

Incidencia de un Programa de Juegos Cooperativos para disminuir la Violencia Escolar, en los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Técnica Occidente del municipio de Tuluá en el año 2019

Sebastián Bedoya Ramírez

Camilo Andrés Muñoz Hurtado

Línea de Investigación: Educación, Pedagogía y Didáctica

Unidad Central del Valle

Facultad Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación

y Deportes

Tuluá- Valle

2019

Incidencia de un Programa de Juegos Cooperativos para disminuir la Violencia Escolar, en los estudiantes de grado 3 ° de la Institución Educativa Técnica Occidente, del municipio de Tuluá en el año de 2019

Sebastián Bedoya Ramírez
Camilo Andrés Muñoz Hurtado

María Eliza Álvarez Ossa
Directora

Línea de Investigación: Educación, Pedagogía y Didáctica

Unidad Central del Valle
Facultad Ciencias de la Educación
Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación
y Deportes
Tuluá - Valle.
2019

CONTENIDO

| | |
|--|----|
| Resumen | 4 |
| Introducción | 8 |
| 1. Marco Legal | 21 |
| 1.1 Contexto legal | 18 |
| 1.1.2 Constitución política de Colombia..... | 21 |
| 1.1.3 Ley 115 de 1994, Ley General de la Educación. Congreso de Colombia | 23 |
| 1.1.4 Ley 1620 de 2013. Ley de Convivencia Escolar | 24 |
| 2. Juegos cooperativos para disminuir la violencia escolar | 25 |
| 2.1 La violencia escolar como parte del contexto social..... | 25 |
| 2.1.2 Clasificación de la Violencia..... | 26 |
| 2.1.3 Relación entre la violencia y la convivencia escolar | 28 |
| 2.1.4 Violencia Escolar | 30 |
| 2.1.5 Roles en la violencia escolar | 32 |
| 2.1.6 Clasificación de la Violencia Escolar | 34 |
| 2.1.7 Relaciones Interpersonales | 37 |
| 2.1.8 Características de las relaciones Interpersonales | 38 |
| 2.2 El Juego..... | 39 |
| 2.2.1 Juegos Cooperativos | 42 |
| 2.2.2 Características de los Juegos Cooperativos..... | 48 |
| 2.2.3 Elementos de los Juegos Cooperativos..... | 51 |
| 2.2.4 Clasificación de los Juegos Cooperativos | 53 |
| 2.2.5 Juegos tradicionales | 54 |
| 2.2.6 Características de los juegos tradicionales | 56 |

| | |
|--|-----|
| 3. Metodología | 57 |
| 3.1 Enfoque..... | 57 |
| 3.1.2 Método de Investigación | 59 |
| 3.1.3 Fases de la Investigación acción | 60 |
| 3.1.4 Instrumentos | 61 |
| 3.1.5 Categorías emergentes | 62 |
| 3.1.6 Propuesta de Intervención | 63 |
| 4. Resultados | 108 |
| 4.1 Descripción y Análisis de resultados | 108 |
| 4.2 Discusión de resultados | 126 |
| 5. Conclusiones | 131 |
| 6. Recomendaciones | 132 |
| Referencias | 134 |
| Anexos | 138 |

Resumen

El presente trabajo desarrolla una investigación sobre los juegos cooperativos para disminuir la violencia escolar. Por ello se le aplicó a un total de 30 estudiantes, 15 niños y 15 niñas de grado tercero de la Institución Educativa Técnica Occidente, del municipio de Tuluá, con los cuales se implementó un plan de acción de 24 sesiones sobre juegos cooperativos en las instalaciones de la institución.

En el desarrollo de la investigación se utilizó el método de investigación-acción, con el cual se trató de comprender en qué manera los juegos cooperativos disminuyen la violencia escolar. Es por eso, que se emplearon diferentes instrumentos en la recolección de información, como lo son el diario de campo y las entrevistas a alumnos y profesores, arrojando información para su posterior interpretación. Por lo cual, los resultados mostraron una mejoría considerable en las formas de relación y comunicación de los estudiantes durante las actividades. No obstante, es de importancia resaltar que el programa aportó a la disminución y no a la ausencia de estas conductas.

Palabras Clave:

Juegos Cooperativos, Violencia Escolar, Comunicación, Estudiantes, Agresor, Víctima y Observador.

Abstract

The present work develops an investigation about cooperative games to reduce school violence. For this reason, a total of 30 students, 15 children and 15 girls of third degree from the Institution Educativa Técnica Occidente, of the municipality of Tuluá, were taken with whom an action plan of 24 sessions on cooperative games was implemented in the facilities of the institution.

In the development of the research the research-action method was used, with which it was tried to understand in what way the cooperative games diminish the school violence. That is why different instruments were used in the collection of information, such as the field diary and the interviews with students and teachers, throwing information for later interpretation.

Therefore, the results showed a considerable improvement in the forms of relationship and communication of the students during the activities. However, it is important to highlight that the program contributed to the decrease and not to the absence of these behaviors.

Keywords: Cooperative games, School violence, Communication, Students, Aggressor, Victim and Observer

Agradecimientos

Agradecemos a los profesores que intervinieron de manera óptima y positiva durante este proceso de investigación, brindándonos orientaciones y guías para la consecución de los objetivos planteados. En especial, a nuestra directora de trabajo de grado por estar siempre presente en todo el proceso de investigación.

Dedicatoria

El presente proyecto de investigación lo dedicamos a nuestros padres por ser, ese apoyo incondicional y moral durante todo el proceso investigativo, a nuestros familiares y amigos por estar siempre atentos en esta etapa tan crucial de nuestras vidas.

Introducción

Diezmar la violencia escolar en el contexto educativo es fundamental, se ha evidenciado que es una problemática que hoy por hoy ha tomado gran fuerza en las instituciones educativas, específicamente en los grados de básica primaria, ya que en estas edades los niños presentan un alto grado de egocentrismo, además de otras situaciones que pueden incidir como son las problemáticas del contexto social y cultural del entorno de los estudiantes, que generan exclusión e intolerancia a las diferencias, lo cual no permite establecer relaciones interpersonales sin violencia. Por ende, cuando no se genera una sana resolución de conflictos tanto dentro como fuera del aula de clase, se conlleva a conductas violentas entre los estudiantes, e igualmente, cuando no se disminuyen las conductas violentas tan poco se mejora la convivencia.

Este proyecto se inicia con un diagnóstico, que se realizó con los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Técnica Occidente, de Tuluá, mediante la experiencia en las horas de práctica docente; donde se observó que este grupo presentaba una mala convivencia en el aula de clase, debido a que el comportamiento de los estudiantes no era el apropiado, el cual se veía reflejado en actitudes de violencia, agresividad e irrespeto, las cuales afectaban el proceso de enseñanza y aprendizaje al interior del aula, en donde por ende no había una buena relación entre los estudiantes, ni de profesor-alumno, presentándose un déficit en el desarrollo de las relaciones interpersonales y de los aspectos morales y éticos de cada persona.

Se pudo evidenciar que en la clase de educación física no hay una buena comunicación, ni interacción por parte de los integrantes del grupo, es relevante el uso de términos que indican grosería, y de apodos que inducen al enojo y a respuestas agresivas. Otra situación que se

identificó fue el sentimiento de miedo, manifestado en temor a ir al colegio ocasionado por algunos compañeros que les pegan, roban o esconden pertenencias y les hacen burlas.

Para obtener la información de cuál grupo presentaba la problemática objeto de este estudio, se tuvo el apoyo de los diferentes profesores de diversas áreas que ejercen en la Institución, expresando su testimonio y las experiencias vividas, además porque era considerado por el concejo académico como el más indisciplinado y el más difícil de manejar de la jornada de la tarde, por lo cual se procedió a aplicar el diagnóstico a dicho grupo.

Por otro lado, la realización del diagnóstico se llevó a cabo a través de una encuesta la cual fue adaptada a las necesidades de la investigación. La tesis titulada *Violencia escolar en educación infantil y primaria*, que tiene como autor a Albaladejo (2011), validada en la universidad de Alicante aportó el modelo de encuesta, basada en 2 aspectos, el primero de ellos es sobre la vida relacional y el segundo sobre abuso entre compañeros, ahora bien, de cada aspecto se sacaron 4 preguntas, las más relevantes para un total de 8 preguntas, las cuales fueron aplicadas a 30 estudiantes, de acuerdo a los resultados que arrojó la encuesta en cada pregunta, se detectó que lo que puede incidir en la problemática es lo siguiente: groserías y apodosos un 73% y en un 37% el miedo de ir al colegio y la causa es por miedo a uno o varios compañeros 65%. Destacándose también con un 27% me pegan, me roban cosas, me esconden y/o rompen cosas.

Ahora bien, la violencia es una realidad que tiene y ha tenido una gran repercusión sobre la vida de las instituciones educativas, de las personas que la integran y del entorno social que las rodea, ya que en los últimos años en los diferentes medios de comunicación. Como lo es la prensa informando sobre este tipo de hechos en los establecimientos educativos de todo el

mundo, (El país, 2019) “ Educación detecta 5.557 posibles casos de acoso escolar en un año”, siendo una problemática de carácter social que con el transcurso del tiempo se torna más compleja, ya que en muchos casos esta violencia ha pasado de un contexto a otro, donde hoy en día se ve inmersa en diferentes lugares, tales como las redes sociales, el medio de transporte, y en espacios públicos de fácil acceso para la sociedad, como los centros comerciales, eventos culturales, eventos deportivos etc., lo cual repercute en el comportamiento de nuestra humanidad, al ver este tipo de acciones como algo natural y que en muchas situaciones son aprobadas por las demás personas.

Posteriormente, la violencia escolar está dentro de las escuelas, la que se ha venido ejerciendo entre los mismos estudiantes es una problemática que ha estado inmersa en nuestro país desde hace décadas. Las Instituciones Educativas en lugar de controlar o disminuir esta problemática la han pasado por alto y/o estado ocultando y no se ponen en la tarea de buscar los mecanismos o las herramientas adecuadas para que se pueda reducir este fenómeno que involucra a toda una sociedad, siendo hoy en día la violencia o el acoso escolar una epidemia que se ha expandido a todos los establecimientos educativos de Colombia y que cada día son más las personas afectadas. Del mismo modo enfatizando un poco más a profundidad en cuanto a la violencia, autores como (Ortega, Rosario, & Mora-Merchan, 2001) manifiestan lo siguiente.

la violencia entre iguales, que es conocida también en la literatura como maltrato entre iguales, Bullying y victimización fenómeno complejo de naturaleza psicosocial, que constituye un problema de salud pública y un factor de riesgo, con serias implicaciones del contexto social en el que se encuentran los sujetos, y lo más importante con un alto alcance para la educación. (p.95)

De acuerdo a lo anterior, las instituciones educativas de Tuluá, no están excluidas frente a esta problemática de la violencia escolar, como lo es el caso de la Institución Técnica Occidente de Tuluá, donde se pudo evidenciar que los estudiantes de grado 3° presentan conductas inapropiadas como el irrespeto, el abuso de unos hacia otros, bien sea de manera física, verbal o psicológica, y como aspecto importante no hay una buena estabilidad de las relaciones interpersonales, además esta problemática que es de suma importancia tanto para el contexto educativo, como también para el contexto social, donde cada vez se torna más complejo en los diferentes contextos educativos, por ende en las diferentes escuelas ha pasado a ser un campo fértil, siendo las normas muy flexibles y cada quien las interpreta a su manera.

No obstante, cabe resaltar que en los establecimientos educativos no hay un sistema de disciplina consolidado, ya que en muchos casos los estudiantes toman acciones por su propia voluntad y no por lo que rige el colegio, es por ello que debido a la magnitud y a los límites que conlleva la violencia escolar, se enfatiza en la implementación de un programa de juegos cooperativos como herramienta didáctica, posibilitando a los estudiantes a que a través de estos juegos puedan desarrollar cualidades de ayuda mutua y de cooperación entre sí mismos de cara a la consecución o a alcanzar un objetivo que es común para todos, teniendo así mismo todos los participantes un papel muy activo que en el desarrollo de las actividades, siendo aspectos importantes para que se pueda llevar a cabo una buena relación socio-afectiva, con base en lo que se ha podido constatar surge la formulación de esta pregunta de investigación.

¿Cómo incide un programa de juegos cooperativos en la disminución de la violencia escolar, en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Técnica Occidente, de Tuluá en el año 2019?

De otro modo, este proyecto de investigación obtuvo un aporte significativo en los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Técnica Occidente, lo cual incidió de forma positiva en disminuir algunas de las conductas de violencia que propician y generan los alumnos en el ámbito escolar, promoviendo a que se llevara a cabo una mejoría de las relaciones de los estudiantes, una mejor integración, y de ese modo se generó un clima escolar más armónico y agradable tanto para los estudiantes como para los docentes, por lo tanto se formularon los siguientes objetivos:

Objetivo General

Determinar la incidencia de un programa de juegos cooperativos para disminuir la Violencia escolar en los estudiantes de grado 3°, de la Institución Educativa Técnica Occidente, de Tuluá en el año 2019.

Consecuente con ello, se establecieron los siguientes objetivos específicos

- Describir las actitudes de violencia escolar de los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Técnica Occidente.
- Aplicar un programa de juegos cooperativos para disminuir la violencia escolar en los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Técnica Occidente
- Evaluar los resultados del programa de juegos cooperativos en la disminución de la violencia escolar, de los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Técnica Occidente.

Prosiguiendo con el tema, al referirnos a la violencia escolar abarcamos un sin fin de situaciones que engloban relaciones intrapersonales e interpersonales, generando vínculos que

definirán la formación, la personalidad y adaptación al ambiente escolar de cada estudiante. Este proyecto surge porque dentro de las actividades pedagógicas se evidencia poca construcción y desarrollo de conciencia, en cuanto a la tolerancia sobre las diferencias, empatía, identidad y sentido de responsabilidad moral. En consecuencia, dichas falencias influyen negativamente en el bienestar físico y psicológico, así como también las relaciones en los ámbitos familiares y escolares de los niños, propiciando comportamientos agresivos y violentos que generan espacios que no contribuyen al desarrollo de un proceso integral de cada estudiante.

Por ende, este proyecto dirigido a estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Técnica Occidente, enfatizo en la implementación de un programa de juegos cooperativos como estrategia pedagógica que aporte a la disminución de la violencia escolar, además fomenta conciencia sobre la importancia del trabajo en equipo, la convivencia entre estudiantes, de las relaciones interpersonales y de la aceptación de las diferencias. Contribuyendo a la autorregulación en el control de las emociones, generando así una mejor concepción y praxis sobre el valor de la empatía, No obstante, cabe resaltar lo primordial en que se convierte el desarrollo y la concepción que tiene el niño sobre su entorno, generando un paradigma en cuanto a cómo percibe y se apropia de valores y competencias ciudadanas.

Por lo cual, se centró en generar un cambio en la convivencia escolar y reducir la violencia, enfatizando en el aumento de la comunicación intergrupala al efectuar este programa de juegos cooperativos, logrando un verdadero cambio en cuanto a las diferencias que se tienen con los demás compañeros, donde su pilar fue la solución de conflictos desde una perspectiva grupal, trabajando todos en equipo, comunicándose entre sí para superar los obstáculos en

equipo o en conjunto, con una visión integradora que abarque las dimensiones de acuerdo a sus propósitos y a sus necesidades.

Con base en lo anterior, cabe resaltar que, mediante la implementación de actividades y juegos cooperativos, los niños adquieren un mejor desarrollo de la comunicación y del trabajo en equipo, ya que por ende la esencia de los juegos cooperativos el carácter competitivo pasa a un segundo plano en donde prima el proceso y no el resultado, brindándole a cada estudiante una mayor autoconfianza de sus capacidades al no ser excluido de las actividades, donde cada uno tiene un papel muy importante que cumplir en el transcurso de las dinámicas, permitiéndole a cada niño un alto grado de satisfacción personal al sentirse importante e integrado dentro de las dinámicas a realizar, aumentando de esta manera la confianza en sí mismo y de ese modo la confianza en los demás participantes o compañeros.

Por tal motivo, el programa de juegos cooperativos aporta en la disminución de la violencia escolar, y con relación a ello a que haya una mejor convivencia en el aula de clase, además como otro punto importante es que contribuye a mejorar en los estudiantes aspectos relevantes como la autorregulación en el control de las emociones, la empatía, la importancia de trabajar en equipo, las relaciones interpersonales y la ayuda mutua, mecanismos muy útiles y de mucha importancia para que se pueda generar un clima escolar mucho más eficiente y agradable para todos los que habitan en él.

Además, debido a la interacción constante con los otros participantes que se produce en los juegos cooperativos, los estudiantes aumentan su motivación por conseguir los objetivos propuestos, lo que facilita a que el estudiante se ponga en el lugar del otro o como comúnmente se le denomina en los zapatos de los compañeros, permitiendo que pueda expandir su

conciencia y de tal modo a que pueda entender las diferencias, debilidades y fortalezas tanto de sí mismo, como de los participantes.

Ahora bien, para tener un soporte más sólido para este proyecto de investigación, se tomaron en cuenta diversas investigaciones que se han llevado a cabo acerca de la problemática que se está abordando, que en este caso es la violencia escolar, aportando de una u otra manera diferentes mecanismos, herramientas y estrategias las cuales se podrían aplicar en todo el proceso de investigación y que podrían influir o incidir positivamente a obtener resultados satisfactorios en el desarrollo de la investigación.

Uno de los estudios tiene como nombre. *Violencia Escolar, Impacto y Consecuencia Social: Propuesta de un programa desde una perspectiva humanista* (Ballesteros, 2007), esta investigación fue realizada en la universidad iberoamericana de México, el principal aporte fue el desarrollo de un curso-taller, el cual sea implementado con aquellos estudiantes que hayan incurrido en actos de violencia con cualquier integrante del plantel educativo. Donde cabe resaltar la mejoría de la calidad humana y conciencia al entender las diferencias de los demás.

El segundo estudio que se tomó como referencia es el que se llevó a cabo en la universidad Andrés Bello en Chile, que tiene como nombre *Convivencia Escolar en una Escuela Básica Municipal de la Reina, Conocimiento de su Manual de Convivencia* (Espinoza, Ojeda, Pinillo, & Segura, 2010), el cual permitió como aporte que en muchos casos tanto los profesores como alumnos no tienen un nivel de apropiación del manual de convivencia de la institución y debido a eso los profesores toman sanciones y decisiones por sus propios méritos, así como los estudiantes actúan por su propia voluntad sin acoger las normas que se han establecido en el manual de convivencia.

De este mismo modo otra de las investigaciones que sirve de guía para este proyecto, es el que se llevó a cabo en la universidad academia de humanismo cristiano de Chile, y que tiene como nombre *Violencia Escolar al Interior del Aula* autor (Ojeda, Seron, & Cifuentes, 2010) , el cual aporta capacitar a los docentes a través de estrategias metodológicas psicosociales, para que así mismo, se pueda abordar la disciplina y mejorar la convivencia escolar entre alumnos al interior del aula, arrojando como resultado que los docentes no poseen las herramientas necesarias para controlar la indisciplina. no obstante otro de los estudios realizados sobre violencia escolar, trae como aporte identificar cuáles son los factores socioculturales que influyen en el surgimiento de prácticas agresivas y violentas, el cual fue realizado en la universidad nacional abierta y a distancia facultad de ciencias humanas y sociales programa de psicología, (Perez & Pinzon, 2012) y que tiene como nombre *Prácticas Agresivas en el aula, influidas por factores Socioculturales y su relación con la construcción y desarrollo de la Convivencia Escolar*. Estudio en los jóvenes de grado sexto de la institución educativa corporación colegio bolivariano del norte de la ciudad de san José de Cúcuta arrojando como resultado que el problema radica en el factor familiar dificultando la apropiación de conocimiento y aprendizaje en cuantos a temas morales. Otro de los estudios que se tomó y que tiene como nombre *Acoso Escolar en Niños de Tercer Grado de Básica Primaria del Colegio Nuestra Señora del Perpetuo Socorro Cartagena*, realizado por (Burgos, 2014). Esta investigación aporta un enfoque mixto para el desarrollo del trabajo por otra parte entre sus principales resultados a destacar es que los alumnos académicamente mediocres gozan de popularidad entre los estudiantes donde aprendieron el arte de agredir y justificar sus acciones. Por último, otra de las investigaciones que nos brindó información es la realizada por (García, 2014) la cual lleva como título *Prevención de la Violencia Escolar, una propuesta didáctica desde las Artes* aportando una propuesta didáctica fundamentada en

valores para prevenir el Bullying donde el resultado fue que los niños mejoraron su parte reflexiva mediante la apropiación de valores entendiendo el maltrato como un comportamiento inaceptable. Por otra parte, como herramienta pedagógica se implementó un programa de juegos cooperativos para que se pueda disminuir esta problemática, por ende, de igual manera hay diversas investigaciones o estudios que de una u otra manera aportan aspectos significativos a esta investigación, dentro de ellos están los siguientes. El primero, fue realizado en la universidad tecnológica de Pereira, que tiene como nombre, *Eficacia de los Juegos Cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo social*, (Valencia, 2010) el cual apporto, establecer los juegos cooperativos como estrategia pedagógica en la mediación de conflictos y mejora del clima escolar. Donde, en sus resultados los niños disminuyeron su agresividad hasta un 84 por ciento.

Otra de las investigaciones que se tomo fue la realizada en la universidad libre Colombia, el nombre de esta investigación es *Los Juegos Cooperativos como Estrategia Pedagógica para mejorar las relaciones Interpersonales del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay*, (Clavijo, 2015) y uno de sus aportes es diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales, arrojando en sus resultados que los niños después de experimentar el programa de intervención basan su comportamiento en métodos solidarios con sus compañeros, además empiezan a respetar su opinión y aportan soluciones a problemas entre ellos, evitando que se tornen más egoístas e irrespetuosos. Otro de las investigaciones es la que se llevó a cabo en la universidad pedagógica nacional de México, que tiene como nombre *Juegos Cooperativos para la Convivencia sin Violencia* (Lazcarro, 2015) aporta el diseño una propuesta de innovación educativa, para la formación de valores y lograr prevenir la violencia entre alumnos de la escuela primaria Leandro valle optimizando el aprovechamiento escolar a través de juegos Cooperativos, donde en su análisis

de resultados cabe destacar que los niños vivieron experiencias positivas en cuanto factores sociales y emocionales. Por consiguiente otro de los estudios que se tuvo en cuenta fue el realizado por (Cobaleda, Burgos, & Conde, 2017) y que lleva como nombre *Juego Cooperativo, Conflicto y Clima Escolar*, aportando el método de investigación –acción donde su principal resultado es confirmar las garantías que presentan los juegos cooperativos como herramienta pedagógica mediador de conflictos. Con base en lo anterior, para abarcar todos estos antecedentes o Investigaciones, los cuales contribuyen mediante diferentes herramientas o mecanismos para abordar esta problemática y poder mejorarla. Con respecto a los antecedentes de violencia escolar, aportaron identificar que uno de los factores que más incide en la violencia, es el factor socio-cultural debido a las diferencias tanto económicas, religiosas, sociales y culturales que se presentan en el ámbito escolar, el desarrollo de un curso taller, donde aquellos participantes sean estudiantes que hayan estado inmersos en sucesos de violencia, la investigación acción y estrategias psico-Sociales para que por medio de esas estrategias se pueda abordar la disciplina y mejorar la convivencia en el aula de clase.

Ahora bien, con respecto a los antecedentes de juegos cooperativos, aportaron que por medio de estas actividades se desarrollan en los niños cualidades de ayuda mutua y de cooperación, por un lado, el estudiante se pone en el lugar o en el punto de vista del otro compañero, y por otro lado debido a la constante interacción que producen los juegos cooperativos hace que su entusiasmo sea más emotivo por conseguir los objetivos propuestos, además el diseño de una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales y optimizar el aprovechamiento escolar a través de esta clase de actividades o de juegos. Por su parte, durante las últimas décadas, Colombia ha vivenciado un sin fin de actos terroristas, violencia común, Narcotráfico, etc... Todas estas tendencias sociales han ido definiendo poco a poco un paradigma social asociado directamente con la agresión, el

atropello y conductas poco deseables para el desarrollo de una sana sociedad, Todo esto responde a un cambio estructural que ha modificado las relaciones humanas.

La escuela no es ajena a esta situación y se ha transformado en un escenario de fenómenos de violencia, en los cuáles los niños y niñas son protagonistas activos. Así mismo, (Brunner, 2000) afirma que el conocimiento debe estar orientado e integrado a las conductas adecuadas y unas buenas relaciones socio-afectivas. No obstante, debe enfocarse en las nuevas necesidades que aquejan las realidades de los estudiantes sea cual sea su contexto donde se busque como mejorar la calidad y resultados de la enseñanza de competencias básicas en los sectores más pobres de la población infantil y responder a los retos emergentes del siglo XXI. Paulatinamente, la disociación que existe entre la familia y la escuela, desfavorece en gran manera a los niños produciéndoles un déficit de socialización, En esta relación radica lo expresado por (Tedesco, 1995) al referirse a los elementos que interfieren en el proceso de comunicación denominándolo socialización imperfecta, como la pérdida de capacidad de la familia y de la escuela para transmitir valores y pautas culturales de cohesión social, y carencia de unidad y mensaje socializador.

Por su parte, en el contexto de la violencia escolar en Colombia los resultados no son muy alentadores. Según la información proporcionada por El País (2014) en un estudio realizado por la fundación plan afirman que el 77,5% de los estudiantes de Colombia se han visto afectados por el acoso o la violencia escolar, además según el análisis del estudio 22, 5% de los estudiantes han ejercido algún tipo de violencia, por un lado en el departamento del valle del cauca, un 70% ha sido víctima de agresiones verbales, el 18% de agresiones físicas y el 12% ha recibido amenazas, y en la ciudad de Tuluá el 37.7% ha sido víctima de violencia en el colegio.

El proyecto se realizará en el Corazón del Valle del Cauca más exactamente en el municipio de Tuluá, (Departamento Nacional de Planeación, 2018) afirma que este municipio cuenta con una población aproximada de 220 000 mil habitantes. 83.36% urbana y 13.64% rural siendo el 52 % de sus habitantes de sexo femenino y 48% del sexo masculino. Geográfica e históricamente este territorio es reconocido como el Valle que conforman los ríos Tuluá y Morales, ha sido una zona con actividades humanas previas a la colonización, ya que se conoce que desde mediados del año 1300 D.C había asentamientos de distintas tribus indígenas siendo la más notoria la cultura Pijao en este territorio. Desde el punto de vista de las coordenadas geográficas, Tuluá se encuentra a 4° 05' de latitud norte y 76 12' de longitud occidental. El municipio de Tuluá está ubicado en la zona centro del departamento del Valle del Cauca a 102 km. Por otra parte, La secretaria de educación Municipal de Tuluá, tiene la responsabilidad de administrar la prestación del servicio educativo en 18 instituciones educativas oficiales con 95 sedes y 48 establecimientos –educativos no oficiales, arrojando un total de 162 establecimientos que ofrecen los servicios educativos en los tres niveles preescolar, básica y media.

Complementando lo anterior, uno de los 162 establecimientos educativos es la Institución Educativa Técnica Occidente, ubicada en la ciudadela noroccidental hacia el barrio guayacanes con dirección diagonal 23 calle 18 esquina, es una institución de carácter público que cuenta con un total de 2850 estudiantes que se distribuyen en dos jornadas, mañana y tarde. Se fundó el 17 de octubre de 1995, ubicada en el municipio de Tuluá- Valle, donde se atiende una población mixta de niños entre los 5 y 18 años aproximadamente, desde el curso primero hasta el grado 11 respectivamente.

Donde se buscará formar personas de manera integral, desarrollando sus competencias a través de un aprendizaje significativo y flexible con enfoque humanístico para que los estudiantes generen soluciones empresariales y contribuyan al mejoramiento de su proyecto de vida y al desarrollo de la región. Por ende, esta institución busca posicionarse como una entidad con profundo sentido humanístico que brinde a la sociedad ciudadanos con calidad ética, competentes, comprometidos con la sana convivencia, con el cuidado de su entorno y orgullosos de ser colombianos. Donde la mayoría de las familias que pertenecen a la institución corresponden a los estratos 1 y 2. Por ende estas personas evidencian altos índices de vulnerabilidad.

Al observar el entorno en los que conviven los estudiantes de estos sectores, se evidencian familias disfuncionales, padres y madres ausentes, maltrato intrafamiliar, ambientes hostiles, falta de canales de comunicación, falta de apropiación y practica de competencias ciudadanas y valores, dificultades económicas y deficiencias nutricionales, desencadenando grandes problemáticas que van a repercutir de manera directa en el comportamiento de los estudiantes.

1. Marco Legal

1.1 Contexto Legal

Esta investigación está enfocada en la disminución de la violencia escolar en los estudiantes de grado tercero donde a través de un programa de Juegos Cooperativos, se pretendió brindar a la población intervenida un desarrollo social, psicológico, educativo y

recreativo, por lo tanto, este proyecto está regido por entes legales que demarcan el soporte de la investigación y el grupo a intervenir

1.1.2 Constitución Política Colombiana

Una de las bases para proporcionarle una mayor solidez a esta investigación es la constitución política de Colombia, en lo referente a diversos artículos que presentan una determinada relación con el fenómeno de estudio que se abordó.

Artículo 45 “El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud” (Constitución política de Colombia, 1991).

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (Constitución política de Colombia, 1991).

Dentro del contexto educativo, es primordial la formación integral de los estudiantes, para ello se debe trabajar de la mano con estrategias y metodologías lúdicas, deportivas y

pedagógicas que incentiven y motiven a los alumnos a velar por su bienestar emocional, moral, integral y físico, además de su interés por el de los demás integrantes de su entorno social en el que se desenvuelve e interactúa.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley. (Constitución política de Colombia, 1991).

1.1.3 Ley 115 de 1994, Ley general de Educación. Congreso de Colombia.

De este modo, otra ley que respalda a este proyecto es la ley 115 de 1994, donde se hace referencia a los componentes y aspectos en el campo educativo, tomando algunos artículos de mayor relevancia para la investigación.

Artículo 1. Objeto de la Ley

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público (Congreso de la republica de Colombia, 1994).

Artículo 4. Calidad y Cubrimiento del Servicio:

Según el (Congreso de la republica de Colombia, 1994) el estado es el encargado de velar por los procesos de formación de los educadores, los recursos y métodos educativos, a su vez es el encargado de fortalecer y favorecer la calidad de la educación.

1.1.4 Ley 1620 de 2013. Ley de Convivencia Escolar

También conocida como la ley anti bullying, (Congreso de la Republica de Colombia, 2013) establece como prioridad una ruta de atención integral en casos de violencia y de embarazo en adolescentes, por medio de esta presente ley se pretenden unos mecanismos de prevención, protección y detección temprana de aquellas conductas que atenten contra la convivencia escolar, dentro y fuera de los establecimientos educativos, además profundiza en unas pautas para que se pueda evitar la deserción escolar, que surge como la consecuencia de la violencia escolar. Conforme a lo que plantea esta ley se tomaron algunos artículos.

Artículo 2. Marco de la Ley:

Competencias ciudadanas entendidas como actitudes y competencias que provocan un comportamiento más democrático por parte de los ciudadanos. Donde, la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos es la encargada en formar al individuo en un ser integral regido por unos derechos y deberes sociales, educativos y sexuales que lo fundamentan como una persona responsable de sí mismo, del otro y del entorno.

Artículo 3. Creación

el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, fue creado con objetivos que deberán ser cumplidos a través de la promoción, orientación y coordinación de estrategias, programas y actividades, en el marco de la corresponsabilidad de los individuos, las instituciones educativas, la familia, la sociedad el estado.

2. Juegos cooperativos para disminuir la violencia escolar

2.1 La violencia escolar como parte del contexto social

La violencia ha sido desde muchos años atrás un gran problema a nivel cotidiano que perjudica en gran manera ámbitos escolares, familiares y por obvias razones sociales, generando enormes consecuencias que afectan toda una comunidad. Según (Armenta, 1994) Específicamente en Colombia ha existido un fenómeno constante caracterizado por lucha de poderes, apropiación y consolidación socio-cultural en donde continuamente se observa la intolerancia y dominación en actos específicos de irrespeto a la vida en todas sus formas.

Por ende, dichos comportamientos han generado un paradigma en cuanto a las actitudes, reacciones y solución de conflictos desencadenadas en diferentes tipos de violencia como delincuencia, acoso escolar (Bullying), terrorismo y muchas otras atrocidades que han ido construyendo la historia de nuestro país. Como así lo afirma el diario EL ESPECTADOR (2018) argumentando que la guerra a erosionado moralmente a Colombia por consiguiente, se evidencia como se ha ido marcando la cultura de nuestro país de manera negativa, influyendo en el comportamiento de toda la población y de los niños, los cuales abordan todo este tipo de conductas agresivas como normales debido a la poca empatía y la intolerancia que presentan hacia sus semejantes.

Haciendo énfasis a lo anterior, una definición de violencia según la OMS (2002) define el termino de violencia como “el uso intencional de la fuerza, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia traumatismo, daños psicológicos problemas de desarrollo o muerte”. Por su parte, Serrano (2006) la define como cualquier acción u omisión

intencionada que daña o puede dañar a terceros. Es necesario pues, que dependiendo de quién ejerza la violencia en los centros educativos, se diferencien tres tipos fundamentales de violencia: la ejercida por parte del profesor sobre el alumnado, la del alumnado sobre el propio alumnado, y la del alumnado sobre el profesorado.

Con respecto a lo anterior, a través del tiempo Colombia se ha convertido en escenario de numerosas problemáticas que se desenvuelven en diferentes campos, influenciadas por modalidades como el narcotráfico, delincuencia, terrorismo, así mismo situaciones como la violencia escolar y familiar. Convirtiéndose todo lo mencionado con anterioridad en precursores de orientaciones, discusiones y reflexiones sobre los cambios y dinámicas de la violencia en estos escenarios en los que se desenvuelve con naturalidad.

2.1.2 Clasificación de la Violencia

Ahora bien, en los diferentes contextos sociales se evidencian determinadas modalidades de violencia, que por las características en las cuales se desarrollan afectan de una u otra manera a la sociedad. Donde, existen múltiples escenarios que propician a que los diferentes tipos de violencia se manifiesten con más frecuencia, dentro de las diversas manifestaciones de la violencia se encuentran:

- **Violencia intrafamiliar:** Por su parte Gálvez (2009) la define como la violencia al interior del hogar, representada en abusos y maltrato con uno o varios miembros del círculo familiar evidenciándose en cualquier país, grupo étnico o estatus social. Es por ello, que toda acción que atente de manera directa la integridad física y/o psíquica de un integrante ofensor que conviva o tengan parentesco por consanguinidad o hasta padres y un hijo se define como violencia intrafamiliar.

- **Violencia social:** Estévez (2005) define la violencia social como las acciones negativas manifestadas en manipulaciones, falsos testimonios y rumores entre uno o varios grupos sociales cercanos, cuyo objetivo es desestabilizar e indisponer las relaciones que allí se establecen. Mientras que (Krug, Mercy, Dahlberg, & Zwi, 2003) establece que la violencia social es la practicada por grupos grandes para favorecer intereses sociales sectoriales. Adoptando diversas formas como actos delictivos de odio cometidos por grupos organizados, acciones terroristas y violencia de masas.
- **Violencia política:** Krug et al. (2003) definen la violencia política como situaciones que incluyen la guerra y otros conflictos violentos similares, la violencia de estado y actos atroces llevados a cabo por grupos más grandes. Así mismo, Gurr (1970) define la violencia política como un conjunto de oposiciones que fomenta y prioriza la violencia para intereses sectoriales y colectivos contra un régimen y sus dirigentes. En ese sentido, dichas acciones se encasillan como un grupo de violencia colectiva que vela por intereses de pequeños grupos sin importarles el bienestar común.
- **Violencia física:** Estévez (2005) la define como todo el elenco de golpes que se pueden propiciar en cualquier parte del cuerpo, y también con aquellos objetos como armas blancas, navajas, cuchillos, material del centro como lápices, bolígrafos, entre otros. Este tipo de violencia es fácilmente detectable ya que normalmente deja huella en el cuerpo de quien recibe la agresión.
- **Violencia verbal:** Estévez (2005) argumenta que son todo el conjunto de amenazas, insultos, burlas y comentarios sarcásticos, que generalmente se producen en público, y con el

objetivo de Menospreciar y ridiculizar al otro, provocándole una baja autoestima, inseguridad y problemas conductuales. Si el agredido presenta algún rasgo característico bien sea físico, étnico u otro, puede ser objeto de este tipo de violencia., burlas y comentarios sarcásticos

- **Violencia psicológica:** Estévez (2005) considera que quizás sea la más difícil de detectar y a la vez la más compleja de todas ya que no es una conducta concreta como en los otros casos la que lo provoca, sino que es un compendio de comportamientos, todos ellos dirigidos a reducir al agredido a la mínima expresión. Este tipo de violencia provoca efectos que pueden ser muy graves y que pueden provocar una baja autoestima e inseguridad, junto con problemas de relación con los iguales, con sus padres y allegados, y en los casos más graves podría desencadenar en un suicidio.

2.1.3 Relación entre la violencia y la convivencia escolar

Los establecimientos educativos afrontan en la actualidad una serie de circunstancias nuevas y cambiantes que re direccionan sus objetivos y metas. La violencia y el acoso escolar desde hace décadas se han trasladado a nuevos escenarios y con nuevos métodos en su dinámica, lo que dificulta una buena convivencia escolar, ocasionando diferencias culturales, carencia en la práctica de valores, además del contexto histórico-cultural que normaliza las acciones violentas. Todos estos aspectos deterioran cada vez más el desarrollo de sanas relaciones entre las personas, dificultando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El concepto de convivencia tiene un claro significado positivo y se relaciona con los principios básicos de la educación. Coronado (2009) afirma que la convivencia escolar Según su estilo de gestión puede ser categorizada en cuatro enfoques dominantes. De este modo define el primero de ellos como el modelo normativo disciplinario, es un modelo de convivencia basado en las normas, protocolos, reglas y todo tipo de procedimientos correspondiente a esta

índole, los cuales deben ser aceptados por todos los integrantes del sistema educativo, el cual deberá presentar de manera explícita todos los derechos y deberes.

(Coronado, 2009), plantea un segundo modelo como lo es el modelo rigorista punitivo caracterizándose por considerar fundamentalmente el observar, vigilar y castigar toda vez que se produce un incidente disciplinario que infrinja las normativas o que afecte la normal convivencia de la institución. Cuando existe un conflicto o una situación disruptiva debe haber inmediatamente una corrección disciplinaria. El diálogo es irrelevante en este modelo, no altera ni aminora el incidente ni menos aún la sanción, no existe aprendizaje de lo sucedido y el conflicto queda sin resolver, esto es lo que se conoce como mano dura. Su principio básico es ejercer vigilancia y sancionar. Ahora bien, esta misma autora propone otro enfoque predominante es el modelo psicologista, el cual prioriza sobre la contención emocional de los alumnos, ante la ocurrencia de cualquier evento disruptivo, se justifican las actuaciones de las personas de acuerdo a sus condicionantes familiares, sociales, emocionales o económicas por lo que se hace muy complejo lograr un cambio de actitud o aplicar remediales que puedan mejorar las conductas, existe un rol totalmente paterno con todo lo que suceda. Su principio básico de acción es contener y justificar y su prédica es: “Hay que entenderlos porque son así”

Por último, (Coronado, 2009) hace referencia al modelo integrativo educativo: Este modelo cree que los conflictos suscitados Son una oportunidad de aprendizaje y crecimiento colectivo, lo que logrará moldear valores morales de las personas. La comunicación, el diálogo y el respeto son mecanismos permanentes de resolución y fortalecen las habilidades sociales. Se recurre a la responsabilidad personal y al autocontrol del sujeto quien es capaz de razonar, analizar consecuencias y predecir implicancias de sus actos en las demás personas, pero por

sobre todo ser capaz de tomar decisiones. Su principio básico es ver el conflicto como fuente de aprendizaje.

La violencia escolar se manifiesta en el ámbito de una comunidad educativa, es de suma importancia caracterizar los actores que se relacionan y se presentan en el proceso de educación. Por su parte Yáñez & Galaz (2010) definen la comunidad como una agrupación de personas que inspiradas en un propósito común integran una institución educativa, cuyo objetivo es contribuir a la formación y el logro de aprendizajes de todos los alumnos para asegurar su pleno desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico.

De acuerdo, al análisis de los diferentes modelos que plantea esta autora, se considera pertinente el modelo integrativo educativo en el aporte de la disminución de la violencia escolar, considerando los conflictos como una oportunidad de aprendizaje, brindando a que los sujetos implicados puedan moldear o reconstruir sus valores, siendo la comunicación, el dialogo y el respeto los principales mecanismos de resolución de conflictos, fortaleciendo las habilidades sociales de cada individuo, además se recurre a la responsabilidad personal y al autocontrol de cada persona, quien sea capaz de razonar, y analizar las posibles consecuencias de sus actos en las demás personas, pero sobre todo que este en la capacidad de tomar decisiones, el principio básico de este modelo es la perspectiva del conflicto como fuente de aprendizaje.

2.1.4 Violencia Escolar

La violencia escolar a través del tiempo ha modificado su dinámica, permitiéndole adaptarse a diferentes ámbitos, en los cuales los niños se desenvuelven en su cotidianidad.

Haciendo referencia a lo anterior Ortega & Mora-Merchan (2002) definen esta violencia escolar como un maltrato ocurrido entre iguales, donde se fomenta la violencia que se materializa en procesos agresivos, cualquiera que sea su formato como abuso, exclusión social, intimidación o amenaza. Donde se pueden presentar de manera directa o por redes sociales, La agresión a otras personas durante la etapa adolescente podría ser interpretada como una vía para el reconocimiento ante sí mismo y ante los pares buscando aceptación de sí mismo a través de la confrontación física o psicológica a quienes consideran débiles o inferiores. Quienes eligen la destrucción de otras personas para afirmarse son por lo general, chicos y chicas que no han obtenido el reconocimiento de sus méritos y virtudes en la familia o en la escuela, pero también se encuentran en este grupo los que no han tenido límites adecuados para sus comportamientos que tienen madres y/o padres demasiados permisivos que no logran estar al tanto del comportamiento de sus hijos, cabe recalcar también que este autor encontró, que el tiempo de dedicación a ellos es muy importante, ya que en padres con demasiada carga laboral el tiempo de dedicación a sus hijos sería mínimo, conllevando a consecuencias como las mencionadas. Complementando lo anterior se tiene el argumento de Mora- Merchán (2006) definiendo el maltrato entre iguales como la agresión no accidental entre compañeros de forma frecuente, y estas agresiones pueden tomar diferentes formas siendo las más comunes las físicas (empujar, golpear, zarandear etc.) y psicosociales (contar rumores, exclusión social e impedir a alguien participar en actividades etc.)

Por otra parte, el contexto histórico, social y cultural juegan un papel fundamental tales como los medios de comunicación los cuales presentan en su contenido programas, crónicas y noticias carente de valores y con poca calidad educativa y cultural, así como también la presencia de contenidos violentos y sensacionalismo dado a determinadas noticias que se convierten en potenciales provocadores de conductas violentas para los espectadores.

2.1.5 Roles en la violencia escolar

Para ampliar la visión que se tiene sobre violencia escolar, durante su dinámica se evidencian una serie de roles que inciden y/o repercuten de manera directa en el problema, Salmivalli (2010), identifica los siguientes roles. En primera instancia se encuentran los agresores que son los estudiantes principales encargados de ejecutar la acción de maltrato directamente. Otro de los roles que se presenta en estas situaciones es el de los ayudantes, caracterizándose por ser secundarios, es decir estos estudiantes actúan en la acción mediante segundo plano. Así mismo, identifican el rol de los animadores definiéndolos como aquellos estudiantes que apoyan y celebran este tipo de conductas.

Del mismo modo, en la clasificación de los roles identifican a las víctimas, los cuales son agredidos y victimarios del fenómeno de la violencia. Por consiguiente, resaltan otro papel presente en la problemática el cual es definido como el defensor de las víctimas, siendo las personas que manifiestan desacuerdo hacia este tipo de conductas, oponiéndose de manera directa a los agresores. Por último, catalogan a las personas que no se manifiestan positiva o negativamente al presentarse actos de violencia definiéndolos como los que pasan.

Estos últimos mencionados en los papeles que se establecen a la hora de presentarse la situación de agresión, son unos de los más importantes, ya que por lo general son la mayoría de los estudiantes. Por lo cual, resulta pertinente trabajar este tipo de situaciones con esta población.

Por su parte, Olweus (1998) define los comportamientos de los niños agresores como acciones violentas físicas y/o verbales con el objetivo de dominar, imponer y sobrevalorar a sus víctimas, exponiendo que este tipo de niños presentan unas características muy marcadas en su personalidad, sobresaliendo la impulsividad, la poca tolerancia a sus semejantes y bajos niveles de autocrítica; por lo general los niños que evidencian estas conductas presentan distorsiones cognitivas, generando en ellos una percepción de la realidad diferente, hostil e incierta.

No obstante, el autor define asimismo las conductas que presentan las víctimas en esta problemática. En su mayoría, estos niños presentan muy bajos niveles de autoestima alimentando un sentimiento de culpabilidad que los atormenta al momento de entablar una relación social. Influyendo de manera negativa en el desarrollo de su personalidad generando timidez, inseguridad y ansiedad. Presentando de forma muy marcada temperamento y contextura débil en sus principales características.

Lastimosamente, abordar los diferentes perfiles que caracterizan el comportamiento de los estudiantes implicados (alumnos, profesorado y familiares) en la violencia escolar es casi imposible incluir todos los comportamientos de los sujetos implicados, cada uno vivencia y presenta actitudes y personalidades totalmente diferentes y muy particulares de cada uno. Por lo cual, es muy factible que se presenten agresores o víctimas que no estén reconocidos en el perfil establecido, así como estos sujetos tampoco deben manifestar todos los aspectos contemplados en el perfil.

2.1.6 Clasificación de la Violencia Escolar

La violencia escolar puede presentarse de diferentes maneras, Estévez (2005) afirma que esta violencia se desenvuelve en cuatro manifestaciones. La primera de ellas es la violencia física, evidenciada en toda acción reflejada en golpes con o sin objetos que pueden ocasionar daños en el cuerpo, con la particularidad de ser fácil de detectar en el cuerpo de la víctima. No obstante, este autor define la segunda manifestación como la violencia verbal, presentada en un conjunto de situaciones que generan exclusión, menosprecio y discriminación por parte del agresor a la víctima, materializándose en acciones como amenazas, burlas, insultos y blasfemias. Generando en los bajos de niveles de confianza y autoestima.

Del mismo modo, otra de las expresiones de esta problemática es la violencia psicológica, como lo determina Estévez (2005) Este tipo de violencia no se detecta con tanta facilidad como las anteriores, debido a que no es una conducta concreta la que ocasiona el daño, sino un comprendió de comportamientos. Con el propósito de generar daños en la victima evidenciados en inseguridad, problemas al relacionarse con los demás, incluso en casos más extremos se desencadena un suicidio. Estas expresiones de la violencia escolar, se reflejan en gran medida en los ámbitos educativos, produciéndose de manera continua y reiterada en sucesos como patadas, puños, jaladas de cabello, groserías, apodos, discriminación entre otras. Donde hoy por hoy se ha vuelto más compleja siendo cada vez mayor los estudiantes afectados e igualmente las deserciones escolares. En ocasiones, la violencia acompaña como un potencial latente nuestras interacciones circulando en nuestro entorno como un elemento invisible que puede precipitar ante cualquier gatillador inesperado.

Salmivalli (2010) considera que los actos violentos representan relaciones de poder entre quienes desean ejercer dominación y quienes terminan siendo dominados. Algunas de sus expresiones más visibles son la opresión, el autoritarismo, la discriminación, la violencia física psicológica, la violencia intrafamiliar, la persecución laboral. Existen distintas formas de violencia en el mundo: guerras, asesinatos, torturas, desaparición para las cuales se han buscado diferentes formas de neutralizarlas, emprendimiento inacabado de la especie humana. Pero ahora también existe la violencia escolar, el bullying escolar entre estudiantes, fenómeno que no es nuevo, pero frente al cual nuestra sociedad no ha encontrado aún caminos eficientes de solución. Un ejemplo claro y latente es lo que sucede en las salas de clases y en los espacios de los establecimientos educacionales. Diariamente se ven niños y jóvenes conviviendo en un clima violento, donde en muchos casos se convierten en víctimas de las agresiones.

Por su parte, Olweus (1983), tiene la opinión de que el acoso escolar es una conducta de persecución física y/o psicológica que realiza un alumno contra otro al que escoge como víctima para repetidos ataques, esta acción negativa e intencionada, sitúa a la víctima en una posición de la que difícilmente puede escapar por sus propios medios. Dichos comportamientos, provocan en las víctimas efectos claramente negativos: ansiedad, poca autoestima y cuadros depresivos que dificultan su integración en el medio escolar y el desarrollo normal de los aprendizajes.

El mismo autor (Olweus) en 1998, comenta que un alumno se vuelve víctima cuando las agresiones presentan 3 características principalmente, es una acción intencional, en ningún momento es algo accidental, sino que por el contrario el agresor tiene la intención de causar daño a su víctima, la segunda característica es que es una acción repetitiva, que no ocurre ni una ni dos veces, sino que son acciones que se vivencian como mínimo tres veces por semana,

lo que no cabe en el contexto de casualidad y como tercera característica es que el agresor es o más popular o fuerte y con seguridad lo que conlleva a que la víctima no pueda hacer nada al respecto.

Para concretar, es importante resaltar los diez principios planteados por Beane (2006) obtenidos gracias a sus investigaciones sobre acoso escolar, permitiéndole identificar las siguientes características:

- Acosar es más que bromear
- Cualquiera puede ser el acosador
- Cualquiera puede ser una víctima
- El acoso escolar es una problemática antigua
- El acoso escolar afecta a toda la población
- El acoso escolar no es un juego
- Trabajar de forma cooperativa es vital para su solución
- Es necesario desarrollar un plan de acción hacia este problema
- Se debe ayudar a las víctimas

Las instituciones deben velar por los intereses de sus estudiantes más allá de lo académico

2.1.7 Relaciones Interpersonales

En cuanto a las relaciones interpersonales: Silveira (2003) las define como un tipo de interacción que se presenta entre varias personas para establecer una comunicación donde se expresan opiniones, ideas y sentimientos. Las relaciones interpersonales, brindan

oportunidades, entretenimientos a las personas, es una gran fuente de aprendizaje donde no todo es color de rosa ya que pueden producir ocasiones de malestar. Estas interacciones son un excelente medio de superación y enriquecimiento personal tanto como espiritual, trato humano y pautas sociales.

Por su parte, Zaldívar (2010) establece que todas las personas tienen numerosas relaciones a lo largo de su vida como las que se dan con padres, hijos, amistades, compañeros, a través de ellas se intercambian formas de sentir y ver la vida, también se comparten necesidades e intereses. Por lo cual, se pueden definir entonces como una interacción recíproca entre 2 o más personas, donde se generan relaciones sociales. Paulatinamente, se establecen las relaciones interpersonales de diferentes tipos, según el nivel de vinculación. Pueden situarse en un nivel básico con las personas con quienes compartimos, la fila del supermercado, con el dependiente de la zapatería que nos atiende, o en un nivel muy profundo, los hijos, la pareja, los familiares, los amigos íntimos. En un nivel intermedio se encontrarían las relaciones con colegas, los profesores de nuestros hijos, con el director de la coral de la cual formamos parte entre otros.

Las relaciones interpersonales se convierten entonces en la herramienta que la organización emplea para que la comunidad circundante, docentes, personal administrativo, de ambiente, estudiantes, padres y representantes interactúen de mejor forma. Las relaciones interpersonales que en las instituciones se emplean van dirigidas directamente con la comunicación, como elemento que permite el intercambio de ideas o de información, tal es el caso de la Escuela Básica Nacional “Creación Chaguaramos II” donde prevalece este tipo de relaciones como medio comunicativo de intercambio de ideas para llegar a la unificación de criterios para luego concretar en la toma de decisiones.

2.1.8 Características de las relaciones Interpersonales

En la educación, cuando se habla de relaciones interpersonales se identifican una serie de relaciones entre los alumnos. De este modo, la Aceptación multilateral ayuda a conocer los subgrupos que se presentan en el aula de clases, en este sentido cabe destacar que los alumnos más aceptados no siempre gozan de relaciones de aceptación lo que en muchas ocasiones conlleva problemas a la hora de formar grupos por indicación del maestro durante una didáctica, este fenómeno se evidencia en gran manera en la clase de educación física cuando se propone una actividad en parejas o grupos reducidos, en estas circunstancias se agrupan más fácilmente los alumnos con relaciones recíprocas y después se van emparejando aquellos con relaciones con menor interdependencia (Cox, Duncheon, & McDavid, 2009)

En el establecimiento de las relaciones interpersonales se presentan 2 tipos de situaciones en cuanto al desarrollo de un círculo social, por una parte se destacan conductas que atentan contra la armonía colectiva al suceder el momento de socialización. Por otra parte, las relaciones socialmente afectivas y positivas generan un efecto contrario caracterizado por la empatía y el aprecio hacia el entorno en que se desenvuelven (Fadiman & Fragner, 1979).

2.2 El Juego

Ahora bien, el juego es un mecanismo fundamental para todos los docentes de las instituciones educativas, específicamente en los grados de básica primaria, ya que es una actividad que genera placer y diversión en los niños y niñas, el juego según como lo considera Huizinga (1987) “es toda aquella actividad que sea libre, recreativa, placentera y no impuesta,

que implique disfrutar del tiempo libre y que tenga incertidumbre en cuanto al resultado, desarrollándose en unos límites de espacio y de tiempo”. (p, 45.)

El juego es una de las herramientas pedagógicas principales para que se pueda llevar a cabo un eficiente proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que a través de estas actividades el niño presenta una buena disposición y motivación por participar de ellas, además la importancia que conlleva el juego en el desarrollo personal, cognitivo e integral de los niños y jóvenes contribuyendo a que se pueda exteriorizar esas habilidades, capacidades y destrezas que muchos de ellos posee, y para que los niños y niñas se relacionen e interactúen con el entorno que los rodea.

De acuerdo a lo anterior diversos autores destacan la importancia que tiene el juego en el ámbito educativo, entre ellos podemos destacar a Orlick (1991) el cual expresa:

Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural, activo y muy motivados para la mayor parte de los niños y niñas, los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación, sin embargo, si deforma el juego de los niños y niñas premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, se está deformando la vida de estos. (p.16)

Del mismo modo el juego es una actividad que se realiza a nivel mundial, en donde el ser humano lo adopta y lo desarrolla a lo largo de la historia y de su diario vivir, una evolución constante que se produce del manejo que las personas le brindan a su propio cuerpo por medio de la diversión, con respecto a los juegos algunos cambian un poco,

dependiendo del país, de su cultura, de su ciudad, cada país tiene una historia de los diversos juegos que han surgido en y que los identifica como propios de cada nación o de cada región.

Cabe destacar que el juego ha estado inmerso en las diferentes épocas que han transcurrido a lo largo de la vida cotidiana, transmitiéndolo y enseñándolo de generación en generación, por lo que se puede deducir que esta actividad ha estado siempre presente en las diferentes familias, por lo tanto, el juego va a existir frecuentemente en los diferentes contextos sociales, sea cual sea la actividad que se implemente va a permitir un espacio de integración y de diversión por parte de las familias o de las personas que lo realicen.

Del mismo modo, si se analiza el juego desde una perspectiva personal e Integral, este mismo ofrece unas herramientas las cuales fomentan en el niño un aprendizaje mucho más completo, haciendo énfasis tanto en la parte cognitiva, socio-afectiva y praxeológica, ya que el juego brinda esos espacios para que los niños, niñas y jóvenes puedan explorar nuevos entornos, nuevos movimientos y distintas maneras de relacionarse y de interactuar con los demás participantes, permitiéndole a los niños, niñas y jóvenes desarrollar esa capacidad de creatividad que es tan importante en las edades tempranas, además el juego es una dinámica que facilita los vínculos sociales, debido a la constante interacción que se produce en el momento de las actividades.

Por un lado, en cuanto al juego infantil se destacan algunas características que lo identifican, tales como las menciona autores como Garaigordobil (2003) destacando la diversión y la excitación que produce en las actividades, sensaciones libertad y flexibilidad, participación activa de los jugadores, expresiones y descubrimientos de sí mismos, así como también la interacción y la comunicación.

Con base en las características anteriormente mencionadas, no cabe duda la importancia que representa el juego en el ámbito escolar, ya que se puede llegar a considerar como un elemento clave para que los estudiantes puedan fortalecer su inteligencia, su manera de expresarse con los demás, y como un aspecto importante conocerse a sí mismo, conocer más profundo su propio cuerpo, las capacidades y habilidades con las que cuenta, cuáles son esas debilidades para que pueda mejorarlas y avanzar en su proceso de formación, y como otro aspecto importante, por medio del juego ayuda a fomentar y a fortalecer las relaciones tanto intrapersonales, como interpersonales de cada individuo.

Además, el juego posibilita a que cada persona vaya adquiriendo ese sentido de pertenencia por sí mismo, el cuidado y la higiene de su organismo, y por ende a generar un hábito saludable en las personas participantes, a estimular en los alumnos un estilo de vida mucho más disciplinado. A través de las reglas y normas que establecen los diversos juegos, lo que conlleva a la apropiación de ciertos valores como el respeto, la solidaridad, la igualdad, la responsabilidad, el compañerismo entre otros.

De otro modo, con respecto a la estructura del juego. Según Piaget (1959) Propone una clasificación la cual está fundamentada en la estructura del Juego. Y que sigue estrechamente, la evolución genética de los procesos cognoscitivos, los cuales los divide o los describe en distintos estadios.

Estadios sensorio Motores: Estadio de los reflejos (0 – 1 mes), estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 meses), estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses), estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses), estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses), juegos

sensorio motores o de ejercicio (0-2 años), el juego simbólico (2-7años), juego de reglas (-7-12 años). (pág. 19)

2.2.1 Juegos Cooperativos

Inicialmente, como estrategia pedagógica, se va a implementar un programa de Juegos cooperativos, ya que cumplen con las condiciones necesarias para que los alumnos con distintas destrezas, habilidades o capacidades tengan un papel activo que realizar y participen de estas actividades, y así puedan ampliar su bagaje motriz, cognitivo ,social y afectivo, además por medio de los juegos cooperativos se permite a los estudiantes menos dotados motrizmente, que puedan sentirse protagonistas de su participación y de los logros alcanzados, ya que dentro del marco de las actividades que plantean los juegos cooperativos esta la consecución de un objetivo en común de manera conjunta y no individual.

Ahora bien, los juegos cooperativos proporcionan y contribuyen a que se pueda desarrollar en los alumnos, cualidades y aptitudes de cooperación, de una buena comunicación y de ayuda mutua, ya que como lo expresa Giraldo (2005) considerando los juegos cooperativos como:

Aquellos juegos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen si no que integran, los que fomentan la participación de todos, en los que la ayuda y la cooperación de todos los integrantes del grupo son necesarias para superar un objetivo o un reto en común. (pág. 23)

De acuerdo al aporte de este autor, se puede resaltar la importancia y la Influencia que promueven los juegos cooperativos en el entorno escolar-Permitiendo a su vez que para que se

pueda lograr un objetivo establecido en determinada actividad, debe de haber una estrategia de manera grupal, en donde todos los integrantes del grupo tienen un papel muy importante que cumplir en el desarrollo de las mismas, aportando cada uno sus ideas y su disposición, para que de manera conjunta puedan alcanzar dicho objetivo.

Además, los juegos cooperativos se diseñaron para generar un ambiente escolar armonioso y agradable, y para que los estudiantes puedan adquirir un aprendizaje de comprensión, compartimiento y actitud para relacionarse con los demás, a preocuparse por los sentimientos y emociones ajenas, colocándose en la posición o en el lugar del otro, y a que puedan trabajar juntos hacia la consecución bien sea de uno o varios objetivos que tienen en común, dejando a un lado la estigmatización de bueno o malo, si no que más bien en la que cada participante tiene algo que aportar para el beneficio y el progreso del grupo.

Prosiguiendo con el tema, ahora se toma como referencia el concepto propuesto por el autor Garaigordobil (2003) al considerar este tipo de juegos como aquellos en los cuales debe haber una colaboración mutua entre participantes de cara a la consecución de un objetivo colectivo. De este modo los juegos cooperativos proporcionan a los participantes un alto grado o nivel de satisfacción personal, puesto que cada uno de ellos tiene una participación activa y constante a la hora que se realicen las actividades, incrementando de esta manera su motivación e interés por seguir haciendo parte y participando de este tipo de juegos, así como también aumentando su autoestima al sentirse autosuficiente consigo mismo y del hecho de que no lo están discriminando, si no que todo lo contrario integrándolo en la dinámica de las actividades implementadas.

No obstante, los juegos cooperativos podrían ser una herramienta clave para los docentes de la clase de educación física, en lo cual se pueden implementar teniendo en cuenta el hecho de que, si los estudiantes se sienten más satisfechos y alegres con este tipo de actividades, actuaran y participaran con el mejor entusiasmo y la mejor disposición, lo cual favorecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje obteniendo una buena formación educativa. De igual manera, volviendo a retomar a Garaigordobil (2003) manifiesta que “los juegos cooperativos incrementan la comunicación intergrupala, mejorando el ambiente en el grupo, dentro del aula y en la clase de educación física” (P.27). De esta manera se presenta una buena calidad en las interacciones, influyendo positivamente sobre la adquisición y el aprendizaje de valores y actitudes, y sobre todo en la construcción de saberes de carácter social, y además se genera un sentimiento de ser aceptado por los demás, fomentando así mismo una buena integración entre los compañeros, como uno de los componentes más importantes que se presentan en las relaciones interpersonales

A través de los juegos cooperativos los estudiantes aprenden a asimilar, aceptar triunfos y derrotas en conjunto, lo que posibilita que se pueda fortalecer los lazos de amistad entre todo el grupo participante, con los juegos cooperativos se puede fomentar el trabajo en equipo, la empatía, la regulación y el control de las emociones, fortalecer las relaciones interpersonales, la comprensión hacia los demás, mejoran la convivencia , aportan a la disminución de la violencia escolar, y a la importancia de trabajar en equipo generando un estilo de vida en los estudiantes direccionado hacia el trabajo en grupo, desarrollando una interacción social positiva en cada individuo, permitiendo que los estudiantes de manera conjunta puedan exteriorizar y sacar a relucir esas capacidades y ese potencial que poseen, que en muchos de los casos no lo realizan debido al miedo o a la falta de confianza. en el salón de clase. (Brotto, 1999), (Garaigordobil, 2003), (Giraldo, 2005).

Los juegos cooperativos pueden emplearse en variedad de las metas propuestas, puede utilizarse como categoría del juego pedagógico o dirigido que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos, como la educación, la recreación y la psicología, pueden ser empleados como instrumentos que promuevan conductas sociales positivas.

El juego cooperativo como categoría del juego pedagógico o dirigido que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación y la psicología, pueden ser empleados como instrumentos que promuevan conductas sociales positivas (ayudar, cooperar, compartir). Así mismo puede utilizarse como medio para la comunicación, la socialización, la convivencia y la educación, promoviendo valores estimulados en la infancia, el progresivo desarrollo del “YO” social a través de actividades lúdicas-grupales que potencien la integración y la participación grupal escolar y el mejoramiento del ambiente social dentro y fuera de las aulas de clase (Campo, 2000).

Los juegos cooperativos buscan la participación de todos, donde la estructura que plantean está orientada hacia metas colectivas, debe concentrarse en la unión y en la suma de aportes de carácter grupal, no implementan actividades de ganar o perder, la propuesta se centra en como se decía anteriormente, que todos puedan tener una participación activa para que se pueda alcanzar un objetivo en común, además cabe resaltar que los juegos cooperativos se concentran en que prime el proceso sobre el producto, los que no suelen originar la eliminación de ninguno, estimulando en los estudiantes aspectos importantes para el desarrollo de su personalidad, como lo son la parte cognitiva, afectiva y social, fomentando personas que se puedan preocupar por el entorno que los rodea, por los problemas o las necesidades que ocurren en los diferentes contextos sociales día tras día, personas que se indignen frente a las injusticias

que se presenten, que puedan poseer esa capacidad de pensamiento crítico, para tener una visión y un horizonte mucho más amplio, y no solo tener una sola postura frente a lo que diga la sociedad en general, y que puedan buscar vías alternas para dar solución a tanto conflicto que se produce en las escuelas y en los espacios públicos, y sobre todo ponerse en los zapatos del otro, comprendiendo y aceptando sus necesidades y problemas.

Principalmente, los juegos cooperativos disminuyen la presión y esa necesidad de que los participantes tengan que enfrentarse y vencer a los demás. Y más bien posibilita y garantiza una base sólida de comunicación al haber una cooperación mutua entre todos los integrantes del grupo al tener en cuenta que necesitan la ayuda de los otros, demostrando ese respeto hacia los demás, facilitando la negociación y la resolución de conflictos, donde no hay espacio o cabida para los comportamientos violentos o agresivos, y por el contrario reconociendo los aportes de cada participante del grupo, enriqueciendo a su vez el proceso de formación personal e integral y la dinámica de las actividades, despojando del todo la existencia de la rivalidad y de cualquier tipo de agresión.

Por otro lado, el juego cooperativo facilita y permite poner en práctica, el desarrollo de actividades que por lo general encuentran menos posibilidades en otro tipo de actividades lúdicas, entre ellas están la capacidad de colaboración grupal, la disposición para colaborar con todos los compañeros que están participando, la capacidad para negociar y resolver conflictos, y para asumir distintos roles y la creatividad motriz, permitiendo a cada participante una constante interacción con los otros integrantes del grupo, fortaleciendo y aumentando la confianza en sí mismo y la confianza hacia los demás, además las reglas establecidas en estas actividades, contribuyen a estimular esa cualidad de colaboración mutua entre los mismos

alumnos, ya que las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.

Posteriormente se tuvo en cuenta el aporte de Velázquez (2004) afirmando lo siguiente. Los juegos cooperativos son una herramienta de aprendizaje, que propicia la adquisición de nuevas experiencias que formaran sus habilidades sociales y comunicativas

2.2.2 Características de los Juegos Cooperativos

Ahora bien, en cuanto a las características de los juegos cooperativos, se puede destacar el aporte de diversos autores, los cuales presentan una concordancia en algunas características, presentando características muy similares en el momento de plantear la caracterización de los juegos cooperativos, de tal manera permite identificar cuáles son dichas características que tienen una mayor relevancia o significatividad en estas actividades, para tener una visión mucho más amplia o global de la especificidad de los juegos cooperativos a la hora de construir una base sólida sobre las características más importantes para llevar a cabo una buena didáctica e implementación durante las clases de educación física, o bien sea tanto adentro como afuera del aula de clase, por ende, resaltamos las características que nos aporta Brotto (1999) presentando las siguientes: explorar nuevas soluciones en ambientes tranquilos, facilita la construcción de relaciones sociales sanas, prioriza en el proceso y no en el resultado, proporcionan una retroalimentación multilateral y la ayuda mutua, facilitan la apropiación de valores morales, además de la comunicación y la regulación de conflictos.

De acuerdo a las características que nos proporciona este autor, se puede considerar que la aplicación de los juegos cooperativos, como una herramienta Pedagógica en las diferentes instituciones educativas, puede resultar muy útil y muy significativa en el proceso de

enseñanza- aprendizaje, ya que a través de estas actividades se desarrollan y se estimulan en los estudiantes la capacidad para que puedan decidir por ellos mismos y de manera grupal busquen las distintas soluciones para alcanzar ese objetivo que todos tienen en común, además, la importancia de poder resolver o regular los conflictos de una manera pasiva, generando así una comunicación más efectiva y más positiva entre todos los que se encuentran participando.

Por una parte, con la implementación de un programa de juegos cooperativos, posibilitan en los estudiantes, a que adquieran y desarrollen valores morales habilidades y cualidades de carácter social, lo cual va a fomentar una muy buena relación empática entre los diferentes participantes, la cual se va a ver reflejada en el salón de clase al sentirse un clima escolar mucho más armonioso y esto conlleva a que haya una buena convivencia escolar, en donde todos los alumnos del grupo serán aceptados y respetados, como resultado o producto de esa interacción constante que se presenta entre los estudiantes, propiciando así de esta manera una buena disposición y unión grupal. Por otra parte, el ambiente afectivo que generan los juegos cooperativos, hace que cada persona se sienta libre de la presión de competir con los otros, eliminando la competencia, libre de la lucha por el resultado y así como también libre para buscar soluciones en un ambiente agradable y armónico, que es lo que realmente se busca desarrollar en los estudiantes, conductas de cooperación y de comprensión, cambiando ese paradigma en los alumnos de que a través de la competencia se logra ser destacado y que solo los más hábiles pueden ganar. (Campo, 2000), (Orlick, 1991).

Posteriormente, resaltando otras características de los juegos cooperativos, las cuales presentan gran influencia en la ampliación de estas actividades y que pueden garantizar un desarrollo óptimo de nuevas estrategias o estilos de enseñanza, para que los estudiantes puedan adquirir nuevos mecanismos de aprendizaje por sí mismos, con su propia autonomía y no solo

la educación tradicional que solo se centra en la parte cognitiva y en la transmisión de conocimientos, es decir que con la implementación de los juegos cooperativos se pueden abarcar mucho más componentes que son de gran importancia y aplicación en el transcurso de la vida del ser humano, tales como las relaciones cordiales y constructivas. Ahora bien, se destacan las características planteadas por Orlick (1991) Entre dichas particularidades que poseen esta clase de juegos, se destacan que son actividades libres de competir, resaltando que los participantes sienten plena libertad, debido al carácter no competitivo que brindan estos juegos, fomentándose la ayuda mutua.

Con respecto a lo anterior, en el planteamiento de estos juegos, otro aspecto que los caracteriza, son los juegos libres para crear, que estimulan la libertad para crear y buscar soluciones a problemas, proporcionando una gran satisfacción personal de los participantes, por consiguiente, se recalcan los juegos libres de exclusión, brindando los juegos cooperativos la obstrucción de la eliminación como consecuencia del error o de la falta de acierto. Además de los juegos libres para elegir, que se caracterizan por proporcionar un rol activo del estudiante durante las actividades, generando en ellos autonomía y capacidad de decisiones, prosiguiendo con la variedad de características de dichos juegos, están los juegos libres de la agresión, donde priorizan en la ausencia de rivalidad y competencia, facilitando un clima social armónico.

Los juegos cooperativos debido a sus características especiales fomentan de forma transversal principios básicos de la educación en valores, cultura y paz, como la integración frente a la exclusión, fomentando la participación de todos dentro del grupo, escuchar y comunicarse por medio de la toma de decisiones, la negociación y el diseño de la búsqueda de estrategias, reconocimiento personal y por parte del grupo, de lo que representa la participación de cada

individuo, la creatividad y la imaginación para modificar las reglas del juego, de tal manera que pueda seguir continuando volviéndose más emocionante.

De acuerdo a lo anterior, cabe mencionar las características que establece Campo (2000) según para este autor dichas características son, actividades de participación grupal, donde no se presentan ganadores ni perdedores, se fomenta la ayuda mutua por un bien común, se genera una comunicación y dialogo en la toma de decisiones, además se estimula la creatividad e imaginación, y se le da importancia al éxito ajeno.

2.2.3 Elementos de los Juegos Cooperativos

De otro modo, se hace referencia a los elementos de los juegos cooperativos, los cuales son elementos claves, para tener una idea más detallada, de los puntos más claves de dichos juegos, los cuales inciden de una u otra manera en la construcción de buenas conductas en los estudiantes, y no por el contrario Conductas disruptivas las cuales interrumpen o impiden el progreso del proceso de aprendizaje, tanto a nivel personal ,como a nivel social y cognitivo, desarrollando habilidades y cualidades en los estudiantes, donde por ende van a posibilitar la formación de estudiantes idóneos, íntegros y de gran utilidad para la sociedad.

Por esta razón, se consideraron los elementos más significativos de los Juegos cooperativos que define Velázquez (2004) resaltando la ayuda grupal para lograr un objetivo en equipo, donde por medio de la interacción continua y activa de todos los que participan, permanecen en una frecuente exploración, centrada en el proceso y no en el resultado, produciéndose una mejor relación entre los participantes.

A partir de lo anterior, no solo de un carácter competitivo se desarrollan, se realizan o viven los juegos, el hecho de que los niños y niñas participen de los juegos con un sentido de cooperación entre sí, puede brindar grandes beneficios en su desarrollo social, que sin duda alguna van a otorgar y a garantizar una educación y una formación de alta calidad, la cual se puede ver inmersa en una sociedad más equitativa, solidaria, en igualdad de condiciones, preocupándose por lo que sucede alrededor de su entorno y así mismo por el bienestar de la comunidad o de las personas de su propio contexto, bien sea cultural, social, económico entre otros.

Por tal motivo, destacamos algunos de los elementos de los juegos cooperativos que proporcionan y promueven beneficios en los alumnos, como los considera Orlick (1986) indicando que estos juegos fomentan el aprendizaje del bien común, además sirven para comprender que el bien de todos los participantes, aunque haya que hacer algunas renunciaciones a los deseos particulares, es un bien de mayor importancia y estable con respecto al bien individual, de este mismo modo les permite a los participantes incrementar la confianza en sus capacidades y a su vez en los demás compañeros, y como aspecto relevante generan espacios a los menos hábiles, y sentirse valorados como el resto del grupo. E incentivan la comunicación positiva con los demás integrantes del equipo.

Por consiguiente, se considera que los juegos cooperativos, proporcionan un buen número de efectos positivos, sobre cada individuo y sobre el grupo a trabajar, en cuanto a actitudes, conductas y demás comportamientos, relacionados con los problemas que se viven a diario en las instituciones educativas en el transcurso del horario de clases, pues está claro que estos resultados o efectos pueden ser empleados dentro del campo de acción de la educación,

y la tarea de todos los docentes, es aprovechar las estrategias y la dinámica que ofrecen estos juegos, de tal manera que se pueda contribuir a la formación de personas más capacitadas para la integración grupal y para mejorar o fortalecer las relaciones personales entre sí, no solo dentro de las instalaciones de los diferentes colegios o escuelas, sino también en los diferentes lugares o en los diferentes contextos que el ser humano vivencia y experimenta en su vida cotidiana. Por eso es de suma importancia que los profesores y la comunidad educativa, estén al tanto de las favorables aportaciones que brindan los juegos cooperativos e inclinarse por ellos en las prácticas pedagógicas que se llevan a cabo.

2.2.4 Clasificación de los Juegos Cooperativos

A diferencia de los juegos competitivos, el juego cooperativo no está encaminado hacia el resultado final, si no que hace énfasis en el proceso, lo importante es que todos los participantes la pasen bien y aprendan participando activamente por medio de las diferentes aportes e ideas que cada uno plantea, para así mismo seguir enriqueciendo el juego y que se vuelva más llamativo, valorando cada esfuerzo y aporte que brindan todos. Los participantes, y no como se presenta en los juegos competitivos, donde solo se tiene en cuenta o se exalta la participación de los mejores.

A continuación, detallamos una clasificación de los juegos cooperativos, según Bedoya (2002) el cual expresa que los juegos cooperativos pueden dividirse según su objetivo en juegos de presentación siendo estos actividades recreativas que promueven un primer acercamiento entre personas desconocidas pretendiendo conocer sus nombres o información básica, otra de

las clasificaciones que propone este autor son los juegos para conocerse caracterizados por ser actividades de comprensión con respecto a los gustos e intereses de los demás participantes.

Así mismo, Bedoya (2002) en su clasificación de los juegos cooperativos destaca los juegos de distensión como aquellas actividades con la particularidad de liberar el estrés de la jornada escolar. No obstante, hace referencia sobre los juegos de confianza los cuales están direccionados a aumentar la confianza hacia los demás compañeros. Del mismo modo, hace referencia sobre los juegos de autoestima, considerándolos como los juegos que fomentan conciencia hacia las cualidades de sus compañeros. Por último, clasifica las actividades promotoras de afecto y cariño hacia los demás como juegos de estima.

2.2.5 Juegos Tradicionales

Por otro lado, hacemos referencia al juego tradicional, el cual es el que más frecuentemente se aplica o se encuentra inmerso en los diferentes contextos según Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó” (pág. 115).

De acuerdo a la definición de este autor se puede establecer que los juegos tradicionales se han impartido de manera oral, escrita o física, desde los abuelos y los padres hacia los demás integrantes de la familia, especialmente a los más pequeños, por tal razón estos tienen su existencia desde épocas anteriores de la historia. Por tal motivo en la escuela la integración de los juegos tradicionales permite a los alumnos identificar y conocer más profundamente

características relacionadas con su entorno, con su identidad de cultura, y a su vez la manera como los niños adoptan esta clase de juegos a la sociedad actual que los rodea y en la que se encuentran departiendo, son juegos que a pesar de su larga trayectoria y funcionamiento hoy por hoy siguen perdurando, aunque debido a la constante evolución que se ha venido produciendo en la vida cotidiana, se han visto en la tarea de modificar algunas de sus estructuras, de sus reglamentos, para que puedan estar acordes a las exigencias actuales, claro está sin perder su esencia.

Posteriormente los juegos tradicionales, como lo manifiesta Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es una de las fuentes, quizás la más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura.” (pág. 11).

Con este orden de ideas lo que se pretende es que los niños y niñas, conozcan los orígenes y el surgimiento de los juegos tradicionales, para que puedan comprender como han ido evolucionando y la importante labor que han efectuado en las sociedades antiguas en las que se han ido impartiendo una clase de valores, que han ido construyendo los pilares de las diferentes culturas que se vivencian hoy día es por ende que se ha podido comprobar, algunas definiciones de ciertos autores, los cuales dan a entender que los juegos tradicionales son aquellos que han nacido de nuestros antepasados y que aún continúan presentes en la actualidad, debido a la labor de generaciones que los han ido transmitiendo, difundiendo su origen y sus características. Por esta razón nos permite conocer la importancia que tienen y que han tenido los mismos a lo largo del tiempo y por lo tanto la necesidad de abordarlos como un medio de aprendizaje en ámbito escolar.

Por una parte, sería pertinente identificar más concretamente los orígenes Socioculturales de estos juegos, según como lo afirman Mendez & Fernadez (2011) “conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los Juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones” (pág. 58).

2.2.6 Características de los juegos tradicionales

Por otra parte, tomando como referencia a diversos autores tales como Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002) podemos extraer una serie de características propias de los juegos tradicionales en torno a la educación infantil dentro de los cuales se pueden destacar las siguientes. Son actividades que cuentan con diversas reglas fáciles de entender y de memorizar por parte de los niños participantes, además de que los propios niños son los encargados de pactar las reglas de los diversos juegos a realizar. No obstante estos juegos poseen variantes de acuerdo a la zona en que se vayan a desarrollar, así como también en función de la lengua y de los materiales o implementos empleados, a partir de los juegos tradicionales se fomenta y se promueve la educación en valores, el intercambio de culturas, y de este modo son los niños los que toman sus propias decisiones sobre cuándo y de qué manera se pueden jugar, por ende se establece un acercamiento más profundo de los niños hacia la cultura propio de su entorno.

Ahora bien, el juego tradicional ha experimentado una evolución a lo largo del tiempo debido a diversos factores los cuales están vinculados con el estilo de vida y con la conducta humana, ya que en el transcurso del diario vivir en las diferentes culturas se producen constantemente modificaciones en sus hábitos de vida, en sus costumbres, y esto conlleva a que los juegos tradicionales adopten una visión y una estructura mucho más amplia que pueda

satisfacer las necesidades y la diversión de la época actual, ya que los juegos antiguamente se asociaban o tenían una relación con el esfuerzo físico, esto era producto de las exigencias de las actividades laborales y cotidianas en esa época . Por tal motivo coincidimos con Lavega (2000) a la hora de señalar algunos rasgos que han influido en la evolución a lo largo del tiempo de los juegos tradicionales, generando en estos un cambio debido a la ausencia del componente mágico que poseen estos juegos sobre los infantes.

3 METODOLOGIA

3.1 Enfoque

Este proyecto de investigación presenta un enfoque cualitativo, abordando los distintos puntos de vista de los participantes, experiencias, ideales, y distintas formas de ver la vida, observando las diferentes formas de relación entre los integrantes de un grupo y/o comunidad, a través de los diferentes instrumentos de recolección de información.

Éste enfoque se define como la explicación de la realidad cambiante que se lleva a cabo a través de notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, registros y memorias. Desarrollándose en un proceso de interacción entre el investigador y los sujetos investigados, reconstruyendo los constructos en cuanto a cómo explica, clarifica, construye y descubre su realidad. Así mismo se destaca la recolección de datos, las interpretaciones realizadas, para dar un informe de los antecedentes de la investigación (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la investigación, 1998, pág. 394)

Por lo tanto, el término de investigación cualitativa se define como la investigación que observa comportamientos de las personas, analizando y describiendo las diferentes situaciones evidenciadas (Taylor & Bogdan, Introducción a los métodos de investigación cualitativa, 1984).

Teniendo en cuenta, que este proyecto de investigación se ocupa de propiciar la disminución de la violencia escolar en un grupo de niños a través de un programa de juegos cooperativos, en la Institución Educativa Técnica Occidente. La investigación se toma de un

tipo de estudio de alcance descriptivo por medio de la observación de comportamientos. Por ende “estos estudios descriptivos permiten describir y evaluar características de una o varias situaciones, es decir cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (Hernández, Fernández, & Baptista, 1998, pág. 60)

3.1.2 Método de Investigación

El método de investigación utilizado en la elaboración de este proyecto es el de Investigación – Acción. Para Latorre (2003), la investigación-acción en educación se utiliza para describir actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas, con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas dinámicas se utilizan para la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y replanteamiento. Se considera como un instrumento que garantiza un verdadero cambio social, así como también un verdadero camino hacia el conocimiento de quienes lo realizan.

Por su parte, Elliott (1993) define que el método de Investigación - acción se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas a los que se enfrenta el profesorado en su práctica. Supone hacer una reflexión sobre los medios y los fines educativos, donde se integra la teoría con la práctica. Por ende, es basado al estudio de situaciones sociales con el propósito de mejorar la acción dentro de la misma situación, es decir ampliar la comprensión de los

profesores referente a los diferentes contextos en los que se desarrollan y viven sus estudiantes. Por lo cual, La Investigación – acción se centra analizar y reflexionar sobre las diferentes realidades educativas que normalmente se contextualiza dentro del aula; es susceptible de llevarse a cabo por distintos miembros de la comunidad educativa, Pero lo verdaderamente importantes es su concepción práctica (Elliott, 1990). Por su parte Kemmis (1984) enfatiza que este método de investigación se constituye también como una ciencia crítica. Este autor la define como: una forma de diagnosticar una problemática vivenciada por un maestro con sus alumnos en su practica docente, con el objetivo de mejorar y comprender mejor las diferentes situaciones que se vivencian.

Haciendo referencia a lo anterior, Kemmis y Mc Taggart (1988) parten de la descripción de Lewin sobre la investigación-acción como un proceso de ciclos en espiral, compuesto por planificación, acción y evaluación del resultado de la acción. Este ciclo reconoce y se adapta a diferentes situaciones tiene como característica principal la flexibilidad ya que dada la complejidad de las situaciones sociales reales es imposible prever todo lo que ocurrirá en la práctica. Esto autores indican que para que el ciclo sea exitoso debe presentar el siguiente diseño metodológico, establecido en cuatro fases.

3.1.3 Fases de la Investigación acción

- Planificación de un plan de acción el cual tenga como principal característica la flexibilidad, permitiéndole adaptarse óptimamente al desarrollo de la intervención.
- Acción Controlada y Observada del plan de acción planeado con anterioridad.

- Seguimiento de los resultados y efectos percibidos en el contexto en el cual se desarrolla.
- Reflexionar sobre los resultados arrojados, los cuales serán el punto de partida para una nueva concepción y planificación en base a las creencias del investigador y los sujetos investigados.

Por ello se recolecto información de acuerdo a las dos categorías de análisis que son violencia escolar y juegos cooperativos donde estuvieron en constante evaluación 30 estudiantes divididos en quince niñas y quince niños pertenecientes a la Institución, por ello toda la información que se recolecto durante el tiempo de investigación, se sistematizo por el método análisis de contenido (rejillas). Por su parte, Kelly (1955) afirma “este instrumento de evaluación analiza la estructura y las dimensiones de los constructos con los que una persona organiza su realidad, pretendiendo obtener información de cómo una persona da sentido a sus experiencias en sus propios términos” (pág. 65).

3.1.4 Instrumentos

Los instrumentos que se emplearon para la recolección, el análisis y la sistematización de la información fueron los diarios de campo y las entrevistas a profesores y alumnos agredidos. Al respecto los diarios de campo es uno de los instrumentos que permite sistematizar todo el proceso de investigación, además permite mejorarlo, enriquecerlo y transformarlo. El objetivo principal del diario de campo es registrar la actividad diaria del objeto de estudio de forma descriptiva e interpretativa, permitiendo anotar la realización de comportamientos y su

descripción, reflexionar sobre las acciones realizadas, y como soporte para la elaboración de informes posteriores. Por su parte según Bonilla y Rodríguez (1997)

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo. (pág. 129)

El diario de campo es como el cuaderno de navegación donde se registra todo aquello susceptible de ser interpretado cualitativamente, como hecho significativo del periodo de prácticas. Es un instrumento de apoyo al proceso de formación del investigador en el que éste se enfrenta al reto de conjugar componentes teóricos y prácticos. Además, es un soporte documental personal diario que se inicia el primer día de prácticas e incluye las actividades que se realizan en el Centro de Prácticas y en las sesiones de Supervisión. (Taylor & Bogdan, 1987, pág. 95)

Ahora bien, la entrevista es una herramienta con un enorme potencial, que permite acceder a diferentes aspectos del sujeto investigado, Lucca y Berríos (2003) plantean las particularidades que distinguen la entrevista cualitativa de otros instrumentos de recolección de información:

- La entrevista es una conversación extendida entre investigador y el entrevistado, el cual debe escuchar atentamente las preguntas.
- La finalidad del entrevistador es comprender y analizar al entrevistado.
- La entrevista está sujeta a cambios durante su realización.

3.1.5 Categorías emergentes

Ahora bien, a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de la información, al inicio, durante y al final del proceso de investigación, como lo fueron los diarios de campo y entrevistas a alumnos agredidos y profesores, surgieron unas subcategorías emergentes, siendo las más reflejadas por los estudiantes. Estas fueron:

- Agresiones físicas
- Maltrato verbal
- Sentimientos y emociones vulneradas

Las agresiones físicas y el maltrato verbal se evidenciaron de manera más continua durante el desarrollo de la etapa de intervención.

3.1.6 Propuesta de Intervención

| ETAPAS | AMBIENTACIÓN Y RECONOCIMIENTO | | | | SENSIBILIZACIÓN | | | | AUTONOMIA COLECTIVA Y CONVIVENCIA | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|------|------|------|---------------------|------|------|------|-----------------------------------|------|------|------|
| | FEBRERO 19 - MARZO 17 | | | | MARZO 18 . ABRIL 21 | | | | ABRIL 22 MAYO 19 | | | |
| SEMANA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| FECHA | | | | | | | | | | | | |
| FRECUENCIA | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| DURACIÓN SESIÓN | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' | 120' |
| VOLUMEN SEMANAL | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' | 240' |
| JUEGOS DE ACERCAMIENTO | 140' | 50' | | | | | | | | | | |
| Juegos Cooperación HMB Locomotrices | 70' | 25' | | | | | | | | | | |
| Juegos Cooperación HMB Manipulativas | 70' | 25' | | | | | | | | | | |
| JUEGOS DE RECONOCIMIENTO | 100' | 140' | 140' | 100' | 50' | 100' | 50' | | | | | |
| Juego de Roles | 50' | 70' | 70' | 50' | 25' | 50' | 25' | | | | | |
| Juegos Expresivo-Corporales | 50' | 70' | 70' | 50' | 25' | 50' | 25' | | | | | |
| JUEGOS DE AUTOESTIMA - ESTIMA | | 50' | 100' | 140' | 140' | 70' | 90' | 120' | 80' | 50' | 50' | 50' |
| Juegos teatrales | | 25' | 50' | 70' | 70' | 35' | 45' | 60' | 60' | 25' | 25' | 25' |
| Juegos de realismo magico | | 25' | 50' | 70' | 70' | 35' | 45' | 60' | 60' | 25' | 25' | 25' |
| JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS | | | | | 50' | 70' | 100' | 120' | 160' | 190' | 190' | 190' |
| Juegos de estrategias | | | | | 25' | 35' | 50' | 60' | 80' | 95' | 95' | 95' |

Este programa de intervención se desarrolló en 12 semanas, con una frecuencia semanal de 2 sesiones, cada sesión con una duración de 120´ minutos, con un volumen de 240´ minutos, dentro de las cuales se dividieron en 3 etapas, comprendidas en 4 semanas cada una. La primera etapa se denominó ambientación y reconocimiento que tenía como objetivo promover una primera interacción entre aquellos estudiantes que no se conocían, empleando actividades de acercamiento, como juegos cooperativos de habilidades motrices básicas de locomoción y de manipulación, ahora bien una segunda etapa que se le asignó el nombre de sensibilización, con el objetivo que los estudiantes reconocieran y aceptaran las fortalezas y debilidades de sus compañeros, priorizando en actividades de autoestima – estima, para esta etapa se llevaron a cabo juegos de roles y expresivo corporales, la última etapa se nombró Autonomía Colectiva y Convivencia con el objetivo que los estudiantes afianzaran las lecciones de las clases anteriores, reflejándose mejoría durante la ejecución de juegos de resolución de conflictos. Llevándose a cabo actividades de razonamiento lógico y estrategias. A continuación, se explicará con detalle el plan de acción en cada etapa:

- **Ambientación y Reconocimiento:**

En su primera semana, esta etapa prioriza en los juegos de acercamiento con un volumen de 140´ minutos de trabajo a la semana. Este juego se divide en juegos cooperativos de habilidades motrices básicas de locomoción con un volumen de 70´ y manipulación con volumen correspondiente a 70´. Así mismo, se utilizaron juegos de reconocimiento con un volumen de 100´, este juego se dividió en juegos de roles con un volumen de 50´ y juegos de expresión corporal con el mismo volumen 50´. Hacia la segunda semana, los juegos de acercamiento se presentaron con un volumen menor 50´ así como los juegos de cooperación de HMB locomotrices 25´ y manipulativas 25´. Presentándose aumento del volumen en los

juegos de reconocimiento 140' divididos en juegos de roles 70' y juegos expresión corporal 7'. Posteriormente se integran al plan de acción los juegos de autoestima - estima con un volumen de 50' minutos, clasificados en juegos teatrales 25' minutos y juegos de realismo mágico 25'.

Hacia la tercera semana, se evidencia ausencia de los juegos de acercamiento. Haciendo énfasis en los juegos de reconocimiento con un volumen de 140' minutos, divididos en juegos de roles 70' y juegos de expresión corporal 70'. Así como también, juegos de autoestima-estima con un volumen de 100' distribuidos en juego teatrales 50' y juegos de realismo mágico con un volumen de 50' minutos. Posteriormente, La cuarta semana presenta los juegos de reconocimiento con volumen de 100' minutos divididos en juegos de roles 50' y juegos de expresión corporal 50'. Por otra parte, los juegos de autoestima-estima aumentan su volumen a 140' minutos divididos en juegos teatrales 70' y juegos de realismo mágico 70' minutos.

- **Sensibilización:**

En esta etapa, en la quinta semana se trabajaron los juegos de reconocimiento que presentan una disminución considerable en su volumen en 50' minutos distribuidos en juegos de roles 25' y juegos de expresión corporal 25'. Los juegos de autoestima-estima se mantienen en un volumen de 140' divididos en juegos teatrales 70' y juegos de realismo mágico 70'. No obstante, ingresan al programa los juegos de resolución de conflictos con un volumen de 50' minutos distribuidos en juegos de estrategias 25' y juegos de razonamiento lógico 25'.

Haciendo referencia a la sexta semana, se propone nuevamente los juegos de reconocimiento con un volumen de 100' divididos en juegos de roles 50' y juegos de expresión corporal 50' minutos. En cuanto a los juegos de autoestima-estima, se presentan con un volumen de 70' minutos divididos en juegos teatrales 35' y juegos de realismo mágico 35'

minutos. No obstante, los juegos de resolución de conflictos presentan un volumen de 70' minutos establecidos en juegos de estrategias 35' y juegos de razonamiento lógico 35'.

Del mismo modo, la séptima semana se evidencian los juegos de reconocimiento con volumen de 50' divididos en juego de roles 25' y juegos de expresión corporal 25', posteriormente se trabajaron juego de autoestima-estima con un volumen de 90' distribuidos en juegos teatrales 45' minutos y juegos de realismo mágico 45'. Presentando de nuevo juegos de resolución de conflictos evidenciando aumento de su volumen a 100' minutos establecidos en juegos de estrategias 50' y juegos de razonamiento lógico 50' minutos. Más adelante, hacia la octava semana se presencia ausencia de los juegos de reconocimiento. Proponiéndose en el programa juegos de autoestima-estima con un volumen de 120' minutos divididos en juegos teatrales 60' y juegos de realismo mágico 60' minutos. Del mismo modo, se presentan juegos de resolución de conflictos 120' minutos de volumen establecidos en juegos de estrategias 60' juegos de razonamiento lógico 60' minutos.

- **Autonomía colectiva y convivencia:**

No obstante, en la novena semana se evidencian juegos de autoestima-estima con un volumen de 80' minutos divididos en juegos teatrales 40' y juegos de realismo mágico 40'. Presentándose juegos de resolución de conflictos con un volumen de 160' minutos establecidos en juegos de estrategias 80' y juegos de razonamiento lógico 80' minutos de volumen. Así pues, hacia la décima semana los juegos de autoestima-estima bajan su volumen a 50' minutos distribuidos 25' minutos juegos teatrales y 25' minutos juegos de realismo mágico. Presentando gran aumento en su volumen los juegos de resolución de conflictos con 190' minutos divididos en juegos de estrategias 95' minutos y juegos de razonamiento lógico 95' minutos.

En la onceava semana, los juegos de autoestima-estima mantienen su volumen de trabajo en 50' minutos distribuidos en juegos teatrales 25' y juegos de realismo mágico 25'. Así mismo, los juegos de resolución de conflictos con 190' minutos divididos en juegos de estrategias 95' minutos y juegos de razonamiento lógico 95' minutos. Para terminar, en la doceava semana se presentan juegos de autoestima-estima donde su volumen de trabajo en 50' minutos distribuidos en juegos teatrales 25' y juegos de realismo mágico 25'. y los juegos de resolución de conflictos con 190' minutos divididos en juegos de estrategias 95' minutos y juegos de razonamiento lógico 95' minutos.

Secuencia Didáctica

| SECUENCIA DIDACTICA: ETAPA Ambientación y Reconocimiento - Feb 19- Mar 17 | | EVALUACIÓN | | |
|---|---|---|---|---|
| Objetivo de Aprendizaje | Indicadores de logro | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser |
| Explorar el trabajo en equipo mediante juegos cooperativos de HMB | Identifica la importancia de sus compañeros en el trabajo en equipo | Diferencia los roles de sus compañeros durante las actividades | Participa activamente en las actividades Programadas | Expresa con respeto y seguridad sus opiniones |
| Mejorar las relaciones interpersonales con juegos coop. de roles-expresiones | Expresa amabilidad en la interacción con sus compañeros de equipo | Identifica los valores para tener una buena convivencia | Apropia los diferentes valores que se presentan en el desarrollo de las Actividades | Afianza aspectos relacionados con la moralidad |
| Aumentar la empatía con juegos cooperativos de expresión, roles y estima | Reconoce las diferencias en la interacción con sus compañeros de equipo | Describe las diferencias que se presentan al interactuar con sus compañeros | Aporta puntos de vista de manera respetuosa y reflexiva | Muestra interés por los aportes de sus compañeros |
| Fomentar respeto con juegos cooperativos de expresión y Teatrales | Demuestra aceptación hacia sus miembros de equipo y demás participantes | Conoce las particularidades de las diferencias | Escucha a las opiniones de los demás participantes de equipo | Privilegia el dialogo como mecanismo para la solución de conflictos |

| SECUENCIA DIDACTICA: ETAPA Sensibilización - Mar 18 - Abr 21 | | EVALUACIÓN | | |
|---|---|--|---|--|
| Objetivo de Aprendizaje | Indicadores de logro | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser |
| Incentivar la cooperación con juegos cooperativos de razonamiento lógico y estrategia | Desarrolla la cooperación por medio de los juegos de razonamiento lógico y estrategia | Identifica los beneficios de resolver problemas de manera colectiva | trabaja en equipo para resolver un problema | muestra interés hacia las opiniones de los participantes |
| Reconocer las emociones con juegos coop. de roles, teatrales y de razonamiento lógico | Diferencia las emociones que expresan los participantes durante las clases | Analiza las diversas emociones que transmiten los demás Participantes | Reflexiona sobre las diversas interacciones con los participantes | expresa aceptación hacia temas emocionales |
| Trabajar la solidaridad con juegos coop. De roles, teatrales y de Estrategia | Ejecuta acciones solidarias con los integrantes del grupo | Reconoce la importancia de la ayuda mutua en los juegos cooperativos | Acata las sugerencias de sus compañeros de equipo | Analiza los factores que influyen en la toma de decisiones |
| Estimular el autocontrol emocional con juegos coop. Teatrales y estrategia | Aplica el control emocional durante las clases | Acepta las diferentes reacciones de los demás compañeros de equipo | Considera relevante los aportes de sus compañeros de equipo | autoevalúa su participación en las actividades |

| SECUENCIA DIDACTICA: ETAPA Autonomía Colectiva y Convivencia Abr 22 may 19 | | EVALUACIÓN | | |
|---|---|---|--|--|
| Objetivo de Aprendizaje | Indicadores de logro | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser |
| Trabajar la toma de decisiones, autocontrol emocional con juegos de estrategias | Realiza aportes a las diferentes estrategias de juegos | resalta las estrategias de los integrantes de grupo | Estructura ideas y argumentos de manera Clara | expresa seguridad en sus decisiones |
| Fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación con juegos coop. De estrategias | Aplica sus puntos de vista mediante una comunicación positiva | Aprecia el dialogo como una herramienta de socialización positiva | aporta soluciones a los problemas presentados | argumenta sus ideas en torno a la reflexión |
| Fortalecer la comunicación y la cooperación con juegos coop. de razonamiento lógico | Efectúa diferentes planteamientos a través de los juegos de razonamiento lógica | Define los beneficios de la comunicación para lograr objetivos | acepta las indicaciones de sus compañeros de Equipo | muestra respeto sobre las decisiones de los demás |
| Evaluar la incidencia del programa de juegos cooperativos al grupo de intervención | Desarrolla conciencia respecto a la importancia del trabajo en equipo | Participa activa y pacíficamente en las actividades grupales | reflexiona y propone soluciones a casos conflictivos | autoevalúa su comportamiento a lo largo de las actividades |

4. Resultados

4.1 Descripción y análisis de resultados

La siguiente descripción y análisis de los resultados se presenta teniendo en cuenta las categorías de análisis y la sistematización de la información a través de rejillas arrojando la siguiente información para su posterior interpretación.

Violencia Escolar

En la recopilación de información de esta categoría emergieron 3 subcategorías, las cuales son agresiones físicas, maltrato verbal, sentimientos y emociones vulneradas, por lo tanto, para la comprensión de esta categoría se hace el análisis por separado de cada subcategoría.

Para el análisis de la información recolectada a través de la aplicación de los instrumentos, se presenta en las siguientes rejillas, donde se realizó el método de análisis de contenido, caracterizado por 4 momentos como son. La segmentación en unidades de sentido, codificación, categorización y saturación de la información, todo ello se ve plasmado en las rejillas, donde se codifico a cada instrumento de recolección, además de describir cada situación que se presentó en unidades de sentido, se categorizo y codifico la principal categoría de análisis, y de esta misma han emergido en el proceso de investigación y de los instrumentos que permitieron recolectar los datos, codificando cada una de las categorías emergentes. Adicional a esto se llevó a cabo unas inferencias que permitieron identificar los hechos más frecuentes en cada subcategoría, conllevando a la saturación de información, donde los instrumentos aportaron la misma información.

Por otra parte, para que se pudiera aplicar los instrumentos se identificaron 10 estudiantes, siendo los que más estaban vinculados en diferentes actos de violencia. Los instrumentos que se emplearon para la recolección de toda la información fueron los diarios de campo y entrevistas a alumnos agredidos y profesores.

| Categorías de Análisis: Violencia Escolar (VE) | | | |
|--|---|--|---------------------------|
| Subcategorías emergentes | Referente empírico Unidades de sentido | Inferencias | Referentes Teóricos |
| Agresiones Físicas (AF) | “El sujeto 2 empuja de una manera muy brusca a su compañero de equipo en repetidas ocasiones, y el sujeto 1 le pega con una botella a un compañero” (DC1) | En la convivencia entre los niños de grado tercero, de la Institución Educativa Técnica Occidente del municipio de Tuluá, se evidencia agresiones físicas con actos como: Empujones, tratos Bruscos, se golpean y Se lanzan objetos, se dan patadas y puños se hacen zancadilla, se pegan en la cabeza se jalan el cabello, y algo que se repite con frecuencia son las pegadas en la cabeza o como coloquialmente lo denominan los estudiantes “calverazos” las patadas y las zancadillas que generan enojo y respuestas agresivas | (Estévez, 2005) |
| | “El sujeto 4 le pega varios puños en el estómago a uno de sus compañeros, y el sujeto 6 le da patadas a un compañero (DC2) | | (Sullivan, 2005) |
| | El sujeto 1 empuja frecuentemente a uno de sus compañeros, y los sujetos 2 y 4 le pegan calverazos y le jalan el buzo a otro de los compañeros, además los sujetos 3 y 5 se empujan bruscamente “ (DC3) | | (Collell & Escudé, 2006)) |
| | “los sujetos 7 y 9 se pelean por medio de empujones y de patadas y el sujeto 9 le pega calverazos en repetidas ocasiones a un compañero” (DC4) | | (Rodríguez, 2004) |
| | “El sujeto 4 y el sujeto 2 se pelean a través de empujones y patadas, y | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>el sujeto 10 le hace zancadilla a uno de sus compañeros” (DC5)</p> <p>“El sujeto 5 empuja de una manera muy brusca a varios de sus compañeros y le pega calverazos a otro compañero, el sujeto 6 le lanza una botella a un compañero, y los sujetos 8 y 9 se golpean y se dan puños mutuamente” (DC6)</p> <p>“El sujeto 4 empuja le pega patadas a varios compañeros, los sujetos 5 y 7 le pegan calverazos en en varias ocasiones a uno de sus compañeros” (DC7)</p> <p>“El sujeto 1 empuja bruscamente varias veces a sus compañeros, los sujetos 2 y 3 lanzan objetos al sujeto 8, respondiendo este de la misma manera” (DC8)</p> <p>“El sujeto 4 le hace zancadilla a uno de sus compañeros y le jala el cabello a una compañera, los sujetos 8 y 10 se agreden por medio de patadas por un balón, el sujeto 2 golpea a una compañera con una piedra” (DC9)</p> <p>“El sujeto 3 se pelea con uno de sus compañeros por medio de empujones y patadas, y los sujetos 6, 7 y 9 constantemente le</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>pega calverazos a un compañero” (DC10)</p> <p>“Los sujetos 7 y 10 se pelean a través de empujones y patadas, y el sujeto 4 empuja a un compañero” (DC11)</p> <p>Los sujetos 1 y 5 se agreden a través de patadas, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero” (DC12)</p> <p>“El sujeto 10 empuja en varias ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le hace zancadilla varias veces a un compañero” (DC13)</p> <p>“El sujeto 4 le pega calverazos y empuja a un compañero, y los sujetos 7 y 8 en reiteradas ocasiones le hacen zancadilla a uno de sus compañeros (DC14)</p> <p>“El sujeto 4 le hace zancadilla en repetidas ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero” (DC15)</p> <p>“El sujeto 1 empuja de una manera muy brusca a su compañero, y el sujeto 8 le da patadas a uno de sus compañeros (DC16)</p> <p>“El sujeto 7 empuja de una manera muy brusca y frecuente a uno de sus compañeros, y los sujetos 4, 8 y 9 le pegan calverazos y le hacen</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>zancadilla a un compañero (DC17)</p> <p>“ Me empujan, me pegan en la espalda, me pegan puños y me jalan el cabello” (ENT1)</p> <p>“Me jalan el cabello, me empujan” “ me dicen groserías”, “ Y me dicen que huelo maluco y que no me baño” (ENT 2)</p> <p>“ Me han empujado, me han pegado en la barriga” “ y me han dicho gafufa” (ENT 3)</p> <p>“Me gritan y me insultan, me dicen groserías” “ me pegan puños y patadas” “y me dicen que tengo mal aliento” (ENT 4)</p> <p>“Me empiezan a decir groserías” , “me empujan y me tiran cosas como papeles” “se burlan de mi por ser gordo y no me tienen en cuenta para jugar” (ENT 5)</p> | | |
|--|---|--|--|

| Categorías de Análisis: Violencia Escolar (VE) | | | |
|--|--|--|---|
| Subcategorías emergentes | Referente empírico Unidades de sentido | Inferencias | Referentes Teórico |
| Maltrato verbal | <p>“ el sujeto 4 y 1 le dice groserías a uno de sus compañeros, el sujeto 7 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y los sujetos 2 y 8 se gritan groserías” (DC1)</p> <p>“ el sujeto 6 le dice groserías a uno de sus compañeros, y el sujeto 9 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y el sujeto 5 insulta al sujeto 10” (DC2)</p> <p>“ el sujeto 8 le dice palabras obscenas a los sujetos 5 y 1 que le responden de la misma manera, los sujetos 2 y 4 le ponen apodos a un compañero” (DC3)</p> <p>“ los sujetos 3 y 9 se pelean por medio de insultos y groserías” (DC4)</p> | <p>En la interacción entre los niños de grado 3 se ve reflejado el maltrato verbal en situaciones como:</p> <p>se dicen groserías, se insultan, se expresan con palabras ofensivas u obscenas además de ponerse apodos o sobrenombres, y algo que se repite en reiteradas ocasiones son las groserías y los insultos</p> | <p>(Rodríguez, 2004)</p> <p>(Estévez, 2005)</p> <p>(Collell & Escudé, 2006)</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>“ los sujetos 4 y 2 se pelean a través de insultos y groserías con el sujeto 10” (DC5)</p> <p>“ el sujeto 5 se refiere a sus compañeros con palabras obscenas o groserías y los sujetos 7 y 8 se gritan y ponen apodos” (DC6)</p> <p>“ el sujeto 4 se expresa hacia sus compañeros con palabras ofensivas o groserías y los sujetos 1, 2 y 3 se expresan con vulgaridades hacia sus compañeras” (DC7)</p> <p>“ el sujeto 5 y 7 le pone apodos y les dice groserías a varios de sus compañeros y el sujeto 8 le dice groserías a una compañera” (DC8)</p> <p>“ el sujeto 7 se expresa con groserías hacia sus compañeros 2 y 4 respondiéndoles ellos con apodos” (DC9)</p> <p>“ el sujeto 3 se expresa con palabras inapropiadas y ofensivas hacia un compañero y los sujetos 6 y 8 le ponen apodos al sujeto 10</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>respondiéndoles este con groserías” (DC10)</p> <p>“ el sujeto 2 se ofende con los sujetos 1 y 4 que le responden con groserías, y el sujeto 6 le dicen groserías a varios compañeros” (DC11)</p> <p>“ el sujeto 9 se refiere a uno de sus compañeros con palabras ofensivas y apodos, y los sujetos 6 y 10 se ponen apodos” (DC12)</p> <p>“ el sujeto2 insulta a al sujeto 4 y 8 que le responden igual” (DC13)</p> <p>“ 10 el sujeto se expresa por medio de groserías hacia el sujeto 2”(DC14)</p> <p>“ el sujeto 2 se refiere hacia un compañero con palabras obscenas o sobrenombres, y el sujeto 7 le dice groserías a un compañero” (DC15)</p> <p>“ el sujeto 2 se refiere a un compañero con apodos además de decirle groserías” (DC16)</p> <p>“el sujeto 9 le pone apodos a varias compañeras” (DC18)</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>“ El sujeto 6 le dice groserías a un compañero, y el sujeto 9 insulta y se expresa con palabras obscenas a otro compañero” (DC19(</p> <p>“el sujeto 8 y 4 le dicen apodos a varias compañeras” (DC20)</p> <p>“el sujeto 2 le dice groserías a un compañero” (DC21)</p> <p>“ el sujeto 10 insulta y le dice groserias a un compañero” (DC22)</p> <p>“Los sujeto 2 y 4 discuten y se dicen groserías” (DC23)</p> <p>“ Los sujetos 2 y 4 se agreden mutuamente a través de insultos y groserias” (DC24)</p> <p>Me jalan el cabello, me empujan” “ me dicen groserías”, “y me dicen que huelo maluco y que no me baño” (ENT 2)</p> <p>“ Me han empujado, me han pegado en la barriga” “ y me han dicho gafufa” (ENT 3)</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>“Me gritan y me insultan, me dicen groserías” “ me pegan puños y patadas” “y me dicen que tengo mal aliento” (ENT 4)</p> <p>“Me empiezan a decir groserías” , “me empujan y me tiran cosas como papeles” “se burlan de mi por ser gordo y no me tienen en cuenta para jugar” (ENT 5)</p> | | |
|--|---|--|--|

| Categorías de Análisis: Violencia Escolar (VE) | | | |
|--|--|---|--|
| Subcategorías emergentes | Referente empírico Unidades de sentido | Inferencias | Referentes Teórico |
| Sentimientos y emociones vulnerados (SEV) | <p>“los sujetos 1,4, 6 Y 9 discriminan a uno de sus compañeros con comentarios ofensivos como que no se baña y huele maluco” (DC1)</p> <p>“los sujetos 2 y 7 rechazan a uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa”(DC3)</p> | <p>En las relaciones Interpersonales de los estudiantes de grado tercero se ve inmerso los sentimientos y emociones vulnerados en hechos como:</p> <p>discriminación rechazo y exclusión hacia algunos compañeros por presentar</p> | <p>(Rodriguez, 2004)</p> <p>(Gonzalez, 2005)</p> <p>(Collell & Escudé, 2006)</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>“ los sujetos 1 y 10 rechazan a un compañero manifestando que tiene mal aliento y malos olores como chucha” (DC5)</p> <p>“el sujeto 2 se expresa con palabras ofensivas hacia un compañero como negro inútil que no sirve para nada”(DC7)</p> <p>“ los sujetos 4 y 7 rechazan a un compañero que tiene mal aliento y chucha” (DC8)</p> <p>“ el sujetos3,6 y 10 se burlan de uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa u obesa” (DC10)</p> <p>“ el sujetos 5 y 8 se refieren hacia un compañero con palabras ofensivas como inútil y bruto” (DC12)</p> <p>“ el sujeto 4 se burla de su compañero por ser obeso” (DC15)</p> <p>“ el sujeto 10 rechaza a un compañero por tener mal aliento y chucha” (DC16)</p> <p>“los sujetos1 y 7 excluyen a unos de sus compañeros al manifestar que este</p> | <p>malos olores como chucha, mal aliento, además de palabras o comentarios ofensivos como que</p> <p>no se baña, inútil que no sirve para nada, siendo lo que mas incide o se repite los rechazos y la discriminación.</p> | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>tiene chucha” (DC17)</p> <p>“ los sujetos 3 y 6 discriminan a un compañero por su color de piel” (DC19)</p> <p>“Me jalan el cabello, me empujan” “y me dicen groserías”, “me dicen que huelo maluco y que no me baño” (ENT 2)</p> <p>“Me gritan y me insultan, me dicen groserías” “ me pegan puños y patadas” “y me dicen que tengo mal aliento” (ENT 4)</p> <p>“Me empiezan a decir groserías” , “me empujan y me tiran cosas como papeles” “se burlan de mi por ser gordo y no me tienen en cuenta para jugar”(ENT 5)</p> | | |
|--|--|--|--|

Categoría de análisis – Violencia escolar

| Sub categorías | Sujetos Evaluados | Sujeto 1 | Sujeto 2 | Sujeto 3 | Sujeto 4 | Sujeto 5 | Sujeto 6 | Sujeto 7 | Sujeto 8 | Sujeto 9 | Sujeto 10 | |
|--|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|---|
| Agresiones Físicas | Semana 1 | X | X | | x | | X | | | | | |
| | Semana 2 | X | X | X | x | x | | x | | X | | |
| | Semana 3 | | X | | x | x | X | | X | X | x | |
| | Semana 4 | X | X | X | x | x | | x | X | | | |
| | Semana 5 | | X | X | x | | X | x | X | X | x | |
| | Semana 6 | X | X | | x | x | | x | | | x | |
| | Semana 7 | | X | | x | | | x | X | | x | |
| | Semana 8 | X | X | | x | | | | X | | | |
| | Semana 9 | | | | | | | X | X | X | | x |
| | Semana10 | | | | | | | | | | | |
| | Semana11 | | | | | | | | | | | |
| | Semana12 | | | | | | | | | | | |
| Maltrato Verbal | Semana 1 | X | X | X | X | X | X | x | X | X | X | |
| | Semana 2 | X | X | X | x | x | | x | X | X | | |
| | Semana 3 | | X | | x | x | | x | X | | x | |
| | Semana 4 | X | X | X | x | x | | x | X | | | |
| | Semana 5 | | X | X | x | | x | x | X | | x | |
| | Semana 6 | X | X | | x | | x | | | X | x | |
| | Semana 7 | | X | | x | | | | X | | x | |
| | Semana 8 | | X | | | | | | x | | | |
| | Semana 9 | | X | | | | | | | | | |
| | Semana10 | | | | x | | | | | X | | |
| | Semana11 | | X | | | | | X | | | | |
| | Semana12 | | X | | x | | | | | | | |
| Sentimientos y emociones vulneradas | Semana 1 | X | | | X | | x | | | X | | |
| | Semana 2 | | X | | | | | x | | | | |
| | Semana 3 | X | | | | | | | | | X | |
| | Semana 4 | | X | | X | | | x | | | | |
| | Semana 5 | | | X | | | x | | | | X | |
| | Semana 6 | | | | | X | | | X | | | |
| | Semana 7 | | | X | | | | x | | | | |
| | Semana 8 | | | | X | | | | | | X | |
| | Semana 9 | X | | | | | | x | | | | |
| | Semana10 | | | X | | | X | | | | | |
| | Semana11 | | | | | | | | | | | |
| | Semana12 | | | | | | | | | | | |

Posterior a ello, para llevar a cabo la sistematización de toda la información que se recopiló en el proceso de investigación referente a las subcategorías emergentes se optó por la macro rejilla, depositando todos los datos que arrojaron los diarios de campo en las anteriores rejillas, donde en esta se vio reflejado que sujetos fueron los que más participaron en cada una de estas subcategorías, además de cuál fue la semana en donde hubo una menor y mayor incidencia de esta problemática.

Por consiguiente, las agresiones físicas y el maltrato verbal son las que más se dieron en este proceso de investigación, de manera reiterada. En cuanto a las agresiones físicas cabe resaltar que los sujetos número 2, 4, 7 y 8 fueron los que más se vieron inmersos en este tipo de violencia, siendo el sujeto 4 quien más repercutió en estas situaciones. Del mismo modo como otro aspecto importante es que a partir de la semana 10 no se produjeron hechos o situaciones de agresiones físicas por parte de los sujetos de estudio, siendo en las semanas 2, 3, 4 y 5 las que se presentaron mayores agresiones de carácter físico. Otro de los aportes relevantes que proporcionaron estos datos es, a partir de la semana 9 el sujeto 4 que había repercutido más en estas acciones agresivas no estuvo más involucrado en estos episodios. Además, otro factor de suma importancia en la obtención de estos resultados, es como de las 3 subcategorías el maltrato verbal fue la que más se presentó en todas las 12 semanas de intervención.

Con respecto al maltrato verbal, se indica que los sujetos 2, 4 y 8, fueron quienes en mayores actos de maltrato verbal incurrieron, además en la semana 9 fue donde menos se presentó esta manifestación de violencia, donde hasta la última semana programada se evidenciaron manifestaciones de maltrato verbal por parte de los sujetos 2 y 4. Cabe destacar que en las primeras semanas de este proceso fue donde más se vio reflejado este tipo de maltrato

Con base en lo anterior los sentimientos y emociones vulnerados fue la subcategoría en que menos hechos se presentaron en todo el proceso, destacando al sujeto 4 y 10 como los principales precursores de este tipo de situaciones, evidenciando a partir de la semana 9 ausencias de este tipo de situaciones durante el desarrollo de las actividades.

Con este análisis de resultados en lo que respecta a la violencia escolar, se da una visión mucho más amplia de que esta problemática se evidencia o se manifiesta en diferentes expresiones, hay niños que expresan la violencia en diferentes términos, bien sea unos por medio de violencia o agresiones físicas, otros de manera verbal, y algunos lo hacen vulnerando los sentimientos y emociones de las personas que los rodean, este último teniendo una relación con lo que se le conoce como violencia psicológica.

Agresiones físicas:

En la convivencia entre los niños de grado tercero, de la Institución Educativa Técnica de Occidente, del municipio de Tuluá, se evidencia agresiones físicas con actos como empujones, tratos bruscos, se golpean y se lanzan objetos, se dan patadas y puños se hacen zancadilla, se jalan el cabello, y algo que se repite con frecuencia son las pegadas en la cabeza o como coloquialmente lo denominan los estudiantes los calverazos, las patadas y las zancadillas que generan enojo y respuestas agresivas. Todo este tipo de situaciones se presentaron en las primeras semanas del proceso de intervención. Resaltando que a partir de la semana 10 se vio reflejado como no ocurrieron sucesos de agresiones físicas, en hechos como patadas, puños y pegadas en la cabeza etc.

Con respecto a lo anterior, de acuerdo a Estévez (2005) establece las agresiones físicas como el conjunto de acciones que abarcan golpes en cualquier parte de cuerpo, así como también agresiones con diferentes objetos. Haciendo referencia a lo anterior, Sullivan (2005) define este tipo de violencia, cuando una persona presenta daños físicos al ser mordida, golpeada, pateada, empujada, arañada, zancadilleada.

Posteriormente, según Collell y Escude (2006) las agresiones físicas se producen en 2 aspectos, uno de ellos de forma directa el cual está relacionado con intimidación con objetos peligrosos, golpes y empujones. Por su parte, el otro aspecto se torna indirecto evidenciándose en actos como robo de objetos, esconderlos y en algunos casos destruirlos. Haciendo énfasis en lo anterior, Rodríguez (2004) concuerda con los demás autores al definir las agresiones físicas como toda acción que repercute en hechos como golpes, pellizcos, patadas, empujones y palizas.

Maltrato Verbal:

En la interacción entre los niños de grado 3 se ve reflejado el maltrato verbal en situaciones como: se dicen groserías, se insultan, se expresan con palabras ofensivas u obscenas además de ponerse apodos o sobrenombres, y algo que se repite en reiteradas ocasiones son las groserías y los insultos.

De este modo según Collell y Escude (2006) al respecto de la violencia verbal, la cual tiene relación con la subcategoría maltrato verbal, clasifica está en 2 componentes, uno directo el cual prioriza en situaciones tales como burlas, insultos y poner apodos, y el indirecto en hechos como crear falsos testimonios y rumores, complementando lo anterior. Rodríguez (2004) considera la violencia verbal, que se manifiesta o se ve reflejada en situaciones como poner apodos, insultar y amenazar. Posteriormente Estévez (2005) define la violencia verbal,

como todo ese conjunto de amenazas, insultos, burlas y comentarios sarcásticos, cabe resaltar que estos sucesos anteriormente mencionados se hacen con la intención de menospreciar y ridiculizar a una o varias personas

Sentimientos y emociones vulnerados:

En las relaciones Interpersonales de los estudiantes de grado tercero se ve inmerso los sentimientos y emociones vulnerados en hechos como: discriminación rechazo y exclusión hacia algunos compañeros por presentar malos olores en las axilas, mal aliento, además de palabras o comentarios ofensivos como que no se baña, inútil que no sirve para nada, siendo lo que más incide o se repite los rechazos y la discriminación.

Por otra parte, Rodríguez (2004) plantea que la violencia psicológica se ve representada en sucesos como insultos, crueldad mental, desprecio, humillación, cabe resaltar que todo esto conlleva de una manera sistemática a la depresión y posterior a ello como consecuencia la muerte, además para González (2005) esta misma violencia se evidencia en palabras hirientes, descalificaciones, gritos y humillaciones. No obstante autores como Collell y Escudé (2006) la dividen en 2 pilares, uno que incide de manera directa, como lo es la exclusión social o del grupo y no dejar participar, y el otro pilar que es de manera indirecta el cual tiene que ver con ignorar a alguien , y no negarle su participación

Categoría de análisis – Juegos cooperativos

| Sub categorías | Sujetos Evaluados | Sujeto 1 | Sujeto 2 | Sujeto 3 | Sujeto 4 | Sujeto 5 | Sujeto 6 | Sujeto 7 | Sujeto 8 | Sujeto 9 | Sujeto 10 |
|-------------------------------------|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Si se comunico Positivamente | Semana 1 | | | | | | | | | | |
| | Semana 2 | | | | | | X | | | | x |
| | Semana 3 | x | | | | | X | | | X | |
| | Semana 4 | | | | | | X | | | X | x |
| | Semana 5 | x | | | | X | | | | X | |
| | Semana 6 | | | X | | X | | X | x | | |
| | Semana 7 | x | | X | | X | X | X | x | X | |
| | Semana 8 | | | X | | X | X | X | | X | |
| | Semana 9 | x | | X | | X | | X | x | X | x |
| | Semana10 | x | X | | X | X | X | X | | X | |
| | Semana11 | x | | X | X | X | X | | x | X | x |
| | Semana12 | x | | X | X | | X | X | x | X | x |
| Si colaboro | Semana 1 | | | | | | | | | | |
| | Semana 2 | | | | | | x | | | | x |
| | Semana 3 | x | | | | | | X | | X | |
| | Semana 4 | | | | | | X | | | X | x |
| | Semana 5 | x | | | | X | | X | | | |
| | Semana 6 | | | X | | | | | x | X | |
| | Semana 7 | x | | X | | X | x | | | X | |
| | Semana 8 | | | X | | X | | X | x | X | x |
| | Semana 9 | x | X | X | X | X | | | | X | |
| | Semana10 | x | | X | X | | x | | x | | x |
| | Semana11 | x | X | X | X | X | | X | | | x |
| | Semana12 | x | X | x | X | X | | X | | | x |
| Si acepto las diferencias | Semana 1 | | x | X | | X | | x | x | | x |
| | Semana 2 | x | | X | x | X | X | | x | X | x |
| | Semana 3 | | X | X | x | X | X | X | x | x | |
| | Semana 4 | x | | X | | X | X | | x | x | x |
| | Semana 5 | x | X | | x | X | | X | x | x | |
| | Semana 6 | x | X | X | x | | X | X | | x | x |
| | Semana 7 | x | X | | x | X | X | | x | x | x |
| | Semana 8 | x | X | X | | X | X | X | x | x | |
| | Semana 9 | | X | X | x | X | X | | x | x | x |
| | Semana10 | x | X | | x | X | | X | x | x | x |
| | Semana11 | x | X | X | x | X | X | X | x | x | x |
| | Semana12 | x | X | X | x | X | X | X | x | x | X |

En cuanto a la otra categoría de análisis, juegos cooperativos se evidencio como estos contribuyeron a que algunos sujetos de la investigación implicados en acto de violencia escolar, comenzaron a presentar en algunas semanas cambios en sus actitudes y comportamientos, en aspectos relevantes como la comunicación positiva, la colaboración y la aceptación de las diferencias entre compañeros de clase. Todo ello se vio reflejado en las últimas semanas de la etapa de intervención, como se observa en la macro rejilla donde se destacan los sujetos 1, 6 y 9 como los que tuvieron una mayor comunicación positiva hacia sus compañeros, posteriormente al respecto de la colaboración, los sujetos 1, 3 y 5 presentaron una buena disposición y actitud colaboradora en sus grupos de trabajo, por otro lado, gran parte de los sujetos aceptaron las diferencias de sus compañeros de clase.

Por otra parte, estas subcategorías emergieron a través de las observaciones y anotaciones que se emplearon en todo el proceso de intervención, además de un grupo focal con los estudiantes, enfocado en los juegos cooperativos. Todo ello permitió identificar con mayor claridad estas subcategorías emergentes, referente al grupo focal se plantearon 3 preguntas.

- ¿Te gustaron los juegos cooperativos?
- ¿Cómo te sentiste con estos juegos?
- ¿Te gustaría que los volvieran a realizar en la clase de Educación Física?

Con respecto a la pregunta número uno, los estudiantes expresaron que les parecio muy divertidos, ya que eran actividades donde tenían que superar obstáculos en equipo y que todos podían participar y comunicarse, y no solo jugar futbol los niños, ahora bien en la pregunta número dos, manifestaron que se sintieron más aceptados y más respetados porque también podían aportar ideas a sus respectivos grupos, por último en la pregunta 3, indicaron

que para ellos sería muy bueno estos juegos nuevamente en su clase de Educación Física, porque así todos pueden participar y no se hacen a un lado a los demás compañeros por no ser buenos ni hábiles y se ayuda en equipo. Todos se divierten y no se quedan sin hacer nada.

4.2 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos a través del análisis y la sistematización de toda la información que se recopiló, permitieron constatar que hay una relación entre los juegos cooperativos y la disminución de la violencia escolar, fomentando esta clase de juegos una sana convivencia en la clase de educación física y en el aula de clase, debido a que no se producen triunfos ni derrotas, brindando una formación integral de los niños y niñas, incentivando la inclusión, la aceptación y la participación de todos los estudiantes sin importar sus diferencias y habilidades, según como lo afirma Giraldo (2005) al referirse, a este tipo de juegos, en los que tienen como prioridad el proceso y no el resultado además de que no se presentan ganadores ni perdedores, y donde todos tienen una participación activa.

De tal modo que estimulan en los estudiantes aptitudes de ayuda mutua, colaboración y el trabajo en equipo, siendo en estas edades de suma importancia debido a las peculiaridades de su personalidad, las cuales no les facilita relacionarse ni compartir de manera positiva con las personas que lo rodean, todo ello se relaciona con lo que afirma Garaigordobil (2003), donde considera los juegos cooperativos como dichas actividades en donde los que están participando deben de proporcionar ayuda a los demás integrantes del equipo a su vez que también la reciben, destacando como un aspecto esencial, que todos los participantes tienen un objetivo en común.

Además, otra de las ventajas de la implementación de estos juegos, es que al paso del tiempo del desarrollo de las actividades, los estudiantes aprenden a ser más tolerantes, a comunicarse mejor, a integrarse y comprender a sus compañeros por ende los resultados que se obtuvieron de las macro rejillas, respaldan el empleo de esta clase de juegos, donde se evidencio como aquellos sujetos que estaban inmersos en conductas de violencia escolar, disminuyeron este tipo de comportamientos en gran medida en las últimas semanas de la intervención, comunicándose de manera positiva con los otros compañeros, además de tomar una actitud de colaboración, ayuda mutua y respeto a las diferencias de sus compañeros de clase, lo que propicia un ambiente escolar armonioso, como lo argumenta nuevamente Garaigordobil (2003) comunicando que los juegos cooperativos aumentan la comunicación grupal, además de que mejoran el ambiente de convivencia en el salón de clase y en la clase de educación física.

De este modo, los juegos cooperativos como una herramienta pedagógica resultan pertinentes en el ámbito educativo, ya que conllevan a que través de un proceso se puedan mejorar conductas inapropiadas por parte de los estudiantes que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje y del contexto social. Todo ello lo argumenta Campo (2000) refiriéndose a estos juegos como un mecanismo que se utiliza para alcanzar un objetivo que ya se tiene previsto en diferentes ámbitos como la educación y la recreación, siendo un instrumento para promover conductas sociales positivas como ayudar, cooperar, utilizando como medio para la socialización, la convivencia y la educación, promoviendo el desarrollo de valores en la infancia que potencien la integración y la participación grupal, todo ello que menciona este autor, lo soportan los resultados obtenidos en el grupo focal de este estudio sobre el aporte de los juegos cooperativos, donde los estudiantes expresaron que con estos juegos todos podían comunicarse y participar en equipo, además de manifestar que no se dejan a un

lado a los compañeros que no son buenos ni tan hábiles, y que se sienten más aceptados y respetados al aportar ideas.

Además de las subcategorías que emergieron en la intervención de la categoría de análisis juegos cooperativos que aportaron resultados relevantes. Concuerdan con algunas de las características de los juegos cooperativos como las menciona Orlick (1991) el cual considera que los juegos cooperativos son libres para elegir, influyendo de manera positiva en la comunicación y colaboración de los participantes, proporcionando un rol activo y generando autonomía en estos mismos y toma de decisiones.

Ahora bien, los resultados que se obtuvieron de la categoría de análisis juegos cooperativos, donde se vio reflejado como a partir de las últimas semanas de la investigación, los sujetos objeto de estudio presentaron una mejoría en su comportamiento, presentan similitud la investigación que se tomó de soporte, que tiene como título *Juego cooperativo, conflicto y clima escolar* realizada por (Cobaleda, Burgos, & Conde, 2017), dicha similitud se constata en la obtención de los resultados de este estudio, el cual afirma que se producen cambios comportamentales en la población intervenida generando que las debilidades se puedan convertir en fortalezas, debido a que los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica transversal que ayuda a mejorar el clima escolar. Otra semejanza de este estudio con esta investigación que se realizó se centra en la metodología, abordando el mismo enfoque y método.

Posteriormente, otro de los estudios que le brinda una mayor solidez a los resultados Obtenidos de la investigación, es el realizado en la Universidad Tecnológica de Pereira por (Valencia, 2010), y que lleva como nombre *Eficacia de los juegos cooperativos en la*

disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial, este estudio obtuvo como resultado que hubo un mejoramiento manifiesto de las actitudes y conductas de los niños participantes hacia la cooperación, todo ello da una mayor certeza de la influencia que tienen los juegos cooperativos en la estimulación de cualidades de colaboración, comunicación y reconstrucción de comportamientos no adecuados en el clima escolar, tal y como se apreció en los resultados obtenidos del análisis y sistematización de la información. Por otro lado, las relaciones interpersonales son fundamentales para que se pueda generar una sana convivencia en los establecimientos educativos, donde gran parte del tiempo los niños y niñas interactúan y establecen lazos de amistad con los demás compañeros, como las define Silveira (2003) como un tipo de interacción que se presenta entre varias personas para establecer una comunicación, donde se expresan ideas, opiniones y sentimientos, por ende los juegos cooperativos son un mecanismo muy útil para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, teniendo como característica como lo menciona Broto (1999) facilitan la construcción de relaciones sociales sanas, facilitan la apropiación de valores, además de la comunicación y la regulación de conflictos, estas características que resalta este autor, tienen concordancia con el concepto que plantea Silveira en las relaciones interpersonales, ya que, al facilitar la conformación de relaciones sociales sanas, se proporciona a que entre los estudiantes se presente un intercambio de ideas de manera pacífica al respecto de la violencia escolar, los resultados que se obtuvieron indicaron que las situaciones que mayor se presentaron fueron las agresiones físicas en hechos como patadas puños, empujones, lanzamiento y pegadas con objetos entre otras, y el maltrato verbal en sucesos como groserías, apodos, insultos, burlas y palabras ofensivas, además de sentimientos y emociones vulneradas al presentarse exclusión, discriminación y rechazo.

Por consiguiente, Estévez (2005) respalda estos resultados considerando que la violencia física es todo ese elenco de golpes que se propician en cualquier parte del cuerpo y también con objetos, además, para este mismo autor la violencia verbal se presenta en amenazas, insultos, del mismo modo uno de los estudios que se tomó como soporte, brinda una mayor solidez a los resultados recopilados, es el que se llevó a cabo en la Universidad Pedagógica Nacional México, (Lazcarro, 2015) y que tiene como nombre *juegos cooperativos para la convivencia sin violencia*, donde en la síntesis de la situación problemática planteada, expresan, que la convivencia escolar se torna alterada por la agresividad de los alumnos de grado tercero de la escuela Leandro Valle donde la mayoría de los conflictos terminan en forma de agresiones físicas, por ende, este estudio al igual que los resultados dan a entender que la violencia escolar se manifiesta en gran medida en agresiones físicas. Complementando lo anterior se tiene el argumento de Mora- Merchán (2006) definiendo el maltrato entre iguales como la agresión no accidental entre compañeros de forma frecuente, y estas agresiones pueden tomar diferentes formas siendo las más comunes las físicas (empujar, golpear, zarandear etc.) y psicosociales (contar rumores, exclusión social e impedir a alguien participar en actividades etc.), todo ello se corrobora en los resultados de las entrevistas a alumnos agredidos, donde manifestaron que los han maltratado a través de golpes, patadas, haladas de cabello, groserías, les lanzan objetos, los gritan y los insultan.

5. Conclusiones

La presente investigación se enfocó al estudio de los juegos cooperativos para disminuir la violencia escolar, aportando las siguientes conclusiones:

- Los juegos cooperativos disminuyen las acciones de violencia escolar, gracias a que fomenta en los estudiantes se ubican en los zapatos del compañero, es decir entender el rol que tiene su semejante en la comunidad.
- Se logró constatar que las conductas violentas que más presentaron los sujetos durante el programa de intervención, fueron las agresiones físicas y el maltrato verbal, siendo estas las más recurrentes por los estudiantes.
- El programa de intervención permitió generar un acercamiento mayor hacia las problemáticas que vivencian los sujetos intervenidos, reconstruyendo la concepción de los investigadores hacia algunas situaciones y estudiantes.
- La comunidad educativa estuvo motivada y pendiente en el desarrollo de las actividades realizadas por los investigadores, participando algunos profesores activamente de algunas actividades.
- Los juegos cooperativos no se centran solo en el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas, estos aportan un gran componente motriz fundamental para las edades de los sujetos intervenidos.

- Para que exista una verdadera disminución de la violencia escolar debe existir transversalidad de todas las áreas para abordar la problemática en todos los campos.
- El factor familiar incide enormemente en las actitudes de los estudiantes, dificultando la apropiación de contenidos abordados en el programa, debido a la cantidad de familias disfuncionales en las cuales conviven los estudiantes.
- Desde nuestro rol docente es importante destacar que durante todo el proceso de intervención se amplió la visión en cuanto al arte de enseñar, permitiendo así reconstruir nuestras creencias respecto a una o varias situaciones que se presentan durante las clases, llevándonos a no juzgar a un chico por su comportamiento sin entender primero las realidades que vive en su casa.

6. Recomendaciones

Es primordial, en la edad escolar temprana fomentar e incentivar a los niños, en la importancia del trabajo en equipo, teniendo en cuenta factores adversos de su personalidad como el egocentrismo, lo cual no facilita a un óptimo desarrollo de su crecimiento personal y social, y a raíz de ello se ve reflejado en su mal comportamiento y actitud hacia los demás compañeros adentro y afuera del aula de clase, por lo tanto los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica y dinamizadora, que facilita a los estudiantes a establecer vínculos sociales con mayor afecto, aceptación y confianza, al presentar un componente de cooperación y no de competición, de esta manera a través de esta clase de juegos los niños y niñas adoptan de forma positiva nuevas posturas, estimulando en ellos cualidades de ayuda mutua y de comunicación.

Por ende, desde el papel de docentes es de suma importancia aplicar estas actividades en la clase de educación física, siendo el juego uno de los mejores mecanismos de aprendizaje para los estudiantes de básica primaria, direccionándolo a estimular en los alumnos a aceptar las diferencias de los compañeros, y a trabajar de manera grupal para conseguir un objetivo, y de ese modo a contribuir a mejorar las relaciones interpersonales en la escuela, además de que se pueda generar un clima escolar más agradable.

No obstante, los establecimientos educativos están en la obligación de afrontar de manera profesional el tema de la violencia escolar, también denominada bullying y acoso escolar, donde cada día que pasa son mayores los índices de esta problemática en las escuelas y colegios, y son más los estudiantes afectados, y como consecuencia se producen las deserciones escolares, además los implicados en estos sucesos son niños de primaria, es por ello que sería pertinente que esta problemática siguiera siendo abordada por diferentes grupos

de investigadores, para obtener una mirada y una ida mucho mas profunda de lo que implica este fenómeno de la violencia en el contexto social, y sobre todo en el crecimiento y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes que son el futuro de la sociedad.

Es importante resaltar aspectos a trabajar en un futuro, que faciliten los procesos relacionados con los estudiantes, por ende, se recomienda:

- Promover los juegos cooperativos desde los niveles iniciales de educación.
- Capacitar a los maestros sobre la importancia de los juegos cooperativos.
- Mayor acompañamiento de los profesores a sus alumnos en cuanto a temas emocionales.
- Transversalizar los conocimientos y aprendizajes cooperativos a todas las áreas de educación.
- Mayor apoyo y acompañamiento de los padres hacia los procesos que vivencian sus hijos en la escuela

Referencias

(s.f.).

- Albalajedo blasquez, N. (2011). *Evaluación de la violencia escolar en educación infantil y primaria*. Alicante.
- Armenta, T. (1994). *Prevención de Violencia y Maltrato Escolar*. Bogotá: Artes Gráficas JAVEGRAF.
- Ballesteros, M. I. (2007). *Violencia escolar, impacto y consecuencia social : Propuesta de un programa desde una perspectiva humanista*. Mexico D.F.
- Beane, A. (2006). *Bullying: aulas libres de acoso*. Barcelona: Graó.
- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante accion.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Colombia: Editorial Norma.
- Brotto, F. (1999). *Juegos cooperativos. El juego y el deporte como un ejercicio de convivencia*. Campinas: maestrazgo.
- Brunner, J. (23 - 25 de agosto de 2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos y estrategias*. Obtenido de http://200.6.99.248/~bru487cl/files/Futuro_EDU%2525UNESCO-2000_JJB.pdf
- Burgos, L. (2014). *Acoso escolar en niños de tercer grado de basica primaria del Colegio Nuestra Señora del Perpetuo Socorro Cartagena*. Cartagena.
- Campo, G. (2000). *El juego en la Educacion Fisica Basica*. Armenia: Kinesis Editorial.
- Clavijo, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagogica para mejorar las relaciones interpersonales del grado 301 del colegio nidia quintero turbay*. Bogota .
- Cobaleda, C. (2017). *Juego Cooperativo, conflicto y clima escolar*. Puerto Carreño Vichada.
- Colléll, J., & Escudé, C. (2006). *El maltrato entre iguales en la escuela (bullying) como factor de riesgo de trastornos psicopatologicos*. Barcelona: Ballaterra.
- Congreso de la republica de Colombia. (8 de febrero de 1994). *minieducación*. Obtenido de ley 115: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la republica de Colombia. (8 de Febrero de 1994). *minieducación*. Obtenido de ley 115: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la Republica de Colombia. (20 de mayo de 2013). *minieducación*. Obtenido de ley 1620: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322486.html>
- Constitución politica de Colombia. (Octubre de 1991). *Rama judicial*. Obtenido de Artículo 45: <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>
- Constitución politica de Colombia. (Octubre de 1991). *Rama judicial*. Obtenido de Artículo 52: <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>
- Constitución politica de Colombia. (Octubre de 1991). *Rama judicial*. Obtenido de Artículo 67: <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf>

- Coronado, M. (2009). *SCRIBD*. Obtenido de Gestión de las instituciones educativas:
<https://es.scribd.com/doc/185939306/2009-2da-parte-Conf-corregida-por-ella-Monica-Coronado-Gestion>
- Cox, A., Duncheon, N., & McDavid, L. (2009). *Compañeros y maestros como fuentes de percepciones de relación, motivación y respuestas afectivas en educación física*. Obtenido de
<https://www.semanticscholar.org/paper/Peers-and-teachers-as-sources-of-relatedness-and-in-Cox-Duncheon/c50a7b5c8d29e481d4b2866ac6bc477147aab976>
- Departamento Nacional de Planeación. (2018). *Camara de comercio de Tuluá*. Obtenido de
https://camaratuluá.org/wp-content/uploads/2016/01/calidad/area_influencia/Ficha-Territorial-DNP-Tulu%C3%A1.pdf
- EL PAIS. (23 de junio de 2014). Acoso escolar afecta a 77,5 % de los estudiantes colombianos. *El Pais*.
- El pais. (30 de 4 de 2019). Educación detecta 5.557 posibles casos de violencia escolar en un año. *EL PAIS*.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educacio (1a e.)*. Madrid: Morata.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación acción (1a ed.)*. Madrid: Morata.
- Espinoza, I., Ojeda, P., Pinillo, L., & Segura, S. (2010). *CONVIVENCIA ESCOLAR EN UNA ESCUELA BÁSICA MUNICIPAL DE LA REINA. CONOCIMIENTO DE SU MANUEL DE CONVIVENCIA: UN ESTUDIO DE CASO*. Santiago de Chile .
- Estévez, E. (2005). *Violencia, victimización y rechazo escolar en la adolescencia*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Fadiman, J., & Fragner, R. (1979). *Teorias de la personalidad*. Mexico: Harla.
- Gálvez, C. (2009). *Violencia, abuso y maltrato*. Argentina: UE.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Piramide.
- García, F. (2014). *Prevención de la violencia escolar, una propuesta didáctica desde las artes*. Bogota .
- Giraldo, J. (2005). *Juegos Cooperativos: Jugar para que todos ganen*. Mexico: Oceano de Mexico, S. A DE C.V.
- Gonzalez, L. (2005). *Violencia emocional o psicologica*.
- Gurr, T. (1970). *El porqué de las revoluciones* . México D.F.: Editores Asociados S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1998). *Metodología de la investigación*. Mexico D.F: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1998). *Metodología de la investigación*. México D.F: Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid.
- Jimenez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didacticos en la escuela*. . Innovacion y Experiencias Educativas .
- Kelly, G. (1955). *La psicología de las construcciones personales* . Londres: Routledge.

- Kemmis, S. (1984). *El curriculum más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid: Morata.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.
- Krug, E., Mercy, J., Dahlberg, L., & Zwi, A. (2003). *El informe mundial sobre la violencia y la salud*.
Obtenido de Centro de estudios filosóficos, políticos y sociales Vicente Lombardo Toledano:
<https://www.centrolombardo.edu.mx/concepto-y-tipos-de-violencia/>
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la practica educativa*. Barcelona: Graó.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Lazcarro, I. (2015). *Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia*. Mexico D.F.
- Lucca, N., & Berríos, R. (2003). *Investigación cualitativa, fundamentos, diseños y estrategias*.
Colombia: Ediciones S.M.
- Mendez, A., & Fernandez, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. Murcia, España: Federación Española de Docentes de Educación Física.
- Mora-Merchan, J. (2006). *Las estrategias de afrontamiento - Anuario de psicología clínica y de la salud*. Sevilla.
- Movsichof, P. (2005). *A la una sale la luna*. Buenos Aires: Del sol.
- Ojeda, A., Seron, R., & Cifuentes, A. (2010). *Violencia escolar al interior del aula*. Puerto Montt.
- Olweus, D. (1983). *El acoso escolar: un enfoque psicopatológico*. Obtenido de Anuario de psicología clínica y de la salud: https://institucional.us.es/apcs/doc/APCS_2_esp_9-14.pdf
- Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. EDICIONES MORATA, S.L.
- Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre los escolares*. España: Editorial Morata.
- OMS. (2002). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de Informe mundial sobre la violencia y la salud:
https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1991). *LIBRES PARA COOPERAR, LIBRES PARA CREAR*. Barcelona: Paidotribo.
- Ortega, R., & Mora-merchan, J. (agosto de 2002). *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 107.
- Ortega, R., Rosario, D. R., & Mora-Merchan, J. (2001). Violencia entre escolares Conceptos y etiquetas verbales que definen el fenómeno del maltrato entre iguales. *Revista Interuniversitaria de formación del profesado*, 95.
- Perez, M. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. Pedagogía Magna.
- Perez, N., & Pinzon, V. (2012). *Prácticas agresivas en el aula, influidas por factores socioculturales y su relación con la construcción y desarrollo de la convivencia escolar*. Medellín.

- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.
- Rodríguez, N. (2004). *Guerras en el aula*. Madrid: TEMAS DE HOY.
- Salmivalli, C. (2010). *Bullying and the peer group*. Ag-gression and Violent Behaviour.
- Sarmiento, L. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿ una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* Educación física y deporte.
- Serrano, A. (2006). *Acoso y violencia en la escuela. Cómo detectar, prevenir y resolver el bullying*. España: Ariel.
- Silviera, M. (2003). *El arte de las relaciones personales*. Madrid: ALBA.
- Silviera, M. (2003). *El arte de las relaciones personas*.
- Sullivan, K. (2005). *Bullying en la enseñanza secundaria, el acoso escolar: como se presenta y como afrontarlo*. Barcelona: Ediciones Ceac.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1984). *Introducción a los métodos de investigación cualitativa*. New York: 2e Ed.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Tedesco, J. (1995). *educación, competitividad y ciudadanía en la sociedad moderna*. Madrid: Anaya.
- Valencia, J. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo social*. Pereina.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la clase de educación física en las escuelas de educación básica*. México: Secretaria de educación pública.
- Yague, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: La factoría de Ediciones.
- Yanez, P., & Galaz, J. (Diciembre de 2010). *Ministerio de Educación Republica de Chile*. Obtenido de Conviviendo mejor en la escuela y en el liceo:
https://www2.aefcm.gob.mx/convivencia/sitios_interes/archivos/conviviendo-mejor-2011.pdf
- Zaldivar, D. (2010). *La comunicación asertiva en las relaciones interpersonales*.

Anexos

DIARIO DE CAMPO DC1

| |
|---|
| Fecha y Numero sesión: 19 /02 /2019 Sesión 1 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se presentaron conductas disruptivas por parte de algunos estudiantes hacia sus compañeros |
| Descripción: Se evidenciaron acciones de violencia escolar donde el sujeto 4 y 1 le dice groserías a uno de sus compañeros, el sujeto 7 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y los sujetos 2 y 8 se gritan groserías. Posteriormente, el sujeto 2 empuja de una manera muy brusca a su compañero de equipo en repetidas ocasiones, y el sujeto 1 le pega con una botella a un compañero |
| Violencia Física: el sujeto 2 empuja de una manera muy brusca a su compañero de equipo en repetidas ocasiones, y el sujeto 1 le pega con una botella a un compañero |
| Violencia Verbal: el sujeto 4 y 1 le dice groserías a uno de sus compañeros, el sujeto 7 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y los sujetos 2 y 8 se gritan groserías |
| Violencia Psicologica: los sujetos 1,4, 6 Y 9 discriminan a uno de sus compañeros con comentarios ofensivos como que no se baña y huele maluco |

DIARIO DE CAMPO DC2

| |
|--|
| Fecha y Numero sesión: 22 / 02 / 2019 Sesión 2 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 12: 30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se observo que algunos de los estudiantes presentaron actitudes inapropiadas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de la clase, el sujeto 4 le pega varios puños en el estómago a uno de sus compañeros, y el sujeto 6 le da patadas a un compañero. Posteriormente, el sujeto 6 le dice groserías a uno de sus compañeros, y el sujeto 9 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y el sujeto 5 insulta al sujeto 10. |
| Violencia Física: , el sujeto 4 le pega varios puños en el estómago a uno de sus compañeros, y el sujeto 6 le da patadas a un compañero |
| Violencia Verbal: el sujeto 6 le dice groserías a uno de sus compañeros, y el sujeto 9 se expresa con palabras ofensivas o apodos hacia una compañera y el sujeto 5 insulta al sujeto 10.) |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC3

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión : 26 / 02 / 2019 Sesión 3 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: Durante el desarrollo de la clase de educación física, se presentaron conductas disruptivas de algunos estudiantes hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En la implementación de las actividades, se logró evidenciar que El sujeto 1 empuja frecuentemente a uno de sus compañeros, y los sujetos 2 y 4 le pegan calverazos y le jalan el buzo a otro de los compañeros, además los sujetos 3 y 5 se empujan bruscamente. Después, el sujeto 8 le dice palabras obscenas a los sujetos 5 y 1 que le responden de la misma manera, los sujetos 2 y 4 le ponen apodos a un compañero, posterior a ello, los sujetos 2 y 7 rechazan a uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa |
| Violencia Física: El sujeto 1 empuja frecuentemente a uno de sus compañeros, y los sujetos 2 y 4 le pegan calverazos y le jalan el buzo a otro de los compañeros, además los sujetos 3 y 5 se empujan bruscamente |
| Violencia Verbal: el sujeto 8 le dice palabras obscenas a los sujetos 5 y 1 que le responden de la misma manera, los sujetos 2 y 4 le ponen apodos a un compañero |
| Violencia Psicológica: los sujetos 2 y 7 rechazan a uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa |

DIARIO DE CAMPO DC4

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión : 01 / 03 / 2019 Sesión 4 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En el desarrollo de la clase de educación física, se pudo observar como algunos de los estudiantes tuvieron comportamientos inapropiados hacia varios compañeros |
| Descripción: Dentro del transcurso de las actividades a realizar. Se logra evidenciar que el los sujetos 7 y 9 se pelean por medio de empujones y de patadas y el sujeto 9 le pega calverazos en repetidas ocasiones a un compañero, también se pudo observar que los sujetos 3 y 9 se pelean por medio de insultos y groserías |
| Violencia Física: el los sujetos 7 y 9 se pelean por medio de empujones y de patadas y el sujeto 9 le pega calverazos en repetidas ocasiones a un compañero |
| Violencia Verbal: también se pudo observar que los sujetos 3 y 9 se pelean por medio de insultos y groserías |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC5

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 05 / 03 / 2019 Sesión 5 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las actividades, se pudo observar como El sujeto 4 y el sujeto 2 se pelean a través de empujones y patadas, y el sujeto 10 le hace zancadilla a uno de sus compañeros, también se pudo apreciar que los sujetos 4 y 2 se pelean a través de insultos y groserías con el sujeto 10, posteriormente los sujetos 1 y 10 rechazan a un compañero manifestando que tiene mal aliento y malos olores como chucha |
| Violencia Física: como El sujeto 4 y el sujeto 2 se pelean a través de empujones y patadas, y el sujeto 10 le hace zancadilla a uno de sus compañeros |
| Violencia Verbal: los sujetos 4 y 2 se pelean a través de insultos y groserías con el sujeto 10 |
| Violencia Psicológica: sujetos 1 y 10 rechazan a un compañero manifestando que tiene mal aliento y malos olores como chucha |

DIARIO DE CAMPO DC6

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión: 08 / 03 / 2019 Sesión 6 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se presentaron conductas disruptivas por parte de algunos estudiantes hacia sus compañeros |
| Descripción: Se logro evidenciar que en el transcurso de las actividades, El sujeto 5 empuja de una manera muy brusca a varios de sus compañeros y le pega calverazos a otro compañero, el sujeto 6 le lanza una botella a un compañero, y los sujetos 8 y 9 se golpean y se dan puños mutuamente, después se observo que el sujeto 5 se refiere a sus compañeros con palabras obscenas o groserías y los sujetos 7 y 8 se gritan y ponen apodos. |
| Violencia Física: El sujeto 5 empuja de una manera muy brusca a varios de sus compañeros y le pega calverazos a otro compañero, el sujeto 6 le lanza una botella a un compañero, y los sujetos 8 y 9 se golpean y se dan puños mutuamente |
| Violencia Verbal: el sujeto 5 se refiere a sus compañeros con palabras obscenas o groserías y los sujetos 7 y 8 se gritan y ponen apodos. |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC7

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión: 12 / 03 / 2019 Sesión 7 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos estudiantes presentaron comportamientos inapropiados hacia algunos de sus compañeros |
| Descripción: En el desarrollo de la clase, se pudo observar que el sujeto 4 empuja le pega patadas a varios compañeros, los sujetos 5 y 7 le pegan calverazos en en varias ocasiones a uno de sus compañeros, después el sujeto 4 se expresa hacia sus compañeros con palabras ofensivas o groserías y los sujetos 1, 2 y 3 se expresan con vulgaridades hacia sus compañeras, por ultimo el sujeto 2 se expresa con palabras ofensivas hacia un compañero como negro inútil que no sirve para nada |
| Violencia Física: que el sujeto 4 empuja le pega patadas a varios compañeros, los sujetos 5 y 7 le pegan calverazos en en varias ocasiones a uno de sus compañeros |
| Violencia Verbal: el sujeto 4 se expresa hacia sus compañeros con palabras ofensivas o groserías y los sujetos 1, 2 y 3 se expresan con vulgaridades hacia sus compañeras |
| Violencia Psicológica: el sujeto 2 se expresa con palabras ofensivas hacia un compañero como negro inútil que no sirve para nada |

DIARIO DE CAMPO DC8

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 15 / 03 / 2019 Sesión 8 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se observaron conductas disruptivas por parte de algunos estudiantes hacia sus compañeros |
| Descripción: En el transcurso de la clase, se observó que El sujeto 1 empuja bruscamente varias veces a sus compañeros, los sujetos 2 y 3 lanzan objetos al sujeto 8, respondiendo este de la misma manera , después se observo que el sujeto 5 y 7 le pone apodos y les dice groserías a varios de sus compañeros y el sujeto 8 le dice groserías a una compañera, posteriormente se evidencia que los sujetos 4 y 7 rechazan a un compañero que tiene mal aliento y chucha |
| Violencia Física: que El sujeto 1 empuja bruscamente varias veces a sus compañeros, los sujetos 2 y 3 lanzan objetos al sujeto 8, respondiendo este de la misma manera |
| Violencia Verbal: el sujeto 5 y 7 le pone apodos y les dice groserías a varios de sus compañeros y el sujeto 8 le dice groserías a una compañera |
| Violencia Psicológica: los sujetos 4 y 7 rechazan a un compañero que tiene mal aliento y chucha |

DIARIO DE CAMPO DC9

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión : 19/03/2019 Sesión 9 |
| Lugar y Hora: cancha de futbol 12:30 pm |
| Evento Registrado: Durante la clase de educación física, se observó que varios de los estudiantes presentan conductas disruptivas hacia sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las diferentes actividades se logró evidenciar que el sujeto 4 le hace zancadilla a uno de sus compañeros y le jala el cabello a una compañera, los sujetos 8 y 10 se agreden por medio de patadas por un balón, el sujeto 2 golpea a una compañera con una piedra, también se constató que el sujeto 7 se expresa con groserías hacia sus compañeros 2 y 4 respondiéndoles ellos con apodos, |
| Violencia Física: el sujeto 4 le hace zancadilla a uno de sus compañeros y le jala el cabello a una compañera, los sujetos 8 y 10 se agreden por medio de patadas por un balón, el sujeto 2 golpea a una compañera con una piedra |
| Violencia Verbal: el sujeto 7 se expresa con groserías hacia sus compañeros 2 y 4 respondiéndoles ellos con apodos, |
| Violencia Psicológica |

DIARIO DE CAMPO DC10

| | |
|---|-----------|
| Fecha y Numero sesión : 22/03/2019 | Sesión 10 |
| Lugar y Hora: Cancha de futbol Institución Educativa | 1:30 Pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se presentaron actitudes irrespetuosas por parte de algunos estudiantes hacia varios de sus compañeros | |
| Descripción: En el desarrollo de la clase, específicamente en la realización de las diferentes actividades. Se logró evidenciar que el sujeto 3 se pelea con uno de sus compañeros por medio de empujones y patadas, y los sujetos 6, 7 y 9 constantemente le pega calverazos a un compañero, también se observo el sujeto 3 se expresa con palabras inapropiadas y ofensivas hacia un compañero y los sujetos 6 y 8 le ponen apodos al sujeto 10 respondiéndoles este con groserías, por ultimo el sujetos3,6 y 10 se burlan de uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa u obesa | |
| Violencia Física: Se logró evidenciar que el sujeto 3 se pelea con uno de sus compañeros por medio de empujones y patadas, y los sujetos 6, 7 y 9 constantemente le pega calverazos a un compañero | |
| Violencia Verbal: sujeto 3 se expresa con palabras inapropiadas y ofensivas hacia un compañero y los sujetos 6 y 8 le ponen apodos al sujeto 10 respondiéndoles este con groserías | |
| Violencia Psicologica: el sujetos3,6 y 10 se burlan de uno de sus compañeros por ser de contextura gruesa u obesa | |

DIARIO DE CAMPO DC11

| | |
|---|-----------|
| Fecha y Numero sesión : 26/03/2014 | Sesion 11 |
| Lugar y Hora: Coliseo institución Educativa | 12:30 pm |
| Evento Registrado: Durante la realización de las actividades, se logró observar como algunos sujetos de la investigación presentaron comportamientos inapropiados con varios de sus compañeros | |
| Descripción: Durante el desarrollo de las actividades programadas, se evidencio que Los sujetos 7 y 10 se pelean a través de empujones y patadas, y el sujeto 4 empuja a un compañero, también se observo el sujeto 2 se ofende con los sujetos 1 y 4 que le responden con groserías, y el sujeto 6 le dicen groserías a varios compañeros, | |
| Violencia Física: que Los sujetos 7 y 10 se pelean a través de empujones y patadas, y el sujeto 4 empuja a un compañero | |
| Violencia Verbal: el sujeto 2 se ofende con los sujetos 1 y 4 que le responden con groserías, y el sujeto 6 le dicen groserías a varios compañeros, | |
| Violencia Psicológica: | |

DIARIO DE CAMPO DC12

| |
|--|
| Fecha y Numero sesión : 29/03/2014 Sesión 12 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: Se observó que durante las actividades de intervención se evidenciaron comportamientos inapropiados por parte de algunos estudiantes hacia sus demás compañeros |
| Descripción: Durante el desarrollo de las actividades, se observó como Los sujetos 1 y 5 se agreden a través de patadas, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero, después se observó que el sujeto 9 se refiere a uno de sus compañeros con palabras ofensivas y apodos, y los sujetos 6 y 10 se ponen apodos, por último el sujetos 5 y 8 se refieren hacia un compañero con palabras ofensivas como inútil y bruto |
| Violencia Física: Los sujetos 1 y 5 se agreden a través de patadas, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero |
| Violencia Verbal: que el sujeto 9 se refiere a uno de sus compañeros con palabras ofensivas y apodos, y los sujetos 6 y 10 se ponen apodos |
| Violencia Psicológica: sujetos 5 y 8 se refieren hacia un compañero con palabras ofensivas como inútil y bruto |

DIARIO DE CAMPO DC13

| |
|--|
| Fecha y Numero sesión : 02/04/2019 Sesion 13 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En el transcurso de la clase, se presentaron conductas inapropiadas por parte de algunos estudiantes hacia sus compañeros |
| Descripción: Durante las actividades, se observó como El sujeto 10 empuja en varias ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le hace zancadilla varias veces a un compañero , también “ el sujeto2 insulta a al sujeto 4 y 8 que le responden igual |
| Violencia Física: El sujeto 10 empuja en varias ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le hace zancadilla varias veces a un compañero |
| Violencia Verbal: “ el sujeto2 insulta a al sujeto 4 y 8 que le responden igual |
| Violencia Psicológica: El sujeto no 6, se refiere hacia uno de sus compañeros con palabras ofensivas como bruto e inútil lo cual hace sentir mal al compañero |

DIARIO DE CAMPO DC14

| |
|---|
| Fecha y Numero sesión : 05/04/2019 Sesión 14 |
| Lugar y Hora: coliseo Institución Educativa 1:30 PM |
| Evento Registrado: En las actividades programadas, algunos estudiantes presentaron actitudes inapropiadas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: El sujeto 4 le pega calverazos y empuja a un compañero, y los sujetos 7 y 8 en reiteradas ocasiones le hacen zancadilla a uno de sus compañeros, también se logro observar durante la clase que el sujeto 10 se expresa por medio de groserías hacia el sujeto 2 |
| Violencia Física: El sujeto 4 le pega calverazos y empuja a un compañero, y los sujetos 7 y 8 en reiteradas ocasiones le hacen zancadilla a uno de sus compañeros |
| Violencia Verbal: sujeto 10 se expresa por medio de groserías hacia el sujeto 2 |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC15

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 09 / 04 / 2019 Sesión 15 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las actividades, se observó el sujeto 4 le hace zancadilla en repetidas ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero , también se observó que el sujeto 2 se refiere hacia un compañero con palabras obscenas o sobrenombres, y el sujeto 7 le dice groserías a un compañero, por último se pudo apreciar que el sujeto 4 se burla de su compañero por ser obeso |
| Violencia Física: el sujeto 4 le hace zancadilla en repetidas ocasiones a uno de sus compañeros, y el sujeto 2 le pega calverazos a un compañero |
| Violencia Verbal: el sujeto 2 se refiere hacia un compañero con palabras obscenas o sobrenombres, y el sujeto 7 le dice groserías a un compañero |
| Violencia Psicológica: el sujeto 4 se burla de su compañero por ser obeso |

DIARIO DE CAMPO DC16

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 12 / 04 / 2019 Sesión 16 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las actividades programadas se observó que El sujeto 1 empuja de una manera muy brusca a su compañero, y el sujeto 8 le da patadas a uno de sus compañeros , después el sujeto 2 se refiere a un compañero con apodos además de decirle groserías, por ultimo el sujeto 10 rechaza a un compañero por tener mal aliento y chucha |
| Violencia Física: que El sujeto 1 empuja de una manera muy brusca a su compañero, y el sujeto 8 le da patadas a uno de sus compañeros |
| Violencia Verbal: el sujeto 2 se refiere a un compañero con apodos además de decirle groserías |
| Violencia Psicológica: el sujeto 10 rechaza a un compañero por tener mal aliento y chucha |

DIARIO DE CAMPO DC17

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 23 / 04 / 2019 Sesión 17 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se observa que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las actividades, se observó que El sujeto 7 empuja de una manera muy brusca y frecuente a uno de sus compañeros, y los sujetos 4, 8 y 9 le pegan calverazos y le hacen zancadilla a un compañero , además los sujetos 1 y 7 excluyen a un compañero al manifestar que tiene chucha, se destaca la ausencia de violencia verbal |
| Violencia Física: El sujeto 7 empuja de una manera muy brusca y frecuente a uno de sus compañeros, y los sujetos 4, 8 y 9 le pegan calverazos y le hacen zancadilla a un compañero |
| Violencia Verbal: |
| Violencia Psicológica: Se da este tipo de violencia, donde los sujetos 1 y 7 excluyen a un compañero |

DIARIO DE CAMPO DC18

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 26 / 04 / 2019 Sesión 18 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se observa que algunos de los estudiantes presentaron comportamientos disruptivos hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: Durante el transcurso de las actividades, se observó que el sujeto 9 le pone apodos a varias compañeras, se destaca la ausencia de violencia física y psicológica . |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: el sujeto 9 le pone apodos a varias compañeras, se destaca la ausencia de violencia física y psicológica . |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC19

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 30/ 04 / 2019 Sesión 19 |
| Lugar y Hora: Cancha Múltiple Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron actitudes irrespetuosas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En el desarrollo de las actividades, se pudo evidenciar como el sujeto 6 le dice groserías a un compañero, además el sujeto 9 se refiere hacia uno de sus compañeros con palabras obscenas, los sujetos 3 y 6 discriminan a un compañero por su color de piel, y se observa como el sujeto 1 participa activamente con su equipo en la realización de las actividades, mostrando respeto y aceptación por el trabajo de su equipo |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: Donde el sujeto 6 le dice groserías a un compañero, y el sujeto 9 expresa palabras obscenas hacia un compañero |
| Violencia Psicológica: Donde los sujetos 3 y 6 discriminan a un compañero por su color de piel |

DIARIO DE CAMPO DC20

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 03 / 05 / 2019 Sesión 20 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: el sujeto 8 y 4 le dicen apodos a varias compañeras |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: Se presenta este tipo de violencia, donde los sujetos 8 y 4 le dicen apodos a varias compañeras |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC21

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión: 07 / 05 / 2019 Sesión 21 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron comportamientos inapropiados hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En el desarrollo de las actividades, se observa como el sujeto 2 le dice groserías a un compañero |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: El sujeto 2 se expresa con groserías hacia uno de sus compañeros |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC22

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión: 10 / 05 / 2019 Sesión 22 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 12:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas inapropiadas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En el transcurso de las actividades se pudo evidenciar, como el sujeto 10 insulta y le dice groserías a un compañero por no hacer la fila |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: Donde el sujeto 10 insulta y le dice groserías a un compañero |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC23

| |
|---|
| Fecha y Numero Sesión: 14 / 05 / 2019 Sesión 23 |
| Lugar y Hora: Coliseo Institución Educativa 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas inapropiadas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En el desarrollo de las actividades, se observo como los sujetos 2 y 4 discuten y se dicen groserías |
| Violencia Física |
| Violencia Verbal: Donde el sujeto 9 insulta y le dice groserías a un compañero |
| Violencia Psicológica: |

DIARIO DE CAMPO DC24

| |
|--|
| Fecha y Numero Sesión: 17 / 05 / 2019 Sesión 24 |
| Lugar y Hora: Cancha de Futbol 1:30 pm |
| Evento Registrado: En la clase de educación física, se evidencia que algunos de los estudiantes presentaron conductas disruptivas hacia varios de sus compañeros |
| Descripción: En la realización de las diversas actividades, se pudo observar cómo los sujetos 2 y 4 se agreden mutuamente a través de insultos y groserías, además de resaltar que no sucedieron actos de agresiones físicas |
| Violencia Física: |
| Violencia Verbal: Donde los sujetos 2 y 4 se agreden mutuamente con insultos y groserías |
| Violencia Psicológica: |

PLAN DE CLASE No.1

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 1 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento– Fomentar el trabajo en equipo mediante juegos cooperativos que involucren las habilidades motrices básicas | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Ninguno |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se le explicara a los estudiantes que se va a empezar a trabajar con ellos una serie de juegos de trabajo equipo que los ayudaran a ser mejores personas | Duración: 15 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara lleva cadena | Duración: 20 min |
| Fase Central | <p>el tren: se colocan en fila india agarrados de los hombros del compañero que tienen delante, a la orden del maestro todos deberán avanzar simultáneamente a salto pie junto, El objetivo es llegar hasta un punto determinado saltando todos al mismo tiempo</p> <p>El Calambrazo: En este juego hay un grupo de niños/as que se la quedan y deberán coger al resto, si les cogen éstos quedarán quietos (congelados), la única forma de librarlos serán realizando una cadena humana hasta uno de los conos (postes de la luz) y así transmitirle el calambrazo y poder “descongelarlo/a”. Al pasar 5 minutos habrá cambio de rol.</p> <p>El Ciempiés: Realizaremos una fila sentados (uno detrás de otro) nos enlazaremos agarrando los tobillos del de detrás. Se tratará de desplazarnos todos a</p> | Duración: 70 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| | una (pie derecho-pie izquierdo) así hasta llegar a la meta indicada. | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizarán las situaciones presentadas en clase y se les reiterará a los alumnos la importancia de trabajar en equipo | Duración: 15 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/enavgue/2013/01/27/juegos-ccoperativos/ | | |

PLAN DE CLASE No.2

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 2 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento – Fomentar el trabajo en equipo y la tolerancia mediante juegos cooperativos que involucren las habilidades motrices básicas, expresión corporal y juego de roles | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: 2 pelotas |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se le explicara a los estudiantes las actividades a realizar en el día y se harán 2 filas organizadas para ir a la cancha | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara lleva congelada | Duración: 10 min |
| Fase Central | El gusano pelota: Dos filas, sentados uno detrás del otro, cada fila con una pelota. El objetivo es pasar la pelota con las manos hacia atrás, hasta que ésta llegue al final de la fila, él/la que tenga la pelota va corriendo con ésta hasta al principio de la fila y volvemos a hacer | Duración: 90 min |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| | <p>los mismo... así iremos avanzando hasta un punto marcado previamente.</p> <p>El escenario: Al escenario se irán subiendo aquellos chicos a los que se les diga. En el escenario tendrán que convertirse en “estrellas de baile” y seguir el ritmo de la música. El resto de compañeros tendrá que imitar los movimientos que haga “la estrella”</p> <p>El jardín: Se coordina con los niños para jugar al jardín de infantes, ellos elegirán entre distintos roles como maestros, profesor de música, enfermero, cocinero, etc. Ya que los niños tendrán diferentes cargos, los alumnos serán diversos juguetes, el profesor podrá jugar como el director de la escuela para asesorar a los niños si se presenta alguna duda.</p> | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender las diferencias | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-expresion-corporal/ https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/ | | |

PLAN DE CLASE No.3

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 3 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Ambientación y reconocimiento – Mejorar las relaciones Interpersonales mediante juegos cooperativos que involucren juegos de expresión corporal, juegos de roles y juegos de estima

| Fases | Desarrollo | Materiales: pañuelos musica |
|---------------------------|---|--|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les recordara a los estudiantes la importancia de entender las diferencias, paulatinamente se les explicara las actividades a realizar y se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara movilidad articular de miembros superiores e inferiores, se le darán 3 vueltas a la cancha trotando suave. | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>La cadena: Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Así sucesivamente hasta que estén todos pillados. Los alumnos que forman la cadena, tienen que cooperar para poder trabajar en equipo y pillar al resto de compañeros.</p> <p>La estatua sentimental: Se deben formar 5 equipos, Se ponen diferentes tipos de música mientras los chicos expresan libremente lo que les transmite la música. Poco a poco se le van dando opciones para expresar un sentimiento. Por ejemplo, alegría y tristeza. Se pone música y tienen que expresar a través del movimiento una de las dos emociones en función del tipo de música. Cuando la música se pare, tienen que quedarse en estatua con una expresión que refleje uno de los sentimientos.</p> <p>El baile de las máscaras: Los jugadores eligen una pareja. Una vez constituidas se reparten en el espacio de juego. Los jugadores se tapan los ojos con el pañuelo y el animador les invita a desplazarse dando consignas precisas: pequeños pasos laterales, hacia delante, hacia atrás, medias vuelta... Cuando el animador lo desee dará una señal a los participantes para que se paren y no se muevan.</p> | Duración: 90 min |

| | | |
|--|---|-----------------------------|
| | Realizará una segunda señal para que los jugadores se desplacen y en silencio intenten encontrar a sus parejas. Para estar seguros que lo han encontrado, se reconocerán por medio del tacto. | |
| Fase de Vuelta a la calma | | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/enavgue/2013/01/27/juegos-cooperativos/ https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf | | |

PLAN DE CLASE No.4

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 4 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|-------------------|--------------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Ambientación y reconocimiento – Aumentar la empatía mediante juegos cooperativos que involucren juegos de expresión corporal, juegos de roles y juegos de estima | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: hojas de papel |

| | | |
|----------------------------------|---|---|
| <p>Fase Introductoria</p> | <p>Se llamara a lista, se hara un pequeño recuento sobre las actividades que se han realizado durante el programa y se harán 2 filas para ir a la cancha.</p> | <p>Duración: 10 min</p> |
| <p>Fase Calentamiento</p> | <p>Se comenzara calentando alrededor de la cancha, después trote suave para terminar en zancada larga</p> | <p>Duración: 10 min</p> |
| <p>Fase Central</p> | <p>Cruzar el Lago. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (hojas de papel) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.</p> <p>Taller de mecánica: Se debe explicar a los niños que los vehículos se dañan y/o rompen con el uso por lo que se necesita estaciones de servicio. Por ende, se dividirán en 2 grupos, un grupo serán los clientes y sus familiares mientras que los otros serán los mecánicos. Por ende deben Construir un taller que incluya un garaje grande, una sección de lavado de vehículos y una sección de personal. Asignar distintos roles de mecánicos, encargados de lavado, cajero, gerente de taller, etc. Los clientes podrán venir con sus vehículos de juguete para que los revisen (motor, dirección, frenos, llantas, etc.), los laven y los reparen.</p> <p>Los mimos: Se organizaran los estudiantes en grupos de 5 personas que deberán salir a representar diferentes situaciones o animales sin poder utilizar su voz. Los demás deberán adivinar.</p> <p>Las gafas mágicas: En los mismos grupos de la actividad anterior, el maestro pedirá a sus alumnos que hagan el gesto de ponerse unas gafas imaginarias y muy especiales, a través de las cuales verán</p> | <p>Duración: 90 min</p> |

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| | solo lo positivo que hay en el mundo. Cada alumno deberá indicarle a cada miembro de su grupo que cosas buenas ve en el. A la orden del maestro todos los grupos deben cambiar de integrantes y seguir la actividad. | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se jugara tingo tango con penitencias | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| http://www.educacionfisicaenprimaria.es/blog-de-patio/juegos-cooperativos https://elpais.com/economia/2016/03/17/actualidad/1458211539_319733.html | | |

PLAN DE CLASE No.5

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 5 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|---|-----------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento – Aumentar la empatía y el trabajo en equipo mediante juegos cooperativos que involucren juegos de expresión corporal, juegos de roles y juegos de estima. | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: costales |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los valores y la diversidad, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y | Duración: 10 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| | rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara carrera de caballitos en parejas | |
| Fase Central | <p>Carrera de encostalados animales: se formaran 2 equipos de la misma cantidad de integrantes, a los primero de cada equipo se les dara un costal en el cual deberá ingresar para avanzar de una zona a otra imitando el sonido que dictamine el profesor. Al ir y volver deberá entregar el costal al siguiente de la fila hasta que todos realicen el recorrido</p> <p>Carrera en el zoológico: Ubicados en los mismos equipos de la actividad anterior, se deberán trasladar de un punto a otro imitando el desplazamiento y el sonido del animal que el profesor indique.</p> <p>Mi obra imaginaria: se formaran 4 grupos, a cada grupo se les dará un tema en específico y unos personajes que deberán interpretar, los niños tendrán la libertad de inventarse la historia dependiendo del tema otorgado por el maestro.</p> | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender la diversidad | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://elpais.com/economia/2016/03/17/actualidad/1458211539_319733.html | | |

PLAN DE CLASE No.6

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 6 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento – fomentar la diversidad y la tolerancia mediante juegos cooperativos que involucren juegos de roles ,juegos de estima y juegos de realismo mágico

| Fases | Desarrollo | Materiales: equipo de sonido musica |
|----------------------------------|---|--|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los valores, la diversidad y la creatividad, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara una actividad donde los niños harán un circulo, abrirán sus piernas juntándola con la de los compañeros de al lado y se les otorgara 2 balones, deberán hacerle túnel a sus compañeros, al que le hagan túnel hará una penitencia | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>El espejo: Se organizara al grupo en círculo, el profesor elegirá a uno para que se haga en el centro y al ritmo de la música empiece a bailar como un personaje de ficción o como un animal, los demás compañero deberán imitar todos sus movimientos, todos iran pasado a la mitad uno por uno.</p> <p>El mago positivo: se organizara al grupo e 2 equipos, cada miembro de cada equipo tendrá un número, cuando el maestro de la orden los 2 números que el llame al frente deberán decirse una cosa que no le gusta del otro, después tendrá que decirle 3 cosas buenas que tiene por cada cualidad negativa que le nombro, así sucesivamente van saliendo todos por parejas</p> <p>Los superhéroes: se organizara el salón en 5 grupos, cada grupo deberá tener un narrador. Este narrador será el encargado de ir contando la historia donde cada miembro del grupo representara un superhéroe que será descrito por el narrador, mientras narran sus cualidades el estudiante deberá imitar las acciones o súper poderes de su personaje.</p> | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender la diversidad | Duración: 10 min |

BIBLIOGRAFIA

https://elpais.com/economia/2016/03/17/actualidad/1458211539_319733.html

PLAN DE CLASE No.7

| Institución | Sesión Numero |
|--|---|
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 7 |
| Grado: 3 | Investigadores: |
| | Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento – Fomentar el respeto hacia las diferentes formas de expresión mediante juegos cooperativos que involucren juegos de expresión corporal, y juegos teatrales

| Fases | Desarrollo | Materiales: |
|---------------------------|--|-----------------------------------|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los valores y la diversidad, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara al gato y al ratón | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>El nudo: los niños se agruparán levantando sus manos haciendo un circulo lo más pequeño posible, el docente a cargo entrelazara las manos de todos los participantes del juego para enredarlos lo más que se pueda, a partir de allí todos intentaran desenredarse si soltarse de las manos. Todo esto deberán hacerlo bailando al ritmo de la música.</p> <p>Los comerciantes: se organizaran en grupos de 5 personas, Los chicos y chicas habrán de inventarse un anuncio</p> | Duración: 90 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| | <p>para venderse a ellos mismos, lo que les supondrá reflexionar sobre sus cosas buenas, para que los demás los compren. Lo expondrán delante de sus compañeros. Donde uno de ellos será el dueño de la tienda y los demás compañeros los productos.</p> <p>El submarino: los estudiantes se sentarán en el suelo con una instancia entre si de un metro aproximadamente, el submarino que será un participante del juego estará vendado, se asignara un punto de partida y uno de llegada en el cual los estudiantes no permitirán que el submarino choque, para esto deberán avisarle realizando el siguiente sonido: PiPiPi.</p> | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les preguntara a los niños como se sintieron en la actividad | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/5-juegos-para-mejorar-la-autoestima-de-los-ninos-de-forma-eficaz/ | | |

PLAN DE CLASE No.8

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 8 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|--|---|
| Etapa-Objetivo: Ambientación y Reconocimiento – Aumentar la comunicación y el dialogo mediante juegos cooperativos que involucren juegos de roles y juegos de expresión corporal | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: cartulina con números |
| Fase Introductoria | Se llamara a lista, se les leerá una pequeña historia que refleje como 2 polos opuestos pueden trabajar en equipo, no obstante, se harán una breve reflexión sobre la lectura y posteriormente se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |

| | | |
|----------------------------------|--|---|
| <p>Fase Calentamiento</p> | <p>Primero se realizara la movilidad articular de los miembros superiores e inferiores, luego se realizara un juego donde se la quedan dos. Un balón para los dos. Tienen que intentar darle con el balón a los demás compañeros. Al que le den se les une como cañonero. Ganará el último en convertirse en cañonero. El cañonero que tiene la pelota en las manos no puede moverse. Cuando hay muchos cañoneros es interesante poner dos balones en juego para una mayor incertidumbre y aumento de la toma de decisión</p> | <p>Duración: 10 min</p> |
| <p>Fase Central</p> | <p>Allí: Se juega por parejas. De forma individual los chicos se mueven al ritmo del pandero que alguien toca (el maestro o algún chico de la clase). El ritmo del pandero es aconsejable ir variándolo para que los chicos se tengan que ir amoldando a este (lento, rápido, dos golpes rápidos y uno lento, dos lentos y una rápido, uno de mayor intensidad y dos de menor intensidad, etc. etc.). Cuando la persona que toca el pandero da un golpe seco y de mayor intensidad de lo normal, los chicos deben quedarse quietos en el sitio, buscar con la vista dónde se encuentran su pareja, señalarla con el brazo y gritar “allí” (como diciendo allí está mi pareja).</p> <p>El baile de los números: Se forman dos grupos de niños. A cada uno de los grupos se les sitúa uno frente a otro pero dándose la espalda. El monitor del juego colgara a cada niño un cartel con un número. Se pondrá música y ellos bailarán, pero sin desplazarse de su lugar. Cuando el monitor pare la música, ambos grupos se pondrán cara a cara y buscarán al niño que tiene el mismo número, se darán la mano y se sentarán rápidamente al suelo. Los últimos en encontrar a su pareja serán eliminados.</p> <p>Mi amigo secreto: se le asigna a cada niño un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo</p> | <p>Duración: 90 min</p> |

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| | explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno lee su carta. Después se analizarán las situaciones vividas | |
| Fase de Vuelta a la calma | Jugarán mi lindo gatito, donde un niño deberá imitar los gestos y sonidos de un felino, pasará al lado de cada estudiante y el que se ría será el nuevo gatito | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-expresion-corporal/ https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-de-calentamiento-y-vuelta-a-la-calma-unidad-didactica-1/ | | |

PLAN DE CLASE No.9

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 9 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|---|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – Trabajar la cooperación y coordinación en equipo mediante juegos de estrategias, juegos de razonamiento lógico y juegos de expresión corporal | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: tiza Cajas Botellas vendas |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre la importancia de trabajar en equipo a la hora de resolver problemas , no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | De 4 a 5 estudiantes serán elegidos para ser la lleva y con un una pelota ponchar a cada uno. El objetivo es convertir en piedra al resto de compañeros. La forma de hacerlo es dándole con la pelota, y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo. Los niños | Duración: 10 min |

| | | |
|----------------------------------|---|---|
| | convertidos en piedra, se ponen en el suelo dispuestos a ser saltados por otros compañeros, ya que ésa es la forma de poder volver al juego. | |
| Fase Central | <p>El barco se encoge: dibuja en el suelo una forma dentro de la cual entren todos los participantes. A continuación, reduce paulatinamente el espacio en un periodo de tiempo. Las personas que se encuentren dentro del espacio tendrán que colaborar para tratar de hallar la solución para que todo el mundo pueda permanecer dentro de los límites que poco a poco se van reduciendo.</p> <p>Campo minado: se organiza un camino que los estudiantes deberán seguir, se deberán colocar los elementos (cajas, sillas, botellas de agua, bolsas, que representaran las minas) puntualmente por la habitación sin que quede una ruta clara de un extremo de la habitación al otro. Divide al equipo en parejas y pide que uno de los miembros de cada pareja se venda los ojos. El otro tiene que guiar verbalmente a su compañero de un extremo a otro de la habitación evitando pisar las minas. El miembro de la pareja que no tenga los ojos vendados no puede tocar a su compañero. Si quieres hacerlo más emocionante, pide a todas las parejas que pasen por el campo de minas a la vez, así les resultará más difícil comunicarse.</p> <p>El buen compañero: Todos en círculo, y uno de ellos, con los ojos vendados, se dirige al azar hacia cualquiera, debiendo reconocerle por el tacto. Gana el que más compañeros reconozca.</p> | <p>Duración: 90 min</p> |
| Fase de Vuelta a la calma | Todos sentados en fila. Uno se la queda con el profe de espaldas al resto sus compañeros y con los ojos cerrados. El maestro llama a uno de la fila. Éste en total silencio se debe acercar al compañero que tiene de espaldas. Una vez | <p>Duración: 10 min</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | allí debe de tocársela y con voz cambiada decirle algo y volver de nuevo a su sitio con mucha suavidad. Una vez sentado todos los niños en fila cantan: «lío-lío quién ha sido». Y el que se la queda se da la vuelta y tiene que intentar adivinar quién ha sido. Si lo consigue punto para él, sino para el que ha salido a tocarle la espalda | |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.wrike.com/es/blog/las-15-principales-actividades-de-solucion-de-problemas-que-debe-dominar-tu-equipo/ https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-de-calentamiento-y-vuelta-a-la-calma-unidad-didactica-1/ | | |

PLAN DE CLASE No.10

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 10 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|-------------------|----------------------------|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – Mejorar las relaciones interpersonales mediante juego de roles, juego de realismo mágico y juego de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: tiza |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| Fase Introductoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los valores y la diversidad, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara policías y ladrones | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>El cazador: se la queda una persona que será denominado el cazador y deberá tocar a los demás estudiantes para cazarlos, los alumnos deberán huir imitando el animal que el profesor les indique, al ser cazados pasan a ser también cazadores hasta que solo quede un animal</p> <p>La caja mágica: Los niños se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos, metiendo la cabeza entre las piernas. Y el profesor dice "Se abre la caja y aparecen motos" (por ejemplo), entonces los niños deben imitar al objeto, hasta que el profesor diga "Se cierra la caja" y todos vuelven a su posición inicial. Cada niño tendrá la oportunidad de decir que va a salir de la caja.</p> <p>Muévelo: divide el grupo en dos equipos y alinéalos en dos filas paralelas y que de forma alterna miren uno hacia adelante y otro hacia atrás. Con la tiza, un cuadrado donde tendrá que estar cada persona, con un espacio adicional vacío entre las dos filas enfrentadas. El objetivo es que las dos filas enfrentadas cambien de sitio.</p> | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizarán las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender la diversidad | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.wrike.com/es/blog/las-15-principales-actividades-de-solucion-de-problemas-que-debe-dominar-tu-equipo/ | | |
| http://www.mundoespiritual.es/articulos/juegos-de-expresion-corporal.html | | |

PLAN DE CLASE NO.11

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 11 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|---|-----------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – Reconocer y diferenciar las diferentes expresiones y acciones de los demás mediante juego de roles, juego teatrales y juego de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: ninguno |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los valores y la diversidad, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara ponchado congelado | Duración: 10 min |
| Fase Central | Mi pareja muda: Desarrollo de una actividad donde se deben organizar en parejas y deberán imitar a su compañero en sus diferentes emociones (enojado, triste, alegre, asustado) deberá imitarlos pero sin hacer uso de la voz, solo podrá usar la comunicación no verbal El gran valor: Se deben organizar en grupos de 7 personas, a cada grupo se les asignara un valor. Por ende deberán inventarse entre cada grupo una historia y representarla donde expongan ese valor. | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender la cooperación | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |

<https://www.wrike.com/es/blog/las-15-principales-actividades-de-solucion-de-problemas-que-debe-dominar-tu-equipo/>

<http://www.mundoespiritual.es/articulos/juegos-de-expresion-corporal.html>

PLAN DE CLASE N.º12

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 12 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Sensibilización – Manifestar actitudes de solidaridad y respeto mediante juegos de roles, juegos teatrales y juegos de estrategias representadas en una pequeña obra de teatro

| Fases | Desarrollo | Materiales: tiza |
|---------------------------|--|-----------------------------------|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre la pluralidad y diferencias, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades | Duración: 10 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| | y articulaciones. Posteriormente, se jugara al gato y al ratón | |
| Fase Central | Mi obra: Se organizaran los estudiantes en 4 grupos, ellos mismos escogerán los personajes que interpretaran . el tema de la obra serán conflictos que los niños han tenido en la escuela pero donde los roles serán los contrarios de cuando vivenciaron dicha situación. Cada grupo tendrá 20 minutos para pensar en la obra y hacerla máximo de 5 minutos. | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se reflexionara a como se sintieron cuando hablaban al frente de la clase | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.wrike.com/es/blog/las-15-principales-actividades-de-solucion-de-problemas-que-debe-dominar-tu-equipo/ | | |

PLAN DE CLASE NO.13

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 13 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|---|-----------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – Trabajar la superación de prejuicios y toma decisiones mediante juego de roles, juego de realismo mágico y juego de razonamiento lógico | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: aros |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre la importancia de tomar decisiones en grupo y de no juzgar a los demás sin conocer los motivos que los llevan a tomar ciertos tipos de comportamientos. | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, Se la queda uno que tiene que intentar pillar al resto. Cada vez que pille a uno se tienen | Duración: 10 min |

| | | |
|---|---|-----------------------------------|
| | que agarrar de la mano -sería dos-. Cogidos de la mano tendrían que pillar a un tercero. Y éstos a un cuarto. En el momento de ser cuatro, la cadena se divide de dos a dos, y cada equipo es independiente. Así hasta que se consiga pillar a todos | |
| Fase Central | <p>Mi pareja: Se forman 2 grupos, cada estudiante de cada grupo será enumerado, quedando con a la par con un integrante del otro equipo. Se ubicaran uno frente al otro a 10 metros de distancia, a la señal del maestro cada pareja saldrá en velocidad hacia un balón ubicado en la mitad de ellos, el ultimo que llegue deberá imitar a su pareja cuando esta triste, feliz y enojado.</p> <p>Mi sueño: Se formaran grupos de 5 personas, cada grupo interpretara un sueño disparatada que alguno halla tenido y lo dramatizaran antes sus compañeros de una manera breve.</p> <p>Triki run: El juego consiste en hacer 3 en raya lo más rápido posible colocando los petos dentro de los aros, haciéndose relevos entre los miembros del equipo.</p> | Duración: 90 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Se forma un corro. Todos de pie. El corro tiene una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del corro hay un reloj que cuenta del 1 al 5, y cada vez que llegue al cinco saca una manecilla -su mano- primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y por último da una palmetada y dice: «Bomba». El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continua | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-de-calentamiento-y-vuelta-a-la-calma-unidad-didactica-1/ | | |
| http://construyendoef.blogspot.com/2016/03/actividad-de-calentamiento-tres-en-rama.html | | |

PLAN DE CLASE No.14

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 14 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|--------------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – trabajar el autocontrol emocional y el autoestima mediante juego de expresión corporal, juegos teatrales y juego de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: ninguno |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre el manejo de la ira y la empatía , no obstante, se harán 2 filas para ir a la cancha múltiple | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, Se la quedan 3 o 4, cada uno de los que se la queda tiene que formar su propia cadena e intentar pillar al mayor número de personas posible. Todo el que se pille se une a la cadena dándose la mano. Ganará el equipo que más gente consiga pillar al final. | Duración: 10 min |
| Fase Central | Adivina quién: se organizara un círculo, se elegirá una persona que se hará retirada del círculo sin ver ni oír lo que pasa en él. Se elegirá un capitán al cual los demás deberán imitar sus movimientos al ritmo de la música, cuando llegue el exiliado | Duración: 90 min |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| | deberá reconocer quien es el capitán mientras los demás imitan sus movimientos. Las figuras: se formaran 4 equipos de igual cantidad de estudiantes, cada equipo deberá formar las diferentes figuras que el profesor indique (formar la letra A, formar un círculos, etc) deberán ser mas rápidos que los demás y formar la figura | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizaran las situaciones presentadas en clase y se les reiterara a los alumnos la importancia de entender la pluralidad | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-de-calentamiento-y-vuelta-a-la-calma-unidad-didactica-1/ https://soymatematicas.com/juegos-de-logica/ | | |

PLAN DE CLASE No.15

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 15 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|-------------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – Fomentar la cooperación y autocontrol emocional mediante juegos teatrales y juegos de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: cuerda |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara policías y ladrones | Duración: 10 min |
| | La telaraña: se usara la cuerda enredándola entre árboles , rejas , y demás , formando un telaraña que los estudiantes | Duración: 90 min |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Fase Central</p> | <p>deberán pasar sin ser tocada, se le podrá plantear al grupo que deben cruzar una valla electrificada para fugarse de la prisión; los estudiantes irán pasando uno a uno hasta llegar al otro lado</p> <p>El rincón de los sentimientos: Se trata de una improvisación de texto en donde en donde 4 jugadores estarán cada uno en un rincón. Se tocará una temática y cada jugador deberá a improvisar frases continuando la historia pero en un rincón se dirá con total felicidad , en otro con odio , en el otro con amor, en el otro ,con risa, y en otro llorando.</p> <p>En cada rincón la situación es muy distinta. Uno de los rincones es el rincón de la risa. Los que están en ese rincón cuentan chistes y se ríen a carcajadas. El segundo rincón es el rincón de la pelea. Los que están allí, discuten con alguien imaginario y defienden lo que piensan. Los que están en el tercer rincón ofrecen disculpas, muy arrepentidos por algo, por lo que se les ocurra. Los que están en el cuarto rincón tratan de convencer a alguien imaginario, de comprar alguna cosa.</p> <p>Cuando el coordinador lo dictamine se rotarán las posiciones utilizando la misma temática.</p> | |
| <p>Fase de Vuelta a la calma</p> | <p>Se analizarán las situaciones presentadas en clase y se reflexionará sobre los inconvenientes presentados</p> | <p>Duración: 10 min</p> |
| <p>BIBLIOGRAFIA</p> | | |
| <p>http://www.alternivateatral.com/tema17980-juegos-teatrales-actividades</p> | | |

PLAN DE CLASE NO.16

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 16 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|---|---|
| Etapa-Objetivo: Sensibilización – fortalecer las relaciones interpersonales mediante juegos de realismo mágico y juegos de razonamiento logico | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Conos aros |
| Fase Introductoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, Se la quedan 4-5 que llevan un cono en la mano. Su misión es dejar de quedarla pillando a otro niño. Cuando lo pilla le tiene que dar el cono en la mano y deja de quedársela. Los que no se la quedan se pueden salvar diciendo «tuli» y abrir manos y piernas al tiempo que se quedan en estatuas. Para poder volver al juego otro compañero que esté libre debe pasar por debajo de sus piernas | Duración: 10 min |
| Fase Central | Mi vida mágica: se formaran en parejas, cada pareja deberá relatar la vida de su compañero añadiéndole un contenido fantástico, todos saldrán al frente El aro viajero: Todos los alumnos harán un circulo agarrados de las manos, se les pasara un aro y deberán pasar todos dentro de el sin soltarse las manos. | Duración: 90 min |

| | | |
|--|---|-----------------------------------|
| Fase de Vuelta a la calma | Se analizarán las situaciones presentadas en clase y se reflexionará sobre los inconvenientes presentados | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.caracteristicas.co/realismo-magico/ https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/creatividad-y-equilibrio-resolucion-de-problemas/ | | |

PLAN DE CLASE N.º 17

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 17 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|--|---|
| Etapas-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Trabajar la toma de decisiones y autocontrol emocional mediante Juegos de estrategias y juegos de razonamiento lógico | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Cucharas Pelotas de ping pong Cuerdas vendas |
| Fase Introdutoria | Se llamará a lista, se les recordará a los niños la importancia de los juegos cooperativos, no obstante, se harán 2 filas para ir al coliseo | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizará un círculo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades | Duración: 10 min |

| | | |
|---------------------|--|--|
| | y articulaciones. Posteriormente, se jugara lleva balón . | |
| Fase Central | <p>Gincana: se formaran 2 equipos de igual cantidad de participantes, los cuales deberán realizar los siguientes retos:</p> <p>1. Carrera de pelotas y cucharas</p> <p>Necesitarás unas cuantas pelotas de ping pong y tantas cucharas de plástico como niños. Fija un circuito que los jugadores deberán recorrer a gatas con la cuchara en la boca cargada con la pelota de ping pong. Salen los dos primeros que, al llegar a la meta, esperan a los dos siguientes. Estos entregan la bola de ping pong a los primeros en llegar, que corren a entregársela al tercero y así sucesivamente hasta que todo el equipo haya vuelto a su punto de partida. Si un niño deja caer la pelota, debe retroceder hasta la línea de salida y volver a iniciar la carrera. Aquí tienes otros juegos con pelotas que también podéis practicar.</p> <p>2. A pescar</p> <p>Es una variante del juego anterior. Prepara un cubo de agua para cada equipo y deja que floten unas cuantas bolas de ping pong. Cada niño debe "pescar" una bola con la cuchara de plástico en la boca y las manos en la espalda. Gana el equipo que termina antes.</p> <p>3. Carrera de cangrejos</p> <p>Los equipos se colocan de dos en dos en fila india. Los primeros de cada fila se atan los tobillos con una cuerda o un pañuelo (el derecho de uno con el izquierdo del otro). Corren de este modo hasta alcanzar la meta. Se desatan los tobillos y entregan el pañuelo a la pareja siguiente. Gana el equipo que termina antes.</p> <p>4. Relevé de ciegos</p> | <p>Duración:</p> <p>90 min</p> |

| | | |
|---|---|-----------------------------|
| | Se forman dos equipos. La mitad de cada equipo se coloca en un extremo del recorrido y la otra mitad enfrente. A la señal, salen los dos primeros de cada equipo con los ojos vendados . Deberán alcanzar al jugador de su equipo situado en el otro extremo del campo con las instrucciones que reciben de sus compañeros . Al llegar, entregan el testigo al siguiente jugador que, con los ojos vendados, deberá recorrer el camino inverso... hasta que todos los ciegos hayan hecho el recorrido | |
| Fase de Vuelta a la calma | Mi lindo gatito | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| http://www.alternivateatral.com/tema17980-juegos-teatrales-actividades | | |

PLAN DE CLASE N.o 18

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 18 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Fomentar la cooperación y autocontrol emocional mediante juegos teatrales y juegos de estrategias

| Fases | Desarrollo | Materiales: Pañoletas colchoneta |
|----------------------------------|--|---|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se hará una mesa redonda abordando todos los temas vistos | Duración: 40 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara lleva congelada | Duración: 10 min |
| Fase Central | La Bandera: Formar dos grupos A y B, cada uno se colocará en la mitad del campo. El juego consiste en que los jugadores del campo A intentan arrebatarse la bandera del grupo del campo B, y a la inversa. Si uno de los niños es tocado por un adversario en el campo contrario tiene que permanecer inmóvil hasta que uno de sus compañeros lo toque y lo salve. Gana el equipo que consiga la bandera contraria y consiga depositarla en la suya. Antes de cada repetición se le dará a los alumnos un tiempo de 2` para que puedan decidir las estrategias que van a llevar a cabo. La manera de desplazarse va a ser dirigida por el profesor ya sea como (animales, superhéroes u objetos) | Duración: 40 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Sobre una fila de colchoneta. Se tumba un niño «boca-abajo». El próximo de la fila hace la croqueta por encima de éste. El siguiente tiene que hacer lo mismo, de tal modo que se va formando una alfombra de niños, por donde el resto tiene que ir haciendo la croqueta | Duración: 10 min |

BIBLIOGRAFIA

PLAN DE CLASE N.º 19

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 19 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación mediante juegos de estrategias

| Fases | Desarrollo | Materiales: Pañoletas colchoneta |
|---------------------------|---|---|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les recordara a los niños la importancia de la comunicación y se harán 2 filas para ir a la cancha | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara guerra libertadora de américa | Duración: 30 min |
| Fase Central | Los embajadores: Al menos dos equipos de tres jugadores como mínimo se sitúan a distancia el uno del otro. Cada uno envía un embajador al profesor. El animador elige varios temas para mimar (médico, tigre, bailarín, jinete, pianista...). Al volver a su campo, el embajador imita como si fuera un mimo su tema, hasta que uno de sus compañeros lo adivine. Ese, elevado a embajador, corre a buscar el siguiente tema. El equipo ganador es el que adivina más temas en el tiempo que les has dado. Adivina-adivinanza: | Duración: 70 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------|
| | <p>En grupos de 6 alumnos se colocan en fila uno detrás del otro, el primero de cada grupo deberá salir corriendo, coger un papel y dejarlo en una cesta, y así sucesivamente. El profesor les dará un papel con la adivinanza para que puedan ordenarla y pensar la solución. Ganará aquel equipo que antes de la solución correcta.</p> | |
| Fase de Vuelta a la calma | <p>Se forma un corro. Todos de pie. El corro tiene una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del corro hay un reloj que cuenta del 1 al 5, y cada vez que llegue al cinco saca una manecilla -su mano- primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y por último da una palmetada y dice: «Bomba». El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continua.</p> | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| <p>https://www.efdeportes.com/efd153/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm</p> <p>https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-de-calentamiento-y-vuelta-a-la-calma-unidad-didactica-1/</p> | | |

PLAN DE CLASE N.20

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 20 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Fomentar la cooperación y autocontrol emocional mediante juegos teatrales y juegos de estrategias

| Fases | Desarrollo | Materiales: Pañoletas colchoneta |
|----------------------------------|---|---|
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se hará una mesa redonda abordando todos los temas vistos | Duración: 40 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara lleva congelada | Duración: 10 min |
| Fase Central | La Bandera: Formar dos grupos A y B, cada uno se colocará en la mitad del campo. El juego consiste en que los jugadores del campo A intentan arrebatara la bandera del grupo del campo B, y a la inversa. Si uno de los niños es tocado por un adversario en el campo contrario tiene que permanecer inmóvil hasta que uno de sus compañeros lo toque y lo salve. Gana el equipo que consiga la bandera contraria y consiga depositarla en la suya. Antes de cada repetición se le dará a los alumnos un tiempo de 2` para que puedan decidir las estrategias que van a llevar a cabo. La manera de desplazarse va a ser dirigida por el profesor ya sea como (animales, superhéroes u objetos) | Duración: 40 min |
| Fase de Vuelta a la calma | Sobre una fila de colchoneta. Se tumba un niño «boca-abajo». El próximo de la fila hace la croqueta por encima de éste. El siguiente tiene que hacer lo mismo, de tal modo que se va formando una alfombra de niños, por donde el resto tiene que ir haciendo la croqueta | Duración: 10 min |

BIBLIOGRAFIA

PLAN DE CLASE N.º 21

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 21 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|---|---|
| Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – fortalecer la cooperación y comunicación mediante juegos de razonamiento lógico y juegos de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Aros Cuerdas tiza |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se hará una mesa redonda abordando todos los temas vistos | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara no te dejes hacer túnel. | Duración: 10 min |

| | | |
|--|--|---|
| <p style="text-align: center;">Fase Central</p> | <p>A pasar el círculo: Colocados en círculo, en grupo, unos cinco o seis alumnos/as, deberán introducirse de uno en uno desde fuera del círculo hasta dentro sin que se suelte el círculo con las manos de los compañeros entrelazadas para poder atravesarlo, ayudándose de los compañeros para poder atravesarlo por encima de las manos que conforman el círculo. Deberán pensar de que formas lo pueden hacer hasta llegar a una conclusión entre todos, de forma que la acción sea cooperativa para todos y consigan el reto de atravesarlo, incluido el último.</p> <p>Formas con los objetos: Con material diverso, (aros, cuerdas, tiza, etc..) deberán formar en conjunto símbolos, o representaciones en forma de círculo, como por ejemplo el emblema de los Juegos Olímpicos, un túnel, una flor con pétalos, un volante....todo objetos que contengan básicamente la forma de un círculo.</p> | <p>Duración: 90 min</p> |
| <p>Fase de Vuelta a la calma</p> | <p>Se forma un corro. Todos de pie. El corro tiene una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del corro hay un reloj que cuenta del 1 al 5, y cada vez que llegue al cinco saca una manecilla -su mano- primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y por último da una palmetada y dice: «Bomba». El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continua</p> | <p>Duración: 10 min</p> |
| <p>BIBLIOGRAFIA</p> | | |
| <p>https://www.efdeportes.com/efd203/jugar-a-pensar-en-educacion-fisica.htm</p> | | |

PLAN DE CLASE N.º 22

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 22 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|---|---|
| Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Generar ambientes de trabajo en equipo mediante juegos de razonamiento lógico y juegos de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Tiza o aros Cuerda Balón Conos |
| Fase Introdutoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se hará una mesa redonda abordando todos los temas vistos | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizara un circulo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugara a desplazarse como diferentes animales | Duración: 20 min |
| Fase Central | La Conquista: Se dibuja un círculo en el suelo con tiza o con un aro y estando en parejas, uno dentro y otro fuera del mismo, deberá intentar llegar a | Duración: 70 min |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| | <p>atravesarlo para meterse dentro y lograr esquivar o distraer al compañero hasta conseguirlo.</p> <p>La turbina: se formaran 2 equipos, en la mitad de un área determinada se organizara el profesor con un balón sujeto a una cuerda que moverá en círculo como si fuera una turbina, los estudiantes de cada equipo deberán evitar ser tocados por el balón mientras intentan coger los conos que el profesor cuida, el grupos que mas conos coja gana.</p> | |
| Fase de Vuelta a la calma | Tingo tango con penitencia de imitar a un compañero | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| https://www.youtube.com/watch?v=p1ij75WGM4I https://www.efdeportes.com/efd203/jugar-a-pensar-en-educacion-fisica.htm | | |

PLAN DE CLASE No 23

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 23 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|---|--|---|
| Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Fortalecer y aproximar a los estudiantes a la cooperación y autocontrol emocional mediante juegos de razonamiento lógico y juegos de estrategias | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: Lazo largo |
| Fase Introductoria | Se llamara a lista, se les hablara a los niños sobre los temas abordados durante el programa, no obstante, se hará una mesa redonda abordando todos los temas vistos | Duración: 10 min |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| Fase Calentamiento | Se realizará un círculo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. Posteriormente, se jugará lleva balón | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>Pasar el puente: todo el salón formará un solo grupo, se les pasará una cuerda larga que todos en fila deberán agarrar ya que servirá como puente donde cada uno deberá pasar sin caerse parados sobre la cuerda</p> <p>El puente colgante: todo el salón formará un solo grupo. Se ubicarán en 2 filas frente a frente y se agarrarán los brazos, todos deberán pasar apoyándose sobre los brazos de los compañeros para así ir avanzando uno por uno hasta llegar a la zona demarcada.</p> | Duración: 80 min |
| Fase de Vuelta a la calma | todos sentados en fila. Uno se le queda con el profesor de espaldas al resto de sus compañeros y con los ojos cerrados. El maestro llama a uno de la fila. Éste en total silencio se debe acercar al compañero que tiene de espaldas. Una vez allí debe tocarla y con voz cambiada decirle algo y volver de nuevo a su sitio con mucha suavidad. Una vez sentado todos los niños en fila cantan: «lío-lío quién ha sido». Y el que se le queda se da la vuelta y tiene que intentar adivinar quién ha sido. Si lo consigue punto para él, sino para el que ha salido a tocarle la espalda. Cambio de rol | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| file:///D:/OJO/Downloads/236-535-1-PB%20(5).pdf https://www.youtube.com/watch?v=plij75WGM4I | | |

PLAN DE CLASE No 24

| | |
|--|---|
| Institución | Sesión Numero |
| Institución Educativa Técnico de Occidente | 24 |
| Grado: 3 | Investigadores: Sebastián Bedoya Ramírez Camilo Andrés Muñoz Hurtado |

| | | |
|--|--|--------------------------------------|
| Etapa-Objetivo: Autonomía colectiva y convivencia – Evaluar la incidencia del programa de juegos cooperativos | | |
| Fases | Desarrollo | Materiales: ninguno |
| Fase Introdutoria | Se llamará a lista, se les hablará a los niños sobre todos los temas abordados durante todo el programa, | Duración: 10 min |
| Fase Calentamiento | Se realizará un círculo, con la indicación del maestro deberán realizar movimientos de movilidad articular de miembros superiores e inferiores (extensiones, aducciones, abducciones, flexiones y rotaciones) de las diferentes extremidades y articulaciones. | Duración: 10 min |
| Fase Central | <p>Obra de teatro: se deberán formar grupos de 5 personas, a cada grupo se les brindará una temática a representar, (situaciones de bullying, situaciones de irrespeto, situaciones de solidaridad, situaciones de respeto y situación de justicia) después de brindarles los temas específicos, se les evaluará los siguientes estándares:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Comunica sus ideas y participa en la creación de la obra 2- Respeta las opiniones de los demás 3- Escucha y debate respetuosamente las ideas de sus compañeros | Duración: 80 min |

| | | |
|---|--|-----------------------------|
| | <p>4- Participa de manera activa en la representación teatral</p> <p>5- Comprende la importancia de sus compañeros en la realización de la actividad</p> | |
| Fase de Vuelta a la calma | Se reflexionará sobre las situaciones presentadas durante la actividad | Duración: 10 min |
| BIBLIOGRAFIA | | |
| http://educacionygenero.colsan.edu.mx/pdf/actividades/evaluaciones.pdf | | |

ENTREVISTA A PROFESORES

1. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo como docente?
2. ¿en qué etapa escolar da clases?
3. ¿Cómo definiría la violencia escolar?
4. ¿cree que ha aumentado la violencia escolar los últimos años? ¿Por qué?
5. ¿Por qué las acciones desarrolladas por las escuelas en diversos países, aún parecen insuficientes para contener la violencia escolar?
6. ¿Cómo definiría el tema de las relaciones interpersonales en la institución?
7. ¿Cuántos alumnos de su salón han sido víctimas de violencia escolar?
8. ¿qué tipos de violencia escolar se presentan con más frecuencia en su aula de clases?
9. ¿Cuál debe ser la reacción del profesor ante la presencia de conductas violentas en el aula de clases?
10. ¿ha sido víctima de actos violentos por parte de los alumnos?
11. ¿cree que han aumentado los índices de violencia al maestro por parte del estudiante?
12. ¿quiénes cree que son los responsables de que los niños presenten estas conductas disruptivas?
13. ¿cómo debe la escuela afrontar esta problemática de violencia escolar?

ENTREVISTA A ALUMNOS

1. ¿Cuánto tiempo llevas en la institución?
2. ¿te has peleado alguna vez con alguno de tus compañeros? ¿Por qué?
3. ¿Cuándo te enojas como desahogas tu ira?
4. ¿sabes que es la violencia escolar?
5. ¿conoces algún compañero que haya sido víctima de la violencia escolar?
6. ¿alguna vez le has contestado mal al profesor?
7. ¿te has sentido víctima de violencia escolar alguna vez?
8. ¿has agredido en alguna ocasión a alguno de tus compañeros?
9. ¿has sido víctima de robo o intimidación en la institución?
10. ¿el lugar donde se produce el maltrato es el aula o el recreo?
11. ¿Qué sientes cuando agredes una persona?



sesion No 1



Sesion No 2



Sesión No 3



Sesión 4



Sesion No 5



Sesión No 6



Sesion 7