. M., Guzmán, N. A., Mesa, O. L., & Rendon, P. a. (2016). *Experiencias de convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa María Jesús Mejía*. Itagüí: Universidad de Manizales. Obtenido de [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2692/Guzm%C3%A1n\\_Barrero\\_Nelsy\\_Amanda-2016.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2692/Guzm%C3%A1n_Barrero_Nelsy_Amanda-2016.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gil Espinosa, J. (2009). *Estrategias didácticas para mejorar la convivencia y participación del alumnado en educación física*. España: Universidad de Granada. Obtenido de <https://hera.ugr.es/tesisugr/18585747.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hurtado Mejía, J. M. (2015). *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria*. Caldas: Corporación Universitaria Lasallista. Obtenido de [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego\\_herramienta\\_metodologica\\_para\\_la\\_convivencia.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf)

Jordán, A. M., Dorado, M., & Rodríguez, U. (2016). *Mejoramiento de la Convivencia Escolar utilizando Estrategias Lúdicas*. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Obtenido de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/892/Rodr%C3%ADguezBravoUbeimar.pdf?sequence=2>

Ley 115 de 1994. (s.f.). *Mineducacion*. Obtenido de

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y currículum*. Morata., S. L. Obtenido de

<http://www.terras.edu.ar/postitulos/1/12/biblio/1EI-profesor-como-investigador-y-profesional.pdf>

Mineducación. (2013). *Guía 49 - Guías pedagógicas para la convivencia escolar*. Bogotá:

Mineducación. Obtenido de

<http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Guia%20No.%2049.pdf>

Mockus, A. (2002). Convivencia como armonización de ley, moral y cultural. *Revista trimestral de educación comparada*, XXXII(1), 37. Obtenido de

[http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf)

Morgenstern, V. N. (1944). *The Theory of Games Behavior*.

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*

(ilustrada, reimpresión ed.). (2. Editorial Paidotribo, Ed.) Barcelona: Paidotribo. Obtenido de

[https://books.google.es/books?id=fy\\_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gs\\_b\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gs_b_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Ortega, R. R., & del Rey Alamillo, R. (2006). La mediación escolar en el marco de la construcción de la convivencia y la prevención de la violencia. *Avances en Supervisión Educativa*(2). Obtenido de <https://avances.adide.org/index.php/ase/article/view/202>
- Payán, B. J. (2012). La violencia, un alumno más en las escuelas. *El País*.
- Presidencia de Colombia. (7 de 10 de 2013). *Mineducaion*. Obtenido de Decreto 1965 del 2013: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-328630.html>
- Rodríguez García, S., Herráiz Domingo, N., Prieto de la Higuera, M., Martínez Solla, M., Picazo Zabala, M., Castro Peláez, I., & Bernal Escámez, S. (2011). *Investigación Acción*. Obtenido de [https://mestrado.prgp.ufg.br/up/97/o/IA.\\_Madrid.pdf](https://mestrado.prgp.ufg.br/up/97/o/IA._Madrid.pdf)
- Rodríguez, A. (2002). Interpretación y valoración de los problemas de convivencia en los centros. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 5, 5. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=306761>
- Rodríguez, M. (s.f.). *autoestima, contraloría general*.
- Rodríguez, M., & Vianney, R. (2017). *Gestión de la Convivencia Escolar: Estrategias para su Fortalecimiento desde la Clase de Educación Física*. Colombia: Universidad Externado de Colombia. Obtenido de [https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/498/11/CBA-Spa-2017-Gesti%C3%B3n\\_de\\_la\\_convivencia\\_escolar\\_estrategias\\_para\\_su\\_fortalecimiento\\_desde\\_la\\_clase\\_de\\_%20educaci%C3%B3n.pdf](https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/498/11/CBA-Spa-2017-Gesti%C3%B3n_de_la_convivencia_escolar_estrategias_para_su_fortalecimiento_desde_la_clase_de_%20educaci%C3%B3n.pdf)
- UNESCO. (s.f.). *Organizacion* .
- Universidad de Sevilla. (S,f). Teoría de Juegos Cooperativos. Sevilla. Obtenido de <http://bibing.us.es/proyectos/abreproy/11847/fichero/Volumen+1%252FCap%C3%ADulo+1.pdf>

Vásquez, O. M. (2015). *los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar Las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio nidia quintero Turbay*. Bogota: Universidad libre de colombia. Obtenido de <https://docplayer.es/49080372-Oscar-mauricio-clavijo-vasquez-universidad-libre-colombia-facultad-ciencias-de-la-educacion.html>

Velasco Martin, S. (2007). *El juego cooperativo como recurso en educacion fisica para el desarrollo de habilidades sociales*. Valladolid: Universidad de valladolid. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/27315/1/TFM-G753.pdf>

Anexos



Anexo 1 Sesión N°1

Anexo 2 Sesión N°2





Anexo 3 Sesión N°3

Anexo 4 Sesión N°4



Anexo 5 Sesión N°5



Anexo 6 Sesión N°6



Anexo 7 Sesión N°7





*Anexo 8 Sesión N°8*





*Anexo 9 Sesión N°9*



Anexo 10 Sesión N°10



*Anexo 11 Carta*

Tuluá, 07 de febrero de 2019

Magister:  
**GUSTAVO BERMUDEZ LOZANO**  
 Rector  
 Institución Educativa Gimnasio del Pacífico

Institución Educativa  
**GINNASIO DEL PACIFICO**  
 RECTORIA  
 Recibido por: *[Signature]*  
 Fecha: 8 feb 2019  
 Hora: 3:21 PM  
 No. Folios: \_\_\_\_\_

Cordial saludo

Somos estudiantes de 10 semestre de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, de la Unidad Central del Valle, Uceva. Nuestro proyecto de trabajo de grado tiene como fin desarrollar una propuesta mediante la clase de Educación Física aplicando un programa de juegos cooperativos donde nos permita evidenciar qué efectos tienen sobre la convivencia en los estudiantes, permitiéndonos recolectar la información suficiente para elaborar nuestro trabajo de investigación.

Nos dirigimos a usted respetuosamente solicitando nos autorice para llevar a buen término el proyecto de investigación, con el grado Cuarto (4) de la sede José Joaquín Jaramillo de la Institución que Usted dirige.

En el proceso de elaboración del proyecto de investigación se guardará en todo momento la privacidad necesaria para salvaguardar la identidad de los sujetos estudiados.

Agradecemos su valiosa colaboración,

Cordialmente,

**Diego Alejandro Becerra Collazos**  
 Estudiante  
 C.C. 1.116.253.898 de Tuluá  
 Código Institucional 410121021

*[Signature]*

**Carolina Soto Arias**  
 Estudiante  
 C.C. 1.116.267.982 de Tuluá  
 Código Institucional 410141064

*[Signature]*

 <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GIMNASIO DEL PACÍFICO</b> 				
OBSERVADOR DE DESemPEÑO DEL ESTUDIANTE				
TRD	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PÁG.
310-105-100	GP-GAC-FO-39	01	15/09/2011	3 de 4

FECHA	REGISTRO DE CONVIVENCIA (ASP. POSITIVOS Y NEGATIVOS)	ART. AFFECTADO	FIRMA ESTUDIANTE	FIRMA DOCENTE
[Redacted]	Tira saliba sobre la mesa de su compañera Maira José. Se le llama la atención y le da risa.		[Redacted]	Duffay Arias
[Redacted]	Respeto a sus compañeros		[Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	No copia en clase se le llama la atención y no obedere, causa indisciplina que interfiere que sus compañeros reciban la clase como debe ser.		[Redacted]	Duffay Arias
[Redacted]	Ocasiona daños a implementos de su compañera (lápiz)		[Redacted]	Nora Eliana Gómez O.
[Redacted]	Se prescibe a la disciplina de la institución y firma con un signo de disciplina. El profesor acepta la situación y se respeta a sus compañeros. Roberto Bordon		[Redacted]	
[Redacted]	No trabaja en clase se ocasiona en la ventana del aula la profesora le llama la atención y no obedere.		[Redacted]	Duffay Arias
[Redacted]	Respeto a sus compañeros		[Redacted]	[Redacted]