

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA
DIDÁCTICA, PARA PROMOVER LA MEDIACIÓN DE CONFLICTOS EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO ACCELERACIÓN DEL I.E.D ROBERT F. KENNEDY

FREDDY MONTAÑO BALLESTEROS
OSCAR IVÁN RODRÍGUEZ MONDRAGÓN

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
BOGOTÁ
2014

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA
DIDÁCTICA, PARA PROMOVER LA MEDIACIÓN DE CONFLICTOS EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO ACELERACIÓN DEL I.E.D ROBERT F. KENNEDY

FREDDY MONTAÑO BALLESTEROS
OSCAR IVÁN RODRÍGUEZ MONDRAGÓN

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: LICENCIADO EN
EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTE

ASESOR: JORGE HUMBERTO ARRIETA

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
BOGOTÁ
2014

Nota de aceptación

Firma Director

Firma Coordinador

Firma Calificador

Bogotá, D.C. Junio 17 de 2014

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

| | |
|---|----|
| 1. PROBLEMA..... | 7 |
| 1.1. Definición del problema..... | 7 |
| 1.2. Antecedentes del problema..... | 10 |
| 1.3. Formulación del problema..... | 12 |
| 2. JUSTIFICACIÓN | 13 |
| 3. OBJETIVOS | 15 |
| 3.1. Objetivo general | 15 |
| 3.2. Objetivos específicos | 15 |
| 4. MARCO TEÓRICO | 13 |
| 4.1. Aprendizaje social | 16 |
| 4.2. Juegos cooperativos | 18 |
| 4.3. Mediación de conflictos | 25 |
| 4.4. Herramienta didáctica | 29 |
| 5. MARCO LEGAL | 30 |
| 6. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN | 33 |
| 6.1. Enfoque de la investigación | 33 |
| 6.2. Universo, población y muestra | 34 |
| 6.3. Técnica de recolección de la información | 34 |
| 7. PROPUESTA PEDAGÓGICA | 37 |
| 7.1. Introducción..... | 38 |
| 7.2. Justificación..... | 39 |
| 7.3. Marco contextual | 40 |
| 7.4. Objetivos | 41 |
| 7.4.1. Objetivo general | 41 |
| 7.4.2. Objetivos específicos | 41 |
| 7.5. Contenidos | 42 |
| 7.6. Metodología | 42 |
| 7.7. Enfoque pedagógico | 43 |

| | | |
|-------|-----------------------------------|----|
| 7.8. | Recursos | 43 |
| 7.9. | Criterios de la evaluación | 44 |
| 7.10. | Población | 44 |
| 8. | RESULTADOS | 45 |
| 8.1. | Resultados primera encuesta..... | 45 |
| 8.2. | Resultados segunda encuesta | 52 |
| 8.3. | Análisis comparativo | 59 |
| 9. | CONCLUSIONES | 66 |
| 10. | BIBLIOGRAFÍA..... | 67 |
| 11. | ANEXOS..... | 69 |
| 11.1. | Planeación de sesiones | 69 |
| 11.2. | Diarios de campo | 75 |
| 11.3. | Fotografías | 77 |

INTRODUCCIÓN

Este proyecto investigativo se basa en la importancia de la mediación de conflictos utilizando una herramienta didáctica en la IED Robert F. Kennedy, de tal manera que se plantea una propuesta pedagógica fundamentada en la utilización de los juegos cooperativos, ya que a partir de ellos se puede contribuir a la reducción de conflictos dentro del aula de clase, es decir mediante los juegos cooperativos se pretende promover el trabajo en equipo y la comunicación entre sí, teniendo en cuenta la importancia del objetivo y el bien común.

Más adelante se caracteriza la población mediante la observación, apoyado de diarios de campo y encuestas, que arrojarán resultados para ser analizados y tabulados por medio de tablas de seguimiento, que permitirán identificar las manifestaciones negativas que dificultan la mediación de conflictos en el grado Aceleración del IED Robert F. Kennedy en la jornada tarde.

La metodología empleada es la investigación acción, puesto que esta trata de mejorar un ambiente social a partir de la evidencia de problemas mutuos que se generan en el entorno que se está investigando, de tal forma que se creen nuevos conocimientos y cambios significativos¹. Para lo anteriormente descrito, el área de Educación Física es la indicada para generar ese cambio, puesto que contribuye al crecimiento del conocimiento y formación en el individuo.

¹ LEWIN, Kurt. Investigación acción y los problemas de las minorías. Revista de temas sociales. Pág. 34-46.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

1.1. Definición del problema.

Colombia ha vivido grandes momentos de conflicto y pocas veces tienen soluciones adecuadas, nuestro país es definido como uno de los más violentos en Latinoamérica y a nivel mundial ocupa el puesto 147²; no por ello se debe dar lugar a la derrota, por eso este proyecto surge a raíz de la mediación de conflictos desde los centros educativos, para ello es importante saber y reconocer que estos conflictos pueden solucionarse si hay un fortalecimiento en el proceso educativo de los estudiantes dando paso a una serie de herramientas didácticas.

Día tras día, veremos en los medios de comunicación noticias sobre conflicto escolar, que cada vez son más reiterativos, un claro ejemplo de esto fue el del pasado 25 de octubre de 2013 en la localidad de Bosa, donde se presentó una situación de violencia entre compañeras del mismo colegio.³ Es evidente la situación que se está viviendo en los colegios de Bogotá, es por esta razón que los profesores deben pensar y actuar para disminuir estos actos, tarea que se sabe que no es sencilla y que pretende ser parte del proyecto de vida de los investigadores de este proyecto, con el fin de buscar un desarrollo armonioso del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo anteriormente expuesto, se relaciona con este proyecto en que muchas veces los estudiantes comienzan desde una palabra agresiva y pueden llegar a extremos mayores como una agresión física, ocasionando daño a sus compañeros y todo por una broma o chiste de mal gusto; este tipo de acciones repetitivas son las que van generando ambientes de conflicto. Además la problemática que se ve en el caso y en esta investigación es la misma: “conflictos interpersonales”, siendo este un factor de la educación que día a día vemos con más frecuencia, pero cada vez con menos estrategias de acabar con él.

² <http://www.caracol.com.co/noticias/internacionales/colombia-el-pais-mas-violento-de-latinoamerica/20130611/nota/1914300.aspx>

³ Caso de matoneo en bosa. El espectador.com

Además, si miran los últimos desarrollos que ha tenido la educación y más en el área de la Educación Física, se pueden dar cuenta de las innumerables estrategias de estudio o desarrollo que se presentan a partir de la ayuda y la tecnología como instrumento para fortalecer y hacer un buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La razón por la cual se realiza este proyecto y se centra en el proceso educativo, es porque en la actualidad las instituciones educativas necesitan promover desde diferentes ejes temáticos actividades innovadoras aplicables en el aula de clase, que permitan al estudiante desarrollarse física y mentalmente, de tal manera que la mediación de conflictos desde los juegos cooperativos en la clase de Educación Física se convierte en la herramienta didáctica que permitirá buscar soluciones a los conflictos que se presenten en el ambiente educativo.

De esta manera, la experiencia que se ha vivenciado en la práctica docente en la Institución Educativa Distrital Robert F. Kennedy (sede A), en el grado Aceleración, se ha podido evidenciar por parte de los estudiantes la falta de conocimientos sobre la importancia de una clase de Educación Física bien estructurada, puesto que los estudiantes no han tenido un profesor de esta materia en las etapas escolares por las que han pasado y creen que este tipo de materias, son solo para jugar con un balón o muchas veces para desaprovechar el tiempo sentados en una esquina del sitio de trabajo asignado, lo cual genera mal ambiente, no solo para el profesor, sino también para los estudiantes que están interesados en la clase y desde allí se van formando comportamientos agresivos, inter-personales e intra-grupales, lo que genera acciones de irrespeto.

Un claro ejemplo, fue en la primera clase de Educación Física que tuvieron los estudiantes, ya que los niños y niñas se agredieron verbalmente durante las actividades que se realizaron; lo anterior se puede respaldar mediante los diarios de campo realizados en cada clase por los investigadores.

Por otra parte, este trabajo de investigación tiene como fin promover la mediación de conflictos, por medio de la utilización de diferentes juegos cooperativos, los cuales se aplicarán como una herramienta innovadora, ya que se ha

evidenciado que los estudiantes del grado Aceleración no presentan un proceso cooperativo ni de buenas relaciones interpersonales y cada uno quiere sobresalir por encima del otro, además este recurso pocas veces se usa en las clases de educación física y también se pretende salir de los juegos pre-deportivos que siempre se ven en estas clases (fútbol, microfútbol, baloncestos y voleibol); para esto tomamos como referencia a Nicolás Úriz Bidegáin, quien dice en su libro de aprendizaje cooperativo: “Cooperar para aprender es: «Realizar con otros una tarea que no se puede realizar individualmente»”⁴, esta definición servirá para ir justificando que mediante la cooperación, se puede tener un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje y lo que se busca con los juegos cooperativos es que el grupo trabaje conjuntamente por un objetivo en común donde prime la cooperación, la confianza, la comunicación y la ayuda entre compañeros, para lograr el objetivo buscando la reducción y la mediación de conflictos.

Además, se tomó el grado Aceleración, porque las edades que presentan los estudiantes son de extra-edad⁵, y es allí donde van adquiriendo unos pensamientos lógicos que le permiten ir formando su propia personalidad.

En estas edades se presentan las siguientes dificultades:

- **Dificultad para entender** y seguir tareas e instrucciones.
- **Dificultad para dominar las destrezas básicas** de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- **Tendencia a la irritación** o a manifestar excitación con facilidad.

⁴ÚRIZBIDEGÁIN, Nicolás. El aprendizaje cooperativo. Pág. 28.

⁵ Según el MEN la Aceleración del Aprendizaje

Modelo educativo que apoya a los niños, niñas y jóvenes entre los 10 y los 17 años de edad, que no hayan terminado la básica primaria, que sepan leer y escribir y que se encuentren en extra edad con el fin de que mejoren su autoestima, desarrollen las competencias de la básica primaria, permanezcan en la escuela y se nivelen para continuar sus estudios.

1.2. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Es necesario basar este proyecto en una serie de consultas bibliográficas, donde se encuentran diferentes tesis de grado que tienen relación con esta investigación, los cuales tratan temas como la mediación de conflictos que se presentan día a día dentro del aula de clase, muchas de ellas utilizando como herramienta didáctica los juegos cooperativos.

Por esta razón, la Educación Física y la implementación de los juegos cooperativos, son una gran oportunidad que tienen los estudiantes ya que permite un espacio de libertad, de goce, plenitud, placer, satisfacción, participación y cooperación; lo cual en términos generales conduce a los estudiantes a adoptar conductas benéficas para disminuir los conflictos dentro y fuera del aula de clase, así mismo a brindar oportunidades de expresión, comunicación y relación con los demás.

Por esto muchos investigadores se han interesado en este aspecto; algunas de las tesis consultadas son:

Sánchez (2005), “En su tesis de pre-grado, toma los juegos cooperativos en Educación Física como una vía para la formación de la cultura integral y así lograr una mejor convivencia escolar de los jóvenes de 15 – 19 años”, obteniendo resultados muy satisfactorios ya que por medio de su propuesta pedagógica logra emplear el tiempo libre de estos jóvenes en actividades sanas recreativas, aumenta y mejora la disciplina y disminuye los comportamientos agresivos al interior del grupo. Teniendo como referencia la experiencia de este proyecto de Sánchez, se da la necesidad de buscar nuevas estrategias pedagógicas que le permitan al docente en las clases de Educación Física aplicar temas que contribuyan al desarrollo integral, cultural, físico y que al mismo tiempo ayuden a disminuir los conflictos dentro y fuera del aula de clase.

De igual manera, se consultó a Caridad (2008) quien en su tesis de grado la autora elabora un manual con la metodología de juegos cooperativos con el objetivo de mejorar las relaciones interpersonales en los niños de primer ciclo de

enseñanza primaria del municipio de Holguín. La autora describe que encuentra el valor de los juegos cooperativos, donde dice que no son más que actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza, si no que dichos juegos tienen un papel importante dentro de la Educación para los niños(as) de hoy en día, ya que por medio de ellos se puede mejorar las relaciones interpersonales de cada uno de ellos para un ambiente escolar más adecuado dentro de las instituciones educativas, es decir el juego cooperativo brinda la posibilidad de acercar al ser humano a mejores ambientes dentro de una realidad creada con el fin de integrar y compartir experiencias con el otro.

Entonces los juegos cooperativos tienen como propósito ayudar a que las personas se relacionen, a recuperar en el grupo actitudes de confianza, cooperación y solidaridad alcanzando objetivos comunes dentro del juego de manera participativa, mientras cada uno de los integrantes se divierte al máximo. “Los juegos cooperativos como los demás buscan la participación de todos sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, habilidades de los niños(as) ya que los resultados van encaminados hacia el trabajo en equipo y no hacia metas individuales; como los describe los juegos cooperativos se fortalece en la unión y no en "unos contra otros".

Estas consultas de orden bibliográfico, permiten tener evidencia del funcionamiento que han tenido los juegos cooperativos en las clases de Educación Física, ya sea para mejorar la convivencia escolar, las relaciones interpersonales o en el caso de esta investigación la mediación de conflictos, además, queda plasmado que las estrategias innovadoras permiten dar solución a situaciones de conflictos desde los centros educativos, en un grupo de estudiantes, comunidad y escuelas de formación deportiva que presenten problemáticas de esta índole.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo promover la mediación de conflictos utilizando como herramienta didáctica la implementación de los juegos cooperativos en los estudiantes de grado Aceleración de la Institución Educativa Distrital Robert F. Kennedy?

2. JUSTIFICACIÓN

La vida moderna trajo consigo el desequilibrio de varios factores determinantes para la salud y la calidad de vida del individuo, como el sedentarismo, descomposición del núcleo familiar y social, inestabilidad afectiva y emocional, deterioro del ambiente urbano, la agresividad y violencia.

La grave crisis de valores, los actos violentos, de drogadicción, de aislamiento, de baja autoestima, han creado grandes dudas tanto en la Escuela como en la sociedad entera, acerca de lo que son las realidades actuales; para lo cual se necesita organizar un proceso cultural para desarrollar los valores integrales del ser humano, lo que se ve cada vez más difícil por la comunicación que tienen las nuevas generaciones.⁶

Con relación a la anterior, es necesario aceptar que en las instituciones actuales presentan grandes problemas de relación interpersonal entre los estudiantes, induciendo al profesor a la continua interrupción de las sesiones, para prestar atención a tal problemática; situación que afecta seriamente el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje que propone la persona a cargo, para lo cual es necesario organizar estrategias que promuevan la adecuada mediación de conflictos, ya que desde este aspecto se podría generar un cambio social y educacional.

Por esta razón, este proyecto se realizará bajo los siguientes aspectos:

1. Generar una nueva estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de los juegos cooperativos.
2. Fomentar la mediación de conflictos fuera y dentro del aula.

⁶ SCHMELKES, Sylvia. Educación y valores: Hallazgos y necesidades de investigación.

3. Buscar y desarrollar la importancia del trabajo en equipo, ya que este no solo ayudará al desarrollo de su parte humana, sino también al desarrollo de su parte integral.

También se pretende que los estudiantes conozcan qué son los juegos cooperativos, el trabajo en equipo y la mediación de conflictos, porqué y para qué utilizar estas herramientas; con el fin que logren un trabajo cooperativo, donde cada integrante sea y se sienta parte importante dentro del proceso en la realización de diversos juegos que se plantearan los profesores, para que así se comience a desarrollar soluciones adecuadas a las problemáticas que se presenten en el aula de clase y en las actividades propuestas.

Es por esto, que éste estudio ha identificado en los juegos cooperativos la estrategia para ayudar a reducir los niveles de conflictos en los estudiantes del grado Aceleración de la Institución Educativa Distrital Robert F. Kennedy, ya que su componente de interacción constante entre compañeros, permite el proceso de formación en cada uno de ellos a partir de la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión, para así lograr la mediación de conflictos.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General.

Promover la mediación de conflictos utilizando como herramienta didáctica la implementación de juegos cooperativos con los estudiantes de grado Aceleración del IED Robert F. Kennedy, sede A.

3.2. Objetivos específicos.

- Identificar los tipos de conflictos que se presentan en la clase de Educación Física.
- Clasificar los Juegos Cooperativos de acuerdo a los conflictos encontrados.
- Analizar por medio de gráficas, los resultados obtenidos para determinar los niveles de mediación de conflictos y lograr un proceso de buena comunicación

4. MARCO TEÓRICO

4.1. APRENDIZAJE SOCIAL

Esta investigación tendrá como referencia el aprendizaje social que plantea Albert Bandura⁷, en la cual dice que los comportamientos, entre ellos la agresión, se aprenden por observación, elección, aceptación y rechazo de distintos modelos sociales de conducta.

También se soporta en las teorías del proceso grupal, según las cuales suponen que la enseñanza se lleva a cabo dentro de un contexto grupal, por lo tanto, se considera que la naturaleza y la conducta en el aula tienen un efecto significativo sobre el aprendizaje; donde se vuelve importante la construcción grupal de la norma. Además para la solución de problemas, ésta teoría plantea que debe hacerse a nivel grupal (estudiantes y maestros) no debe imperar una atmósfera de crítica o de castigo y en la solución no se debe incluir un castigo o alguna falla.

Igualmente la investigación se soporta en ideas planteadas por Terry Orlick⁸ acerca de los juegos cooperativos, quien defiende ideas como: “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”

Las ideas que plantean estos dos autores, anteriormente nombrados, se relacionan con este proyecto, en el aspecto que se quiere cambiar un comportamiento o conducta por medio de una herramienta que son los juegos cooperativos, que permitirán al estudiante tener autocontrol con el fin de dominar situaciones que le permitan un crecimiento personal y social.

⁷ BANDURA, Albert. Teoría del aprendizaje social. 1987

⁸ ORLICK, Terry. Juegos y deportes cooperativos. Barcelona. Editorial Paidotribo. 1996

COMPONENTE CONCEPTUALES

A continuación se muestran los tres componentes conceptuales que tendrá la investigación, y se trabajarán por medio de una serie de preguntas que ayudarán a un mejor entendimiento de estos elementos.

➤ **Primer elemento:**

○ Juegos Cooperativos.

▪ **Preguntas:**

- ¿Qué son los juegos cooperativos?
- ¿Por qué utilizar esta herramienta en el aula?
- ¿Qué importancia tienen en las estrategias pedagógicas utilizadas en la Educación Física?

➤ **Segundo Elemento:**

○ Mediación de conflictos

▪ **Preguntas:**

- ¿Qué es la mediación de conflictos?
- ¿Qué relación tiene la mediación de conflictos con la Educación Física?

➤ **Tercer Elemento:**

○ Herramienta didáctica

▪ **Preguntas:**

- ¿Qué son las herramientas didácticas?
- ¿Qué función cumplen en la práctica pedagógica?

Esta investigación tendrá como elementos tres componentes (Juegos cooperativos, mediación de conflictos y herramienta didáctica) que son de vital importancia, ya que enmarcan la ruta teórica de este proyecto.

4.2. JUEGOS COOPERATIVOS:

En el ámbito de la Educación Física, el juego tiene una gran importancia, puesto que es un medio educativo que permite tener un aprendizaje significativo. Poco a poco, esta herramienta (el juego) ha tomado gran lugar entre los contenidos de uso tradicional, que aún en la actualidad se siguen usando; y se ven planteados en muchas unidades didácticas de los proyectos curriculares. De ahí su importancia actual en el área, no sólo como recurso o herramienta de trabajo, sino como contenido con bases conceptuales amplias y potencialidades psicopedagógicas profundamente demostradas.

Además, las innumerables investigaciones sobre el juego infantil, ponen al descubierto su vital importancia en el desarrollo global de los niños y de las niñas, en los siguientes aspectos:

- Intelectual
- Desarrollo del pensamiento
- Capacidad creativa
- Psicomotriz

Todo lo anterior a través de un desarrollo perceptivo, coordinativo, por medio de interacciones comunicativas, cooperativa y en un aspecto emocional, a través del cultivo de un auto-concepto corporal y un control psico-afectivo.⁹

⁹GARAIGORDOBIL, Maite. Intervención psico-educativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO. 2007

Para Garaigordobil el primer elemento que fundamenta teóricamente las propuestas de intervenciones con juegos cooperativos se refiere al propio concepto de juego infantil. Así, el juego se define desde siete características:

Placer: lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente produce excitación y se manifiesta con signos de alegría, pero aun si no muestra este signo es calificada positivamente por la persona que realiza dicha actividad. El juego procura satisfacciones presentes, goce y descubrimiento. La naturaleza del placer de esta actividad es divergente ya que cada tipo de juego genera distintos tipos de placer en el niño, tales como ser causa, de provocar efectos, de crear, de mostrar sus capacidades, de mostrar sus deseos, de interactuar y compartir con los demás.

Libertad: el juego es una experiencia de libertad, es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el papel que desempeña dentro del juego.

Proceso: el juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin, es una realización que tiende a realizarse a sí misma, sus motivaciones son personales, no tiene metas o finalidades casuales.

Acción: el juego es una actividad que implica acción y participación activa, jugar es hacer y siempre implica participación activa por parte del jugador.

Ficción: implica dentro del juego la oposición con la función de lo real y le permite al niño liberarse de lo que lo real le impone, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que de buena manera cumple.

Seriedad: el juego es tomado por el niño con gran seriedad, porque el juego para el niño es como el trabajo de una persona adulta, en el afirma su personalidad, y por sus aciertos dentro del juego mejora su autoestima es decir, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad del niño.

Esfuerzo: el juego puede obligar al niño a realizar un esfuerzo intenso, a perseverar, a concentrarse, mientras que en otras ocasiones transcurre en medio de tranquilas repeticiones, y sin otra intención aparente que la obtención del placer. Pero en cierto modo, para que haya juego y para que el niño se divierta, los obstáculos desempeñan un nivel importante y parecen necesarios porque de lo contrario los niños pierden el interés del juego.¹⁰

○ **Definición:**

Los juegos cooperativos son definidos por Javier Giraldo, como aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común”.¹¹

Con respecto a lo anterior, es importante saber que la cooperación es un elemento que en la sociedad actual está desapareciendo, ya que son pocas las personas o escuelas que lo utilizan, muchos quieren salir hacia delante pasando por encima de los demás sin importar las consecuencias, siempre y cuando logren sus objetivos.

Por otra parte sin embargo, quienes han estudiado este tipo de juegos no se han quedado únicamente en la definición, si no que han tratado de profundizar en sus características, desentrañando, de este modo, el importante valor de las actividades lúdicas cooperativas como medio para la educación.

Además, el juego permite un aprendizaje social positivo, porque con este se puede motivar a los estudiantes en cualquier contexto que se presente, por medio de estos se logra que las personas tengan un proceso de acción, reacción, sensación, y experimentación, pero el juego se debe controlar, no de una forma estricta, sino de una manera en que todos los miembros se sientan

¹⁰ GARAIGORDOBIL, Maite. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Ministerio de Educación y Ciencia.2005

¹¹ GIRALDO, Javier. Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen.

cómodos con las normas que se establezcan y así no permitir una competición excesiva, agresión física contra otros, el engaño y fomentar el Fear Play, ya que estos comportamientos son los que están deformando la vida no solo de los niños(as), sino de toda la sociedad; para apoyar lo anterior se toma como referencia a Terry Orlick y su libro: Libres para cooperar, libres para crear ¹¹; afirmando lo que dice Orlick, es importante que el niño se sienta libre en las actividades que realiza, esto con el fin de que tenga una libre expresión y pueda encontrar una cooperación con los demás integrantes del juego.

Reforzando lo anterior, Omeñaca¹², desde un planteamiento inicial basado en la estructura de meta, define el juego como actividades lúdicas cooperativas que demandan de los participantes una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común y toma como referentes a una serie de autores que apoyan su teoría y aportan a la caracterización del juego cooperativo, han realizado diferentes investigadores:

Pallares (1978) destaca cuatro características en este tipo de juego:

- *Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.*
- *Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.*
- *Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.*
- *Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.*

Crévier y Berubé (1987) resaltan como características del juego de cooperación:

- *La participación de cada jugador en el bienestar de los demás.*

¹¹ ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Editorial Paidotribo. 1996.

¹² OMEÑACA, Raúl. Juegos Cooperativos y Educación Física. Editorial Paidotribo. 2007

- *La no eliminación.*
- *La liberación de agresividad física.*
- *La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.*
- *La participación de acuerdo a las propias capacidades.*
- *El énfasis en el placer.*

Parlebas (1988) por su parte, presta atención en el juego de cooperación al carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores.

Terry Orlick, una de las personas que representan un referente obligatorio en el campo de la educación para la cooperación, valora cuatro características de la alternativa cooperativa de juego en su libro JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS (1986)¹³, las cuales son:

- Cooperación
- Aceptación
- Participación
- Diversión

Orlick¹⁴ en su libro Libres para crear, libres para cooperar, lo mágico de los juegos cooperativos gira en torno a varias libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo y presenta unos aspectos de cómo funcionan los juegos cooperativos a través de la libertad lo cual define un verdadero juego cooperativo:

Libres de competencia: Es una característica distintiva de los juegos cooperativos frente a los demás juegos. El primer objetivo de los juegos cooperativos es liberar a los niños y niñas de la presión de competir, eliminar la necesidad de una conducta destructiva y animarlos a una interacción beneficiosa y llena de diversión.

¹³ ORLICK, Terry. Juegos y Deportes Cooperativos. Barcelona. Editorial Paidotribo. 1996

¹⁴ ORLICK, Terry. Libres para crear, libres para cooperar. Editorial Paidotribo. 2002

Libres para crear: los niños son creativos en gran medida porque todavía no han aprendido que el mundo debe ser mirado o representado dentro de ciertos límites o de formas predeterminadas. Su refrescante visión seguiría desarrollándose si se les diera la libertad de crear y adaptar, y se les animara en sus empeños creativos. Esto es importante porque los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo obtienen una gran satisfacción personal sino también una experiencia positiva para encontrar soluciones a nuevos problemas.

Los juegos cooperativos han desarrollado el pensamiento creativo, y a partir de que los niños y niñas se sientan libres dentro del juego y así lograr que creen una verdadera atmosfera cooperativa.

Libres de la exclusión: los juegos en que los participantes son expulsados o apartados son particularmente brutales porque castigan a quienes tienen menos experiencia o destreza, alimentando sentimientos de rechazo y desconfianza. Peor todavía, la eliminación quita la oportunidad de tener más experiencia y de mejorar las destrezas. Los juegos verdaderamente cooperativos eliminan la eliminación y rechazan completamente la idea de dividir a los jugadores en ganadores y perdedores.

Libres para elegir: proporcionar elecciones (incluso pequeñas) a los niños demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Cuando se trata a los niños y niñas como seres humanos responsables, en vez de como objetos, comienzan a comportarse de una forma responsable, cuando se les da la libertad de aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, su motivación mejora enormemente, esto les hace sentirse importantes, les da una sensación de control personal, resuelve muchos problemas y les ayuda a aprender a tomar decisiones por sí mismos.

Libres de la agresión: si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos o agresivos.

- **Ventajas:**

- La competitividad desaparece y no hay ganadores ni perdedores.
- Se fomenta la creatividad, dentro y fuera de las actividades que se realicen
- Ayuda a crear posibles soluciones a nuevos problemas o retos.
- Permite la participación de toda la población.
- Proporcionar elecciones a los participantes, ya sea en las reglas de juego, condiciones o variedades de este.

- **¿Por qué utilizarlos?**

La idea que hay tras los juegos cooperativos es lograr que los niños y niñas logren jugar con otros y no contra otros, y sean liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

Cuando se pone en práctica los juegos cooperativos dentro del aula se puede desarrollar habilidades ya sean físicas o cognitivas, que servirán como base para la mediación de conflictos entre los miembros del grupo, los niños juegan juntos para conseguir fines comunes en vez de unos con otros para fines mutuamente excluyentes.

También permitirán que el niño desarrolle su ser integral y pueda ir formando una personalidad propia que le permita ubicarse en la sociedad y tener un papel importante en la evolución de esta misma.

Además de educar, los juegos cooperativos permiten aumentar la autoestima del niño, ayudan a que se sienta parte del proceso y valore sus conocimientos y habilidades, dándoles un gran valor, lo cual servirá para que los objetivos de la competencia tengan como principio generar diversión y relajamiento.

Por último, la reflexión es un componente vital en el juego cooperativo, ya que permite que los niños y niñas mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con otros, más conscientes de cómo se sienten los demás y con una mayor decisión a trabajar en equipo, se expresen y escuchen activamente las opiniones de sus compañeros acerca de las actividades que se hacen y así comprendan el objetivo de los juegos cooperativos.

4.3. MEDIACIÓN DE CONFLICTOS

○ ¿Qué es la mediación?

Es un método de resolución de conflictos en el que las dos partes enfrentadas recurren voluntariamente a una tercera persona imparcial, llamada “mediador”, para llegar a un acuerdo satisfactorio.

Además de esto, la mediación se toma como una estrategia de comunicación e interacción interpersonal, la cual contribuye al mejoramiento de las relaciones sociales y a la búsqueda de diferentes opciones que puedan llegar a resolver el conflicto, al participar de una conciliación se deben tener aspectos, como el buen diálogo, una buena actitud para escuchar a las partes involucradas y una adecuada comprensión.¹⁴

José Tuvila Rayo, autor del libro “CONVIVENCIA ESCOLAR Y RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS”¹⁵, nos dice en este mismo que para una buena mediación se deben aceptar las siguientes condiciones:

5. Resolver el problema
6. No recurrir a las injurias
7. No interrumpir

¹⁴ TORREGO SEIJO, Juan Carlos; AGUADO ASENJO, Jesús Carmelo. Mediación de Conflictos en Instituciones Educativas: Manual para la formación de mediadores

¹⁵ TUVILLA RAYO, José. Convivencia escolar y resolución pacífica de conflictos. 2004.

8. Ser honestos y sinceros
9. Aceptar y cumplir la solución que se plantee
10. Respetar el carácter confidencial de las opiniones y sentimientos expresados durante el proceso de mediación.

Para apoyar lo anteriormente dicho, se cita a Silvia Iungman¹⁶, quien dice que la mediación en la escuela es un método para resolver conflictos, que supone que una tercera persona pueda ayudar a las personas inmersas en el conflicto de forma cooperativa, de tal manera que puedan resolver el problema que los enfrenta; el ambiente de colaboración debe ser creado por el mediador y esto requiere:

1. Reducir la hostilidad
 - a. Orientar la discusión, de modo tal que un acuerdo satisfactorio sea posible
 - b. Coordinar un proceso de negociación

Además, se necesitan unos principios básicos de la mediación, que son:

1. Comprender y apreciar los problemas presentados por las partes.
2. Revelar a las partes que el mediador conoce y entiende los problemas
3. Crear dudas en las partes respecto a la validez de las posiciones asumidas
4. Sugerir enfoques alternativos

También la autora (SILVIA IUNGMAN,) nos da una herramienta nombrada CADGER, que ayuda al proceso de mediación:

- **C**omenzar la discusión:

La reunión no tiene por qué empezar rápidamente, es importante que las contribuciones que hagan las partes para ayudar en la discusión sean diferentes a las que se hubieran realizado en el pasado.

- **A**ccumular información

¹⁶ IUNGMAN, Silvia. La mediación escolar. Lugar Editorial, Buenos Aires. Pág. 5-29.

Las partes conocen el conflicto, pero no el mediador. Éste procurará orientar a las partes cuando el discurso se desvíe del tema central. El mediador debe apreciar las perspectivas en toda su magnitud.

- **D**esarrollar la agenda y discutir la tarea

El mediador debe organizar los temas que deban tratarse.

- **G**enerar movimiento

Las partes deben sentir que son ellos y no un tercero los que deberán resolver el conflicto

- **E**scape a reuniones privadas

Es un recurso que el mediador puede utilizar con diferentes motivos.

- **R**esolver la disputa

Hay veces que la mediación no logra un acuerdo.

Además, Lugman dice que la forma tradicional de actuar frente al conflicto es la de la sanción disciplinaria, pero no siempre el castigo supone una modificación de la conducta; en cambio, si se toma la mediación como herramienta, se puede encontrar satisfacción por los acuerdos que se propongan, para dar soluciones favorables y de esta manera poner en evidencia que se pueden abordar futuros conflictos de la misma manera. Sin embargo, es necesario considerar que no todo conflicto tiende a resolverse a través de la mediación.

Silvia Lugman, nombra una serie de estrategias frente a las situaciones conflictivas, de las cuales esta investigación tomará tres aspectos, que se verán reflejados en la mediación que se maneja por parte de los estudiantes en las clases de Educación Física:

- El compromiso: conservar parte de los objetivos para mantener la relación
- La negociación integradora: buscar el acuerdo que contemple los objetivos de ambas partes, propiciando una excelente relación

- La mediación, busca la negociación integradora, se basa en el consenso, la colaboración y una actitud constructiva

En las técnicas de mediación hay tres elementos importantes: el espacio físico, las partes y el conflicto. El espacio físico está visto desde tres puntos de vista: como espacio de conexión personal, como recurso para generar confianza y como herramienta de trabajo de todos quienes concurren en el encuentro. Las partes se refieren a los oponentes y al mediador cada uno con visiones e intereses distintos en la solución del conflicto. El conflicto ocurre cuando dos o más valores, perspectivas u opiniones son contradictorias por naturaleza o no pueden ser reconciliadas. El seguimiento de objetivos incompatibles por diferentes personas o grupos.

Las razones principales del conflicto son: comunicación pobre, la búsqueda de poder, insatisfacción con el estilo de liderazgo o liderazgo débil, cambios en la estructura organizacional o desconfianza en la gente.

Las herramientas utilizadas para medir son el formulario, la escucha activa, el preguntar, técnicas directivas y no directivas, la metáfora, el resumen y el contrato. La mayoría de estas técnicas me suenan, algunas incluso me las he aplicado yo a mí misma en unos diseños que he tenido que hacer en algunas asignaturas.

Los mediadores tienen que cumplir con una serie de habilidades para poder desarrollar el proceso de la mediación de forma adecuada y tener también cierta formación profesional.

El mediador puede reunirse por separado con cada parte y también con los hijos cuando así lo considere oportuno. Estas reuniones son confidenciales. El mediador no transmitirá información recibida en confidencia a menos que se lo autorice expresamente la parte implicada.

En conclusión pienso que ser mediador es un trabajo muy complejo y bastante duro, especialmente en el caso del mediador familiar, y no todo el mundo sería capaz de desarrollarlo, aunque tuviese la formación profesional necesaria.

4.4. HERRAMIENTA DIDÁCTICA.

Según Graells Márquez¹⁷, se puede diseñar una herramienta didáctica considerando la utilización del material. Estas herramientas contemplan:

- La secuenciación de los contenidos
- El conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes
- La metodología asociada a cada una
- Los recursos educativos que se pueden emplear

Además, una exploración minuciosa de las posibles formas de empleo de los materiales didácticos nos permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren o favorezcan un aprendizaje significativo.

Resulta pertinente considerar y recordar siempre, que los medios son los que deben estar subordinados a los demás elementos curriculares y no a la inversa; es decir, los medios deben contribuir a facilitar el aprendizaje que se persigue, así como a minimizar los problemas como la falta de motivación y comprensión, los fracasos y deserciones escolares, entre otros, que puedan presentar los alumnos para que se dé el aprendizaje.

Otro aspecto -que no por elemental es menos importante- es planificar adecuadamente el empleo del material didáctico, es decir, tomar en cuenta antes de emplearlos o de la sesión, comenzando con los aspectos organizativos aparentemente obvios como saber si contamos con la disponibilidad de espacio o cuál será el tiempo de duración de la sesión, hasta asegurarse que los materiales que emplearemos funcionan adecuadamente. En términos generales, una planificación adecuada favorece al éxito del empleo de estos recursos.

¹⁷ MARQUES, Graells. La selección de materiales didácticos - los 3 apoyos clave para un buen uso de los medios - diseño de intervenciones educativas - esquema para un programa de formación continua - fuentes de información.

5. MARCO LEGAL

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994

- Fines de la Educación.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
8. La creación y el fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación el deporte y la utilización del tiempo libre.¹⁸

LEY 1620 de 2013

"Por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar"¹⁸

- Artículo 1.
 - Objeto. El objeto de esta Leyes contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación -Ley 115 de 1994- mediante la creación del 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, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia.
- Artículo 2.
 - En el marco de la presente Ley se entiende por:
 - Competencias ciudadanas. Es una de las competencias básicas que se define como el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí,

¹⁸ www.mineducacion.gov.co

hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en una sociedad democrática.

- Educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos: es aquella orientada a formar personas capaces de reconocerse como sujetos activos titulares de derechos humanos sexuales y reproductivos con la cual desarrollarán competencias para relacionarse consigo mismo y con los demás, con criterios de respeto por sí mismo, por el otro y por el entorno, con el fin de poder alcanzar un estado de bienestar físico, mental y social que les posibilite tomar decisiones asertivas, informadas y autónomas para ejercer una sexualidad libre, satisfactoria, responsable y sano en torno a la construcción de su proyecto de vida y a la transformación de las dinámicas sociales, hacia el establecimiento de relaciones más justas democráticas y responsables .
- Acoso escolar o bullying: Conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado. También puede ocurrir por parte de docentes contra estudiantes, o por parte de estudiantes contra docentes. ante la indiferencia o complicidad de su entorno. El acoso escolar tiene consecuencias sobre la salud, el bienestar emocional y el rendimiento escolar de los estudiantes y sobre el ambiente de aprendizaje y el clima escolar del establecimiento educativo.
- Cyberbullying o ciberacoso escolar: forma de intimidación con uso deliberado de tecnologías de información (Internet, telefonía móvil y video juegos online) para ejercer maltrato psicológico y continuado.

6. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

6.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Está dirigida bajo la investigación acción, la cual se relaciona con las situaciones cotidianas que experimentan los profesores, ya que esta permite hacer una profundización de las problemáticas que viven a diario los maestros, es decir un diagnóstico (primer elemento de este tipo de investigación).

Después de haber pasado por el diagnóstico, se comenzará con la interpretación, es decir, lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación del problema; de igual forma, la explicación de las situaciones describirá lo que sucede con el mismo lenguaje utilizado por las personas que están inmersas en el problema, o sea, con el lenguaje de sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en la vida diaria. Con esto se quiere lograr que la investigación acción genere en los participantes una autorreflexión sobre la situación.¹⁹

¹⁹ ELLIOTT, John. La investigación acción en educación. Quinta edición. Ed. Morata. Pág. 23- 25. 2005

6.2. UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA.

- **UNIVERSO:** Comunidad escolar:
 - Directivos.
 - Administrativos.
 - Docentes.
 - Estudiantes.

- **POBLACIÓN:** Está representada en los 25 estudiantes de grado Aceleración del COLEGIO ROBERT F KENNEDY.

MUESTRA: Para tener un buen análisis de la información, se escogerá una muestra representativa de 10 estudiantes, de los 25 niños y niñas que integran grado Aceleración, que equivaldrán al 100% de estudiantes, se tendrá en cuenta los comportamientos agresivos para escoger esta muestra.

6.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

- **Observación directa (Participativa o Estructura):** Por medio de este instrumento se observara el objeto de estudio (Estudiantes de Aceleración) y de allí de tomará y registrará la información relacionada con el comportamiento del objeto de estudio para un posterior análisis.
- **Diario de campo:** En este instrumento se evidenciarán las actividades que se realicen con el Grado Aceleración, además se explicarán las conductas que presenten los estudiantes al momento de realizar juegos cooperativos.

| | |
|----------------|-----------------------------|
| Fecha: | Grado: |
| Observadores: | |
| observaciones: | Patrones de comportamiento: |
| | |

Tabla 1: Formato de observación para la recolección de información.

- **Encuestas:** Se aplicaron encuestas a los estudiantes acerca de los juegos cooperativos y el proceso de mediación de conflictos. La encuesta tuvo dos momentos, una primera aplicación, que se realizó antes de aplicar la propuesta pedagógica y una segunda aplicación que se realizó después de realizar las 11 sesiones de aplicación de la propuesta pedagógica.

La siguiente encuesta tiene como propósito, determinar los diferentes tipos de opiniones que presentan los estudiantes del grado Aceleración del IED Robert F. Kennedy, con respecto a los juegos cooperativos y la mediación de conflictos en la clase de educación física. Les solicitamos su entera sinceridad ya que la que la encuesta es realizada con fines de una investigación. El siguiente paso es diligenciar la encuesta, lea cuidadosamente cada una de las preguntas que aparecen en ella, marque con una (X) la respuesta que usted considere o con la que se identifica en una escala valorativa.

La encuesta cuenta con siete (7) preguntas, las cuales tendrán cuatro opciones de respuesta que serán: NUNCA – CASI NUNCA – CASI SIEMPRE – TODAS LAS VECES, y se presentó de la siguiente forma:

UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
ENCUESTA: JUEGOS COOPERATIVOS Y MEDIACIÓN DE CONFLICTOS
GRADO: ACELERACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL ROBERT F. KENNEDY

| PREGUNTAS | NUNCA | CASI NUNCA | CASI SIEMPRE | TODAS LAS VECES |
|--|--------------|-------------------|---------------------|------------------------|
| 1. ¿En las clases hay conflictos entre los estudiantes? | | | | |
| 2. ¿Se le da solución a conflictos entre los estudiantes dentro del salón? | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| 3. ¿La mediación de los conflictos en las clases se hace adecuadamente? | | | | |
| 4. ¿Se considera un mediador de conflictos en su salón? | | | | |
| 5. ¿Durante la primaria han tenido clases de educación física? | | | | |
| 6. ¿Se siente cómodo con las clases Educación Física? | | | | |
| 7. ¿Le gustan los juegos cooperativos que se realizan en la clase de Educación Física? | | | | |

Tabla 2: Formato encuesta

- **Videos y fotografía:** Se usarán como apoyo para identificar las conductas y relaciones que existen entre los estudiantes, además de apoyar la información de los diarios de campo.
- **Planeación de clase:** Se realizarán once sesiones de clase con el fin de observar y de interactuar con los estudiantes.

7. PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica es la exposición sistemática y fundada de objetivos, contenidos, metodología, actividades y aspectos organizativos que propone el aspirante al cargo para el desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje que ha de acontecer en la cátedra o taller vertical al que se postula.²⁰

Luego de haber realizado la observación y análisis de las diferentes interacciones que tienen los estudiantes, se propone implementar los juegos cooperativos como mediación de conflictos en el grado Aceleración de la I.E.D Robert F. Kennedy, jornada tarde, ubicada en el barrio El Lujan, localidad de Engativá. Para ello se aplicarán Juegos cooperativos, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que contribuirán en el proceso de mediación de conflictos, con el fin de fortalecer la cooperación. Lo que se quiere es implementar actividades que promuevan una interacción entre el ser humano y su entorno. Esta propuesta contará con 11 sesiones de clase, fotografías y videos, recolección de datos, para un posterior análisis.

²⁰ TAMAYO, Mario. Aprender a investigar. Módulo 2. Bogotá. Arfo editores Ltda. Pág. 44.

7.1. INTRODUCCIÓN

La propuesta pedagógica consiste en planificar actividades que fortalezcan la enseñanza y aporten un aprendizaje significativo, de igual manera den respuesta a los siguientes referentes:

- El por qué
- El para qué
- Cuándo
- Cómo se va hacer

Dicha propuesta estará fundamentada en los juegos cooperativos planteados desde la Educación Física, los cuales se aplicarán para promover la mediación de conflictos en los estudiantes del grado Aceleración de la I.E.D Robert F. Kennedy, Jornada tarde.

Para lo anterior, en el I.E.D Robert F. Kennedy se partirá desde las sesiones de clases, las cuales desarrollarán actividades, que tendrán aprendizajes para los estudiantes, una metodología de guía para los docentes encargados; esto con el fin de fomentar el trabajo en grupo, la ayuda, la confianza, buena comunicación y por consiguiente la mediación de conflictos en el grado Aceleración.

7.2. JUSTIFICACIÓN

Con la implementación de esta propuesta pedagógica, se busca promover mediación de conflictos en los estudiantes de la I.E.D Robert F. Kennedy, jornada tarde del grado Aceleración; ya que se evidencia la falta de un adecuado proceso para resolver los conflictos en el aula de clase, por esta razón la propuesta que se presenta permitirá promover actitudes de cooperación y comunicación, puesto que estos dos elementos, abren la puerta hacia el encuentro con el otro, se busca que predominen los objetivos colectivos sobre las metas individuales, que los estudiantes jueguen para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los demás.

Se realiza ésta propuesta pedagógica con base en la aplicación de una herramienta didáctica, que son los juegos cooperativos, para promover la mediación de conflictos, estimulando a los estudiantes a conocer sus capacidades y cualidades para que logren expresar sus opiniones, puntos de vista y desacuerdos de una manera respetuosa, esto para fortalecer elementos de socialización, que permitirán un conocimiento mutuo, a través de la interacción grupal.

Para respaldar lo anterior, los juegos cooperativos son una herramienta innovadora que brinda la búsqueda de diferentes soluciones, logrando promover dentro y fuera del aula de clase la cooperación y la comunicación, aspectos que ayudan a llegar a una mediación de un conflicto, con el fin que los estudiantes desarrollen la capacidad de opinar y transmitir diferentes puntos de vista y así mismo acepta la opción de los demás para buscar un bien común.

Además, las clases de Educación Física, son un gran instrumento que el ser humano puede aprovechar para buscar nuevos retos y así comprometerse a generar resultados positivos, que fortalecerá los comportamientos y diferentes actitudes que exprese, por esta razón la importancia de los juegos cooperativos como herramienta didáctica para la mediación de conflictos.

7.3. MARCO CONTEXTUAL

Esta propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos, que promoverán una mediación de conflictos en la I.E.D Robert F. Kennedy, que se encuentra ubicada en la Avenida Boyacá # 64 h - 39, con el grado Aceleración de la jornada tarde, el cual cuenta con 25 estudiantes, donde hay 8 mujeres y 17 hombres, entre las edades de 10 a 14 años aproximadamente, los estudiantes se encuentran entre los estratos 1 y 2 de la localidad 10 de Engativá.

7.4. OBJETIVOS

7.4.1. Objetivo General

Promover la mediación de conflictos utilizando como herramienta didáctica la implementación de juegos cooperativos con los estudiantes de grado Aceleración del IED Robert F. Kennedy, sede A.

7.4.2. Objetivo específico

- Identificar los tipos de conflictos que se presentan en la clase de Educación Física.
- Clasificar los Juegos Cooperativos de acuerdo a los conflictos encontrados.
- Analizar por medio de gráficas, los resultados obtenidos para determinar los niveles de mediación de conflictos y lograr un proceso de buena comunicación

7.5. CONTENIDOS

1. Juegos cooperativos de motivación
2. Juegos cooperativos para la comunicación.
3. Juegos cooperativos para la confianza.
4. Juegos cooperativos para la cooperación.

7.6. METODOLOGÍA

Trabajo por parejas y en grupos, con el objetivo de respetar la opinión, ideas y participación de los integrantes del equipo, consecutivamente trabajar de forma cooperativa, mostrando interés y buena actitud por el trabajo a realizar ,su calidad y mejora del mismo, analizar y reflexionar para detectar los errores o posibles puntos de mejora, continuamente trabajar de manera justa de modo de que todos los integrantes de igual manera y no haciéndoles los roles que corresponde al otro compañero, se debe ser responsables con las tareas asignadas y para terminar se debe participar activamente en las actividades del área de Educación Física a desarrollar para unificar ideas, conocimientos y aportes para realizar un trabajo grupal y no un conjunto de ideas individuales.

7.7. ENFOQUE PEDAGÓGICO

El enfoque pedagógico se basa en el aprendizaje cooperativo, ya que los comportamientos -como la agresión- se aprenden por observación, elección, aceptación y rechazo de distintos modelos sociales de conducta. La enseñanza se lleva a cabo dentro de un contexto grupal -es decir dentro del aula de clase-, por lo tanto, se considera que estos tienen un efecto significativo sobre el aprendizaje de cada uno de los estudiantes ya que ellos no solo aprenden de los docentes si no de igual manera de sus compañeros de clase.

El estilo de enseñanza y la aplicación que se manejó con los estudiantes del grado Aceleración del I.E.D Robert F. Kennedy, está basado en los estilos de enseñanza Muska Mosston, principalmente se trabajó con los estilos de enseñanza “descubrimiento guiado y resolución de problemas”²¹. Estos permiten que el estudiante sea creativo, no lo limita sino por el contrario promueve en este la iniciativa hacia la investigación y por medio de esta la búsqueda de lo desconocido, haciéndolo pensar en colectivo y no de una manera individual.

7.8. RECURSOS

- Balones
- Pelotas de goma
- Llantas
- Lazos
- Conos
- Costales
- Cámara fotográfica y de video.

²¹ MOSSTON, Muska; Ashwort.Sara. La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos de enseñanza. Editorial Hispano Europea S.A. Colección Heracles.

CAMPOS

- Cancha de Baloncesto
- Cancha de futsal
- Patio.

7.9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actitud positiva para el desarrollo de cada una de las actividades.

Trabajo en grupo.

La buena comunicación y la cooperación.

Disciplina.

7.10. POBLACIÓN: 25 Estudiantes - edades 10 a 14 años

8. RESULTADOS

A continuación en la siguiente tabla se presentan los resultados obtenidos a través de la encuesta aplicada en los dos momentos, y posteriormente se presenta un análisis comparativo de los resultados de las dos aplicaciones.

8.1. Análisis primera aplicación encuesta

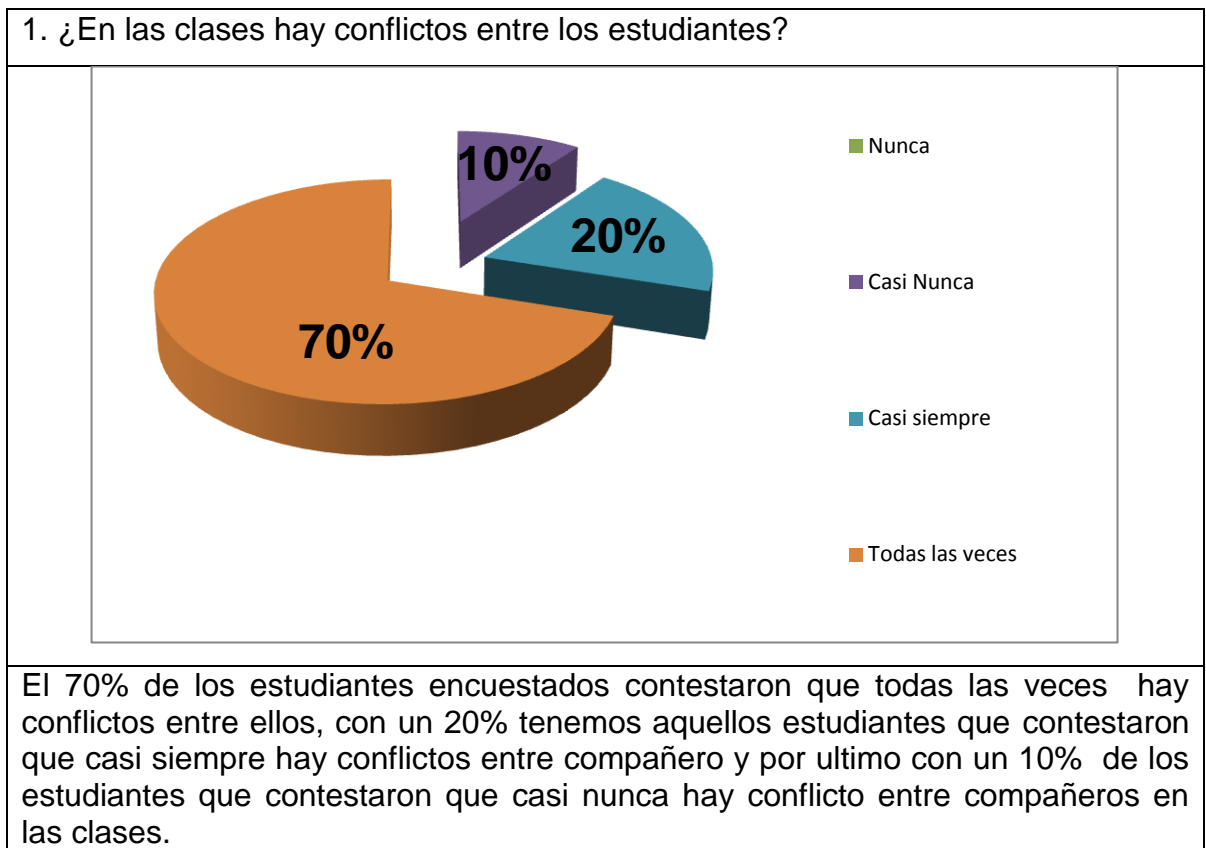
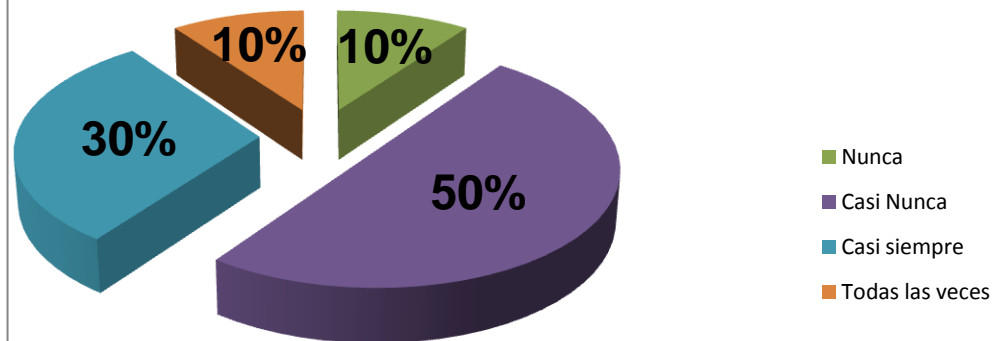


Tabla 3: Tabulación primera pregunta de la encuesta

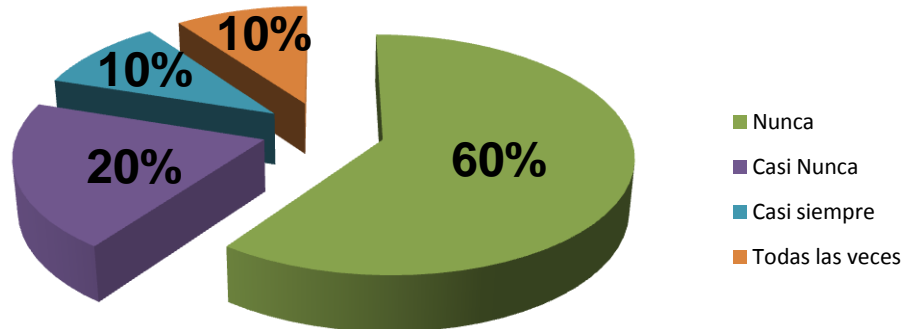
2. ¿Se le da solución a conflictos entre los estudiantes dentro del salón?



El 50% de los estudiantes encuestados contestaron que casi nunca se da solución a conflictos entre compañeros dentro del salón, con un 30% tenemos aquellos estudiantes que contestaron que casi siempre se da la solución a los conflictos entre compañeros en el salón de clase, con un 10% de los estudiantes contestaron que nunca se da solución a estos conflictos dentro del salón y por ultimo con un 10% de los estudiantes que contestaron que todas las veces se solucionan los conflictos dentro del aula de clase.

Tabla 4: Tabulación segunda pregunta de la encuesta

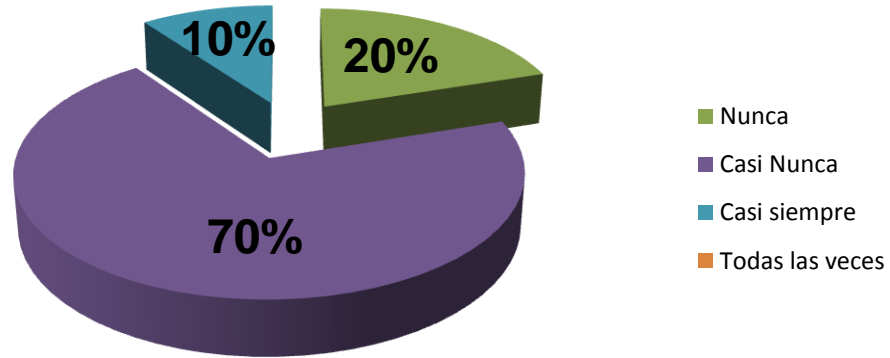
3. ¿La mediación de los conflictos en las clases se hace adecuadamente?



El 60% de los estudiantes encuestados contestaron que nunca se da una solución adecuada a conflictos entre compañeros, con un 20% tenemos aquellos estudiantes que contestaron que casi nunca se da la solución adecuada a conflictos entre compañeros, con un 10% de los estudiantes contestaron que casi siempre se da solución a estos conflictos de una manera adecuada y por ultimo con un 10% de los estudiantes que contestaron que todas las veces se solucionan los conflictos entre compañeros de una manera adecuada.

Tabla 5: Tabulación tercera pregunta de la encuesta

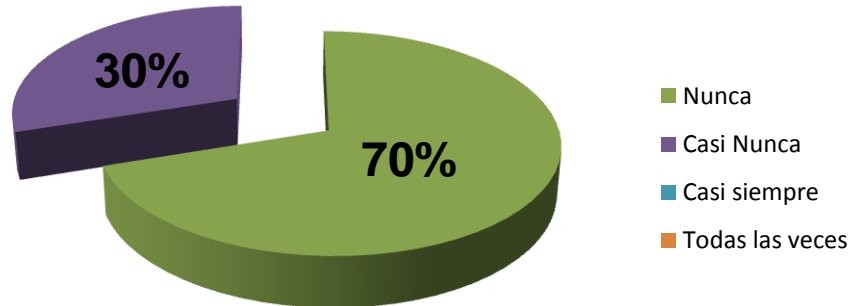
4. ¿Se considera un mediador de conflictos en su salón?



El 70% de los estudiantes encuestados contestaron casi nunca se considera un mediador de conflictos dentro de sus compañeros, con un 20% tenemos aquellos estudiantes que contestaron nunca se consideran mediadores de conflicto y por ultimo con un 10% de los estudiantes que contestaron que casi siempre se considera un mediador de conflictos entre compañeros.

Tabla 6: Tabulación cuarta pregunta de la encuesta

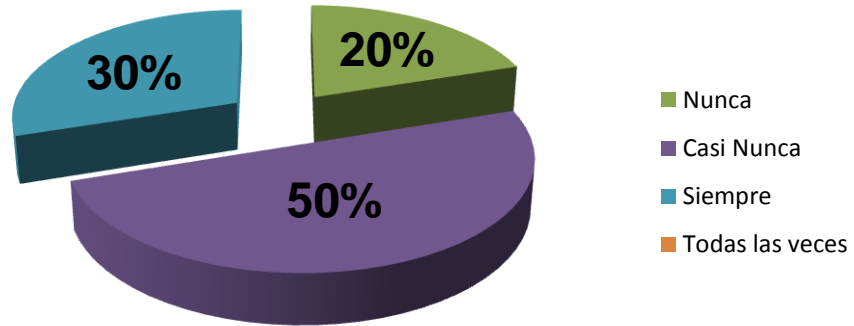
5. ¿Durante la primaria han tenido clases de Educación Física?



El 70% de los estudiantes encuestados contestaron que durante su proceso escolar nunca han tenido clase educación física, mientras que el 30% de los estudiantes contestaron que casi nunca han tenido clase de Educación Física, lo cual nos acerca un poco hacia la falta de concentración y colaboración en la clase de Educación Física.

Tabla 7: Tabulación quinta pregunta de la encuesta

6. ¿Se siente cómodo con las clases Educación Física?



El 50% de los estudiantes encuestados contestaron que casi nunca se sienten a gusto con las clases de Educación Física, 30% de los estudiantes contestaron que siempre se sienten cómodos con las clases de Educación Física y un 20% de los estudiantes contestaron que nunca se sienten cómodos con las clases de Educación Física.

Tabla 8: Tabulación sexta pregunta de la encuesta

| 7. ¿Le gustan los juegos cooperativos que se realizan en la clase de Educación Física? | | | | | | | | | | | |
|--|------------|------------|-------|-----|------------|-----|---------|-----|-----------------|-----|--|
| <table border="1"> <caption>Data for Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nunca</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Todas las veces</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table> | Respuesta | Porcentaje | Nunca | 10% | Casi Nunca | 60% | Siempre | 20% | Todas las veces | 10% | |
| Respuesta | Porcentaje | | | | | | | | | | |
| Nunca | 10% | | | | | | | | | | |
| Casi Nunca | 60% | | | | | | | | | | |
| Siempre | 20% | | | | | | | | | | |
| Todas las veces | 10% | | | | | | | | | | |
| <p>El 60% de los estudiantes contestaron que casi nunca le gustan los juegos cooperativos que se realizaban en clase, un 20% de los estudiantes contestaron que siempre les gustaban los juegos cooperativos propuestos en clase, el 10% de los estudiantes contestaron que todas las veces eran de su agrado los juegos cooperativos y por ultimo un 10% de los estudiantes contestaron que nunca eran de su agrado los juegos cooperativos propuestos en la clase de Educación Física.</p> | | | | | | | | | | | |

Tabla 9: Tabulación séptima pregunta de la encuesta

8.2. Análisis segunda aplicación encuesta

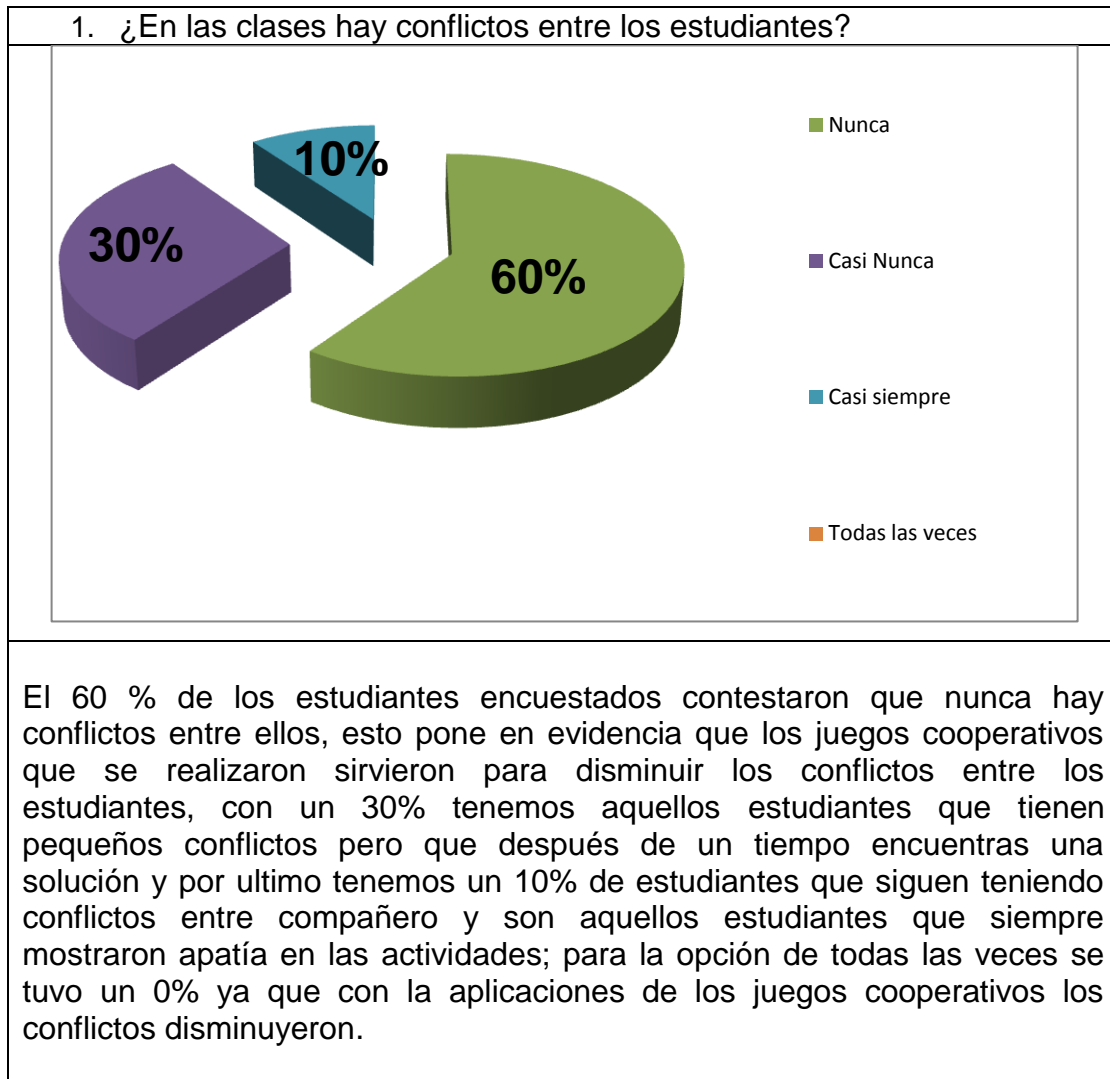
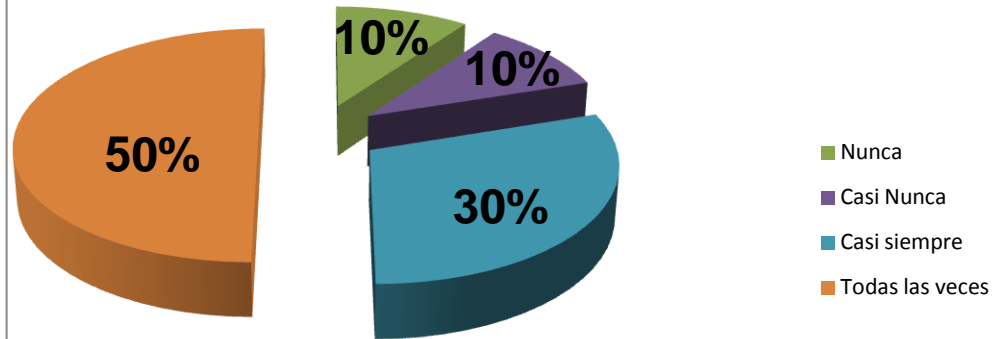


Tabla 10: Tabulación primera pregunta de la encuesta

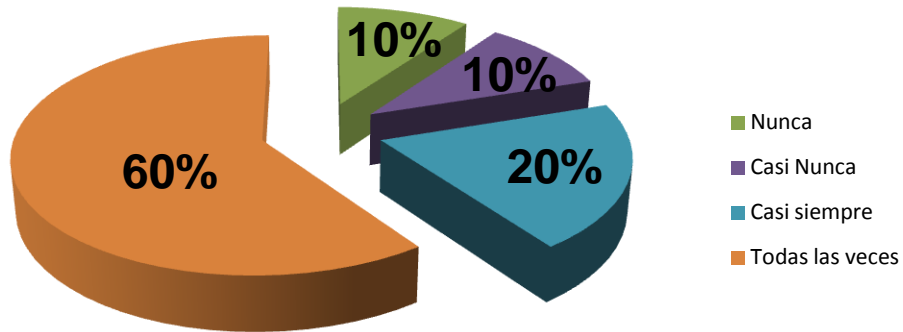
2. ¿Se le da solución a conflictos entre los estudiantes dentro del salón?



En un 10 % encontramos los estudiantes que no nunca hallan solución a los conflictos que se dan en el salón de clases, en otro 10% vemos los estudiantes que pocas veces buscan una solución a las situaciones de conflictos, en el siguiente lugar podemos encontrar a un 30% de estudiantes que tratan de buscar soluciones a los conflictos, aunque muchas de ellas no son del todo adecuadas para las situaciones y finalmente con un 50% están los estudiantes que son conscientes de la situación y se preocupan por buscar alternativas que ayuden a mejorar las relaciones y mediar las situación de conflictos.

Tabla 11: Resultados segunda pregunta de la encuesta

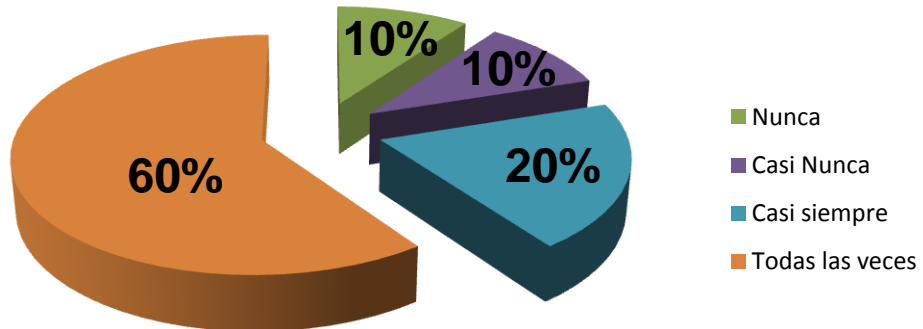
3. ¿La mediación de los conflictos en las clases se hace adecuadamente?



Con un 10 % están los estudiantes que no buscan buenas soluciones pacíficas para los conflictos que se presentan en las diferentes clases que tienen los estudiantes de Aceleración, en otro 10% vemos los estudiantes que buscan soluciones, pero la mayoría de ellas responden a generar más conflictos en la situación, en el siguiente lugar podemos ver con un 20% aquellos estudiantes que encuentran soluciones adecuadas pero no saben manejar las situaciones de conflictos y finalmente con un 60% están los estudiantes que se interesan por dar solución a los conflictos y sus soluciones son pacíficas y mediadoras.

Tabla 12: Tabulación tercera pregunta de la encuesta

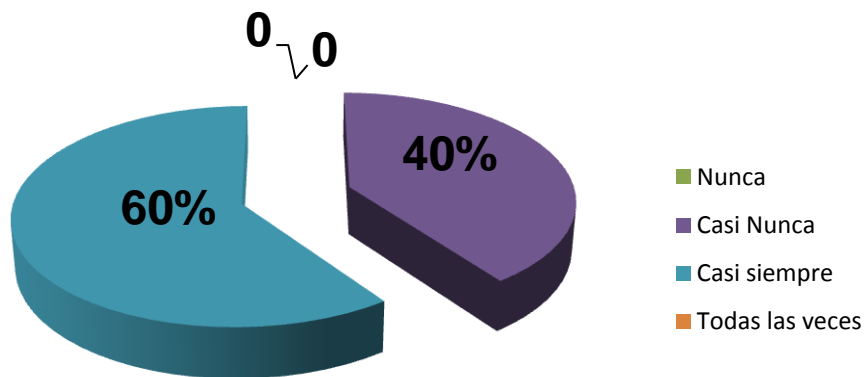
4. ¿Se considera un mediador de conflictos en su salón?



El 10 % los estudiantes encuestados no se interesan por ser mediadores de conflictos, ni tan poco se interesan por las soluciones que se plantean, con un 10% encontramos los estudiantes que buscan soluciones, pero la mayoría de ellas responden a generar más conflictos en la situación, en el siguiente lugar podemos ver un 20% de estudiantes, que encuentran tiene cualidades de mediadores de conflictos pero en muchas veces no tienen la suficiente decisión para intervenir y en un 60% están los estudiantes que tienen un gran proceso de mediación y se animan e interesan por dar solución mediadoras a los conflictos.

Tabla 13: Tabulación cuarta pregunta de la encuesta

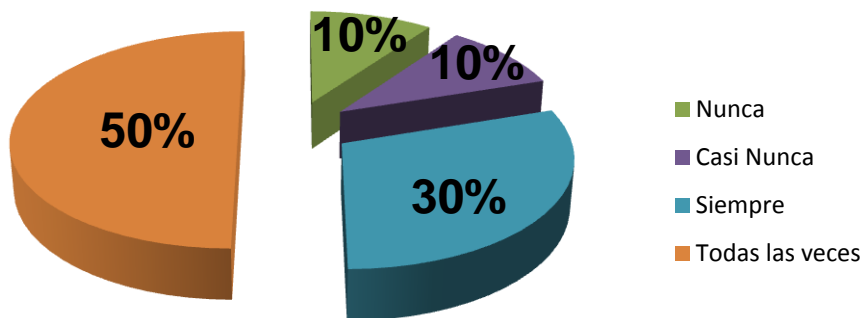
5. ¿Durante la primaria han tenido clases de educación física?



Para la respuesta de nunca tenemos un 0% ya que los estudiantes tomaron en cuenta las sesiones de clases que tuvieron en el presente año, con un 40% están los estudiantes que manifestaron que casi nunca han tenido clases de educación física, debido a que esta materia no tiene un profesor titular, con el 60%, están aquellos estudiantes que realmente vivieron de buena manera las clases dadas por los profesores y en la opción de todas las veces tenemos un 0% ya que es la primera vez que los estudiantes tienen clases de Educación Física.

Tabla 14: Tabulación quinta pregunta de la encuesta

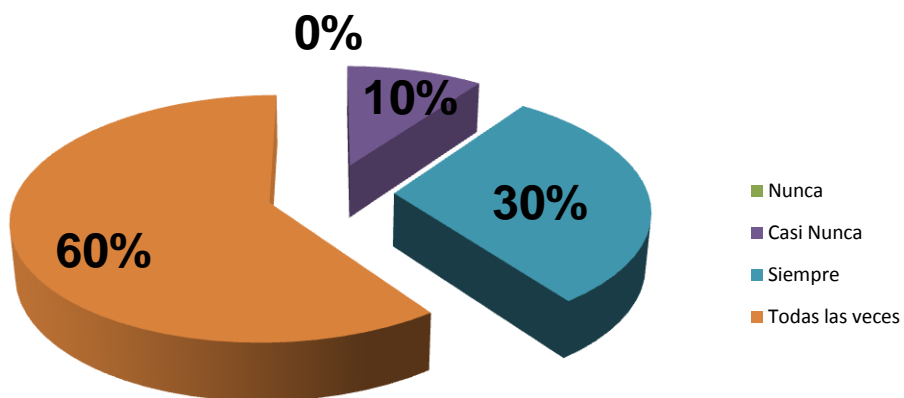
6. ¿Se siente cómodo con las clases Educación Física?



En un 10 % encontramos los estudiantes que no encuentran comodidad y motivación para participar en clases de Educación Física, en otro 10% vemos los estudiantes que se les nota poco interés, pero que participan en las actividades con bajo ánimo, en el siguiente lugar podemos encontrar a un 30% de estudiantes que participan y demuestran ánimo en las actividades propuestas y finalmente con un 50% están los estudiantes demuestran mucho interés, siempre están motivados y tienen expectativas por cada clase que se realiza.

Tabla 15: Tabulación sexta pregunta de la encuesta

7. ¿Le gustan los juegos cooperativos que se realizan en la clase de Educación Física?



El 0% corresponde a la opción de NUNCA, ya que los estudiantes encontraron algo de interés por los JUEGOS COOPERATIVOS, con un 10% están los estudiantes que hacen las actividades por hacerlas y no muestran mucho interés, ni mucha motivación, en un 30% entran aquellos estudiantes que se interesan por las actividades propuestas, pero que después de varias actividades pierden la motivación y por ultimo tenemos un 60% de estudiantes que siguen teniendo conflictos entre compañero y son aquellos estudiantes que se identifican con los juegos cooperativos y que su interés y motivación es alto.

Tabla 16: Tabulación séptima pregunta de la encuesta

8.3. Análisis comparativo

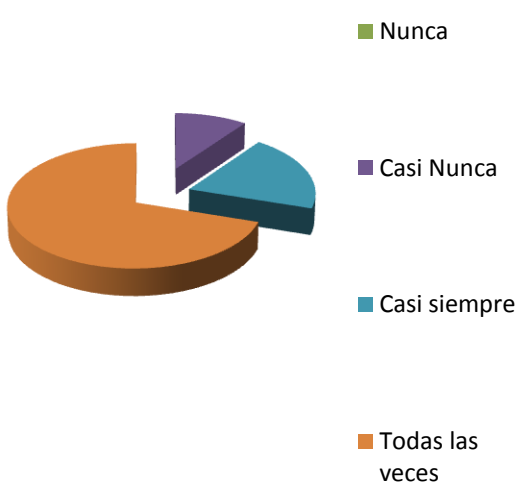
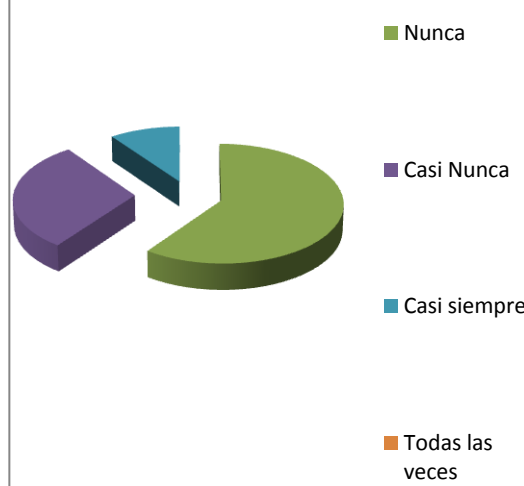
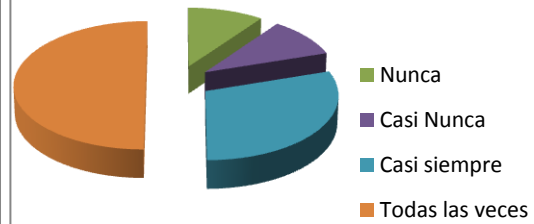
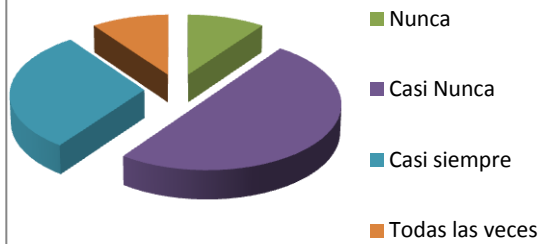
| 1. ¿En las clases hay conflictos entre los estudiantes? | |
|--|---|
| Primer aplicación | Segunda aplicación |
|  <p>■ Nunca</p> <p>■ Casi Nunca</p> <p>■ Casi siempre</p> <p>■ Todas las veces</p> |  <p>■ Nunca</p> <p>■ Casi Nunca</p> <p>■ Casi siempre</p> <p>■ Todas las veces</p> |
| <p>Análisis comparativo: Se puede evidenciar que las clases realizadas con el grado de Aceleración, con actividades de juegos cooperativos, permitieron que los estudiantes bajaran los niveles de conflictos y así mismo pusieran en práctica la mediación de conflictos para reducir los conflictos.</p> <p>Con la segunda aplicación se comprueba que los juegos cooperativos ayudaron a la mediación de conflictos entre los estudiantes y así mismo disminuyeron los conflictos presentados en las clases.</p> | |

Tabla 17: Análisis comparativo de la primera pregunta antes y después de aplicar la investigación

2. ¿Se le da solución a conflictos entre los estudiantes dentro del salón?

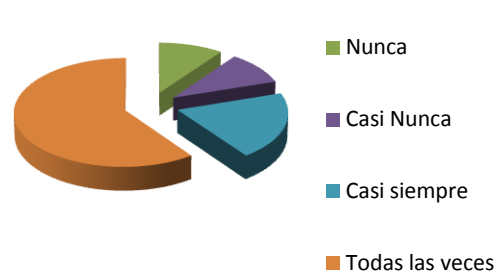
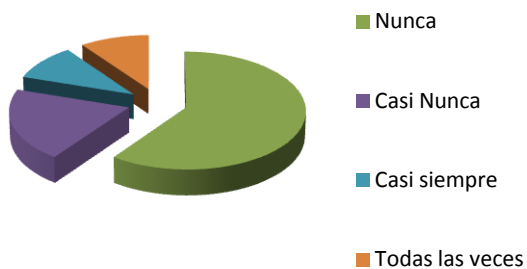


Análisis comparativo: A partir de los juegos cooperativos, los estudiantes pudieron entender que las situaciones de conflicto se podían solucionar entre ellos mismos de una manera pacífica y calmada, como se ve en las estadísticas los niños y niñas le dieron solución más fácil a los conflictos durante y después de las actividades con juegos cooperativos.

Con las encuestas realizadas antes y después de haber iniciado la investigación se pone en evidencia que la cooperación permitió que los conflictos presentados en las clases no solo de Educación Física, sino también en el resto de materias, tuvieran soluciones, que fueran justas y ante todo pedagógicas para los estudiantes.

Tabla 18: Análisis comparativo de la segunda pregunta antes y después de aplicar la investigación

3. ¿La mediación de los conflictos en las clases se hace adecuadamente?

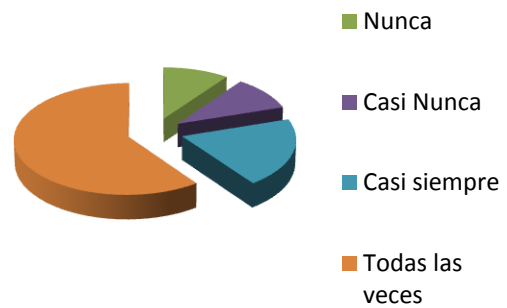
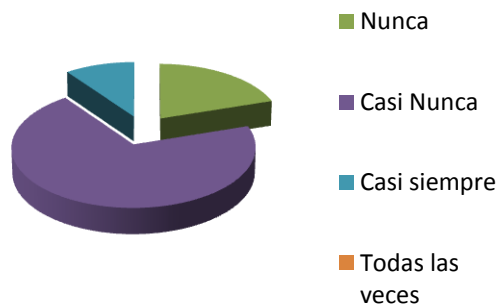


Análisis comparativo: Observando las dos estadísticas, se pone en evidencia que las soluciones que los estudiantes buscaban a los conflictos no eran siempre las mejores, pero con los juegos cooperativos que se realizaron mejoraron el trato entre ellos, lo cual permitió que buscaran soluciones adecuadas y justas para resolver los conflictos presentados en clases.

Además, una vez más se comprueba que los juegos cooperativos, fueron un gran apoyo para los estudiantes, ya que estos permitieron llevar a los estudiantes a situaciones de sociabilidad, interacción y comunicación que tienen día a día.

Tabla 19: Análisis comparativo de la tercera pregunta antes y después de aplicar la investigación

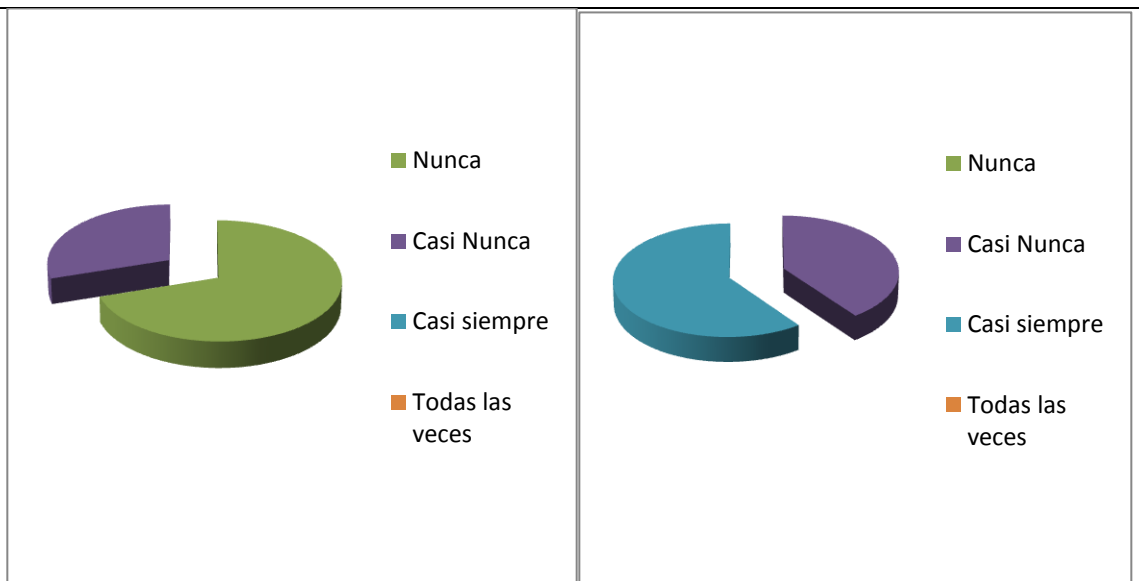
4. ¿Se considera un mediador de conflictos en su salón?



Análisis comparativo: Durante las primeras clases los estudiantes desconocían la mediación de conflictos, por lo cual muchos de ellos no se identifican con este rol, después de realizar las diferentes actividades con los juegos cooperativos, el interés de los estudiantes creció frente a la mediación de conflictos, ya que planteaban soluciones y entre ellos mismo se organizaban para cumplir con la meta de las actividades, incluso en diferentes clases los estudiantes proponían soluciones para poner atención en los temas que la profesora titular les daba.

Tabla 20: Análisis comparativo de la cuarta pregunta antes y después de aplicar la investigación

5. ¿Durante la primaria han tenido clases de Educación Física?

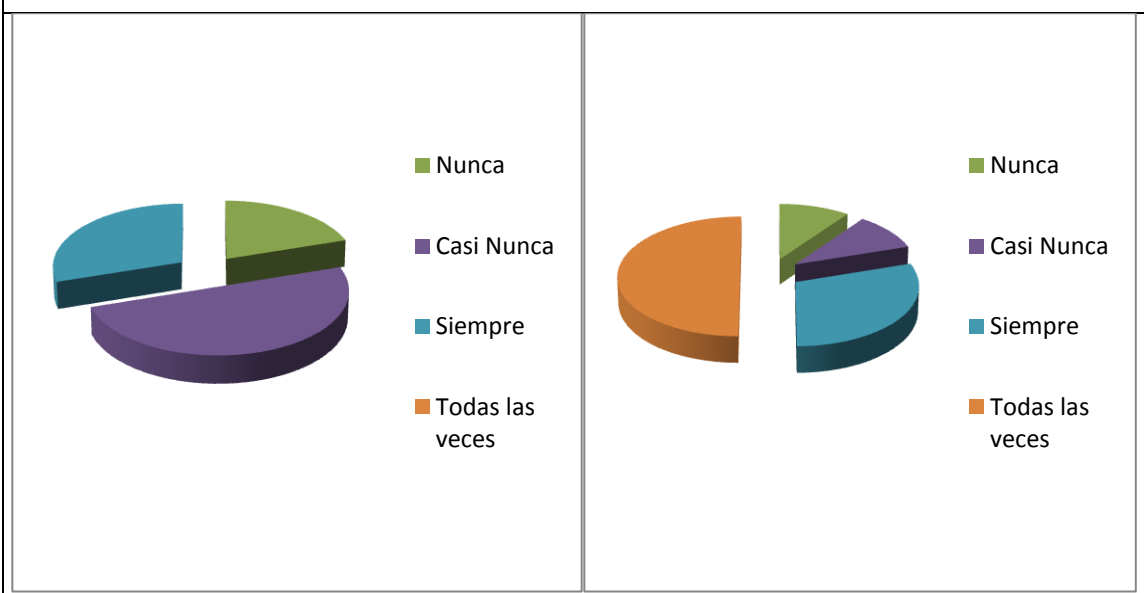


Análisis comparativo: En la primera estadística, se puede observar que la mayoría de estudiantes no tuvieron clases de educación física durante su proceso educativo, en la segunda estadística subió a un casi siempre, ya que en dos ocasiones los estudiantes no tuvieron clase por actividades académicas programadas por el colegio.

Con este se puede evidenciar que los estudiantes tienen un gran interés por las clases de Educación Física, ya que estas les permiten despejar su mente y hacer un proceso de catarsis, lo cual es de gran beneficio por los procesos de pensamientos que manejan.

Tabla 21: Análisis comparativo de la quinta pregunta antes y después de aplicar la investigación

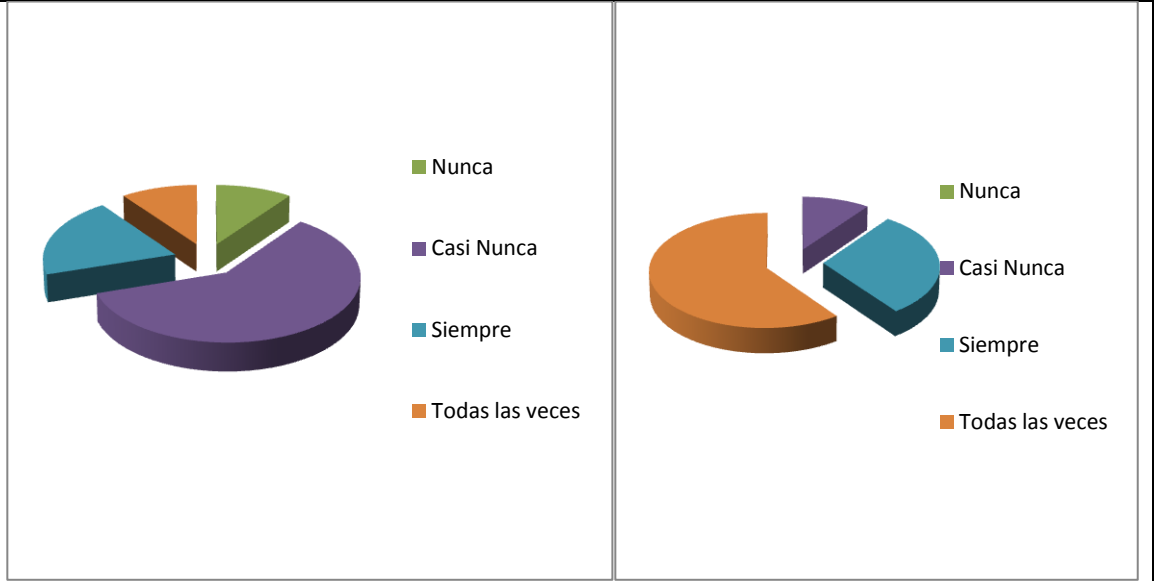
6. ¿Se siente cómodo con las clases Educación Física?



Análisis comparativo: Al dar inicio a las clases de Educación Física, los estudiantes no se sentían cómodos, ya que solo querían jugar fútbol, pero con varias sesiones realizadas, los estudiantes de grado Aceleración comprendieron lo que es una clase de Educación Física y conocieron otro tipo de actividades que se pueden realizar, todo en beneficio de la vida personal y escolar de cada uno de ellos.

Tabla 22: Análisis comparativo de la sexta pregunta antes y después de aplicar la investigación

7. ¿Le gustan los juegos cooperativos que se realizan en la clase de Educación Física?



Análisis comparativo: Al principio ninguno de los estudiantes se identificaba con los juegos cooperativos, tras varias sesiones realizadas los estudiantes mostraban interés al preguntar a los profesores las actividades a realizar en cada clase.

Tabla 23: Análisis comparativo de la séptima pregunta antes y después de aplicar la investigación

9. CONCLUSIONES

- En cuanto al objetivo general se puede concluir que los juegos cooperativos son una excelente estrategia para la mediación de conflictos ya que permiten el conocimiento de las capacidades individuales como la cooperación y la comunicación en función de objetivos comunes. La consecución de los objetivos colectivos se produce a través de procesos enseñanza – aprendizaje donde el docente debe asumir un rol de igualdad con los estudiantes y debe estar en la capacidad de ser un guía en las actividades de forma que limite los conflictos y en caso de que se presente un conflicto lograr una buena mediación del conflicto dentro de la clase.

Dentro de los criterios necesarios para formular una estrategia basada en los juegos de cooperación orientados a la mediación de los conflictos en los niños se encuentran:

- a- La distribución de roles dentro de los juegos cooperativos debe ser un elemento fundamental en el análisis para el planteamiento ya que puede llegar a convertirse en limitante cuando uno o más estudiantes asumen roles de poder o superioridad frente a sus compañeros.
 - b. Los docentes de Educación Física deben eliminar los castigos de sus prácticas cuando el estudiante no cumple con las metas esperadas, por el contrario, debe buscar estrategias de evaluación que le permitan a los estudiantes comprender sus fallas y buscar las alternativas para mejorar y así lograr una buena integración dentro del grupo al que hace parte.
 - c. La clase de Educación Física es el espacio propicio para el desarrollo de actividades integradoras como los juegos de cooperación ya que por sus características se presta para la presencia de golpes o palabras agresivas a la hora de la realización de las actividades y de estos actos partir e integrar un proceso adecuado de mediación de conflictos en los estudiantes.
- Por medio de los juegos cooperativos se ve reflejada una mejor cooperación y comunicación y un mejor proceso para la mediación de conflictos en los estudiantes del grado Aceleración del IED Robert F. Kennedy.

10. BIBLIOGRAFÍA

BANDURA, Albert. Teoría del aprendizaje social. 1987

ELLIOTT, John. La investigación acción en educación. Quinta edición. Pág. 23-25. Ed. Morata. 2005

GARAIGORDOBIL, M. Intervención psico-educativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO. 2007

GARAIGORDOBIL, Maite. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Ministerio de Educación y Ciencia.2005

GIRALDO, Javier. Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen.

LEWIN, Kurt. Investigación acción y los problemas de las minorías. Revista de temas sociales. Pág. 34-46.

OMENACA, Raúl. Juegos Cooperativos y Educación Física. Editorial Paidotribo. 2007

ORLICK, Terry. Juegos y deportes cooperativos. Barcelona. Editorial Paidotribo. 1996

ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Editorial Paidotribo. 1996.

SCHMELKES, Sylvia. Educación y valores: Hallazgos y necesidades de investigación.

ÚRIZBIDEGÁIN, Nicolás. El aprendizaje cooperativo. Pág. 28.

TORREGO SEIJO, Juan Carlos; AGUADO ASENJO, Jesús Carmelo. Mediación de Conflictos en Instituciones Educativas: Manual para la formación de mediadores

TUVILLA RAYO, José. Convivencia escolar y resolución pacífica de conflictos. 2004.

MARQUÉS, Graells. La selección de materiales didácticos - los 3 apoyos clave para un buen uso de los medios - diseño de intervenciones educativas - esquema para un programa de formación continua - fuentes de información.

MOSSTON, Muska; Ashwort.Sara. La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos de enseñanza. Editorial Hispano Europea S.A. Colección Heracles.

TAMAYO, Mario. Aprender a investigar. Módulo 2. Bogotá. Arfo editores Ltda. Pág. 44.

www.elespectador.com/noticias/bogota/video-383216-caso-de-matoneo-bosa

www.mineducacion.gov.co

11. ANEXOS

11.1. PLANEACIÓN DE SESIONES

SESIÓN 1

Temática: Juegos de motivación

Recursos:

- Balón de goma
- Conos

Objetivos:

Fomentar la unión de grupo y el buen ánimo en las actividades.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**
 - **Calentamiento**
 - Movilidad articular
 - Elevación de la frecuencia cardiaca
 - Estiramiento

- **se central:**
 - **Tic-tac**

Se forma a los estudiantes en un círculo y se les pide que se enumeren de uno a dos. Luego se le indica que los número uno deberán correr hacia el lado derecho alrededor del círculo, de igual forma los números dos correrán hacia el lado izquierdo.

La actividad tendrá distintas variaciones: Pasar por debajo de las piernas de algún compañero – Saltar por encima de algún compañero – Cargar a algún compañero.

- **El gusanito**

Se formarán dos grupos de igual número de estudiantes y se formaran en filas sentados, después cada grupo tendrá un balón, el cual debe pasar de adelante hacia atrás y cuando el balón llegue a la última persona de cada grupo, esta correrá hasta el inicio de la fila y pasara de igual forma el balón hacia atrás, continuaran el ejercicio hasta que pase todo el grupo y llegue a la meta.

- **Balón en el túnel**

En los mismo grupos de la actividad anterior, formaran dos filas y esta vez la el balón que tiene cada grupo deben pasarlo por entre las piernas del primero al último del grupo y la última persona saldrá a correr hasta el otro lado, que estará demarcado con conos, y llegara de nuevo a la fila.

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

SESIÓN 2

Temática: Juegos de motivación

Recursos:

- Ninguno

Objetivos:

Fomentar la unión de grupo y el buen ánimo en las actividades.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**
 - **Calentamiento**
 - Movilidad articular
 - Elevación de la frecuencia cardiaca
 - Estiramiento

- **Fase central:**
 - **Tic-tac**

Se forma a los estudiantes en un círculo y se les pide que se enumeren de uno a dos. Luego se le indica que los números uno deberán correr hacia el lado derecho alrededor del círculo, de igual forma los números dos correrán hacia el lado izquierdo.

La actividad tendrá distintas variaciones: Pasar por debajo de las piernas de algún compañero – Saltar por encima de algún compañero – Cargar a algún compañero.

- **Escondidas.**

Se elige un estudiante al azar, ya escogido él será el que se va a ir a esconder, los demás compañeros cuentan hasta 200 de cinco en cinco, luego ellos saldrán a buscar a su compañero que se escondió. A diferencia del juego tradicional escondidas, el grupo va en buscar a su compañero si uno de ellos lo encuentra, no debe decir nada, porque se esconderá con él de una manera muy cautelosa para que los demás compañeros no lo noten, pueden cambiar de lugar si lo desean conveniente, así sucesivamente el estudiante que encuentre a los dos que ya están escondidos él también se esconderá con ellos, el juego termina hasta que queden 10 compañeros buscando.

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

SESIÓN 3

Temática: Juegos de confianza

Recursos:

- Balón de goma
- Conos

Objetivos:

Fomentar la unión de grupo el respeto, el trabajo y la confianza.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**

- **Calentamiento**

- Movilidad articular
- Elevación de la frecuencia cardiaca
- Estiramiento

- **Fase central**

- **Balón en el túnel**

Se formaron dos grupos y cada uno hará dos filas, se les dará un balón a cada grupo, el cual deben pasarlo por entre las piernas del primero al último del grupo y la última persona saldrá a correr hasta el otro lado, que estará demarcado con conos, y llegará de nuevo a la fila.

- **Un zigzag mas**

En los mismo grupos de la actividad anterior, el balón lo pasaran entre las piernas de los compañeros y cuando este llegue a la última persona, esta misma pondrá el balón entre sus pies y pasará en zigzag entre sus compañeros, al terminar el zigzag correrá con el balón en las manos hacia el otro lado del campo y le dará la vuelta al cono y volverá a la fila.

- **Balón-mano modificado**

Se formaron dos equipos de igual número de jugadores y se demarcó el campo de juego.

Los jugadores de cada equipo deben conseguir el mayor número de goles, los cuales se consiguen pasándole el balón a un compañero que debe ubicarse en el arco contrario.

Las dos reglas principales son: No se puede tocar a ningún compañero para quitarle el balón y que deben realizar mínimo 5 pases antes de anotar

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

SESIÓN 4

Temática: Juegos de cooperativos

Recursos:

Patio con suelo de pasto.

Objetivos:

Fomentar la unión y el trabajo de grupo, el valor y el trabajo placentero.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**

- **Calentamiento**

- Movilidad articular
- Elevación de la frecuencia cardiaca
- Estiramiento

- **Fase central**

- **Cien pies**

Comenzando con la dinámica de división en sub-grupo, se forman en filas.

Luego el sub-grupo procede a sentarse con las rodillas flexionadas, una detrás del otro entre las piernas del compañero de atrás, de modo de poder tomarle con sus manos, los tobillos del compañero.

La carrera se realiza en ésta posición.

De esta forma, igualmente que en la anterior para llegar a la meta, se debe realizar un trabajo coordinado y cooperativo, para llegar más rápido a la misma.

- **Balón-mano modificado**

Se formaron dos equipos de igual número de jugadores y se demarco el campo de juego.

Los jugadores de cada equipo deben conseguir el mayor número de goles, los cuales se consiguen pasándole el balón a un compañero que debe ubicarse en el arco contrario.

Las dos reglas principales son: No se puede tocar a ningún compañero para quitarle el balón y que deben realizar mínimo 5 pases antes de anotar

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

SESIÓN 5

Temática: Juegos cooperativos: Carreras cooperativas

Recursos:

- Balón de goma.

Objetivos:

Fomentar la cooperación del grupo.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**

- **Calentamiento**

- Movilidad articular
- Elevación de la frecuencia cardiaca
- Estiramiento

- **Fase central**

- **Velocidad cooperativa**

Se organizan dos grupos de igual número de personas, luego cada grupo se sentara.

La actividad consiste en que el balón debe pasar por todos los integrantes del grupo, hasta llegar a la última persona, la cual debe levantarse y correr hasta el principio de la fila, así seguirán hasta llegar a la meta y luego deberán devolverse de la misma forma.

- **Balón-mano modificado**

Se formaron dos equipos de igual número de jugadores y se demarco el campo de juego.

Los jugadores de cada equipo deben conseguir el mayor número de goles, los cuales se consiguen pasándole el balón a un compañero que debe ubicarse en el arco contrario.

Las dos reglas principales son: No se puede tocar a ningún compañero para quitarle el balón y que deben realizar mínimo 5 pases antes de anotar

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

SESIÓN 6

Temática: Juegos cooperativos: Carreras cooperativas

Recursos:

- Balón de goma.

Objetivos:

Fomentar la cooperación del grupo.

Desarrollo:

- **Fase inicial:**

- **Calentamiento**

- Movilidad articular
- Elevación de la frecuencia cardiaca
- Estiramiento

- **Fase central**

- **Velocidad cooperativa**

Se organizan dos grupos de igual número de personas, luego cada grupo se sentara.

La actividad consiste en que el balón debe pasar por todos los integrantes del grupo, hasta llegar a la última persona, la cual debe levantarse y correr hasta el principio de la fila, así seguirán hasta llegar a la meta y luego deberán devolverse de la misma forma.

- **Balón-mano modificado**

Se formaron dos equipos de igual número de jugadores y se demarco el campo de juego.

Los jugadores de cada equipo deben conseguir el mayor número de goles, los cuales se consiguen pasándole el balón a un compañero que debe ubicarse en el arco contrario.

Las dos reglas principales son: No se puede tocar a ningún compañero para quitarle el balón y que deben realizar mínimo 5 pases antes de anotar

- **Fase final:** Vuelta a la calma.

11.2. DIARIOS DE CAMPO

| | |
|---|--|
| Fecha: | Grado: Aceleración |
| Observadores: Freddy Montaña – Oscar Rodríguez | |
| <p>Observaciones:</p> <p>Al inicio de la clase se observa a los niños con muy pocas ganas de atender las indicaciones del profesor, esto genera que los estudiantes formen un poco de desorden dentro de la clase.</p> <p>Al realizar distintas actividades los niños se tornan hiper-activos generando entre ellos desconcentración y desorden en la clase y empiezan a haber conflictos entre ellos con los que si quieren realizar la clase y con los que no.</p> <p>Nos damos cuenta con el transcurso de la clase que los niños no tienen índices de cooperación lo cual puede ser porque ellos siempre quieren ser los primeros en las actividades y para lograrlo: empujan, pegan, gritan, etc. Simplemente para llegar siempre de primeros no les importa pasar por encima del que sea, hasta del mismo profesor de educación física.</p> <p>Los insultos y las ofensas hacia sus propios compañeros son muy comunes generando respuestas de conflicto entre sí.</p> <p>Los niños son muy poco colaboradores entre ellos, siempre quieren figurar individualmente en todas las actividades generando siempre ciertas oposiciones entre ellos.</p> | <p>Patrones de comportamiento:</p> <p>Conflictos dentro de la clase de forma física y verbalmente.</p> |

| | |
|---|--|
| Fecha: | Grado: Aceleración |
| Observadores: Freddy Montaña – Oscar Rodríguez | |
| <p>Observaciones:</p> <p>En la parte central del proceso de la clase de educación física se presentan una situación de dos compañeros del grado Aceleración en donde un compañero empuja a su compañero por no dejarlo en la fila en donde su compañero no se dejó y le pega una patada en su pierna izquierda, se evidencia poca tolerancia entre compañeros y poca colaboración en clase.</p> | <p>Patrones de comportamiento:</p> <p>Conflictos dentro de la clase.</p> |

| | |
|---|--|
| Fecha: | Grado: Aceleración |
| Observadores: Freddy Montaña – Oscar Rodríguez | |
| <p>Observaciones:</p> <p>En la parte final del proceso de la clase de educación física se presentan una situación de dos niñas contra unos compañeros del grado Aceleración en donde se empujaban y se decían palabras agresivas por que no estaban trabajando bien dentro del grupo, se evidencia la poca comunicación y la falta de trabajo en equipo para llegar a un bien en común.</p> | <p>Patrones de comportamiento:</p> <p>Conflictos dentro de la clase.</p> |

11.3. FOTOGRAFÍAS





