

**EL JUEGO COOPERATIVO: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA
DISMINUIR LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.D NIDIA QUINTERO DE TURBAY.**

ERIKA XIMENA GÓMEZ GÓMEZ

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LIC. EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTÁ D.C
2015**

**EL JUEGO COOPERATIVO: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA
DISMINUIR LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL
GRADO TRANSICIÓN DE LA I.E.D NIDIA QUINTERO DE TURBAY.**

ERIKA XIMENA GÓMEZ GÓMEZ

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

**CLARA INÉS RODRÍGUEZ
ASESORA**

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LIC. EN EDUCACIÓN BASICA CON ENFASIS EN EDUCACIÓN FISICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTA D.C
2015**

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C., Mayo 05 de 2015.

AGRADECIMIENTOS

La Universidad Libre, en especial la Facultad de Ciencias de la Educación, me dio la oportunidad de conocer lo admirable que es ser maestro y como debemos contribuir positivamente con la sociedad.

Quiero agradecer a Dios, por darme el privilegio de tener la madre más hermosa, luchadora y admirable de todas, pues gracias a ella estoy logrando uno de mis sueños. A mi hijo, quien es mi motivación para salir adelante y mi motor de vida. A mi familia, quien creyó en mi talento y capacidades y además han estado presentes en todo momento.

Mi agradecimiento especial, a la profesora Clara Inés Rodríguez Rodríguez, quien me brindo sus conocimientos y además fue mi guía y apoyo, demostrando que es una excelente docente, gracias a ella fue posible llevar a cabo este trabajo de grado. Más que una docente fue una madre, quien con sus consejos y orientaciones logro comprometerme con la profesión.

A la profesora Paola Cifuentes y Andrés Burbano, quienes estuvieron pendientes y me colaboraron en el desarrollo de este proyecto investigativo.

Todos ellos fueron piezas fundamentales para enriquecerme de conocimientos y valentía para llegar a donde estoy en estos momentos.

INTRODUCCIÓN

El juego cooperativo es una propuesta que busca desarrollar el trabajo en equipo, la inclusión, los valores y la disminución de las conductas agresivas en los estudiantes, no es tan conocido dentro del contexto escolar, y por ende son muy pocas las instituciones que lo implementan en el desarrollo de sus clases. Es importante resaltar que dicho juego ayuda a mejorar la comunicación y la interacción social, permitiendo al estudiante la expresión de sus pensamientos y sentimientos de una manera libre.

La presente investigación pretende promover el juego cooperativo al interior de la escuela, en este caso, en la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, como una propuesta pedagógica la cual permita disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes de grado transición.

Para el desarrollo de este proyecto fue indispensable las observaciones y demás técnicas de investigación, pues gracias a estos se logro categorizar las conductas disruptivas más frecuentes en los estudiantes y así mismo seleccionar los tipos de juegos cooperativos implementados, además de ello se pudo diseñar una propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo para dicho grado, la cual va dirigida a los docentes a cargo del grado transición, permitiendo así, que estos la implementen en sus clases, como una ayuda para disminuir las conductas disruptivas y mejorar el clima de clase.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que en edades tempranas se pueden lograr cambios favorables en el niño, teniendo en cuenta que en esta etapa el aprende a través del ejemplo y la práctica, y es más fácil si se hace por medio del juego, la actividad anhelada y disfrutada por el niño.

Cabe resaltar que las conductas disruptivas se presentan con gran frecuencia dentro del contexto escolar, y pueden llegar a generar situaciones incómodas, clima escolar desagradable, discusiones, y agresiones, por ende, es necesario crear propuestas dirigidas a la disminución de dichas conductas.

De este modo, es indispensable promover espacios de juego en donde el niño pueda crear, interactuar y convivir con los demás, pues gracias a estas actividades se contribuye a un mejor desarrollo no solamente de habilidades, sino también sociales y comportamentales.

TABLA DE CONTENIDO

1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	10
2. PROBLEMATIZACIÓN.....	12
2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	12
2.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	15
2.3. ANTECEDENTES.....	16
2.4. OBJETIVOS.....	20
2.4.1. OBJETIVO GENERAL	20
2.4.2. ESPECIFICOS	20
2.5. JUSTIFICACIÓN.....	21
3. REFERENTES TEORICOS	23
3.1. EL JUEGO.....	23
3.1.1. CARACTERISTICAS DEL JUEGO	24
3.1.2. FUNCIÓN DEL JUEGO.....	25
3.2. EL JUEGO COOPERATIVO.....	26
3.2.1. EL JUEGO COOPERATIVO Y SUS CARACTERISTICAS	28
3.2.2. TIPO DE JUEGOS COOPERATIVOS.....	29
3.2.3. EL JUEGO COOPERATIVO EN LA ESCUELA	32
3.2.4. EL JUEGO COOPERATIVO PARA UNA MEJOR CONVIVENCIA..	33
3.3. CONDUCTAS DISRUPTIVAS	33
3.3.1. CATEGORIAS DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS	34
3.3.2. CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EL AULA DE CLASE	35
3.3.3 CONDUCTAS DISRUPTIVAS Y SUS CONCECUENCIAS DENTRO DEL CONTEXTO ESCOLAR.	36
3.4. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO	38
3.4.1 PATRONES CONDUCTUALES DEL NIÑO	39
4. PERSPECTIVA METODOLÓGICA INVESTIGATIVA.....	44
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	44

4.1.1 ETAPAS PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	46
4.2. ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	49
4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
4.4. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	50
4.4.1. OBSERVACIÓN	51
4.4.2. ENTREVISTA.....	53
4.4.3. ENCUESTA.....	55
5. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	59
5.1. OBSERVACIÓN	59
5.2. ENTREVISTA	60
5.3. ENCUESTA	63
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	76
6.1. INTRODUCCIÓN	79
6.2. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	80
6.2.1. SOCIOLÓGICO	80
6.2.2. AXIOLÓGICO.....	81
6.2.3. PEDAGÓGICO	81
6.3. OBJETIVOS.....	83
6.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	83
6.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	83
6.4. METAS SOCIO-AFECTIVAS.....	83
6.5. LOGROS GENERALES A ALCANZAR	84
6.6. COMPETENCIAS A DESARROLLAR	84
6.6.1. COMPETENCIA COOPERATIVA.	84
6.6.2. COMPETENCIA PARTICIPATIVA.	84
6.6.3. COMPETENCIA CORPORAL.	85
6.6.4. COMPETENCIA INTEGRAL.	85
6.7. SECUENCIA DE CONTENIDOS.....	85
6.8. METODOLOGIA	110
6.9. MECANISMOS DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	113

CONCLUSIONES.....	135
BIBLIOGRAFIA	137
ANEXOS	141

1. CONTEXTUALIZACIÓN

La I.E.D Nidia Quintero de Turbay es una institución de carácter oficial, está ubicada en la localidad 10 de Engativá, en la ciudad de Bogotá, en el barrio Florencia. En su alrededor encontramos jardines del I.C.B.F y privados, empresas de madera, fibra de vidrio y mármol, y tiendas de barrio. Su principal vía de acceso es la avenida Cali, la cual está a dos cuadras del colegio.

En cuanto a la escuela, se puede decir que es una edificación antigua, cuenta con dos plantas; en la primera, encontramos 3 salones de clase, 1 salón de sistemas, 1 salón de juegos/biblioteca y dos baños, la segunda planta, está conformada por dos salones de clase, un salón de orientación y un cuarto para guardar el material de trabajo (balones, aros, raquetas, etc.) y en el centro del colegio se encuentra el patio. Cabe resaltar que todos los salones se encuentran en buen estado, y están dotados por equipos de última tecnología y al alcance de los estudiantes, el patio está un poco deteriorado, propenso a que los estudiantes puedan sufrir accidentes.

Por otra parte, es importante hablar de los comienzos de la I.E.D. Nidia Quintero de Turbay, pues está “dio inicios en el año 1964, cuando estaba a cargo de la señora Leonor de Berrio y la directora Inés Raimonds, iniciando las clases en casas de la comunidad. En el año 1970, se inauguró la sede con el nombre del barrio (Florencia) la cual funcionaba solamente con 10 grados (primero- quinto)”¹. Actualmente cuenta con dos sedes, en donde se encuentran grados de educación infantil, educación básica y educación media.

¹ I.E.D Nidia Quintero de Turbay; Pagina Web; [citado 10 de enero del 2015]. [en línea] disponible en <http://colegionydiaquintero.iimdo.com/nosotros/rese%C3%B1a-historica/>

En cuanto a la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, podemos decir que está orientada a la formación del ser de manera integral, en donde hace parte; lo ético, lo psicológico, lo social y lo motriz. Es importante resaltar que su filosofía está basada en principios y valores. De este modo, se relaciona con la Universidad Libre, puesto que los dos propenden por la formación integral y de alta calidad, además de ello, se habla de una democracia, la cual incentiva a la expresión y participación, a conocer los derechos y deberes y sobre todo a construir una sociedad igualitaria, en donde podemos convivir de manera sana. Igualmente, promueve la identidad nacional, en donde se trata de asumir el rol de ser colombiano y sobretodo respetar los símbolos patrios. También es importante resaltar los valores, ya que son una gran fuente de cambio, en este caso, se habla de la tolerancia, pues es algo fundamental para la convivencia, en donde se demuestra respeto y aceptación hacia al otro, teniendo claro que todos somos seres humanos diferentes y por tanto aprendemos del otro.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el transcurso del tiempo, en Colombia se han evidenciado diferentes preocupaciones con respecto a los colegios, escuelas, jardines, entre otros, ya que se hace más reiterativa la presencia de problemas relacionados con el comportamiento de los estudiantes, hasta el punto que el docente no encuentra solución a dichos inconvenientes, este problema lo evidenciamos en las noticias, pues en los últimos meses nos dan a conocer casos en los que el niño es maltratado por sus compañeros y este tiene miedo de volver al colegio, este solo es uno de los tantos que se presentan a diario y en los que nuestra sociedad esta inmersa.

De esta manera, en el contexto actual surgen varias problemáticas, una de estas son las conductas disruptivas, comportamientos que interfieren en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, en donde se puede dar; agresiones, falta de atención, y poco interés hacia la clase, dichos comportamientos se presentan con gran frecuencia en la escuela, en donde cada estudiante pertenece a un contexto familiar totalmente distinto, por consiguiente se expresa de acuerdo a lo enseñando en su hogar.

De tal modo, la escuela, después del hogar, es uno de los sitios con mayor importancia, pues es ahí en donde se juega, comparte, y sobretodo donde se aprende. Pero también, es el sitio en donde hay mayor presencia de conductas disruptivas, pues luego de realizar la practica en tres colegios del distrito, el problema más evidente fueron dichas conductas, por ende, nos enfocaremos en la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, última institución, en donde se culminó la práctica, dicha institución está ubicada en la localidad 10 Engativá en la ciudad de Bogotá,

en donde al realizar la clase planificada y aceptada por el docente de práctica los estudiantes demostraron conductas disruptivas, tales como; agresividad, falta de atención e irrespeto, en cuanto a la agresividad (ver anexo No 1, 2, 3 y 4), los estudiantes se empujan unos con otros, se pellizcan y algunas veces hasta se pelean; falta de atención (ver anexo No 2), al dar la introducción de lo que se trabajara en la clase, algunos de ellos muestran objetos al compañero del lado, y por lo tanto a la hora de ejecutar las actividades, no saben lo que hay que hacer, y por último; verbal (ver anexo No 1, 2) mientras se da a conocer la actividad o algún compañero pide la palabra, algunos estudiantes hablan o se ríen, logrando así obstruir la comunicación.

Como resultado de la observación, se evidencia; “agresividad, actitudes de desobediencia, desorden, y poca participación, entre otras conductas”². Para afirmar la presencia de las conductas nombradas anteriormente, se empleó la técnica de investigación; la entrevista³, la cual fue dirigida a la docente titular, pues ella pasa el mayor tiempo con los estudiantes de dicho grado.

Como resultado, se está generando un mal clima escolar, no solo en la práctica, sino también en las demás clases (ver anexo 3 y 4), creando un ambiente desorganizado, en el cual sale a relucir la dispersión, la no participación, y sobre todo la no cooperación, por consiguiente, no se permite una buena ejecución en las actividades preparadas ni tampoco avanzar en las unidades didácticas correspondientes. Estas conductas son uno de los tantos problemas que acontecen con gran frecuencia en el contexto escolar, en donde a temprana edad se está generando poca tolerancia entre estudiantes, interfiriendo así, en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

² OBSERVACION, por Erika Gómez, practicante, 14 de agosto de 2014.

³ ENTREVISTA profesora Ana , titular del grado transición, Bogotá 21 de agosto, 2014

Finalmente, podemos decir que pueden ser muchos los factores que hacen que los niños tengan conductas disruptivas, por lo tanto es importante buscar maneras de disminuir este problema, ya que son los estudiantes los principales afectados, pues, pueden generar entre ellos consecuencias tanto físicas como psicológicas, haciendo que su vida esté rodeada de conflictos y vacíos.

Como resultado se formula la siguiente pregunta:

2.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera la propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo incide en la disminución de las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay?

2.3. ANTECEDENTES

Es importante indagar proyectos de investigación realizados anteriormente, los cuales estén relacionados con nuestro tema a investigar, pues estos serán la base para el desarrollo de esta investigación.

Cuando hablamos de conductas disruptivas, traemos a relación a los siguientes autores; Leonel Alexander Mateos González, Yuli Catherine Hernández Ramos, en su proyecto titulado *“Guías didácticas de apoyo al docente de aula, para manejar las conductas disruptivas de los estudiantes del curso 501 de I.E.D Tabora sede A”*⁴, de la Universidad Libre, Facultad Ciencias de la educación, 2012. Esta investigación se realizó con 28 estudiantes de grado quinto, con lo cual se conoció las conductas disruptivas que se presentaban durante la clase, dando como resultado conductas a nivel verbal y motriz, en el primer caso haciendo referencia a; malas palabras, burlas, entre otras, y en el segundo caso; empujones, y peleas. Por consiguiente, se observó la reacción de la docente, la cual actuó de manera tradicional, pues no supo manejar esos comportamientos disruptivos y por lo tanto, la única salida fue la exclusión de ese alumno o alumnos del salón clase. Para poder manejar esas conductas, llegaron a la conclusión de crear una guía didáctica para el maestro, la cual le permitiera un buen desarrollo de las clases y un manejo adecuado de estas conductas. Por esta razón este proyecto es de vital importancia, puesto que nos dan a conocer, que la conducta disruptiva se viene presentando con más fuerza a nivel escolar, y que el docente no tiene una herramienta en la que se pueda basar para poder manejar dichos comportamientos, los cuales fomentan la indisciplina y el desorden.

⁴ MATEUS GONZÁLEZ, Leonel Alexander y HERNÁNDEZ RAMOS, Yuli Catherine. Guías didácticas de apoyo al docente de aula, para manejar las conductas disruptivas de los estudiantes del curso 501 de I.E.D Tabora sede A. Bogotá, 2012. Trabajo de Grado. Universidad Libre. Facultad Ciencias de la educación. Área de Educación básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes.

En segundo lugar encontramos a las autoras; María Patricia Cabrera Supliguicha y Martha Karina Ochoa Briones, en su proyecto titulado: “*Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clases*”⁵, proyecto de investigación realizado en la Universidad de Cuenca - Ecuador, Facultad de Psicología, 2010. Este proyecto es de gran importancia, pues nos da a conocer el concepto, los tipos y las implicaciones que traen las conductas disruptivas a interior de las clases, causando lo que se conoce como indisciplina escolar, la cual da origen a un clima de clase desagradable y lleno de dificultades a la hora de realizar actividades. Esta investigación llega a varias conclusiones, en donde destacamos dos de ellas, la primera; es crear estrategias en donde se permita participar a todos los estudiantes buscando una óptima relación, y la segunda; es el diseño de programas educativos en los cuales se trabajen los valores. Para ello es necesario el acompañamiento de los padres de familia y el profesorado, pues es el maestro el que decide la metodología y estrategias que utilizara para el proceso de enseñanza- aprendizaje del estudiante, los cuales tienen como objetivo no desarrollar espacios en los que aparezcan las conductas disruptivas y es el padre de familia, la persona que conoce, protege y comparte más tiempo con el estudiante.

Por otro lado encontramos los juegos cooperativos, en el cual traemos a referencia el siguiente trabajo de grado: “*los juegos cooperativos, una forma de mejorar y fortalecer la convivencia en los cursos 1° y 3°, del colegio I.E.D Marco Tulio Fernández, sede D jornada tarde*”⁶. Por los estudiantes: Wanda Marcela Chaparro Ávila y Juan Nicolás Suarez Ortiz, de la Universidad Libre, Facultad Ciencias de la educación, 2013. En este trabajo de grado nos hablan de las actitudes y

⁵ CABRERA SUPLIGUICHA, María Patricia y OCHOA BRIONES, Martha Karina. Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clases. Ecuador, 2010. Trabajo de Grado. Universidad de Cuenca – Ecuador. Facultad de Psicología.

⁶ CHAPARRO ÁVILA, Wanda Marcela y SUAREZ ORTIZ, Juan Nicolás. Los juegos cooperativos, una forma de mejorar y fortalecer la convivencia en los cursos 1° y 3°, del colegio I.E.D Marco Tulio Fernández, sede D jornada tarde. Bogotá, 2013. Trabajo de grado. Universidad Libre, Facultad Ciencias de la Educación.

comportamientos de los niños, en los cuales sale a flote la mala convivencia, la cual perjudica las buenas relaciones entre estudiantes, haciendo que se desenvuelvan peleas y un mal clima escolar. Para mejorar la convivencia, llegaron a la conclusión que es el juego una herramienta útil, pues este es muy importante para el desarrollo del niño. De este modo, utilizaron los juegos cooperativos, en donde se busca mejorar los lazos de amistad, ya que con este, participan todos sin exclusión alguna, se logran valores como la tolerancia, respeto, entre otros, no se trata de competir sino de divertirse y sobretodo, de trabajar en equipo. Como conclusiones importantes de este proyecto podemos nombrar las siguientes; la primera, es que el juego cooperativo mejora las relaciones interpersonales, logrando una buena comunicación y un buen trabajo en equipo, aunque al implementar estos juegos al principio sea un poco complicado, después de dos sesiones se va comprendiendo la idea del juego; en segundo lugar, encontramos la importancia de crear estrategias para disminuir malos comportamientos, con el fin de mejorar el ambiente escolar; y por último, la importancia de incentivar valores en los grados iniciales, puesto que desde esas etapas se pueden lograr cambios en los comportamientos y actitudes, con el fin de formar personas que contribuyan al cambio de la sociedad.

Por consiguiente, las investigaciones anteriormente nombradas, dan solidez y veracidad a este proyecto, ya que dan a conocer que las conductas disruptivas si se presentan en el contexto escolar y son las causantes de una mala convivencia y peleas entre los estudiantes, además de como el docente actúa de manera tradicional, pues no tiene un pleno manejo cuando se presentan estas conductas y por ende excluye a los estudiante que las presentan. Por otra parte, vemos como el juego cooperativo se puede aplicar con niños de edades iniciales y además que si es una estrategia adecuada para mejorar la convivencia escolar, pues estos hacen que todos los estudiante trabajen en equipo, se respeten y sobretodo no se excluyan, fomentando así un clima escolar agradable en donde se lleven a cabo las actividades de manera ordenada.

De este modo, dan cuenta que es importante intervenir en estos comportamientos en edades iniciales, pues es aquí, en donde podemos hacer cambios favorables en las conductas del niño, ayudándolo a que mejore y a que se relacione respetando al otro y sobretodo generando un ambiente de comunicación y aprendizaje.

De acuerdo a eso, los juegos cooperativos si ayudarían a disminuir las conductas disruptivas de los estudiantes y al mismo tiempo a construir valores en cada uno, los cuales ayuden a promover una sociedad de cambio y ejemplo, en donde se pueda convivir sanamente.

2.4. OBJETIVOS

2.4.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo que permita disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes de transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, por medio de una propuesta pedagógica

2.4.2. ESPECIFICOS

Identificar y categorizar las conductas disruptivas que se presentan con más frecuencia en el grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay.

Diseñar una propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo.

Aplicar la propuesta pedagógica a los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay.

Evaluar la propuesta pedagógica

2.5. JUSTIFICACIÓN

La importancia de llevar a cabo este proyecto de investigación es porque al interior de la escuela se están generando conductas disruptivas, tales como peleas entre compañeros, falta de atención e irrespeto, las cuales crean situaciones conflictivas tanto para el alumno como para el docente, pues interfiere en la enseñanza-aprendizaje, ya que transforma el ambiente escolar en una zona de permanentes discordias entre estudiantes, generando así dispersión y dificultad a la hora de realizar trabajos en equipo.

Por esta razón veo la necesidad de intervenir ante esta problemática, ya que es a temprana edad en donde podemos conseguir cambios favorables en la conducta de los estudiantes, aprovechando la clase de educación física como un espacio en el cual se implemente el juego cooperativo, pues es este, el que fomenta valores, ayuda a la interacción y lo más importante es que se trabaja en equipo; “los juegos cooperativos son percibidos por los estudiantes como una fuente de diversión que permite una participación de todos, reduciéndose, durante sus prácticas, los comportamientos agresivos y pasivos”. De esta manera se intenta reducir las conductas disruptivas tales como; agresividad, falta de atención, poca tolerancia, e individualismo, buscando así la consecución de objetivos similares y el bien común.

Por consiguiente, al promover el juego cooperativo en el aula de clase, se generara espacios de convivencia y tolerancia, así como la conciencia de trabajo en equipo y la importancia de crear vínculos sociales en la primera infancia; en donde la educación y dicho juego sean los vehículos para lograr los objetivos propuestos, beneficiando en primera instancia a los alumnos de preescolar de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, así mismo a los docentes, luego a sus respectivas familias, y por ultimo a la comunidad en general; pues el juego y una buena educación son herramientas sociales de aprendizaje y más en la infancia, donde

somos más vulnerables a imitar comportamientos de nuestros docentes, padres y personas que pasan el mayor tiempo con nosotros.

“La escuela ha sido y es uno de los instrumentos principales de socialización y, en cuanto tal, su misión es transmitir a las nuevas generaciones los valores, hábitos, normas y pautas sociales dominantes con el fin último de asegurar la reproducción del orden social vigente en cada momento. Si la sociedad en la que la escuela se integra está impregnada de modelos y sistemas generadores de violencia, estos moldearán inevitablemente el modo de ser de los jóvenes”⁷.

Por consiguiente, es importante hacernos cargo de las problemáticas de nuestros infantes pues son el futuro de nuestro país y la enseñanza de generaciones próximas. Si la escuela es un motor de cambio y vínculo con la sociedad, debemos utilizarla para generar conciencia y comportamiento sano en los estudiantes de manera que estos convivan y trabajen colectivamente.

⁷ ÁLVAREZ VILLA, Javier. Violencia Escolar: Sociedad Violenta y Seudodemocracia, pág. 261

3. REFERENTES TEORICOS

Es necesario construir un marco teórico el cual soporte la presente investigación, en donde se dará a conocer los diferentes conceptos tales como: conductas disruptivas, juegos cooperativos, y demás aspectos los cuales serán de gran importancia para el desarrollo y explicación del mismo.

3.1. EL JUEGO

Según el autor Huizinga “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas”⁸. Es así, un espacio de libertad en el que el niño expresa lo que siente, pues “El juego brinda al niño el placer de los sentidos; al jugar el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que el emite”⁹.

De esta manera, vemos que el juego no solamente es diversión, también es conocimiento y libertad, pues permite al niño explorar y conocer las diferentes formas de ver el mundo, dejando a un lado las preocupaciones y tristezas que lo invaden en aquellos momentos.

En edades tempranas, el juego es el complemento de la vida del niño, pues es el espacio en que puede socializar, expresar y opinar lo que piensa, aspecto importante el cual hace que comparta y establezca lasos de amistad. Además de ello, el juego es primordial en la infancia, pues gracias a este, el niño desarrolla un

⁸ HUIZINGA, Johan. Concepto de Juego. En: ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 42

⁹ GONZALEZ GARZA, Ana María. Programa de desarrollo humano: Nivel Preescolar. México: Trillas. Pág. 73, 74

sinfín de habilidades y destrezas, las cuales serán de gran importancia para su desarrollo y diario vivir.

Por otro parte, es muy significativo tener en cuenta que; “El juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo”¹⁰. Es por eso que en la escuela se debe incentivar al niño a que juegue, pues no solamente hacemos que se divierta, si no también que desarrolle y mejore habilidades tanto físicas como comportamentales, logrando así un bienestar en común y un mejor desarrollo sí mismo.

3.1.1. CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Según los autores Huizinga y Callois¹¹ nos dan a conocer las siguientes características fundamentales del juego:

- **ES UNA ACTIVIDAD**, la cual está dedicada al disfrute, la libertad y la expresión.
- **ES LIBRE**, los que quieran puede participar, no se puede obligar a ningún integrante a que haga parte de este.
- **DELIMITADA**, se acordara; tiempo que se jugara y espacio dentro del cual se ejecutara el juego.
- **REGLAMENTADA**, normas que crean los integrantes que jugaran, las cuales deberán cumplir.

¹⁰ Ibit., pág. 74

¹¹ HUIZINGA, Johan. Concepto de Juego. En: ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 42

De esta manera, es importante tener claro que el juego es una actividad en donde se expresa lo que se siente o piensa, es un espacio de libertad en el que se participa sin ser obligados, en donde los mismos integrantes crean y modifican las reglas de juego. En conclusión, el juego es una actividad libre, en el cual los participantes crean, socializan y al mismo tiempo se divierten.

3.1.2. FUNCIÓN DEL JUEGO

En cuanto a la función del juego, es importante conocer que este no solamente desarrolla la parte motriz del ser humano, sino también lo referente al comportamiento e interacción con el otro, lo cual es gran importancia, pues nos ayuda a conocer variedad de aspectos con respecto a los demás, como: gustos, fortalezas, debilidades, intereses, entre otros. De este modo, el autor Wallon¹² nos confirma lo anteriormente dicho, a través de las siguientes funciones del juego:

- **FUNCIÓN SENSORIO – MOTRIZ.** No solamente en el juego se desarrolla o se enfoca en aspectos de habilidad, sino también la parte de sensorial del niño.
- **FUNCIÓN ARTICULADORA.** Se ve directamente implicada la memoria y la parte cognitiva del niño, haciendo que este relacione y de respuesta a un problema.
- **FUNCIÓN SOCIALIZADORA.** Mientras el niño desarrolla habilidades jugando, al mismo tiempo interactúa con el otro, estableciendo así, lasos de amistad.

¹²WALLON, Henri. El juego y su clasificación. En: ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 56

Según lo anterior, podemos decir que cada función cumple un papel fundamental dentro del juego, pues no solamente se busca el desarrollo de habilidades motrices, sino también de habilidades cognitivas y habilidades comunicativas, las cuales permitan establecer diálogos, acuerdos y estrategias con el otro, y de esta manera dar a conocer al juego como una actividad no solo de habilidades y destrezas sino también como un espacio para socializar con los demás.

3.2. EL JUEGO COOPERATIVO

“Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”¹³ Por consiguiente este permitirá la integración de todos, independientemente las habilidades de cada uno, con el fin de lograr un bien en común, en este caso sería para el equipo.

Por consiguiente, el juego cooperativo promueve las relaciones interpersonales, logrando así un espacio en el que se permita el desarrollo de actividades, destacando los valores, la diversión y por supuesto la colaboración. Se hace necesario destacar que no se trata de competir con el otro, al contrario, todos forman un equipo con los mismos objetivos, asumiendo que cada uno tendrá responsabilidades, y que con un buen desempeño estos se cumplirán.

Es importante conocer un poco más acerca de los juegos cooperativos, para ello presentamos un diagrama de la autoría del señor Carlos Velázquez callado, en el cual nos da a conocer las principales diferencias entre el juego cooperativo y competitivo;

¹³ GARAIGORDOBIL, Maite. El juego cooperativo. En: MORALES GARCIA, Raquel. Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años en el jardín de Sangolquí. Ecuador, 2012. Tesis de grado, Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos solo para algunos.	Son divertidos para todos.
Algunos jugadores experimentan un sentimiento de derrota.	Todos los jugadores tienen un sentimiento de victoria.
Algunos jugadores son excluidos por falta de habilidad.	Todos participan independientemente de su habilidad.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
División por categorías: niños – niñas, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de grupos que juegan creando un alto nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Los jugadores participan en los juegos más tiempo, lo que les permite desarrollar sus capacidades.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” les sucede a los otros.	Se aprende a solidarizarse con los sentimientos de los otros, deseando también su éxito.
Los jugadores están desunidos.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en los algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece.

Pocos tienen éxito.	Todos encuentran un camino para crecer y desarrollarse.
---------------------	---

Tabla 2. Diferencias entre juegos competitivos y cooperativos, “la pedagogía de la cooperación en educación física”, Brotto 2001, p. 65.

Según el diagrama anterior, encontramos muchas diferencias entre las dos clases de juegos, en cuanto al competitivo; gana el que tenga más habilidades, en donde si es juego por equipos, excluyen a las niñas, puesto que se ha creado esa idea de que no son fuertes, cuando alguno de los integrantes hace algo mal, se echan culpas, haciendo sentir mal al compañero que se equivocó, cuando se pierde, demuestran envidias, desinterés y malos comportamientos. Todo lo contrario sucede con los juegos cooperativos, pues estos logran que todos los jugadores se diviertan, no importa si unos tienen más habilidades que los otros, no hay exclusión, todos participan en unidad, se ayudan unos con otros, reflejando valores como: la tolerancia, respeto y solidaridad, el triunfo es para todos, en otras palabras, se trata de jugar en equipo.

3.2.1. EL JUEGO COOPERATIVO Y SUS CARACTERISTICAS

Es importante conocer las principales características del juego cooperativo, las cuales lo identifican, describen, y sobretodo lo diferencian de las demás clases de juegos, según al autor Orlick¹⁴, nos dice que el juego cooperativo;

- **LIBERA DE LA COMPETICIÓN.**

Se trata de participar activamente, dejando a un lado la intensión de sobresalir y de ser mejor que el otro.

¹⁴ ORLICK, Terry. Características de los Juegos Cooperativos. En: VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La Pedagogía de Cooperación en Educación Física, Los Juegos Cooperativos. Editorial KINESIS. pág. 51-52

- **LIBERA DE LA EXCLUSIÓN.**

Lo que se quiere es que todos participen sin excepción alguna, sin importar quien tenga más habilidades que otro.

- **LIBERA PARA CREAR.**

Da libertad a que los integrantes puedan crear nuevas normas, haciendo que todos participen y expresen lo que piensan con el fin de favorecer el desarrollo del juego.

- **LIBERA LA POSIBILIDAD DE ELEGIR.**

Da la posibilidad de que los integrantes escojan si quieren participar, de que puedan crear nuevas normas, todo con el fin de contribuir al desarrollo de un mejor juego.

- **LIBERA DE AGRESIÓN.**

Al trabajar en equipo, se pretende que todos se comuniquen asertivamente y que brinden ayuda al otro, de esta manera se olvidan los disgustos y malos entendidos y se dejan a un lado las agresiones.

En vista de lo anterior, cabe resaltar que estas cinco características, concluyen que: el juego cooperativo, es un juego que promueve las relaciones interpersonales, los espacios libres de agresión, la no competencia y la participación de todos sin exclusión alguna. Es importante tener en cuenta estas características, puesto que son primordiales a la hora de diferenciarlo de las demás clases de juegos.

3.2.2. TIPO DE JUEGOS COOPERATIVOS

A partir del juego cooperativo se desprenden unos tipos de juego, los cuales no solo están enfocados en el trabajo en equipo, sino también en diferentes aspectos, tales como el conocimiento, la confianza, la comunicación, entre otros. En cuanto a estos tipos de juego cooperativo es necesario nombrar a la autora Garaigordobil¹⁵, de quien se tomaron los siguientes;

- **JUEGOS DE CONOCIMIENTO**

En cuanto al juego de conocimiento es importante que el niño descubra los aspectos propios que lo identifican a él y a los demás integrantes del grupo, estableciendo así, las características más importantes o sobresalientes de cada uno.

- **JUEGOS DE AFIRMACIÓN**

Promover en el niño la confianza y aceptación de sí mismos y del otro, respetando las diferencias, debilidades y limitaciones de cada uno, teniendo en cuenta que todos somos diferentes y por tanto debemos ser tolerantes.

- **JUEGOS DE COMUNICACIÓN Y CONDUCTA PRO SOCIAL**

Estos juegos promueven la comunicación interna verbal y no verbal, y la ayuda al prójimo, facilitando así la interacción social y el apoyo al otro, demostrando así la nobleza e interés por auxiliar.

- **JUEGOS DE CREATIVIDAD**

¹⁵ GARAIGORDOBIL, Maite. El juego cooperativo. En: MORALES GARCIA, Raquel. Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años en el jardín de Sangolquí. Ecuador, 2012. Tesis de grado, Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales.

En los juegos de creatividad se promueve la imaginación e innovación por parte de los integrantes, permitiendo así, la libertad de expresar lo que piensan y sienten, logrando así un mejor desarrollo personal y grupal, y al mismo tiempo contribuir a un mejor desarrollo juego.

- **JUEGOS DE DISTENCIÓN**

El juego de distención, es el que permite que no haya competencia entre los integrantes, permitiendo así, que la tensión disminuya y que se logre el disfrute en equipo.

- **JUEGOS DE CONFIANZA**

Estos juegos permiten crear y fortalecer la seguridad en sí mismos y en los demás integrantes del grupo, promoviendo así, el compañerismo y la familiaridad con el grupo.

- **JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

Estos tipos de juegos desarrollan en los integrantes la capacidad de escucha, beneficiando la toma de decisiones colectiva ante los conflictos, y dando soluciones a los inconvenientes que se presenten.

Según los tipos de juego cooperativo consignados anteriormente, podemos decir que es muy importante el conocimiento de los mismos, puesto que ellos nos orientan en el desarrollo de lo que pretendamos hacer, cabe resaltar que hay que tener en cuenta la edad, pues es un factor de gran importancia teniendo en cuenta que; es el desarrollo del niño el cual nos permite implementar y avanzar en el juego.

Por consiguiente, los tipos de juego cooperativo seleccionados son:

De conocimiento, de comunicación y conducta prosocial y de resolución de conflictos, pues es importante iniciar con juegos básicos, los cuales permitan un

conocimiento mejor de todos, y al mismo tiempo promuevan la comunicación interna del grupo y la ayuda al prójimo. De este modo, promovemos un buen desarrollo del trabajo en equipo y una buena solución de conflictos.

3.2.3. EL JUEGO COOPERATIVO EN LA ESCUELA

En la escuela, es importante generar situaciones nuevas, en las que se busque mejorar y fortalecer los puntos más débiles y sobre todo los que están generando un clima escolar tenso y no agradable. Por esta razón se diría entonces que el juego cooperativo, es fundamental, pues que mejor que desde edades tempranas, en este caso el grado transición se creen relaciones interpersonales en las que prime la tolerancia y el respeto tanto por la clase como por los demás compañeros, logrando así un espacio agradable y sin agresiones.

Para Carlos Velázquez Callado,

“los juegos cooperativos nos brindan otro modo de relacionarnos con los otros, no se trata de superar a nadie, de ser mejor que nadie, sino de ver qué retos podemos superar juntos. Valores como la inclusión, la creatividad, la solidaridad, la colaboración, el dialogo..., están por encima del resultado. Lo importante en el juego cooperativo es el proceso, la diversión, las relaciones constructivas con las otras personas, el error no es más que un elemento de ese proceso, algo que nos sirve para aprender, para buscar y probar juntos nuevas soluciones que aumenten la diversión y nos hagan crecer como grupo”¹⁶.

De este modo, lo que busca el juego cooperativo al interior de la escuela, es fomentar un ambiente en el que prime la tranquilidad, la buena actitud y el respeto; pues de esta forma se lograra desarrollar cualquier actividad de manera ordenada, logrando en el estudiante su atención y participación en clase. Además, trabajando

¹⁶ VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La Pedagogía de Cooperación en Educación Física, Los Juegos Cooperativos. Editorial KINESIS. pág. 56

en equipo se conseguirá que se ayuden entre ellos, dando oportunidad a que todos participen de manera equitativa, respetando las opiniones y decisiones del otro, teniendo en cuenta que todos conforman un equipo de trabajo.

3.2.4. EL JUEGO COOPERATIVO PARA UNA MEJOR CONVIVENCIA

La convivencia dentro del aula de clase, es uno de los factores más importantes dentro del contexto escolar, pues es aquella la que permite realizar actividades o por el contrario no las deja llevar a cabo, Autores como; Carlos Velázquez Callado, nos da a conocer los efectos del juego cooperativo dentro del ámbito educativo, diciendo que; “Estos permiten que los niños desarrollen su creatividad, mejoren sus relaciones interpersonales y sobretodo disminuyan los conflictos entre ellos”¹⁷. Además, “los juegos cooperativos son percibidos por los estudiantes como una fuente de diversión que permite una participación de todos, reduciéndose durante su práctica, los comportamientos agresivos y pasivos”.¹⁸

De este modo, vemos que al promover el juego cooperativo en las aulas de clase, fomentamos el grado de creatividad y de participación de los estudiantes, logrando así, diversión, trabajo en equipo y por ende reducción en los comportamientos agresivos. Por consiguiente, lo que se busca es que aprendan a convivir en comunidad, aceptando las fortalezas y dificultades propias y del otro, promoviendo de esta manera el respeto la tolerancia y la paz.

3.3. CONDUCTAS DISRUPTIVAS

¹⁷ VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La Pedagogía de Cooperación en Educación Física, Los Juegos Cooperativos. Editorial KINESIS. pág. 64

¹⁸ Ibit., pág. 64

Las conductas disruptivas son aquellos actos en los que se presenta alguna agresión, los cuales impiden la enseñanza - aprendizaje, y por consiguiente dan como resultado un clima escolar tenso, en el que sobresale la mala convivencia.

Para las Autoras; Supliguicha María y Briones Martha “Las conductas disruptivas son llamadas así, debido a que su presencia dentro del aula de clases, implica la interrupción en el desarrollo evolutivo de niños y niñas, imposibilitándolos para crear y mantener relaciones sociales saludables, tanto con adultos, como con los compañeros de aula”¹⁹.

Por consiguiente, es importante tener presente que dichas conductas forman parte del diario vivir, estas se dan con gran frecuencia en el contexto escolar, pues es aquí en donde se encuentran variedad de personalidades y comportamientos, los cuales varían constantemente, sin duda estas conductas no solo afectan al alumnado, sino también al docente, puesto que impide la realización de actividades, fomentando la falta de atención y el desorden.

3.3.1. CATEGORIAS DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS

En cuanto a las categorías de las conductas disruptivas tomamos las que plantea la autora Gotzens, las cuales son las siguientes:

- **MOTRICES:** estar fuera del asiento, dar vueltas por la sala, saltar, , balancearse, ponerse de rodillas sobre la silla.
- **RUIDOSAS:** golpear el suelo con los pies, hacer ruidos molestos, lanzar objetos, empujar sillas o mesas.

¹⁹ CABRERA SUPLIGUICHA, María Patricia y OCHOA BRIONES, Martha Karina. Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clases. Ecuador, 2010. Trabajo de Grado. Universidad de Cuenca – Ecuador. Facultad de Psicología.

- **VERBALES:** conversar con otros, llamar al profesor para conseguir la atención, gritar, cantar, reír, llorar.
- **AGRESIVAS:** pegar, empujar, pellizcar, abofetear, golpear con puños, pies y objetos, arrebatarse objetos, destrozar la propiedad ajena.
- **DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE:** volver la cabeza y/o el cuerpo hacia otro compañero, mostrar objetos a otros, observar a otros largamente, realizar actividad distinta al objetivo de la clase.

En otras palabras, las conductas disruptivas se categorizan dependiendo a los comportamientos que presentan los estudiantes, siendo las más reiterativas a nivel escolar; las verbales y agresivas, pues éstas hacen referencia a malas palabras y tratos bruscos hacia otros compañeros, pues estas son una de las maneras por la cual el ser humano expresa sus inconformidades, en donde cada vez se hacen más reiterativas y violentas, si en el hogar o en el contexto que lo rodea no hay comunicación alguna, el único medio de resolver los problemas es a golpes y malas palabras.

De este modo, estas categorías nos sirven para encasillar los diferentes comportamientos, identificando de manera más fácil a que grupo pertenece y por ende buscar solución más rápidamente, facilitando así la creación de nuevas estrategias enfocadas a cada caso en específico.

3.3.2. CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN EL AULA DE CLASE

El principal lugar en donde se manifiestan las conductas disruptivas, es la escuela, pues es ahí, en donde se encuentran diferentes tipos de personas, todas

con intereses, comportamientos e historias distintas, las cuales generan ciertos desacuerdos entre ellos mismos, logrando así, discusiones y agresiones.

Cuando se habla de conducta disruptiva al interior del aula de clase, es necesario nombrar a los autores Garrido y Pérez, los cuales dicen que; “Se denomina conducta disruptiva en el aula de clase, a la conducta que manifiesta el estudiante y que interfiere con su proceso de aprendizaje, alterando la adquisición y el desarrollo de habilidades básicas, en sí mismo o en sus compañeros de aula”²⁰.

Por consiguiente, se puede afirmar que dichas conductas, no permiten llevar a cabo actividades, pues interfieren en la interacción entre compañeros y en el desarrollo de sus habilidades, transformando el entorno, de tal manera que en este prime las agresiones y la poca atención. Estas conductas no solo se dan a nivel escolar, así mismo se pueden llegar a presentar en la familia, pues estos también hacen parte del contexto en el que se desenvuelve el niño.

3.3.3 CONDUCTAS DISRUPTIVAS Y SUS CONSECUENCIAS DENTRO DEL CONTEXTO ESCOLAR.

La conducta disruptiva, es uno de los tantos problemas que abarca el contexto escolar, el cual comprende gran variedad de términos, como lo son; la agresividad, gritos, falta de atención, entre otros; es un tema que no ha dejado de existir, y actualmente se ha notado con más frecuencia en el aula de clase, puesto que trae consigo gran variedad de consecuencias, como lo nombran los autores Castejón, Juan Luis y Navas Leandro “La conducta disruptiva interfiere en la integración social del alumno, en el bienestar de sus compañeros, en la tarea profesional del

²⁰ GARRIDO Y PÉREZ. Consecuencias de las Conductas Disruptivas. En: CASTEJON, Juan Luis y NAVAS, Leandro. Aprendizaje, desarrollo y difusiones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria. Editorial ECU (Editorial Club Universitario) Pág. 319

docente y, en los casos más extremos, en la estabilidad personal y en la integridad física del alumno”²¹.

- **INTEGRACIÓN DEL ALUMNO.**

En cuanto a la integración social del alumno, hacemos referencia a; Cuando hay conductas disruptivas en el aula de clase, no se puede establecer relaciones de compañerismo, puesto que el clima escolar interferirá.

- **BIENESTAR DE SUS COMPAÑEROS.**

Al presentarse conductas disruptivas, algunos de los estudiantes serán los perjudicados, ya sea por agresiones verbales o agresivas, dando como resultado peleas o discusiones.

- **TAREA PROFESIONAL DEL DOCENTE.**

Cuando hay conductas disruptivas, el docente no genera enseñanza-aprendizaje, puesto que no todos los estudiantes están prestando atención, de tal modo que no pueden culminar sus actividades y por lo mismo debe dedicar más tiempo a los contenidos.

- **INTEGRIDAD FÍSICA DEL ALUMNO.**

En algunos casos dichas conductas, pueden generar lesiones en los estudiantes. Haciendo que estos sientan miedo o no vuelvan a participar en actividades.

Según lo citado anteriormente, las conductas disruptivas traen consecuencias, no solo para el estudiante que las presenta, sino también para los demás compañeros y el docente, pues éstas de una u otra manera perjudican el buen desarrollo de la clase y la integridad del alumno, haciendo que se incrementen las discusiones, peleas y falta de atención, logrando así que el docente tenga que

²¹ Ibit., Pág. 319

destinar más tiempo para su enseñanza, y que el estudiante agredido deje de expresarse en el aula de clase por temor o inseguridad.

3.4. ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO

Para el desarrollo de este proyecto es importante y necesario conocer las diferentes etapas del desarrollo cognoscitivo, para ello es importante nombrar al autor Piaget²², quien nombra cuatro estadios por los que transita el niño de acuerdo a su edad o evolución. Siendo los siguientes:

- **ETAPA SENSORIOMOTRIZ** (2 primeros años)

Consiste en la presencia de comportamientos naturales del niño, como: succionar, observar, entre otros, en donde este va adquiriendo nuevos esquemas motrices.

- **ETAPA PREOPERACIONAL** (2 a 7 años)

Aquí, el niño tiene un pensamiento egocéntrico, en donde todavía no asume la perspectiva de otra persona, pues está enmarcado en el yo, además de ello tiene un pensamiento de centración, en la cual el niño presta su atención a las características relevantes de los objetos.

- **ETAPA OPERACIONES CONCRETAS** (7-11 años)

En esta etapa el niño ya puede hacer operaciones mentales, lo cual permite que cambie de ejercicios físicos a ejercicios mentales, además de ello, adquiere la conservación, lo cual hace referencia a que las propiedades físicas de los objetos no cambian si no se les aumenta o disminuye algo, así la forma del objeto sea otra.

²² PIAGET, Jean. Etapas de desarrollo cognoscitivo. En: GERRIG, Richard y ZIMBARDO, Philip. Psicología y vida, Pearson Educación México. Decimoséptima edición. pág. 325-328

- **ETAPA OPERACIONES FORMALES** (11 años en adelante)

Aquí, ya son capaces de crear preguntas en donde utilizan la lógica y el pensamiento abstracto, trayendo realidades imaginables y repuestas coherentes.

En cuanto a las etapas del desarrollo cognoscitivo, es importante tener en cuenta que de acuerdo a las edades del niño se van desarrollando diferentes habilidades, ya sean comportamentales o cognoscitivas, no necesariamente se dan en todos los niños de manera igual, en algunos casos puede demorarse el cambio entre una etapa y la otra.

En cuanto a la etapa preoperacional, la cual está conformada por edades de 2 a 7 años, es importante tener en cuenta que el egocentrismo se presenta en esta etapa, pues todavía el niño está ligado a pensar y hablar solo del yo, pero esto no quiere decir que no puedan trabajar en equipo, por el contrario, en las edades de 5 y 6 años, cuando ingresan a la escuela tienden a relacionarse de manera más sutil con el otro, estableciendo lasos de amistad.

3.4.1 PATRONES CONDUCTUALES DEL NIÑO

Con el pasar del tiempo, el niño presenta variedad de comportamientos dependiendo su edad y desarrollo, los cuales van generando conductas asociales y sociales, como lo nombra la autora Hurlock²³ en la siguiente tabla:

Patrones conductuales sociales	Patrones conductuales asociales
Cooperación: Son pocos los niños que	Negativismo: El negativismo es

²³ HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño: Conducta Social. 2da Edición. México: Mc Graw-Hill, 1982. pág., 253-254

<p>aprenden a jugar o trabajar con otros en forma cooperativa, hasta los cuatro años de edad. Cuantas más oportunidades tengan para hacer las cosas juntos, tanto más rápidamente aprenderán a realizarlas de modo cooperativo.</p> <p>Rivalidad: Cuando la rivalidad hace que los niños se esfuercen en hacer lo mejor posible, contribuye a su socialización; sin embargo, si se expresa en peleas, conduce a una mala socialización.</p> <p>Generosidad: La generosidad, tal y como se pone de manifiesto en la disposición para compartir sus cosas con otros, aumenta a medida que disminuye el egoísmo y conforme los niños aprendan que la generosidad conduce a la aceptación moral.</p> <p>Simpatía: Los niños pequeños son incapaces de tener conductas de simpatía en tanto no se encuentren situaciones similares a las de las personas afectadas. Expresan su simpatía, tratando de ayudar o consolar a una persona angustiada.</p>	<p>resistencia a las presiones de los demás para comportarse de cierto modo. Se inicia durante el segundo año de vida y alcanza la cumbre desde los tres y los seis años. Las expresiones físicas, similares a los berrinches, ceden su lugar gradualmente a negativas verbales para hacer lo que les pide o se les dice que hagan.</p> <p>Agresión. La agresión es un acto real o amenazado de hostilidad, casi siempre no provocado por otra persona. Los niños pueden expresar su agresividad mediante ataques físicos o verbales a otros, casi siempre un niño menor que ellos.</p> <p>Peleas. Las peleas son disputas airadas que se inician, en general, cuando una persona ataca a otra sin provocación. Las peleas difieren de la agresión, en primer lugar, por que incluyen a dos o más personas, mientras que la agresión es un acto individual y, en segundo, porque unas de las personas que participa en una pelea desempeña un papel defensivo, mientras que, en la agresión, el papel</p>
---	---

<p>Empatía: Es la habilidad para ponerse en el lugar del otro y experimentar lo mismo que esa persona. Esto se desarrolla solo cuando los niños pueden entender las expresiones faciales y el habla de los demás.</p> <p>Dependencia: La dependencia de otros para obtener ayuda, atención, y afecto, les sirve como motivación a los niños para comportarse de modos socialmente aprobados. Los niños independientes carecen de esta motivación.</p> <p>Amistad: Los niños pequeños demuestran su amistad, deseando realizar cosas para otros y con ello expresan su afecto.</p> <p>Falta de egoísmo: Los niños que tienen oportunidades y a los que se anima para que compartan sus cosas y que no están constantemente en el punto focal de la atención de la familia, aprenden a pensar en otros y a hacer cosas por ellos, en lugar de concentrarse en sus intereses y posesiones.</p> <p>Imitación: Al imitar a una persona bien</p>	<p>es siempre agresivo.</p> <p>Burlas y abusos. La burla es un ataque verbal a otros; pero en los abusos, el ataque es físico, en los dos casos, el atacante obtiene satisfacción al darse cuenta de la incomodidad de la víctima y los intentos que hace para responder en represarías.</p> <p>Conducta ascendente. La conducta ascendente es la tendencia a dominar a otros o a ser “déspota”. Si se dirige adecuadamente, puede ser un rasgo de liderazgo; pero por lo común no lo es.</p> <p>Egocentrismo. Casi todos los niños pequeños son egocéntricos, puesto que tienen tendencia a pensar en sí mismos y hablar solo sobre ellos. Esta tendencia se desvanecerá, permanecerá constante o se fortalecerá, depende, en gran parte, de la familia y la escuela.</p> <p>Prejuicios. Los fundamentos de los prejuicios se establecen a comienzos de la niñez, cuando los pequeños se dan cuenta de que algunas personas son de aspecto distinto y conductas diferentes a las suyas y que esas</p>
---	--

<p>aceptada por el grupo social, los niños desarrollan rasgos que contribuyen a su aceptación por el grupo.</p> <p>Conducta de afecto: A partir de las bases establecidas, los niños pequeños transfieren ese patrón de conducta a otras personas y aprenden a establecer amistades con ellas.</p>	<p>diferencias las consideran el grupo social como signo de inferioridad.</p> <p>Antagonismo sexual. Los niños evitan la asociación con las niñas o dedicarse a juegos de niñas, aprenden también que el grupo social considera los hombres superiores a las mujeres; sin embargo, a esta edad, los niños no tiene discriminaciones contra las niñas, aunque las evitan y se niegan a dedicarse a actividades que consideren propias de niñas.</p>
---	---

Tabla No 2 Patrones Conductuales en situaciones sociales, a comienzos de la niñez, Hurlock. Pág. 252.

Según la tabla anterior, podemos dar cuenta que en la niñez hay variedad de comportamientos y que estos pueden ser de tipo social o asocial, en donde los sociales, son aquellos en los que se demuestra; afecto, cooperación, amistad, entre otros, los cuales hacen que el niño aprenda a relacionarse y sobre todo a vivir en comunidad, algo diferente sucede con los asociales, pues son estos los que no permiten una relación agradable con el otro, estos podrían ser; agresiones, egocentrismo, peleas, burlas, entre otras, al expresar todos estos comportamientos el niño, establece una línea imaginaria entre él y los demás, pues no permite establecer lasos de amistad ni mucho menos de generosidad.

Por consiguiente, es importante tener en cuenta que estos comportamientos son propios de la niñez y que algunos de estos se reflejan más que otros, pues

también depende del entorno en el que se encuentre y si este le permite o no la expresión de dicho comportamiento.

Por otra parte se hace necesario hablar del cambio en las actitudes del niño cuando ingresa a la escuela, pues “Después de que los niños entran en la escuela y tienen contactos con más pequeños, comienza a desaparecer el interés por las actividades familiares. Al mismo tiempo, los juegos individuales ceden su lugar a los colectivos”²⁴. De este modo, el niño tiende a relacionarse más con su entorno y por su puesto con sus compañeros, pues empieza a encontrar similitudes entre él y los demás, por consiguiente dará importancia al juego en equipo más que al individual.

²⁴ HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño: Conducta Social. 2da Edición. México: Mc Graw-Hill, 1982. pág., 253-254

4. PERSPECTIVA METODOLÓGICA INVESTIGATIVA

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto, es de tipo Descriptivo – Proyectivo. Puesto que no solamente se detallaron situaciones, si no también se diseñó y ejecuto una propuesta pedagógica con el fin de dar solución a aquellas dificultades presentadas, gracias a este método de investigación.

Según el autor Rodríguez Moguel; la Investigación de tipo Descriptivo, “Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos”. “La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta”.²⁵ Por otra parte el autor Tamayo y Tamayo dice que la; “La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de prestarnos una interpretación correcta”.²⁶

En cuanto a lo anterior podemos decir que; la investigación de carácter descriptivo, es la que permite describir situaciones o acontecimientos que son observados o indagados, y que a partir de estos se puede llegar a obtener datos concretos que ayuden a determinar un problema en sí.

Por otra parte, para hablar de la investigación de tipo proyectiva, es necesario nombrar a la autora Hurtado, la cual dice que;

“Este tipo de investigación, consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo

²⁵ RODRIGUEZ MOGUEL, Ernesto. Metodología de la investigación. Universidad Juárez autónoma de Tabasco. México. Pág. 24-25

²⁶ TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 46

práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un proceso investigativo”²⁷.

Por consiguiente, la investigación de tipo proyectivo es aquella en dónde; en primer lugar se diagnostica el problema a resolver, luego se establecen varias alternativas que brinden solución, para luego seleccionar la mejor y por último con base a los requisitos anteriores se elabora una propuesta como solución al problema.

Desde de lo descriptivo – proyectivo, se logró definir específicamente lo que se iba a describir, en este caso las conductas disruptivas que demostraran los estudiantes para luego escribirlas y conocer con qué frecuencia se presentaban en el aula de clase, para ello fue necesario la construcción del marco teórico con los referentes necesarios.

Por consiguiente, se hizo una recolección de datos para conocer el resultado y con ello pasar al diseño de la propuesta pedagógica, pues con el diagnóstico del problema a investigar, en este caso las conductas disruptivas, se buscaron diferentes alternativas que ayudaran a disminuir este problema, en este caso se escogió el juego cooperativo, ya que éste permite la interacción y trabajo en equipo, dejando a un lado los comportamientos inadecuados dentro del aula de clase.

En base al diagnóstico y la alternativa escogida “El juego cooperativo”, se llevó a cabo el diseño de la propuesta pedagógica, la cual es la parte fundamental de este

²⁷ HURTADO DE BARRERA, Jacqueline. [citado 10 de enero del 2015]. [en línea] disponible en: <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/la-investigacin-proyectiva.html>

proyecto. Si no se hubiera utilizado la metodología nombrada anteriormente, no se habría obtenido los datos necesarios y por consiguiente no se tendría el diseño de la propuesta pedagógica.

Por consiguiente, la investigación Descriptiva – Proyectiva, nos permitió hacer un diagnóstico concreto de la problemática, para luego identificar las conductas disruptivas más frecuentes por parte de los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay y de esta manera escoger una alternativa que ayudara en la disminución de dicho problema, para luego, terminar en el diseño de una propuesta pedagógica, la cual se fundamentó en el juego cooperativo como una manera de disminuir las conductas disruptivas y fomentar una sana convivencia.

4.1.1 ETAPAS PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Para determinar las etapas que se utilizaran en la presente investigación es necesario nombrar al autor Tamayo²⁸, el cual nos da a conocer las siguientes en cuanto a la investigación descriptiva:

- Definir en términos claros y específicos qué características se desean describir.

En este caso, se describieron los diferentes comportamientos de los estudiantes de grado transición, enfocándonos, en aquellos casos en los que se presentaran conductas disruptivas con mayor frecuencia, con el fin de describir claramente dichas situaciones.

- Marco teórico

²⁸ TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 46

Aquí se dan a conocer los diferentes autores y su respectivo concepto, frente al tema a investigar, en este caso las conductas disruptivas, concepto, categorías, y consecuencias.

- Selección de técnicas de recolección de datos
 - Población
 - Muestra

En principio, el lugar de aplicación de los instrumentos fue la I.E.D Nidia Quintero De Turbay, grado Transición jornada tarde, en donde fueron asignados una población de 28 estudiantes, de la cual se trabajó con 21, pues los restantes estaban en refuerzo de tareas o no asistieron a la mayoría de las clases en las que se ejecutaron las actividades, se utilizó el diario de campo, en donde se registraban los datos más relevantes en cuanto a conductas y comportamientos dentro del aula de clase, además de esto se realizó una entrevista a la docente titular del grado transición en la cual se reiteró la presencia de dichas conductas. Por otra parte se realizó una encuesta la cual fue dirigida a las docentes de grado transición y a los estudiantes de grado once los cuales prestaban servicio social en dicho grado, con el fin de categorizar las conductas disruptivas más frecuentes dentro del contexto escolar.

- Recoger los datos.

- Descripción, análisis e interpretación de datos.

Análisis de la entrevista, diarios de campo, y encuesta e interpretación de los mismos.

Por consiguiente las etapas para la investigación proyectiva según la autora Hurtado²⁹ son:

- El investigador diagnostica el problema (evento a modificar)

Después de las observaciones y el diagnóstico realizado, se conoció el problema a investigar el cual fue “Conductas disruptivas”, comportamientos que impiden el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, pretendiendo así disminuir estas conductas.

- El investigador explica a qué se debe (proceso causal)

Después de haber conocido el problema a investigar, se buscan diferentes alternativas que ayuden a disminuir dichas conductas, por lo tanto se escogió el juego cooperativo como principal fuente de cambio, a partir de esto, se seleccionan una serie de juegos cooperativos que están dirigidos a cada categoría de análisis, (conducta disruptiva), luego de ello se aplican y se anotan los resultados de los mismos.

- El investigador desarrolla la propuesta con base en esa información.
(diseño de la propuesta)

A partir de los datos obtenidos y recolectados, se diseñó la siguiente propuesta +juego cooperativo – conductas disruptivas, en la cual se encuentran aspectos importantes y necesarios para el desarrollo de la misma, teniendo en cuenta contenidos claves como el juego cooperativo, sus características, y tipos de juegos cooperativos.

- Aplicación de la misma.

²⁹ HURTADO DE BARRERA, Jacqueline. [citado 10 de enero del 2015]. [en línea] disponible en: <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/la-investigacin-proyectiva.html>

4.2. ENFOQUE INVESTIGATIVO

El enfoque de la presente investigación es Mixto, el cual según Sampieri y Mendoza, (2008), “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”³⁰.

Es por esto que en el método mixto se debe tener claro que hay que integrar los datos cuantitativos y cualitativos, y que a partir de esto se debe obtener una información clara y precisa del acontecimiento o fenómeno investigado.

“En el enfoque mixto se suele presentar el método, la recolección y el análisis de datos, tanto cuantitativos como cualitativos, los resultados se muestran buscando consistencia entre los resultados de ambos enfoques”³¹

De este modo, la importancia de este enfoque dentro de esta investigación, es que los objetivos primordiales en cuanto al proyecto es describir, comprender y posteriormente interpretar los factores que inciden en la problemática planteada, pero para llegar a esos datos es indispensable asignar valores, los cuales den cuenta real del problema, y a partir de estos se logre análisis de datos en conjunto, integrando los descriptivo de las situaciones y el porcentaje de las mismas.

4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

³⁰ HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto. FERNANDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar. Metodología de la Investigación: Capítulo 17, Los métodos mixtos. Quinta Edición: Mc Graw-Hill / Interamericana Editores. pág. 546

³¹ M GOMEZ, Marcelo. Introducción a la metodología de la investigación científica. Primera edición: editorial brujas. Pág. 176-177

La población presenta las siguientes características:

- I.E.D Nidia Quintero de Turbay, Ubicada en la localidad Decima de Engativá, es una institución distrital, la cual cuenta con dos sedes, sede A y sede B. Esta es una Institución de formación mixta.
- En este caso la investigación se llevó a cabo en la sede B, la cantidad de estudiantes por grado oscila entre 28 a 32 estudiantes. El grado con el que se trabajo fue el de transición, con 28 estudiantes, hombres y mujeres, de los cuales se llevó a cabo la investigación con 21, pues el restante estaba en refuerzo de tareas o no asistieron cuando se llevaron a cabo la aplicación de la propuesta. Dos docentes; la titular a cargo de dicho grado y la docente de inglés, y 6 estudiantes de grado once, los cuales prestan servicio social en este grado.

4.4. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación, son procedimientos metodológicos y sistemáticos que tienen la facilidad de recoger información”.³² Por consiguiente, para la obtención de información se utilizaron varios técnicas de investigación, el primero fue la observación, en donde se prestaba atención y registraban los comportamientos más relevantes por parte de los estudiantes en las diferentes clases con el fin de identificar las conductas disruptivas, para esta técnica se utilizó el instrumento de la ficha de observación, la cual se diseñó teniendo en

³² DEYMOR B. Las técnicas de investigación. [Citado 10 de enero del 215]. [en línea] disponible en :

<http://www.eumed.net/librosgratis/2010e/816/TECNICAS%20DE%20INVESTIGACION.htm>

cuenta aspectos importantes tales como; el tema a observar, la descripción de lo observado y la fecha.

La segunda técnica; fue una entrevista, la cual fue dirigida a la docente titular del grado transición, con el fin de corroborar el diagnóstico inicial, para esto se utilizó el instrumento de preguntas estructuradas, en las cuales se tomaron los aspectos más importantes, respecto a las conductas disruptivas.

La tercer técnica de investigación, fue la encuesta, la cual fue dirigida a los docentes a cargo del grado transición y estudiantes de grado once que prestan el servicio social en ese curso, con el fin de categorizar las conductas disruptivas más frecuentes por parte de los estudiantes del grado transición, para esto se utilizó el instrumento cuestionario, el cual se conformó con preguntas denominadas abanico con solo una respuesta, construidas a partir del marco teórico en lo referente a conductas disruptivas, teniendo en cuenta a la autora Concepción Gotzens y sus parámetros.

Las técnicas de investigación que se utilizaran son las siguientes:

4.4.1. OBSERVACIÓN

Según el autor De Ketele, la observación; “Es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientado por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información”.³³ Dentro de esta técnica, se trabajó la observación directa, en la que el autor Galtung dice que; “Es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación”³⁴.

³³De Ketele, citado por; SAEZ CARRERAS, Juan, El educador social; técnicas de investigación. universidad de Murcia, secretario de publicaciones. Pág. 284

³⁴ TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 183-184

Según lo anterior, se puede decir que la observación, es un proceso el cual está encaminado hacia un objetivo, en este caso conocer los diferentes comportamientos que presentan los estudiantes de grado preescolar de dicha Institución.

Por consiguiente, Este medio nos permitió recolectar la información necesaria e importante para esta investigación, en donde se apuntaban aspectos importantes e irrelevantes con respecto a las actitudes y comportamientos de los estudiantes, los cuales no solo se presentaban en la práctica de educación física sino también en las demás clases. Aquí los docentes y estudiantes de servicio social fueron fundamentales para el desarrollo de dichas observaciones.

- ***Ficha de observación***

FICHA DE OBSERVACIÓN		
<i>Aspectos generales</i>		
<i>Fecha:</i>		
<i>Observador:</i>		
<i>No Observación:</i>		
Tema / aspectos a observar	Descripción	Comentarios

- *Diario de campo*

Diario de campo

Fecha: _____ Tipo de actividad: _____
Lugar: _____ Objetivo: _____

Descripción	Interpretación	Reflexión

Experiencia: | _____

Conclusión: _____

4.4.2. ENTREVISTA

Según el autor Tamayo y Tamayo, “La entrevista es la relación directa establecida entre el investigador y su objeto de estudio, a través de individuos o grupos con el fin de obtener testimonios orales”³⁵.

³⁵ TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 184

Por consiguiente la entrevista que se aplicó fue de carácter individual y planificado; en donde el autor Tamayo y Tamayo, nos dice que en esta entrevista; “Se dan a conocer aspectos concretos que se quieren explorar”.³⁶

Es de carácter Individual, ya que solo fue dirigida a la docente titular del grado transición, y planificado, puesto que se establecieron una serie de parámetros (7) en forma de pregunta con el fin de abordar sobre temas en específico. De este modo, se construyó una entrevista enfocada en; conductas disruptivas, frecuencia de estas en las demás clases, posibles consecuencias, y opinión de padres de familia y docentes frente a la presencia de estas, todo esto con el fin de confirmar el diagnóstico que se hizo al inicio, en este caso la presencia de conductas disruptivas por parte de los estudiantes del grado transición en diferentes clases.

- ***Formato de la entrevista***

Teniendo en cuenta que las conductas disruptivas son aquellas que interrumpen en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, formando así un clima escolar tenso y desagradable, en el cual no se pueden llevar a cabo las diferentes actividades planeadas, Suponemos que;

- ✓ ¿En sus años de experiencia se ha encontrado con variedad de estos comportamientos?
- ✓ ¿Cree que dichos comportamientos son normales en los estudiantes?
- ✓ ¿En las prácticas de educación física, hay niños que presentan dichas conductas, en su clase también las presentan?
- ✓ ¿Usted cuáles cree que son los motivos para que los niños presenten dichos comportamientos?

³⁶ Ibit., Pag.184

- ✓ ¿Estos comportamientos son fáciles de resolver o de tratar?
- ✓ ¿Qué medidas toma usted como docente titular de dicho grado?
- ✓ ¿Cómo actúan los padres de familia al saber del comportamiento de sus hijos?

4.4.3. ENCUESTA

Según al autor Tamayo y Tamayo, “la encuesta es el instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas a las que generalmente hay que responder con una gama reducida de posibilidades”.³⁷ De este modo, el instrumento utilizado fue el cuestionario, que según el mismo autor; “Contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite además aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente, reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio”.³⁸ El tipo de preguntas utilizadas en el cuestionario, fueron cerradas y de tipo abanico, las cuales se definen como; “Una serie de posibilidades para responder entre las cuales el entrevistado escogerá la que crea conveniente”.³⁹

Por consiguiente, el cuestionario se construyó en base al marco teórico, teniendo en cuenta lo referente a las conductas disruptivas según la autora Concepción Gotzens, las preguntas son cerradas y de respuesta tipo abanico como se dijo anteriormente, está conformada por 5 categorías de análisis, cada categoría está

³⁷ TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 184

³⁸ Ibit., pág. 184

³⁹ Ibit., pág. 185- 186

compuesta por 3 tres ítems a, b, y c, en los cuales se presentan parámetros relacionados con cada categoría. La primera pregunta hace referencia a la categoría de análisis motriz, la segunda a la ruidosa, la tercera a la verbal, la cuarta a la agresiva, y la quinta a la de orientación de clase. Esta encuesta se aplicó a los docentes de grado transición y estudiantes de grado once los cuales prestan servicio social en dicho grado.

- **Formato encuesta**

UNIVERSIDAD LIBRE
Facultad Ciencias de la Educación
Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes
ENCUESTA

Nombre de la institución: Nidia Quintero de Turbay

Contexto geográfico:

Ciudad: Bogotá Localidad: 15 Engativá Barrio: Florencia

Población ha quien va dirigido el instrumento:

Docente titular del grado transición, Docente de Ingles y estudiantes que prestan servicio social en el presente grado.

Fecha de aplicación: Septiembre 11 de 2014

Nombre del investigador:

Erika Ximena Gómez

Instrucción (para quien responde)

- ☞ El cuestionario es de carácter individual.
- ☞ Leer detenidamente la pregunta y luego marcar con una x en la casilla que considere correcta.
- ☞ Responda con la mayor sinceridad y veracidad posible.

Contenido

CATEGORIA DE ANALISIS MOTRIZ

1. Al dejar un trabajo en clase, los estudiantes;

a) ¿Se levantan seguido de la silla?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

ALGUNAS VECES

NUNCA

b) ¿Cambian de puesto sin autorización?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Dan vueltas por el aula de clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

CATEGORIA DE ANALISIS RUIOSA

2. Cuando los estudiantes están en su puesto asignado;

a) ¿Golpean la mesa con las manos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Desplazan la silla de un lado a otro?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Se balancean en la silla?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL

3. Mientras usted está hablando de un tema, los estudiantes;

a) ¿Conversan con otros de temas distintos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Llaman su atención?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Se insultan?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA

4. Durante el horario de clase o el descanso, usted observa entre los estudiantes;

a) ¿Jalones de cabello?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Pellizcos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Empujones?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

CATEGORIA DE ANNALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE

5. Cuando usted está dictando la clase, los estudiantes;

a) ¿Muestran objetos diferentes a los utilizados en clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Realizan actividades distintas al objetivo de la clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿No están atentos, por consiguiente no participan durante la clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

Observación.

5. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

5.1. OBSERVACIÓN

En cuanto a las observaciones realizadas y consignadas en las fichas de observación se confirmó; las conductas disruptivas que se presentan al interior del aula de clase son: agresividad, falta de atención e irrespeto, en cuanto a la agresividad (ver anexo No 1, 2 y 3), los estudiantes se empujan unos con otros, se pellizcan y algunas veces hasta se pelean; falta de atención (ver anexo No 2), al dar la introducción de lo que se trabajara en la clase, algunos de ellos muestran objetos al compañero del lado, y por lo tanto a la hora de ejecutar las actividades, no saben lo que hay que hacer, y por último; verbal (ver anexo No 1, 2) mientras se da a conocer la actividad o algún compañero pide la palabra, algunos estudiantes hablan o se ríen, logrando así obstruir la comunicación. Además de esto, se confirmó que las conductas disruptivas no solamente las presentan los estudiantes del grado transición en la práctica de educación física, sino también en la clase de inglés y el descanso. En donde demuestran comportamientos tales como pellizcos; por parte de una niña hacia los demás compañeros, llaman la atención del docente; preguntándole a cada momento si van bien o dándole quejas y algunos no prestan atención por estar jugando o hablando con los compañeros del lado.

5.2. ENTREVISTA

La entrevista fue dirigida a la docente titular del Grado Transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay, la cual respondió a todas las preguntas hechas, a continuación se da a conocer la transcripción y el análisis de la misma.

Transcripción entrevista a la Docente titular del grado Transición

Entrevistadores: Buenas tardes profesora Ana, la pretensión de esta entrevista es conocer un poco más de las actitudes y comportamientos de los estudiantes en el aula de clase, y lo que usted piensa de ello, Teniendo en cuenta que las conductas disruptivas son aquellas que interrumpen en la enseñanza aprendizaje, formando un clima escolar tenso y desagradable, en el cual no se pueden llevar a cabo las diferentes actividades planeadas, Suponemos que en sus años de experiencia se ha encontrado con variedad de estos comportamientos, ¿en qué edades y con qué frecuencia suelen presentarse estos comportamientos?

Docente: Buenas tardes, respecto a la pregunta, si, en el transcurso del tiempo he tenido estudiantes que presentan esos comportamientos a veces son desatentas o agresivas, yo creo que estos comportamientos se presentan en diferentes edades, comúnmente en los grados pequeños o en la primaria y algunas veces pueden presentarse todo el día, dependiendo la actividad

Entrevistadores: ¿Cree que dichos comportamientos son normales en los estudiantes, o porque cree que se presentan?

Docente: cuando es un caso máximo dos, podría decirse que son normales, pues se pueden manejar, pero cuando son más y se presentan varias veces por no decir todos los días si es algo serio, se debe tener claro que algo está pasando con el niño, que no se siente a gusto o que no le prestan la suficiente atención.

Entrevistadores: ¿En las prácticas de educación física, hay niños que presentan dichas conductas, en su clase también las presentan?

Docente: pues, que le digo, la verdad en este momento tengo 5 casos de estudiantes los cuales presentan estas conductas frecuentemente, el primer caso y el más llamativo es el de Laura, ella tiene el habito de pellizcar a sus compañeros sin ningún motivo, al preguntarle habla de sus padres, diciendo su padre la castiga. El segundo caso es el de Elmer, él es un estudiante con sobre edad, el cual discute mucho con los demás compañeros y no le gusta realizar las actividades, el restante, llaman mi atención por cualquier cosa, sobretodo dando quejas, y en general no prestan atención a las indicaciones que sedan, por lo tanto hay que repetir.

Entrevistadores: según lo que usted nos dijo anteriormente, ¿cuáles cree que son los motivos para que los niños presenten dichos comportamientos?

Docente: en realidad, no estoy segura de cuáles son los motivos, pero algo que es importante saber es que la familia influye en las actitudes que demuestran los estudiantes.

Entrevistadores: cuando se presentan estos comportamientos, ¿cuáles son las medidas que toma usted como docente titular de dicho grado?

Docente: bueno acá hay diferentes normas, nosotros tenemos un manual de convivencia, o en todos los colegios tienen un manual de convivencia, donde están establecidas las normas de comportamiento de todo el estudiantado, si se presenta una vez se le llama la atención verbal, si persiste se llama al padre de familia para hacerle conocer lo que está sucediendo con su hijo.

Entrevistadores: bueno, y los padres de familia, digamos usted decía que ya cuando se hace la observación, después se llama al padre de familia, cómo reaccionan los padres de familia, cuando se les dice, mire que su hijo se está comportando de esta manera, ellos como que actitud toman, y como se integran a este proceso que ustedes llevan.

Docente: algunos de los padres de familia si están interesados en sus hijos, pero otros simplemente dejan todo para que sea resuelto en el colegio, pues piensan que sus hijos se comportan así porque otros compañeros los provocan.

Entrevista: bueno, pues eso era todo, muchísimas gracias por su tiempo.

Docente: bueno, siempre que pueda con muchísimo gusto.

En cuanto a la entrevista, se pudo concluir lo siguiente;

Las conductas disruptivas si se presentan reiterativamente con la docente titular del grado transición, en donde se dan por parte de cinco estudiantes el No 1; presenta pellizcos reiterativamente por no decir siempre, el estudiante No 2; discute mucho con los demás compañeros y no le gusta realizar las actividades, el estudiante No 3, 4 y 5, llaman la atención por cualquier cosa, sobretodo dando quejas. Y en general todos tienen falta de atención a la hora de realizar las actividades, por lo tanto la docente debe repetir las indicaciones.

En cuanto a los motivos por los cuales se presentan dichas conductas, se puede concluir que no son claros, pero la familia está directamente relacionada con la aparición de dichas conductas, pero cuando se les informa a ellos sobre los comportamientos que presentan los estudiantes, algunos demuestran interés por cambiar esos comportamientos en sus hijos, pero otros niegan que han tenido

actitudes inadecuadas frente a ellos y culpan al colegio y a los demás niños de las actitudes que tienen sus hijos.

Por otra parte, la manera en que reacciona la docente frente a dichas conductas es llamándole la atención de forma verbal al estudiante, si persiste se le hace anotación al observador y por último se llama al padre de familia para hacerle conocer lo que está sucediendo con su hijo, y tomar medidas conjuntas para que los estudiantes cambien estos comportamientos.

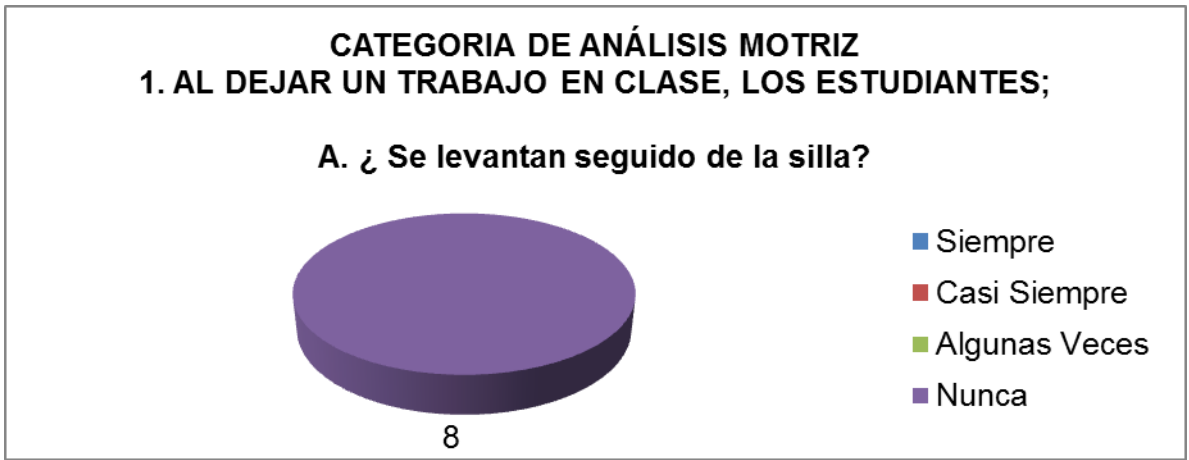
De esta manera, se concluye que las conductas disruptivas se presentan por parte de 5 estudiantes en las clases de la docente titular del grado transición, en donde las conductas son; pellizcos, malas palabras y falta de atención. Por consiguiente el diagnóstico inicial que se hizo, en donde se dio a conocer el problema a investigar, se afirma con dicha entrevista.

5.3. ENCUESTA

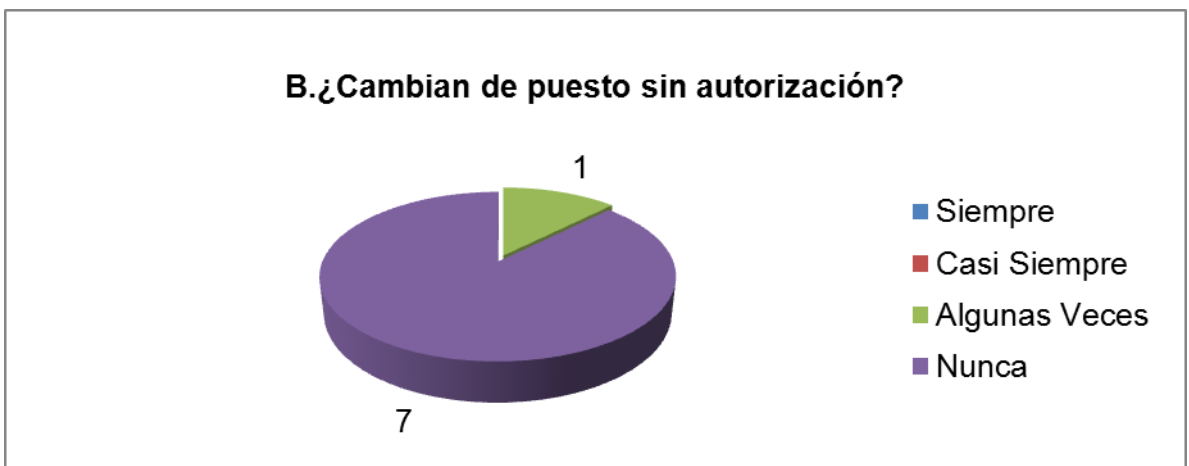
La siguiente encuesta está compuesta por 5 ítems (categorías de análisis), cada uno está conformado por tres preguntas de acuerdo a la categoría de análisis (a, b, y c) correspondiente, en total son 25 preguntas alusivas a las conductas disruptivas.

Después de aplicar la encuesta (el cuestionario), a los Docentes a cargo del grado Transición y estudiantes de grado once quienes prestaron servicio social en dicho grado de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay; arrojo la siguiente información:

ANALISIS INDIVIDUAL.

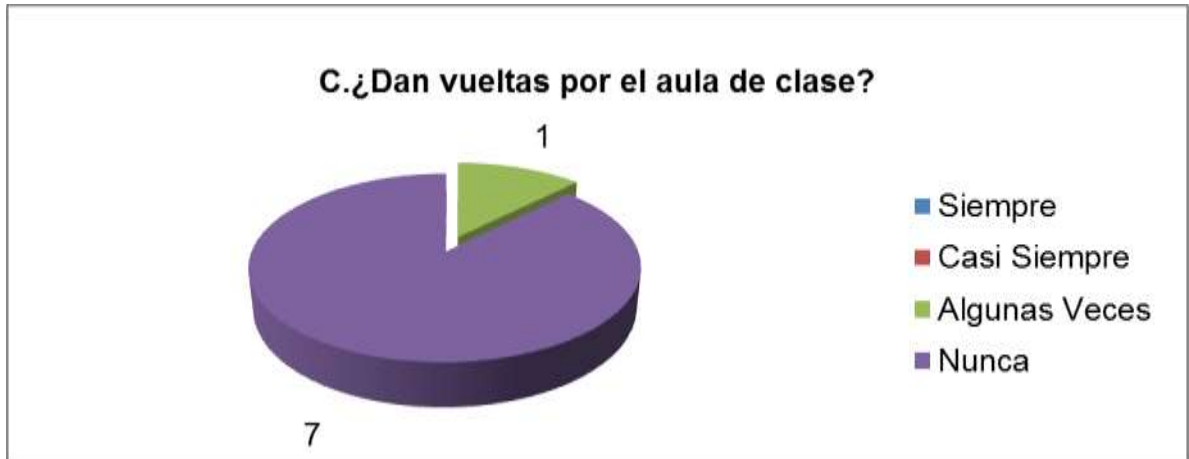


En cuanto a la pregunta anterior podemos observar que todas las personas encuestadas dieron respuesta de nunca, en cuanto a si los niños se levantan seguidos de la silla, llegando a la conclusión que los estudiantes realizan sus actividades correspondientes de manera adecuada en su lugar de trabajo. Por consiguiente esta conducta no es relevante en el aula de clase.



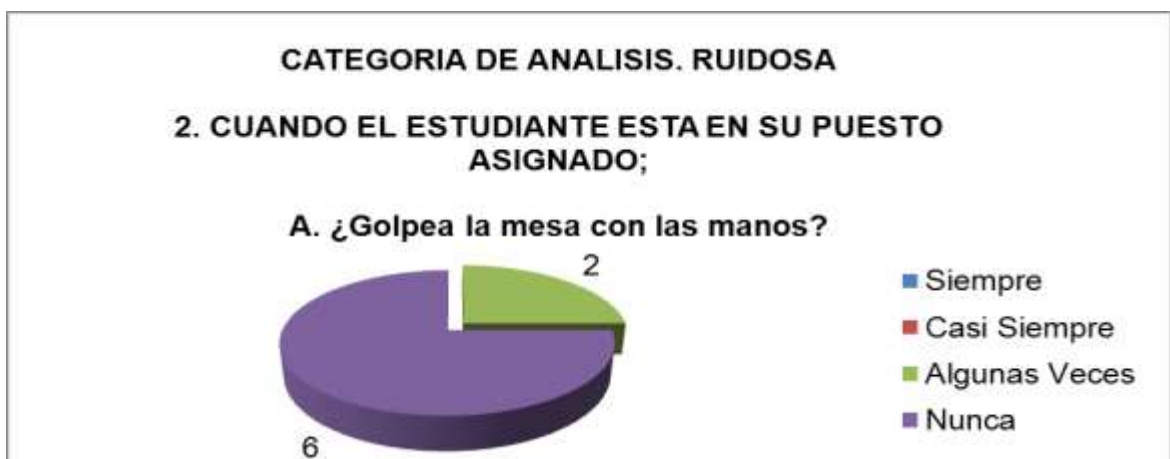
De lo contestado por los docentes y estudiantes de grado once, en la pregunta anterior se puede decir que los estudiantes nunca cambian de puesto sin autorización, de esta manera muestran respeto hacia la profesora, y hacia las

decisiones que toma, concluyendo así que dicha conducta no se presenta frecuentemente en el aula de clase.

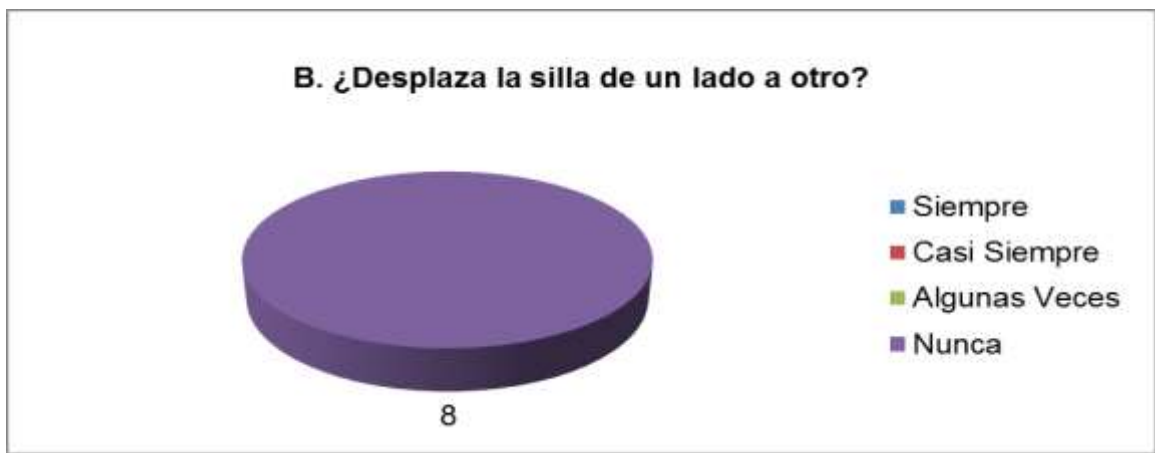


En cuanto a las respuestas a esta pregunta, la gran mayoría contestaron que los estudiantes nunca dan vueltas por el aula de clase, solo un encuestado dio respuesta de algunas veces, esta respuesta podría relacionarse cuando algún estudiante termina rápido las actividades y empieza a buscar a sus compañeros para hablar, dicha conducta no se presenta frecuentemente.

En conclusión, podemos decir que esta categoría de análisis (MOTRIZ) no se presenta con gran frecuencia en el aula de clase, con respuestas en gran mayoría de nunca.



Las respuestas anteriores dan a conocer que los estudiantes no golpean la mesa con las manos, solo dos personas de los encuestados respondieron que algunas veces, esto se puede deber a que terminaron alguna actividad más rápido que los demás o por el contrario se quieren hacer notar ante los demás compañeros. Concluyendo así que esta conducta no es relevante en el aula de clase.



En la pregunta anterior, todas las personas encuestadas respondieron que los estudiantes nunca desplazan la silla de un lado a otro, dando a conocer que esta conducta no se presenta al interior del aula, haciendo una observación, en donde solo sucede esto cuando se hace alguna actividad dirigida por la docente.



De lo contestado por los docentes y estudiantes de grado once, en la pregunta anterior se puede decir que los estudiantes nunca se balancean de la silla, puesto que siete personas de las ocho encuestadas dieron respuesta que nunca, solo una persona respondió que algunas veces, dando a conocer que esta conducta solo se podría presentar con dicha persona. Concluyendo así que este comportamiento no se presenta frecuentemente.

En conclusión, podemos decir que esta categoría de análisis (RUIDOSA) no se presenta con gran frecuencia en el aula de clase, con respuestas en gran mayoría de nunca.

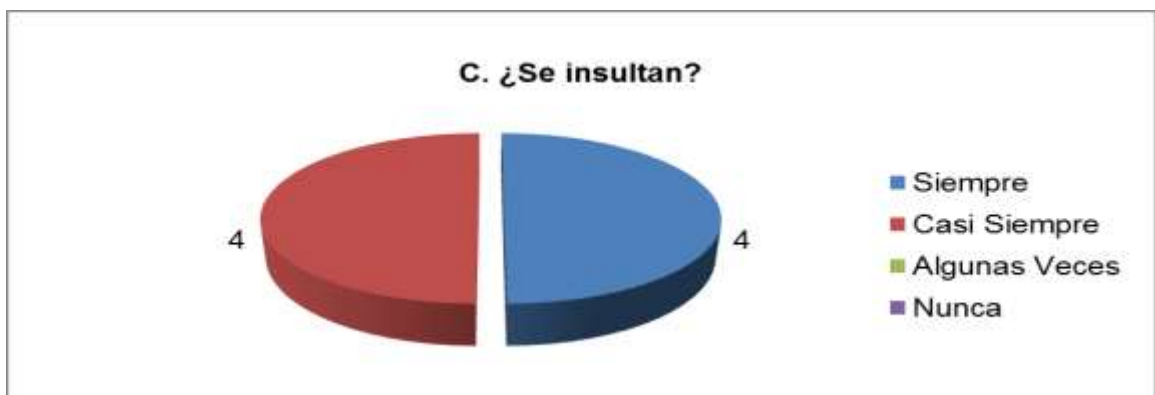


La mayoría de los encuestados respondieron que casi siempre los estudiantes conversan con otros, mientras estos hablan de un tema, esto se puede deber a que no están lo suficientemente interesados por la clase, perdiendo así la adquisición de aprendizajes y además haciendo que los demás también lo hagan, solo dos encuestados dieron respuesta de siempre, debido a que pueden ser estudiantes que todas las clases hablan y están desatentos. En resumidas cuentas, esta conducta se presenta con gran frecuencia dentro del contexto

escolar, además de ello es muy importante pues si se da en el aula de clase, no se permite un buen proceso de enseñanza- aprendizaje.



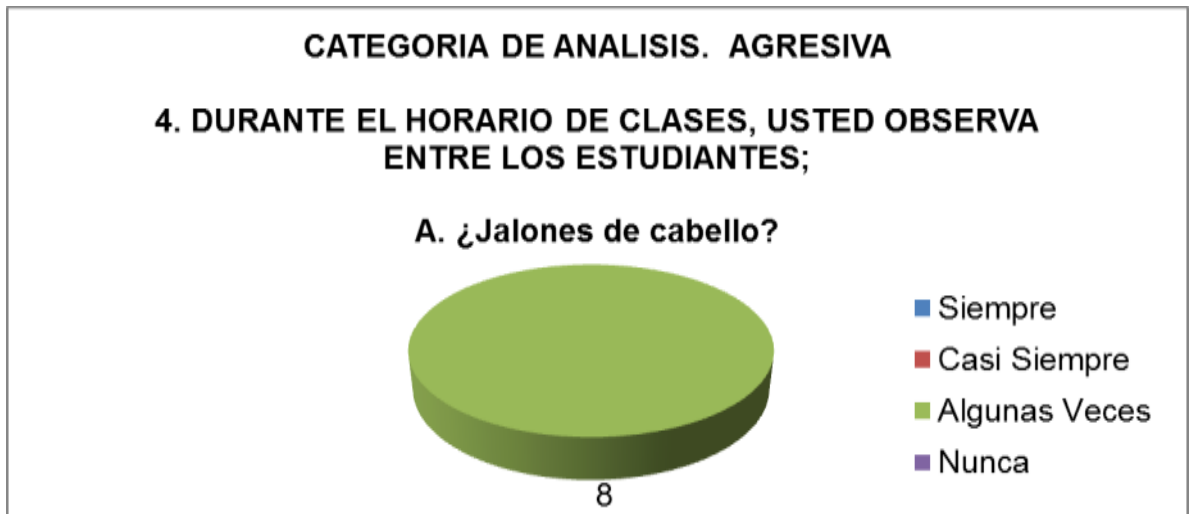
Tanto profesores de transición como estudiantes de grado once que prestan el servicio social en dicho grado, dieron respuesta de siempre a esta pregunta, pues de alguna u otra forma los estudiantes llaman su atención, ya sea preguntándoles, dándoles quejas o haciendo cosas que son relevantes dentro del contexto escolar. Por tal razón dicha conducta se presenta frecuentemente en el aula de clase.



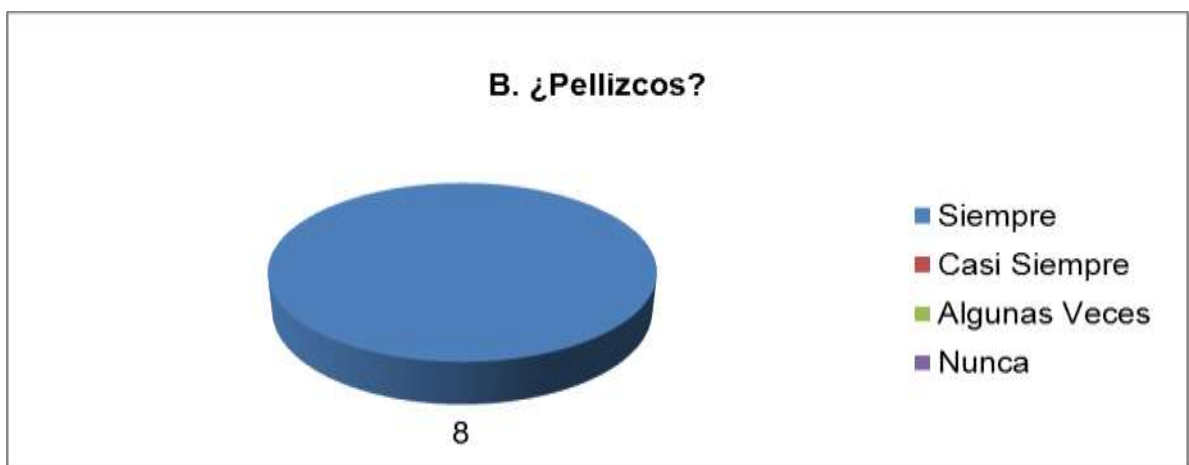
En esta pregunta las respuestas estuvieron bastante divididas, pues en encontramos que 4 de los encuestados respondieron que casi siempre los estudiante se insultan y 4 que dan respuesta de siempre. De manera que, dicha

conducta si se presenta, en algunas clases o momentos más escuchados que otros.

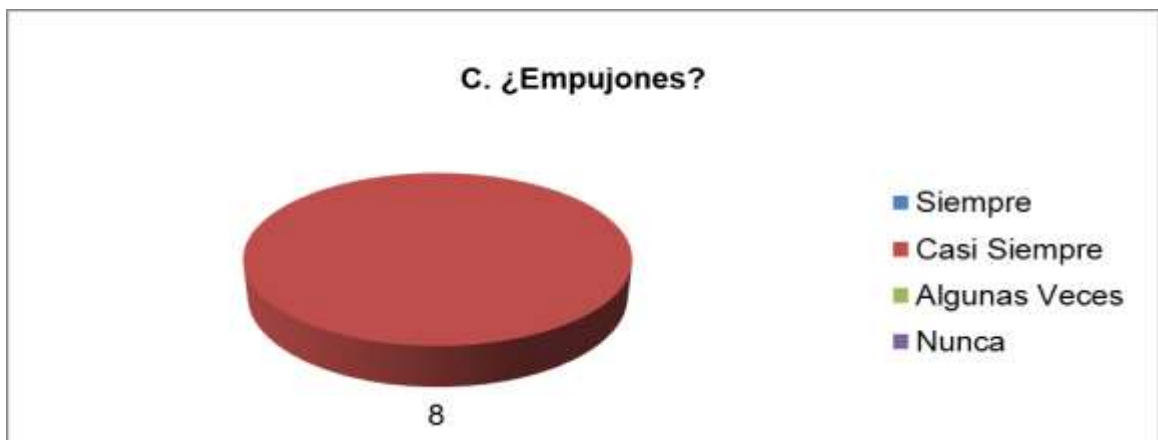
Concluyendo así, que esta categoría de análisis (VERBAL) se presenta con gran frecuencia en el aula de clase, con respuestas en gran mayoría de siempre y casi siempre.



En esta pregunta todos los encuestados dieron respuesta de algunas veces, dando a conocer y dejando claro que se observan jalones de cabello solo en las niñas, De manera que, dicha conducta es observada frecuentemente por el docente, dando por hecho que si se presenta al interior del aula de clase.



Todas las repuestas fueron afirmativas, pero cabe aclarar que dicha conducta solo se presenta por parte de una estudiante, en donde toma esta actitud cuando hay alguien a su lado, generalmente todos los días y con todos los docentes presenta esta conducta, por consiguiente, hace que los demás estudiantes respondan de la misma manera. Concluyendo así, que este comportamiento se presenta frecuentemente en el aula de clase.



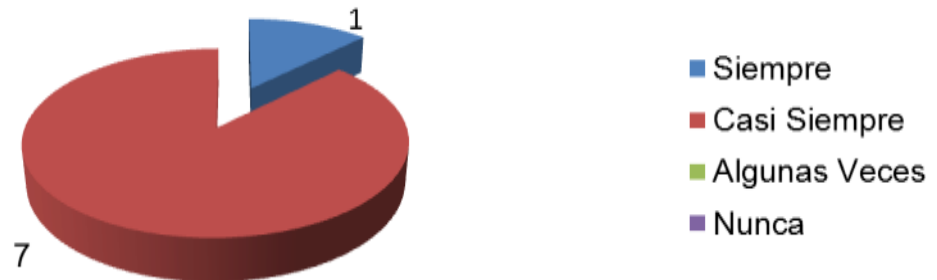
Todas las personas encuestas dieron respuesta a casi siempre, haciendo referencia a que durante el horario de clase los estudiantes se empujan unos a otros, aclarando que sucede en la formación, en la biblioteca o en el descanso. Dando a conocer que dicha conducta se presenta reiterativamente.

Para concluir, esta categoría de análisis (AGRESIVA) se presenta con gran frecuencia en el aula de clase, con respuestas en gran mayoría de siempre y casi siempre. Demostrando que se presentan conductas agresivas entre los estudiantes, haciendo que aumente el desorden y la indisciplina, pues con un estudiante que forme desorden o indisciplina los demás continúan.

CATEGORIA DE ANALISIS. DE ORIENTACION DE LA CLASE

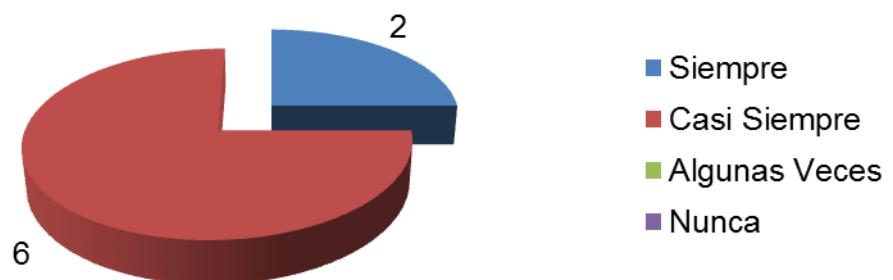
5. CUANDO USTED ESTA DICTANDO LA CLASE, LOS ESTUDIANTES;

A. ¿Muestran objetos diferentes a los utilizados en clase?

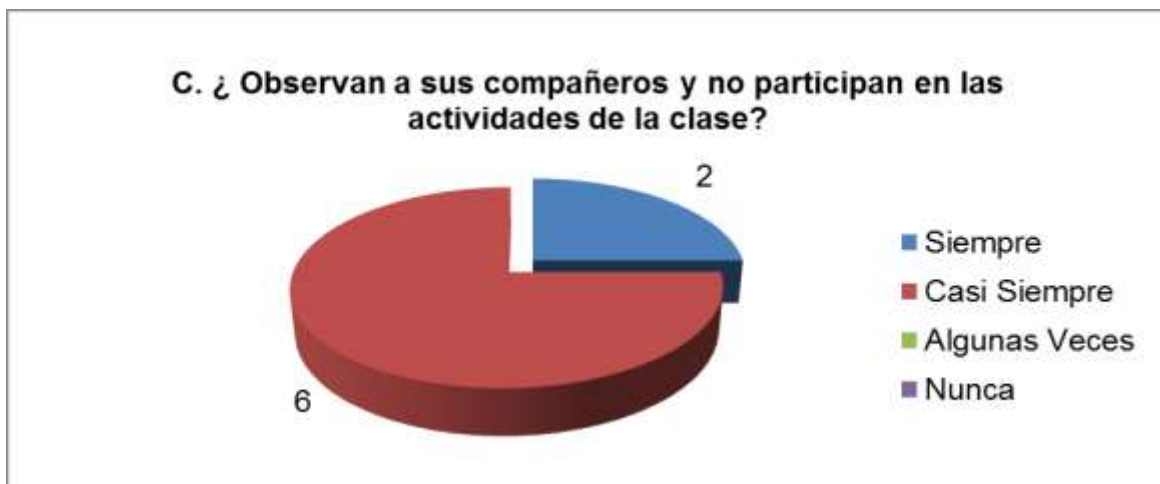


La pregunta anterior nos da por entendido que los estudiante llevan objetos diferentes a los de la clase (juguetes), los cuales hacen que se distraigan, y pierdan la atencion de lo dicho en clase, fomentando asi el desorden y por consiguiente a la hora de realizar alguna tarea no saben lo que se tiene que realizar.

B. ¿Realizan actividades distintas al objetivo de la clase?



Con esta pregunta complementamos lo dicho anteriormente, pues al distraerse el estudiante, no sabe lo que debe hacer, y por consiguiente realiza trabajos diferentes a lo que se pide, dando por hecho que no esta atento a la clase.



En cuanto a esta pregunta la mayoría de las personas encuestadas dicen que casi siempre los estudiantes no participan en las actividades de clase, pues dejan que sean otros los que lo hagan, ya sea por timidez, falta de conocimiento, etc. de este modo no expresan lo que sienten o lo que piensan, por el contrario observan a sus compañeros mientras estos hablan.

Finalmente, se puede decir que esta categoría de análisis (DE ORIENTACION DE CLASE) se presenta en el contexto escolar, más exactamente en el grado transición, en donde los docentes observan comportamientos inadecuados por parte de los estudiantes.

ANALISIS GENERAL POR CATEGORIA DE ANALISIS.

En cuanto a la pregunta número 1 en donde hace referencia a la categoría de análisis MOTRIZ, podemos decir que; los estudiantes no se levantan seguido de la silla, por lo general nunca cambian de puesto sin autorización y por lo tanto dicha conducta no se presenta al interior del aula de clase, por lo tanto no se ve la necesidad de incluirla en la propuesta pedagógica.

En cuanto a la pregunta número 2, en donde hace referencia a la categoría de análisis RUIDOSA, podemos decir que; cuando el estudiante está en su puesto asignado, en la mayoría de las veces no golpea la mesa con las manos y nunca desplaza la silla de un lado a otro. Por consiguiente, se da por entendido que esta categoría de análisis no se presenta al interior del aula de clase, por lo tanto no se va a incluir en la propuesta pedagógica.

En la pregunta número 3, la cual hace referencia a la categoría de análisis VERBAL, podemos concluir que: en la mayoría de las veces que el docente habla de un tema, los estudiantes conversan con otros, siempre llaman su atención y casi siempre se insultan, dando como resultado que dicha conducta si se presenta al interior de la escuela.

En la pregunta 4, la cual hace referencia a la categoría de análisis AGRESIVA, se puede concluir lo siguiente; durante el horario de clase se observa algunas veces jalones de cabello, siempre hay pellizcos, aclarando que solo se dan por parte de una estudiante, y casi siempre hay empujones teniendo en cuenta que estos se dan en la formación, de esta forma, damos cuenta que dicha conducta si se presenta con gran frecuencia en el contexto escolar.

En cuanto a la pregunta 5, la cual hace referencia a la categoría de análisis DE ORIENTACION DE LA CLASE, casi siempre los estudiantes muestran objetos diferentes a los utilizados en la clase, haciendo que se pierda la atención y por consiguiente realicen actividades diferentes al objetivo de la clase y de igual manera no participen activamente porque no tienen conocimiento, por el contrario solo observan a los compañeros que realizan correctamente la actividad.

Según los datos de la encuesta analizados anteriormente, se afirma que las conductas disruptivas se categorizan de la siguiente manera desde la más frecuente hasta la menos frecuente:

1. De Orientación de la clase
2. Verbal
3. Agresiva
4. Ruidosa
5. Motriz

Siendo las más frecuentes y las que se van a trabajar en la propuesta pedagógica las siguientes:

Las conductas disruptivas; De Orientación de la clase, Verbal y Agresiva.

En cuanto a la agresiva, es importante resaltar que los comportamientos que más se presentan según la encuesta son; pellizcos y empujones, por tal motivo es importante trabajar actividades que fortalezcan los valores tales como el respeto y amor propio.

En cuanto a la verbal, los comportamientos más reiterativos es llamar la atención por cualquier cosa, conversar con otros, y decir malas palabras por tal motivo es necesario dar responsabilidades a los estudiantes, haciendo que estos se sientan importantes e igual que los otros, además de esto es primordial crear actividades que ayuden a desarrollar el sentido de la escucha, y la comunicación, con el fin de que presten atención al que está hablando.

Por último, la conducta de orientación de la clase, en donde el comportamiento más reiterativo es la falta de atención, pues los estudiantes realizan diferentes actividades al objetivo de la clase, y por consiguiente no participan activamente de la misma, por ende es indispensable implementar actividades en la que su objetivo principal sea el desarrollo de la atención y la participación de todos.

De esta manera, la alternativa de solución es el juego cooperativo, una propuesta que busca promover; el trabajo en equipo, la inclusión, los valores y la no competencia, permitiendo así la no agresividad, y al mismo tiempo haciendo que

el clima escolar sea agradable y por ende se puedan llevar a cabo las actividades planeadas de manera ordenada, logrando así una enseñanza aprendizaje sin interferencias y haciendo que esta sea más productiva en los estudiantes, pues que más que el juego que es una actividad liberadora, en la que el niño se expresa libremente, la cual anhela y disfruta dejando a un lado los problemas que lo invadan en el momento.

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA





La propuesta pedagógica es el instrumento en el que los equipos educativos pueden expresar otras decisiones curriculares que consideren de interés para reflexionar su forma de educar. En este documento se deben enunciar y pormenorizar los principios metodológicos de forma que garantiza la coherencia en el trabajo de los educadores.⁴⁰

Por consiguiente la propuesta pedagógica, debe responder a las necesidades con las que se encuentra la institución educativa, con el fin de lograr una mejor enseñanza-aprendizaje. Este proceso debe hacerse de forma serena, reflexiva, original, que realmente refleje la práctica educativa... es un instrumento para pensar juntos y avanzar juntos⁴¹

⁴⁰ REQUENA, María Dolores y VICUÑA BARROSO, Paloma. Didáctica de la Educación Infantil: Propuesta pedagógica concepto. edición. ciudad: editor, año de publicación. pág. 141

⁴¹ Ibit., pág. 141

6.1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta pedagógica se hace con la intención de aportar al docente una herramienta necesaria en el desarrollo de la clase, en donde el juego cooperativo desempeña un papel importante, pues con ayuda de este, se busca en los estudiantes mejorar las relaciones, el clima escolar y por ende el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El juego cooperativo ayuda a minimizar las conductas disruptivas que aparecen con gran frecuencia en el contexto escolar. Por consiguiente, se busca que en la horas de clase los docentes apliquen dichos juegos, fomentando entre los estudiantes valores como la tolerancia, el respeto y la paz. Pues es importante generar en los estudiantes y con mayor importancia en edades tempranas una educación en valores. Para ello, nos basamos en el juego cooperativo, algo innovador en la educación pues son muy pocos los docentes que lo conocen, es importante, ya que permite que los niños se liberen, se expresan y establecen lasos de amistad y de cooperación.

Con el objetivo de que el docente tenga en sus manos una propuesta pedagógica, la cual sea el medio para lograr una mejora en el ambiente escolar, se elaboró la siguiente; “+ juego cooperativo – conductas disruptivas”, logrando así, una enseñanza - aprendizaje más significativa dentro del aula de clase, y sobretodo permitiéndole al maestro llevar a cabo las actividades planeadas.

Cabe resaltar que esta propuesta va dirigida a docentes de diferentes áreas, teniendo en cuenta que hizo para estudiantes de grado transición, puesto que los juegos cooperativos están adaptados a edades que oscilan entre 5 a 6 años.

6.2. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

6.2.1. SOCIOLÓGICO

En cuanto a lo sociológico es importante resaltar que es un componente vital en el diario vivir, debe ser considerado al niño como un individuo que tiene derecho a participar de actividades, a interactuar y a trabajar en sociedad. Su poca edad no lo hace diferente a los demás, por el contrario, lo que se busca es que aprenda a trabajar en equipo, que se integre y que socialice con los demás compañeros, dejando a un lado el egocentrismo y sacando a relucir la cooperación.

“Es decir, formar individuos que valoren el hecho humano en su conjunto, antes que resaltar peculiaridades locales, sin excluir a nadie del proceso educativo que potencia y desarrolla, se asume entonces que la acción educativa debe propiciar la formación de una consciencia crítica que posibilite a las personas a contribuir al desarrollo de la sociedad, en la medida en que se apropien de las habilidades, destrezas y la metodología para el conocimiento adecuado de esta y de sus problemas, lo cual permite plantear alternativas conjuntas de solución y transformación”⁴².

Por ende, es importante brindar al estudiante espacios en los que se le permita interactuar, socializar y compartir ideas con los demás, creando procesos que ayuden a mejorar el desempeño y la construcción de una nueva sociedad.

⁴² SAVATER, Fernando. [citado 03 de enero del 2015]. [en línea] disponible en: http://elearning.cecar.edu.co/RecursosExternos/material%20cursos/ova%20exe%20docencia/ova_web/142leccin_2_fundamentos_conceptuales_del_modelo_pedaggico.html

6.2.2. AXIOLÓGICO

En edades tempranas es importante empezar a inculcar valores, pues estos son una fuente de cambio, por ello, es de vital importancia promover actividades, en este caso los juegos cooperativos, donde se trabajan valores como: la tolerancia, el respeto, la honestidad y la paz, logrando así una comunidad en donde se acepten todos y todas sin discriminación alguna, enfocándonos en un mejor trato para una mejor vida.

“Asumiendo el compromiso de educar para la libertad responsable y el desarrollo de la autonomía y la interacción social, para lo cual propicia ambientes de aprendizaje colaborativo, crítico y flexible, en los cuales, a través de la interacción grupal, se ayude al desarrollo de la autonomía y vivencia de valores, como el respeto a la opinión, los acuerdos concertados, la creatividad, la responsabilidad, la participación acorde con los roles que les corresponda desempeñar, propiciando múltiples formas de reconstruir y expresar el conocimiento facilitando la relación ciencia-naturaleza-tecnología y desarrollo, desde una ética humanizante que le permita ser mejores seres humanos”.⁴³

Son los valores la fuente de cambio, los cuales permiten que los seres humanos puedan convivir sanamente y de manera social, compartiendo conocimiento y facilitando los medios para adquirir las cosas, es importante tener en cuenta, que los valores se adquieren en la familia, y depende de esta gran parte de la educación de sus hijos.

6.2.3. PEDAGÓGICO

⁴³ Fundamentos conceptuales del modelo pedagógico. [citado 03 de enero del 2015]. [en línea] disponible en:

http://elearning.cecar.edu.co/RecursosExternos/material%20cursos/ova%20exe%20docencia/ova_web/142leccin_2_fundamentos_conceptuales_del_modelo_pedaggico.html

Contribuir al desarrollo integral del niño, potencializando las habilidades sociales, afectivas y psicomotrices, haciendo énfasis en una educación en valores, la cual permita que el niño(a) adquiriera una serie de aprendizajes significativos, los cuales le servirán para desenvolverse en la sociedad. Es importante tener en cuenta la pedagogía Activa, la cual hace que el estudiante y docente se involucren conjuntamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, dando más importancia a la labor del estudiante, pues es aquel el principal actor en su adquisición de aprendizaje, y el docente es simplemente el que acompaña el proceso educativo, por ende, se debe concebir la educación como el cambio personal y social, el cual hace que se tenga una apropiación asertiva del aprendizaje a partir de la relación entre la teoría y práctica. Por consiguiente;

“Recalca el carácter activo del estudiante en el proceso de aprendizaje, entendiendo la actividad como motriz, mental y verbal, e identifica al maestro como guía, orientador, animador del proceso. Interpreta el aprendizaje como buscar significados, criticar, reflexionar, indagar en contacto permanente con la realidad. Concede importancia a la motivación del estudiante y a la relación escuela -comunidad y vida; concibe la verdad como proyecto que es elaborado y no como posesión de unas pocas personas. Así mismo, considera la escuela como una institución social, que debe propiciar el ambiente para vivir la democracia, la solidaridad, la cooperación y el enriquecimiento mutuo de la comunidad educativa”⁴⁴.

⁴⁴ Fundamentos conceptuales del modelo pedagógico. [citado 03 de enero del 2015]. [en línea] disponible en: http://elearning.cecar.edu.co/RecursosExternos/material%20cursos/ova%20exe%20docencia/ova_web/142leccin_2_fundamentos_conceptuales_del_modelo_pedaggico.html

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. OBJETIVO GENERAL

Disminuir las conductas disruptivas que presentan los estudiantes de grado transición de la Institución Nidia Quintero de Turbay por medio de juegos cooperativos.

6.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Implementar el juego cooperativo dentro de las clases prácticas.
- Promover el trabajo en equipo, la integración y los valores.
- Conocer si la propuesta fundamentada en el juego cooperativo incide en la disminución de las conductas disruptivas.

6.4. METAS SOCIO-AFECTIVAS

- ✓ Fomentar el trabajo en equipo
- ✓ Crear nuevos lazos de amistad
- ✓ Contribuir al desarrollo del niño
- ✓ Inculcar valores primordiales
- ✓ Fortalecer el conocimiento de sí mismo y del otro
- ✓ Expresar sus emociones y sentimientos

6.5. LOGROS GENERALES A ALCANZAR

- ✓ Manifiesta respeto hacia el mismo y los demás compañeros.
- ✓ Manifiesta respeto hacia las actividades.
- ✓ Manifiesta respeto hacia el docente.
- ✓ Establece una adecuada relación con el docente.
- ✓ Participa activamente en el desarrollo de las actividades.
- ✓ Se comunica acertadamente e interactúa con todos.
- ✓ Trabaja en equipo.
- ✓ Escucha atentamente y luego actúa.
- ✓ Realiza de forma correcta las actividades.

6.6. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

6.6.1. COMPETENCIA COOPERATIVA.

Capacidad de trabajar en equipo sin exclusión alguna, buscando el bien común y la interacción conjunta de manera sana, respetuosa y tolerante, impulsando a que el estudiante mejore las relaciones interpersonales y por ende se fomente una mejor convivencia.

6.6.2. COMPETENCIA PARTICIPATIVA.

Capacidad de opinar e integrarse de manera voluntaria en las actividades, mostrando interés, gusto y satisfacción por lo que hace, teniendo en cuenta que la opinión de los demás merece igual o más respeto que la propia.

6.6.3. COMPETENCIA CORPORAL.

Capacidad para respetar de manera adecuada el propio cuerpo, conociendo la importancia de este, y la higiene que se debe tener.

6.6.4. COMPETENCIA INTEGRAL.

Capacidad para desarrollar de manera multidimensional el ser, potencializando las habilidades sociales, afectivas y psicomotrices, siendo estas necesarias para una buena realización personal, ocupación laboral y un cambio constructivo a nivel social.

6.7. SECUENCIA DE CONTENIDOS

Institución: I.E.D NIDIA QUINTERO DE TURBAY					
Investigadores: Erika Ximena Gómez Gómez					
FECHA	TEMA	OBJETIVO	METODOL.	ACTIVIDADES	MATERIALES
21 Agosto 2014	Diagnostico	Conocer que problemática se presenta en el grado transición.	Mando directo Enseñanza inclusiva	-Aros musicales -El sol	Aros Música Patio Bombas

28 Agosto 2014	Juegos cooperativos de conocimiento. (categoría de análisis agresiva)	Conocer el cuerpo y la importancia de este con el fin de que el estudiante demuestre cuidado.	Enseñanza inclusiva	-Cuerpitapas -Siluetas	Tapas Tiza Patio
11 sept. 2014	Juegos cooperativos de conocimiento. (categoría de análisis agresiva)	Conocerse mejor a sí mismos y a los demás, fomentando un ambiente participativo.	Enseñanza inclusiva	-Cambio de sitio -¿Quién falta?	Sillas Tapa ojos Capa Patio o salón
18 Sept. 2014	Juegos cooperativos de conocimiento. (categoría de análisis agresiva)	Fortalecer valores tales como el respeto, amor propio y por el otro.	Enseñanza inclusiva	-.Busco a mi pareja	Tapa ojos Patio
25 Sept. 2014	Juegos cooperativos de comunicación (categoría de análisis verbal)	Afianzar el sentido de la escucha y el dialogo en el grupo.	Enseñanza inclusiva	-Llegar juntos -Guíame bien	Tapa ojos Silbato u objeto sonoro Palos o lasos
16 oct. 2014	Juegos cooperativos de comunicación. (categoría de análisis verbal)	Fortalecer la capacidad de ayuda hacia el otro, buscando una integración mutua.	Enseñanza inclusiva	-La silla -La serpiente	Cuerda Patio

23 oct. 2014	Juegos cooperativos de comunicación (categoría de análisis verbal)	Desarrollar la comunicación por medio de lenguajes verbales y no-verbales.	Enseñanza inclusiva	-Los sonámbulos -El caracol gigante.	Patio Tiza Colchoneta o caja de cartón
30 oct. 2014	Juegos cooperativos de resolución de conflictos/atención. (categoría de análisis de orientación de la clase)	Desarrollar la capacidad colectiva para tomar decisiones.	Enseñanza inclusiva	-Pasa por el aro -El camino se ensancha	Aros Tiza Patio
31 Oct. 2014	Juegos cooperativos de resolución de conflictos/atención. (categoría de análisis de orientación de la clase)	Incentivar al alumno a socorrer a alguien cuando se encuentra en una dificultad.	Enseñanza inclusiva	-Los aros musicales -El escudo	Aros Música Hojas de papel
06 Nov. 2014	Festival de juegos cooperativos	Fomentar la cooperación en la escuela, participando activamente en las actividades.	Enseñanza inclusiva Descubrimiento guiado Asignación de tareas	-Aros musicales -No te sagas de la cuerda.	Patio Música Aros Cuerdas Conos
07 nov. 2014	Juegos cooperativos de resolución de conflictos/atención. (categoría de	Buscar que el estudiante genere diferentes alternativas en equipo las cuales le	Enseñanza inclusiva	-El sol -Los gemelos	Bombas Cordones de zapato Tiza

	análisis de orientación de la clase)	permitan llegar más fácil a la meta.			
--	--------------------------------------	--------------------------------------	--	--	--

CONTENIDOS DE PROPUESTA	
JUEGO COOPERATIVO	<i>Definición</i> <i>Características</i>
<i>JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL CALENTAMIENTO</i>	-El semáforo -Corriendo corriendo te voy conociendo
TIPOS DE JUEGO COOPERATIVO	NOMBRE DE JUEGOS COOPERATIVOS APLICADOS
<i>Juego de conocimiento (CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL)</i>	-Cuerpitapas -Siluetas -Cambio de Sitio -¿Quién falta? -Busco a mi pareja -Te cuido y me cuidas
Juego de comunicación (CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL)	-Llegar juntos -¡Guíame bien! -La silla -La serpiente -Los sonámbulos -El caracol gigante

<p>Juego de resolución de conflictos. (CATEGORIA DE ANALISIS DE ORINETACION DE LA CLASE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pasa por el aro -El camino se ensancha -Los aros musicales -El escudo -El sol -Los gemelos
---	--

JUEGO COOPERATIVO

Definición

Es una propuesta que busca la interacción de todos los participantes, en donde no importa si unos tienen más habilidades que los otros se trata de trabajar en equipo sin competir, para lograr un objetivo en común.

Por consiguiente es importante dar cuenta que el juego cooperativo promueve valores importantes en el niño como; respeto, tolerancia y responsabilidad, dando como resultado un buen desarrollo de mismo.

Características

Libera de la competición, no se trata de competir con el otro, de demostrar quién es el mejor, por el contrario se trata de que se unan los integrantes para conseguir un objetivo en común.

Libera para crear, el niño puede aportar nuevos conocimientos para mejorar el desarrollo del juego, y lo puede desarrollar de la forma que crea más acertada.

Libera de la exclusión, todos los niños participan activamente sin dejar a un lado a los que tienen menos habilidades.

Libre de elección, no se trata de que los niños estén obligados a jugar, por el contrario ellos escogen si quieren participar.

Libera de agresión, el juego está encaminado a la colaboración y apoyo entre los participantes, por ende disminuye los comportamientos agresivos.

TIPOS DE JUEGO COOPERATIVO APLICADOS

De conocimiento

Este tipo de juego está diseñado para que los niños se conozcan mejor así mismos y a los demás, favoreciendo así a una interacción y comunicación asertiva del grupo.

De comunicación

Estos juegos buscan desarrollar la comunicación en el grupo, facilitando la interacción entre todos los participantes y el respeto hacia la opinión o expresión de los demás, teniendo en cuenta que también se utilizan los lenguajes no verbales.

De resolución de conflictos

En cuanto al de resolución de conflictos, se desarrolla del sentido de escucha, con el fin de respetar la opinión del otro y facilitar la toma de decisiones frente a diferentes acontecimientos o problemas que se presenten.

Los siguientes juegos cooperativos; Busco a mi pareja, Pasa por el aro, El camino se ensancha, El caracol gigante, Los aros musicales, El escudo, El sol, Llegar

juntos, Guíame bien, La silla, La serpiente, Los sonámbulos y Los gemelos; fueron tomados de los autores Omeñaca Cilla Y Ruiz Omeñaca.⁴⁵ Los siguientes: ¿Quién falta?, y cambio de sitio; fueron tomados del autor Arranz⁴⁶. Y el juego Cuerpitapas y siluetas, fueron inventados.

Los juegos anteriormente nombrados se aplicaron en cada sesión de clase, tres juegos por cada sesión, iniciando con los de conocimiento, luego los de comunicación y por último los de resolución de conflictos.

⁴⁵ OMEÑACA CILLA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos cooperativos y educación física, 3ra edición, Editorial Paidotribo, Barcelona. Pág. 87-125

⁴⁶ ARRANZ BELTRAN, Emilio. Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil: jugamos a la paz con niñas y niños de dos, tres, cuatro y cinco años.

ORDEN Y FECHAS DE APLICACIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

<p>Juego de conocimiento (CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA)</p>	<p><u>Clase No 2</u></p> <p>1. Cuerpitapas 2. -Siluetas</p>	<p><u>Clase No 3</u></p> <p>1. Cambio de Sitio 2. ¿Quién falta?</p>	<p><u>Clase No 4</u></p> <p>1. Busco a mi pareja 2. Cuerpitapas</p>
<p>Juego de comunicación (CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL)</p>	<p><u>Clase No 5</u></p> <p>1. Llegar juntos 2. ¡Guiame bien!</p>	<p><u>Clase No 6</u></p> <p>1. La silla 2. La serpiente</p>	<p><u>Clase No 7</u></p> <p>1. Los sonámbulos 2. El caracol gigante</p>
<p>Juego de resolución de conflictos. (CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACION DE LA CLASE)</p>	<p><u>Clase No 8</u></p> <p>1. Pasa por el aro 2. El camino se ensancha</p>	<p><u>Clase No 10</u></p> <p>1. Los aros musicales 2. El escudo</p>	<p><u>Clase No 11</u></p> <p>1. El sol 2. Los gemelos</p>

JUEGOS APLICADOS CLASE #1

Fecha: 21 Agosto 2014

Juegos Cooperativos / Juegos Tradicionales

Objetivo.

Conocer con qué tipo de juego los estudiantes sienten más compatibilidad y se demuestran menos conductas disruptivas.

Juego # 1

Nombre del juego: *EL SEMAFORO*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: pimpones de colores (amarillo, verde, rojo)

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se ubicarán en círculo, el profesor irá mostrando los pimpones (rojo= parar, amarillo=trotar, verde= correr) y los estudiantes según el color harán la tarea correspondiente.

Juego # 2

Nombre del juego: *CORRIENDO CORRIENDO TE VOY CONOCIENDO*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: Ninguno

Descripción de la actividad:

Todos los estudiantes empezarán a correr y uno de ellos será el que cojera, este deberá tocar a un compañero y decir su nombre, si no se lo sabe, tendrá que buscar a otro compañero hasta que diga su nombre correctamente, si lo dice, este empezará a coger, y hará lo mismo que el anterior. Así sucesivamente hasta que todos pasen por el rol de coger.

Se debe tener en cuenta que hay que coger a un compañero diferente.
Para que un jugador coja, debe ser tocado y haber acertado en su nombre.

Juego # 3

Nombre del juego: *CONGELADOS BAJO TIERRA*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: Aros, Música

Descripción de la actividad:

Uno de los estudiantes será el que congele los demás deberán correr sin dejarse atrapar, cuando toquen a cualquier estudiante deberá quedarse como estatua hasta que otro compañero venga, pase por debajo de sus piernas y lo descongele.

Juego # 4

Nombre del juego: *COGIDAS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: Ninguno

Descripción de la actividad:

Se escogerá un estudiante que deberá coger a uno de sus compañeros.

Los estudiantes se ubican en el patio a la cuanta de tres correrán sin dejarse atrapar del estudiante que está cogiendo, al que toquen empezara a coger. Cada vez debe ser diferente la persona que cojan, el juego termina cuando todos hayan pasado por el rol de atrapar.



CLASE # 2

JUEGO COOPERATIVO DE CONOCIMIENTO

Fecha: 28 Agosto 2014

Objetivo. Conocer el cuerpo y la importancia que tiene este para la vida.

Juego # 5

Nombre del juego: *CUERPITAPAS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 en adelante

Materiales: tapas, salón/patio.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes formara parejas, se hacen dos hileras a 2mts de distancia uno en frente del otro, un integrante de la pareja iniciara llevando la tapa con la parte del cuerpo que señale el profesor hasta donde está su compañero, se la debe colocar en la misma parte del cuerpo con la que llevo la tapa, luego se devuelve a su puesto y se queda como estatua y así sucesivamente, nadie puede avanzar si a alguien se le ha caído la tapa.

Juego # 6

Nombre del juego: *SILUETAS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: tiza, salón/patio.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes formara parejas, se dibujaran en el suelo con la tiza, primero uno y luego el otro, cuando todos terminen se sentaran retirados a las siluetas, y al llamado del profesor deberán buscar su silueta y señalar la parte del cuerpo y para qué sirve.

CLASE # 3

JUEGO COOPERATIVO DE CONOCIMIENTO

Fecha: 11 Sept. 2014

Juego # 7

Nombre del juego: *CAMBIO DE SITIO*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: sillas, salón/patio

Descripción de la actividad:

Cada uno de los integrantes se sientan en una silla, formando un círculo, alguien dice una frase, por ejemplo: que se pongan de pie y cambien de silla quienes llevan falda. Entonces todas las que llevan falda se ponen de pie y cambian de puesto. Así sucesivamente, se inventan frases, buscando que se conozcan más los integrantes.

Variante. Se puede pedir que antes de cambiar de puesto se saluden.

Juego # 8

Nombre del juego: *¿QUIEN FALTA?*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: tapa ojos, capa, salón/patio

Descripción de la actividad:

Todos los estudiantes estarán sentados en forma circular y con los ojos vendados, el profesor pondrá una capa encima de uno de los estudiantes o lo ocultará tras un mueble, luego los niños se destaparán los ojos y deberán adivinar quién es el que está bajo la capa. Para adivinar quién es deberán pedir la palabra.

Variante. Si lo desarrollan fácilmente, el docente al ponerle la capa al estudiante, también lo cambiara de lugar, para aumentar la dificultad.

CLASE # 4

JUEGO COOPERATIVO DE CONOCIMIENTO

Fecha: 18 de Sept. 2014

Objetivo: Fortalecer en los estudiantes valores tales como; el respeto, amor propio y por el otro.

Juego # 9

Nombre del juego: *BUSCO A MI PAREJA*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: tapa ojos, salón/patio

Descripción de la actividad:

Los estudiantes formara parejas y entre los dos crean una señal con la cual se identificaran, uno de ellos tendrá los ojos vendados, y el otro será el que haga la señal. El juego trata de buscar la pareja desplazándose por el espacio y diciendo la señal, (ladrar, maullar, cacarear, etc.) acordada por los compañeros, cuando la pareja se encuentre, se vuelve a iniciar el juego, pero cambiando el rol.

Variante. Se puede modificar la forma de los desplazamientos, Se puede trabajar de a cuatro participantes, formando familias, o el grupo dividido en dos y terminando el juego cuando todas las familias estén en sus hogares.

Juego # 10

Nombre del juego: *CUERPITAPAS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 en adelante

Materiales: tapas, salón/patio.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes formara parejas, se hacen dos hileras a 2mts de distancia uno en frente del otro, un integrante de la pareja iniciara llevando la tapa con la parte del cuerpo que señale el profesor hasta donde está su compañero, se la debe colocar en la misma parte del cuerpo con la que llevo la tapa, luego se devuelve a su puesto y se queda como estatua y así sucesivamente, nadie puede avanzar si a alguien se le ha caído la tapa.



CLASE # 5

JUEGO COOPERATIVO DE COMUNICACIÓN

Fecha: 25 sept 2014

Objetivo. Afianzar en los estudiantes el sentido de la escucha y el dialogo en el grupo.

JUEGO #11

Nombre del juego: *LLEGAR JUNTOS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: tapa ojos, silbato (algo que genere sonido)

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se distribuyen por el espacio con los ojos tapados. Uno de ellos mantiene los ojos abiertos y dirige a sus compañeros, el profesor emite un sonido y sus compañeros avanzan hacia dicho sonido, a la vez el estudiante que dirige da las indicaciones (frena, frente, derecha, etc.) de tal forma que todos los estudiantes del grupo lleguen al lugar donde se emite el sonido. Luego se cambian los roles, los estudiantes deben estar atentos al ruido, para poder llegar a él.

Juego # 12

Nombre del juego: *¡GUIAME BIEN!*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: tapa ojos, palos o lasos

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se ubican por parejas uno adelante con los ojos vendados y el otro atrás, entre los dos sujetan los palos o lasos, el niño que va adelante se

mueve por todo el espacio guiado por su compañero con la ayuda de los palos, cada cierto tiempo se cambian las funciones.

CLASE # 6

JUEGO COOPERATIVO DE COMUNICACIÓN

Fecha: 16 Oct. 2014

Objetivo: Fortalecer la capacidad de ayuda hacia el otro, por medio del dialogo, buscando una integración mutua.

Juego #13

Nombre del juego: *LA SILLA*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: ninguno

Descripción de la actividad:

Por parejas un estudiante se coloca sentado frente a su compañero, los pies en el suelo y las puntas juntas y pegadas a las del compañero, se trata de levantarse desde el suelo, sujetándose las manos, flexionando las piernas y jalando mutuamente, tras levantarse, hay que volver a ayudarse para quedar sentados en el suelo.

Luego se puede hacer con todo el grupo.

Juego # 14

Nombre del juego: *LA SERPIENTE*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: cuerda

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se agarran a la soga, con la mano derecha o izquierda según se indique, luego empiezan a desplazarse por todo el espacio efectuando círculos y espirales, a la orden del profesor los estudiantes se enrollan sin soltar la cuerda, el grupo queda inmóvil hasta que se vuelva a indicar.

CLASE # 7

JUEGO COOPERATIVO DE COMUNICACIÓN

Fecha: 23 Oct 2014

Objetivo: Desarrollar la comunicación por medio de lenguajes verbales y no-verbales.

Juego #15

Nombre del juego: *LOS SONAMBULOS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: cancha, tiza

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se sitúan sobre alguna línea de las que están dibujadas en la cancha, se avanza por las líneas sin abandonarlas en ningún momento, cuando dos personas se encuentran de frente sobre la misma línea, tratan de colaborar para seguir su camino sin que ninguno de los dos caiga fuera de la línea, cuando alguien se caiga se debe acurrucar y esperar que algún compañero le de la mano y lo ayude a levantar sin salirse de la línea, el juego termina cuando todos pasen por el recorrido demarcado.

Juego # 16

Nombre del juego: *EL CARACOL GIGANTE*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: colchonetas o cajas de cartón

Descripción de la actividad:

Se forman equipos de 5 integrantes, cada grupo se colocara a gatas, deberán llevar a sus espaldas una colchoneta de un lado a otro, todos al tiempo, sin dejarla caer.

Se ganara si todos terminan antes del tiempo previsto, si se cae alguna colchoneta deberán iniciar de nuevo.

Variante. Colocar obstáculos dentro del laberinto.



JUEGOS COOPERATIVOS DE RESOLUCION DE CONFLICTOS

CLASE # 8

Fecha: 30 Oct. 2014

Objetivo: Desarrollar en el estudiante la capacidad colectiva para tomar decisiones.

Juego #17

Nombre del juego: *PASA POR EL ARO*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: aros

Descripción de la actividad:

Los estudiantes estarán de pie, formaran un círculo y se tomarán de las manos, el docente separará las manos de dos estudiantes, introducirá un aro y luego ara que los estudiantes se tomen nuevamente de las manos, como el aro ya está adentro, los estudiantes deberán pasar por dentro del aro si soltarse de las manos.

Todos los estudiantes pasar por dentro del aro.

Variante. El docente podrá introducir más de dos aros.

Juego #18

Nombre del juego: *EL CAMINO SE ENSANCHA*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: tiza

Descripción de la actividad:

Se hacen dos líneas en el suelo partiendo de un mismo punto, se van separando progresivamente (formando un ángulo), los participantes se ubican en el punto de inserción de ambas líneas, el objetivo de este juego es intentar llegar hasta el final, solo se puede avanzar pisando las dos líneas al tiempo, solo se considera alcanzado el objetivo del grupo si todas las personas llegan hasta el final, si se falla, se vuelve a empezar.

CLASE # 9

JUEGOS COOPERTIVOS DE RESOLUCION DE CONFLICTOS

Fecha: 31 Oct. 2014

Objetivo: Incentivar al alumno a socorrer a alguien cuando se encuentra en una dificultad.

Juego #19

Nombre del juego: *LOS AROS MUSICALES*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Materiales: Aros, Música

Descripción de la actividad:

Se colocaran los niños alrededor de los aros que están en el centro del espacio. Los niños van bailando al ritmo de la música, cuando pare la música cada niño se meterá en un aro. Nadie se elimina. Después de que pare la canción se quitara un aro. Los integrantes deberán meterse en los aros que van quedando, ayudándose unos a otros.

El objetivo es que los estudiantes se ubique en los aros y ayuden a que ninguno se quede por fuera, para ello deberán abrazarse, alzarse, etc.

El juego se termina cuando ya no quepan más en los aros.

Juego #20

Nombre del juego: *EL ESCUDO*

Duración: 15 minutos

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Descripción de la actividad:

Cada integrante llevara una hoja pegada en el pecho, tras la señal irán trotando por el patio procurando que la hoja no se caiga (nadie la puede sujetar con las manos), en el momento que se le caiga la hoja a algún participante, este deberá esperar a que otro compañero se la recoja, le de la mano y así los dos empiezan a trotar juntos.

Al finalizar se conocerá cuantos integrantes necesitaron ayuda.

CLASE # 10

FESTIVAL DE JUEGOS COOPERATIVOS

Fecha: 06 Nov. 2014

Objetivo: Fomentar la cooperación en la escuela, haciendo participe a todos los estudiantes en las actividades.

Actividades:

Se organizó un festival de juegos cooperativos en conjunto con los demás practicantes, con el fin de trabajar un día entero de juegos cooperativos en el colegio, dentro de las actividades estaban; Aeróbicos, juegos cooperativos, aros musicales, pasa por el aro, no pises la cuerda

CLASE # 11

JUEGO COOPERATIVO DE RESOLUCION DE CONFLICTOS

Fecha: 07 Nov. 2014

Objetivo: Buscar que el estudiante genere diferentes alternativas en equipo las cuales le permitan llegar más fácil a la meta.

Juego #21

Nombre del juego: *EL SOL*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: bombas

Descripción de la actividad:

Los estudiantes se ubican por parejas y de espaldas con un globo en el medio, se desplazan por todo el espacio hasta llegar a la meta, sosteniendo el globo con las espaldas, sin dejar que caiga al suelo. El juego termina cuando todas las parejas hayan llevado los globos a la meta.

Juego #22

Nombre del juego: *LOS GEMELOS*

Duración: Sin límite de tiempo

Edad: 5 años en adelante

Material: cordones de zapatos, tiza

Descripción de la actividad:

Los integrantes se ubicaran por parejas, cogidos por la cintura y atados por los cordones de los zapatos. En el suelo se dibujara un laberinto, las parejas deberán desplazar siguiendo el laberinto dibujado en el suelo. Si alguien se cae, sus compañeros le ayudaran a levantarse y se prosigue el desplazamiento.

Variante. Relevos por parejas

6.8. METODOLOGIA

Es importante tener en cuenta:

- Adaptar los conceptos básicos necesarios.
- Ejecutar los diferentes juegos siguiendo el orden indicado.
- Desarrollar las actividades con ayuda del docente correspondiente.

Para la aplicación de la propuesta se utilizó el estilo de enseñanza de inclusión; el cual busca la participación de todos y todas.

Por consiguiente, este estilo de enseñanza es el más adecuado para llevar a cabo esta propuesta, pues lo que se busca es la integración de todos los estudiantes en donde no importa si unos tienen más habilidades que otros, el objetivo es que todos aporten y trabajen por un bien en común, promoviendo espacios de tolerancia, respeto y paz.

Según el autor Mosston⁴⁷ nos da a conocer una serie de características de este estilo, las cuales son importantes para la ejecución del mismo:

- ✓ El uso de este estilo implica que el profesor acepta filosóficamente el concepto de inclusión.
- ✓ Se programan episodios que estén diseñados específicamente para incluir.
- ✓ Implica la legitimidad de hacer más o menos que los demás; no se trata de una medición de lo que los demás pueden hacer, sino de «lo que yo puedo hacer».

⁴⁷ MOSSTON, Muska y ASHWORTH, Sara. La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza. Estilo inclusión, Editorial Hispano Europea S.A. Barcelona España. pág. 139-138

- ✓ La competencia durante los episodios es contra los propios estándares, habilidades y aspiraciones de uno mismo y no los de los demás.
- ✓ Para la implementación de este estilo hay que tener en cuenta las diferencias, habilidades, debilidades, y condición física de los estudiantes, con el fin de diseñar actividades acordes a estos.

PAPEL DE DOCENTE

- ✓ Da a conocer las actividades a realizar
- ✓ Revisa la ejecución de la misma
- ✓ Comenta y realiza observaciones al finalizar la clase o las actividades.

PAPEL DEL ESTUDIANTE

- ✓ Escucha las indicaciones dadas
- ✓ Observa el ejemplo dado por el profesor (si hay)
- ✓ Escoge la opción más adecuada para ejecutar la tarea
- ✓ Ejecuta la tarea
- ✓ Valora la ejecución realizada y el trabajo de sus compañeros.

PASOS PARA LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Antes de aplicar el juego cooperativo, el docente debe tener claro; cómo, para que y porque de este, con el fin de un mejor aprendizaje y entendimiento en los estudiantes, y así poder garantizar una ejecución armónica y participación activa de todos ellos.

Organización

Para iniciar las explicaciones de las actividades los estudiantes y docente estarán ubicados de forma circular. Con el fin de que todos escuchen y presten atención.

Desarrollo metodológico

- Conocimiento del juego

En donde se da a conocer el nombre del juego que se realizara o llevara a cabo durante la clase.

- Explicación del juego

Se da a conocer cuál es el objetivo del juego y de qué se trata.

- Entrega de materiales

Repartir los materiales que serán utilizados en la actividad.

- Demostración

El docente explica de forma práctica a los estudiantes como se podría ejecutar.

- Ejecución

Los estudiantes ejecutan el juego, y el profesor observa como lo hacen, animándolos.

- Modificación

Si el docente ve la necesidad de agregar o por el contrario quitar algo del juego, lo puede hacer, teniendo en cuenta que será para beneficio de los estudiantes y para un mejor desarrollo de la clase.

Finalización

- Retroalimentación

En donde se hablará del trabajo realizado, de la participación, integración, trabajo en equipo, etc. Con el fin de conocer si se alcanzaron los objetivos.

6.9. MECANISMOS DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Tipo: Evaluación observativa (observación+ percepción+ interpretación)

Para evaluar la propuesta pedagógica se utilizó una escala de estimación (apreciación o valoración), y el diario de campo, el cual nos sirvió para conocer el proceso que tenían los alumnos mientras se implementó la propuesta.

Según el autor Ketele, la escala de estimación “Es una técnica que comprende un conjunto preestablecido de categorías o de signos, este juicio se traduce por enunciados descriptivos, por números, o por una combinación de todos”.⁴⁸ Por consiguiente, esta escala se utilizó como un registro conductual, en donde se dio una opción cualitativa y cuantitativa. La escala cualitativa está conformada por una serie de aspectos que hacen referencia a las conductas que se pretenden aumentar con la implementación del juego cooperativo, y la cuantitativa, es la valoración numérica que se le asigna a dicho aspecto, en donde se asignaron las siguientes; Excelente 4, Bueno 3, Regular 2, Deficiente 1. Dependiendo el comportamiento observado.

⁴⁸ KETELLE, Jean y POSTIC M. Observar las situaciones educativas: 1ra parte componentes de la observación. Editorial Narcea, pág. 54

Con esta escala se intentó conocer los cambios en cuanto a las conductas disruptivas y si el juego cooperativo fue una propuesta acertada, esta técnica de evaluación se empleó al inicio (primera clase) y al final (ultima clase) de la implementación de la propuesta pedagógica, se iba llenando a partir de la observación hecha en la respectiva sesión de clase, tomando en cuenta el trabajo realizado por cada estudiante y la categoría de análisis correspondiente.

- **Formato de la Escala de Estimación**

CATEGORIA DE ANALISIS	TIPO DE JUEGO COOPERATIVO	ESCALA DE ESTIMACIÓN																					
		INDICADORES	No ESTUDIANTES																				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
AGRESIVA	DE CONOCIMIENTO	VALORES																					
		TOLERANCIA																					
		RESPECTO																					
		TOTAL																					
VERBAL	DE COMUNICACIÓN	COMUNICACIÓN																					
		ESCUCHA																					
		DIALOGO																					
		TOTAL																					
DE ORIENTACION DE LA CLASE	DE RESOLUCION DE CONFLICTOS	CONCENTRACIÓN																					
		ATENCION																					
		PARTICIPACIÓN																					
		TOTAL																					

Excelente 4, Bueno 3, Regular 2, Deficiente 1.

En cuanto al diario de campo nos permitió conocer el proceso de los estudiantes en cuanto a cada categoría de análisis y juegos implementados, llevando así un seguimiento continuo de las mejoras o dificultades que se presentaban en cada sesión de clase aplicada.

- **Formato diario de campo**

Diario de campo

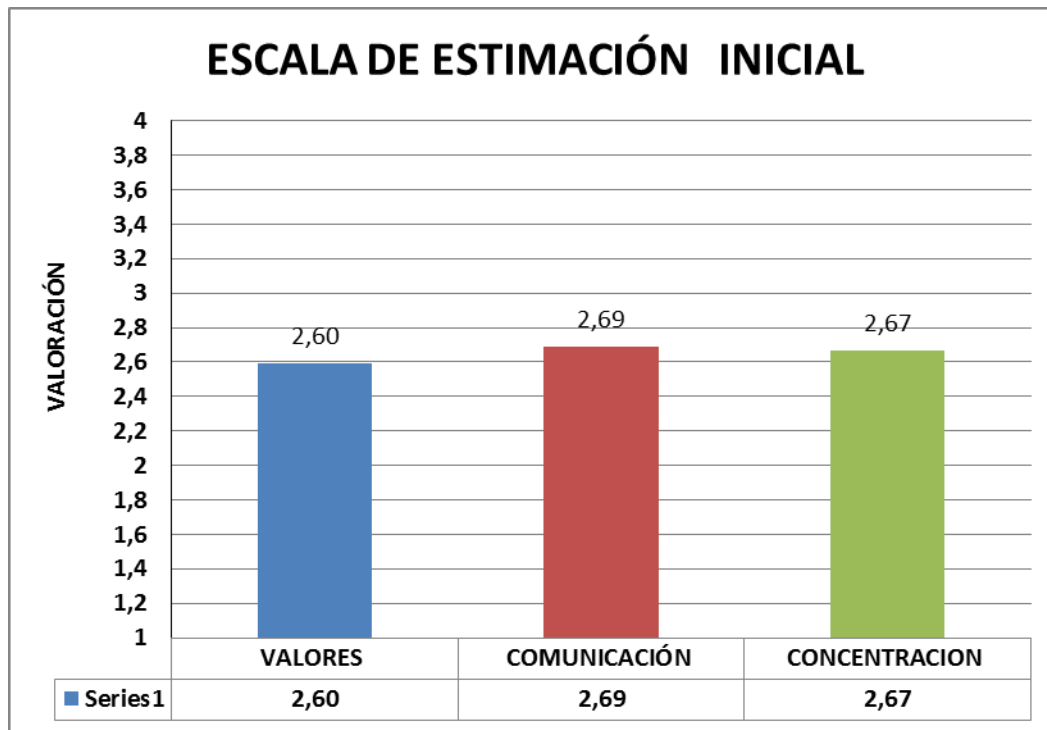
Fecha: _____ Tipo de actividad: _____
Lugar: _____ Objetivo: _____

Descripción	Interpretación	Reflexión

Experiencia: | _____

Conclusión: _____

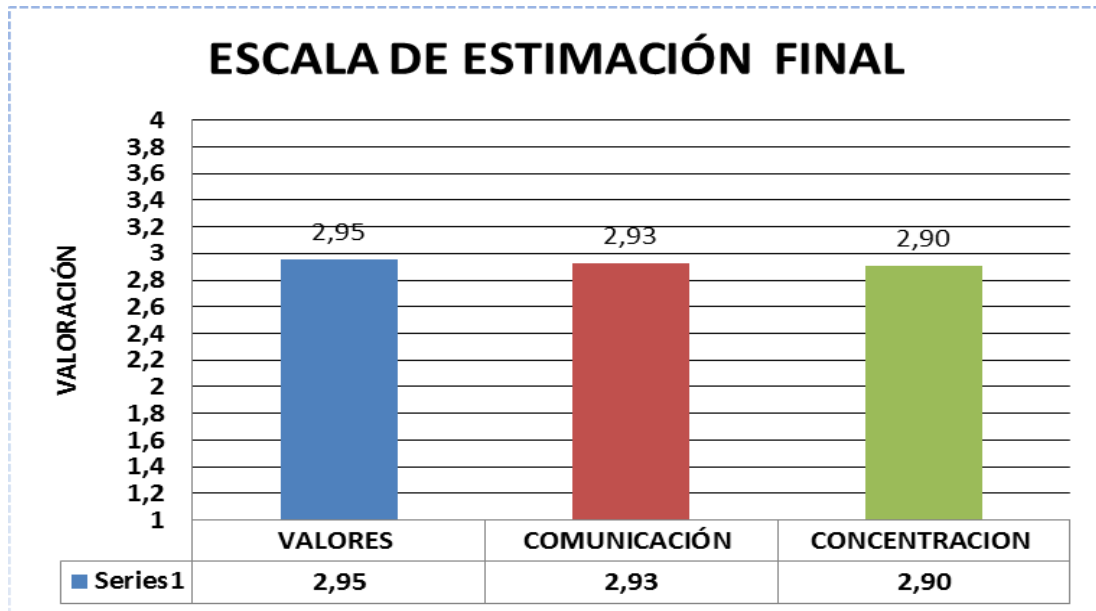
RESULTADOS EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA



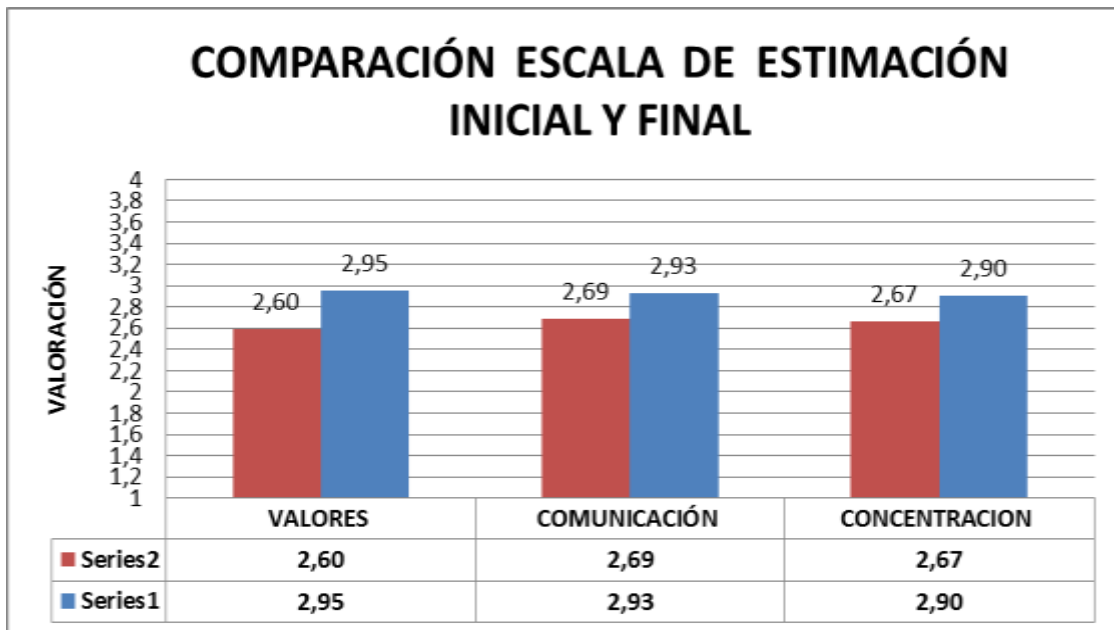
En cuanto a la gráfica anterior podemos decir que; al aplicar la escala de estimación en la primera sesión de juego cooperativo, los valores están en el rango regular, con 2,60 sobre 4. De tal manera que algunos estudiantes son poco tolerantes e irrespetuosos y por ende hay muchas interferencias en las actividades ejecutadas. Es necesario resaltar que no todos los estudiantes presentan dichos comportamientos.

En lo referente al aspecto de la comunicación, se encuentran en un valor de 2.69, también con un rango regular, el cual demuestra que algunos estudiantes se les dificultan escuchar y establecer dialogo con el otro.

Por último, en el aspecto de concentración, encontramos que tiene un valor de 2.67 también con un rango regular, pues es aquí en donde se demuestran bajo nivel de atención y participación de las actividades, es muy importante resaltar que como es la primera aplicación de juego cooperativo, se les dificultó a la hora de ejecutarlo.



En cuanto a la grafica anterior, podemos decir que se encontro una mejoria poco significativa en los tres aspetos observados, valores, comunicacion y concentracion, aunque no aumento un gran porcentaje, se debe tener claro que si se implementara esta propuesta a largo plazo tendria cambios mas notorios, pues casi se logra la valoracion de bueno, en cuanto a los valores se muestra con un 2.95, la comunicacion con un 2,93, y la concentracion con un 2,90.



En la siguiente grafica se evidencia como estaban los estudiantes al inicio de la aplicacion de la propuesta y al finalizar la misma, en cuanto a los aspectos anteriores se obtuvo lo siguiente; los valores pasaron de un comportamiento regular (2.60 sobre 4) a (2.95 sobre 4), demostrando asi que fue poca la mejora, pues en algunas actividades, los estudiantes se irrespetaban y se burlaban de otros compañeros.

En lo alusivo a la comunicacion, paso de un comportamiento regular (2,69 sobre 4) a un (2.93 sobre 4), demostrando asi, que casi se logra la valoracion de bueno, Por ultimo en el aspecto de concentracion, paso de un comportamiento regular (2.67 sobre 4) a (2.90), demostrando asi que todavia hay poca atencion y participacion por parte de los estudiantes, pues en algunas actividades a pesar de que se explicaba, los estudiantes hablaban de cosas distintas con el compañero del lado, a pesar que al inicio de la aplicación de la propuesta eran muy pocos estudiantes los que trabajaban en equipo, se logro en algunos estudiantes el gusto por el juego cooperativo.

A partir del análisis de los diarios de campo se conoció todo el proceso de la aplicación de la propuesta, dando como resultado los siguientes datos;

ANÁLISIS DIARIOS DE CAMPO		
DÍA	FECHA	DESCRIPCIÓN
1.	21 de agosto 2014	<p>Cuando se organizaron los estudiantes para dirigirnos al patio, tres de los estudiantes se empezaron a empujar, uno de ellos hizo caer a la niña que estaba adelante.</p> <p>Al iniciar la explicación del juego cooperativo, una de las niñas pidió la palabra y cuando empezó a hablar un estudiante empezó a reírse con otro.</p> <p>Después del calentamiento del juego No 2, al dar la introducción de lo que se trabajara en clase, dos estudiantes se encuentran hablando, uno de ellos saca unas cartas de juguete y se la muestra al otro estudiante, luego este se las rapa, al preguntarles si sabían lo que había que hacer, se quedaron callados y agacharon la mirada.</p> <p>En la ejecución del juego dos niños se empezaron a empujar por ganar el aro.</p> <p>Se mostraron muy dispersos, pues se encontraban hablando a la gran mayoría de les dificulta ejecutar juegos cooperativos, en cuanto al trabajo en equipo algunos no se acoplan y prefieren hacerlo individualmente, en los juegos tradicionales se</p>

		demuestra mas competitividad.
2.	28 agosto de 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>En el juego No 5, los estudiantes se mostraban un poco confusos, pero durante el desarrollo del juego lo ejecutaron correctamente, pues nombraban e identificaban las partes del cuerpo de manera correcta, aunque a algunos se les dificulto trabajar en equipo.</p> <p>Durante la ejecucion del juego No 6, se evidenciaron 4 momentos donde tres estudiantes no respetaron las figuras de otros compañeros y las borraban o tachaban con la tiza, cinco estudiantes empujaron a otros compañeros y salian corriendo, luego al sentarnos para dar la retroalimentacion de la actividad, una niña jala del cabello a otra y esta le pega en la cara.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Al dar la explicacion de la actividad No 6, se evidencio irrespeto por parte de dos estudiantes, pues se burlaron de lo que expreso otra estudiante.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>En el juego No 5 no se evidencio ninguna conducta. Cuando se llevo a cabo el juego No 6, un estudiante</p>

		<p>mostro 3 veces a otro estudiantes unas cartas animadas.</p>
3.	11 de septiembre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>En el juego No 7, cuando se hacia el cambio de sitio dos estudiantes se empujaban cuando iban al centro, dos se jalaron 2 veces de la ropa.</p> <p>Durante la explicacion del juego No 8, los estudiantes mostraron interes y participacion activa durante el juego,se mostro solo una conducta agresiva, por parte de una estudiante, la cual fue un pellizco al explicar la actividad a realizar.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 7, se presento una burla (hacia otra estudiante) por parte de 5 estudiantes.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>Durante el juego No 7, un estudiante saco un lapiz del bolsillo y se lo mostro a otros compañeros.</p> <p>En el juego No 8, no se presento ninguna conducta.</p>
4.	18 de septiembre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>En el juego No 9, cuando se formaron las parejas, y se dio inicio a la actividad una pareja de estudiantes empujaron a otra, pero luego la actividad se realizo sin ningun inconveniente.</p>

		<p>Durante el juego No 10, como ya se habia hecho el segundo dia de clase, lo realizaron a la perfeccion, respetando cada uno a su compañero que le correspondio y ademas se divertian.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 9, 4 estudiantes se encontraban hablando reiterativamente.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>Durante el juego No 9, un estudiante saco refrigerio de su bolsillo mostrandole el bocadillo a otro y distraendolo de la clase.</p> <p>Durante el juego No 10, no se mostro ninguna conducta.</p>
5.	25 de septiembre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>En la ejecucion del juego No 11 y 12, una estudiante pellizco a otra dos veces y en la ejecucion se presentaron 2 empujones por otros estudiantes.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 11, dos estudiantes se burlaban de los sonidos de dos compañeros.</p> <p>En el juego No 12, no se presento ninguna conducta</p>

		<p align="center">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>No se presento ninguna conducta en ningun juego 11 y 12.</p>
6.	16 de octubre 2014	<p align="center">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>Durante el juego No 13, se presentaron dos jalones de ropa por 2 estudiantes.</p> <p>En el juego No 14, no se presento ninguna conducta</p> <p align="center">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>En el juego No 13, se observo que 8 parejas de estudiantes se comunicaban para llevar a cabo el ejercicio, aunque dos parejas de estudiantes no se ponian de acuerdo a ver que hacian primero, y uno de ellos empezo a hablar fuerte, diciendo que lo cambiaran de pareja, pero luego la actividad se desarrollo correctamente.</p> <p>En el juego No 14, al empezar la actividad, todos los estudiantes menos tres estuvieron atentos de la indicaciones, pues estos se encontraraban hablando y riendose, al ejecutar la actividad, en dos momentos no se logro completamente por que no estaban atentos a las indicaciones.</p> <p align="center">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>No se presento ninguna conducta en el juego 13 y 14</p>

7.	23 de octubre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA AGRESIVA</p> <p>Durante el juego No 15, se evidenciaron 2 empujones y dos patadas por partes de 4 estudiantes. En el juego No 16, no se presento ninguna conducta.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 15, los estudiantes pasaban por las lineas pero en 6 ocasiones cuando se encontraban con otros estudiantes, se quedaban hablando haciendo trancon, para que salieran de las linea y perdieran los demas compañeros.</p> <p>Durante la ejecucion del juego No 16, los estudiantes tenian una buena comunicacion, pues se ponian de acuerdo para empezar a gatear sin que se callera la colchoneta. Finalizando la actividad, se hace una buena retroalimentacion en donde los niños se rien sin ningun altercado.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACION DE LA CLASE</p> <p>No se presento ninguna conducta en el juego 15 y 16.</p>
8.	30 de octubre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>Durante el juego No 17, no se presento ninguna conducta. Mientras que en el juego No 18, se presentaron dos jalones por parte de una pareja de estudiantes y un pellizco por una estudiante.</p>

		<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 17, no se presento ninguna conducta, en el juego No 18 , 4 estudiantes estaban hablando suavemente y otros tres, estaban riendose como ejecutaban la actividad sus compañeros.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE DE ORIENTACION DE LA CLASE</p> <p>En el juego No 17, No se presento ninguna conducta. La mayoría de los estudiantes estuvieron atentos a las indicaciones dadas, al momento de ejecutar la actividad lograron resolver el problema, pues buscaban diferentes maneras para poder pasar el aro, solo dos estudiantes al momento de pasar por el aro, no lo podian hacer , mostraron seriedad y querian desistir, pero luego lo lograron.</p> <p>En el juego No 18, los estudiantes estaban muy atentos a las indicaciones, en tres ocasiones demostraron ayuda hacia el otro compañero, pues les daban la mano con el fin de que este no se saliera de la linea y asi llagar a la meta todo el grupo.</p>
9.	31 de octubre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA AGRESIVA</p> <p>Durante el juego No 19, no se presento ninguna conducta, en cuanto al juego No 20, se presentaron 8 inconvenientes, en el primero se evidenciaron 3 empujones por parte de tres compañeros, 2 jalones de</p>

		<p>cabello, 1 patada y 2 empujones.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Durante el juego No 19, no se presento ninguna conducta, en cuanto al juego No 20, se presento un caso al inicio de la actividad, en donde 4 estudiantes se encontraban hablando sobre un tema diferente a la clase.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACION DE LA CLASE</p> <p>En el juego No 19, no se presento ninguna conducta. En el juego No 20, seis estudiantes mostraron una actitud de no ayuda pues veian que se les caia la hoja a los compañeros y esto pasaban por encima y se reian.</p>
10.	06 de noviembre 2014	<p style="text-align: center;">FESTIVAL DE JUEGOS COOPERATIVOS</p> <p>En tres actividades, se evidenciaron conductas inadecuadas.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>Se evidencio cuatro empujones, 2 pellizcos y 1 patada hacia otros estudiantes.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>Al dar la explicacion en dos actividades, 3 estudiantes</p>

		<p>se encontraban hablando y no sabian como realizar la actividad.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACION DE LA CLASE</p> <p>En una actividad dos estudiantes, tenian unas cintas de cabello, la sacaron de su bolsillo y empezaron a mostrarla a otras compañeras, causando asi dispercion y falta de atencion.</p> <p>En este festival, los estudiantes demostraron cooperacion, aunque en el grado transicion y primero, se presentaron algunas conductas inadecuadas en la ejecucion de algunas actividaes, pero a pesar de todo se mostro participcion trabajo en equipo, y ayuda hacia los demas.</p>
--	--	---

11.	07 de noviembre 2014	<p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS AGRESIVA</p> <p>En el juego No 21, cuatro parejas de estudiantes se empujaban para hacer caer la bomba, a otros de manera intencional, ya terminando el juego, una niña pellizca a su compañera y esta le jala el cabello, al hacer el estiramiento un niño que venia del baño empuja a otro y este le pega una patada. En el juego No 22, no se mostro ninguna conducta.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS VERBAL</p> <p>En el juego No 21, en dos ocaciones cuatro estudiantes, se burlaban de sus compañeros, por que se les caia la bomba y volvian a empezar. En el juego No 22, no se mostro ninguna conducta.</p> <p style="text-align: center;">CATEGORIA DE ANALISIS DE ORIENTACIÓN DE LA CLASE</p> <p>En el juego No 21, los estudiantes prestaron atencion a las indicaciones, en dos ocaciones cinco estudiantes estaban hablando de otras cosas, al momento de realizar las actividades se mostraron muy dispersos y no sabian que debian hacer.</p>
-----	----------------------------	--

En cuanto al análisis de los diarios de campo, se concluye:

Juegos cooperativos de conocimiento

Categoría de análisis agresiva;

En el juego No 5, no se mostro ninguna conducta por parte de los estudiantes.

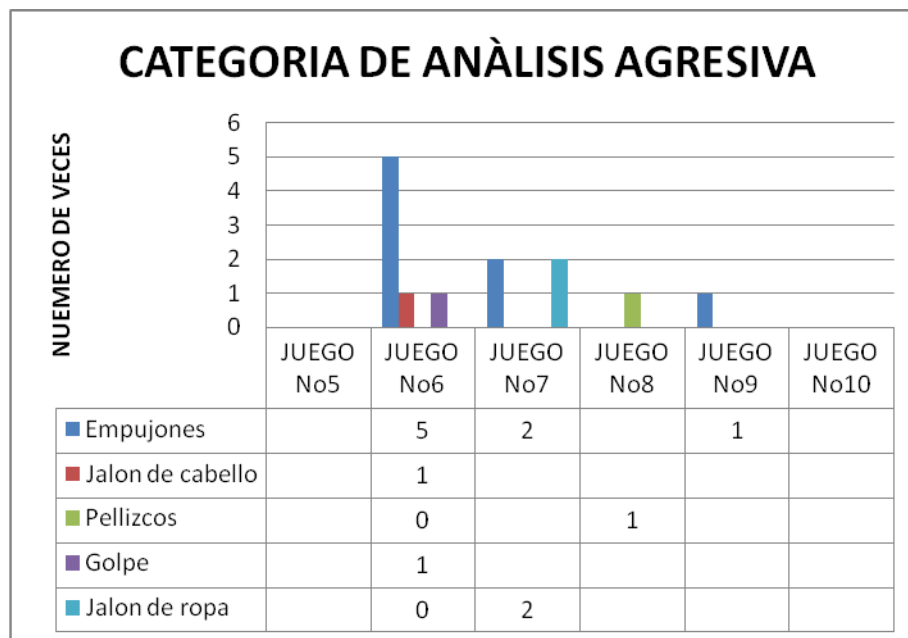
En el juego No 6; se evidencio 5 empujones, 1 jalon de cabello y 1 golpe.

En el juego No 7, se evidencio dos empujones y 2 jalones de ropa.

En el juego No 8, solo se evidencio 1 pellizco por parte de una estudiante.

En el juego No 9, se evidencio 1 empujon.

En el juego No 10, no se presento ninguna conducta.



Categoría de análisis verbal;

En el juego No 5, no se presento ninguna conducta.

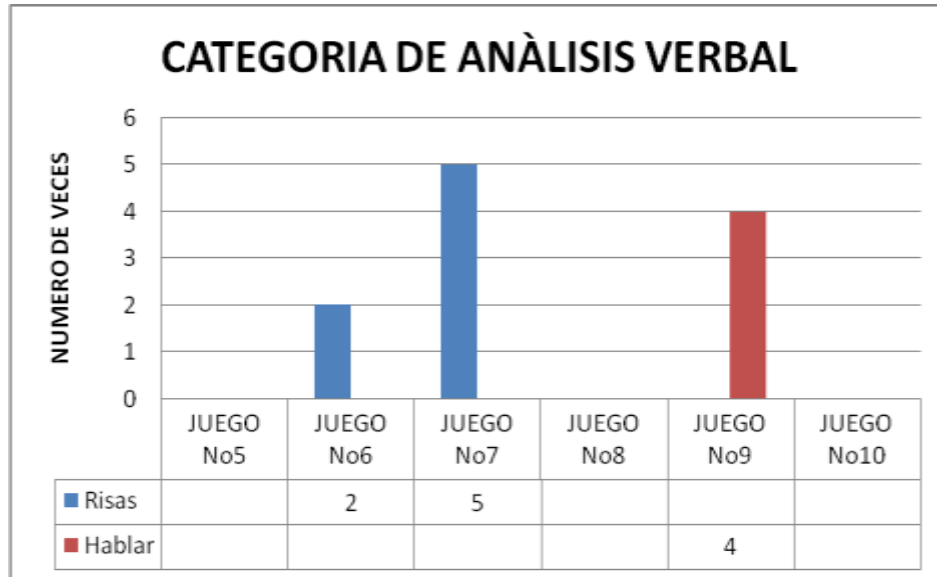
En el juego No 6, se evidencio burlas por parte de dos estudiantes.

En el juego No 7, se presento 1 burla por parte de 5 estudiantes.

En el juego No 8, no se presento ninguna conducta.

En el juego No 9, cuatro estudiantes hablaron de otras cosas dos veces.

En el juego No 10, no se mostraron conductas.



Categoria de analisis de orientacion de la clase;

En el juego No 5, no se evidencio ninguna conducta.

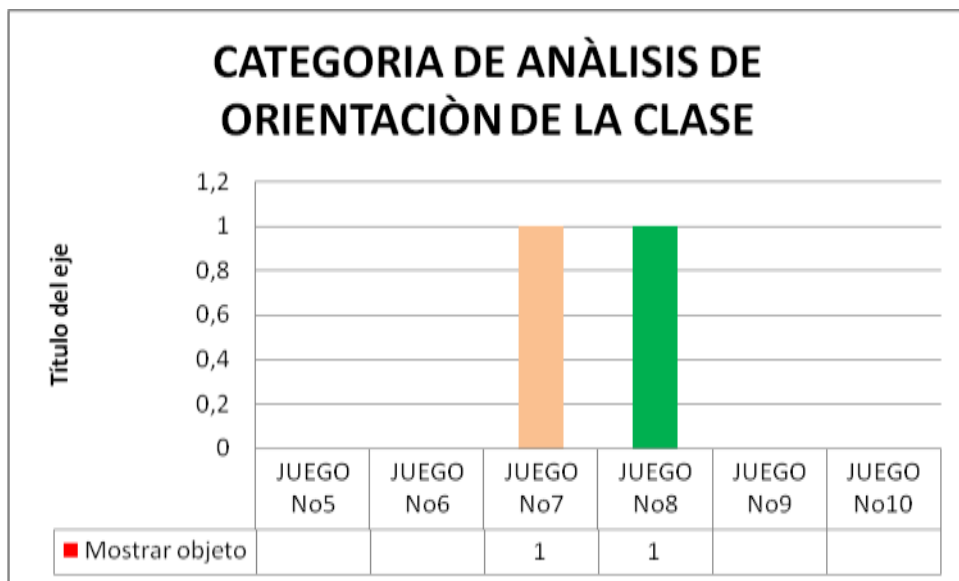
En el juego No 6, no se presentaron condutas.

En el juego No 7,un estudiante mostro un objeto diferente a la clase en tres ocaciones.

En el juego No 8, no se presento ninguna conducta.

En el juego No 9, un estudiante mostro 1 objeto (refrigerio) diferente a la clase a otro.

En el juego No 10, no se mostro ninguna conducta.



Juegos cooperativos de comunicación.

Categoría de analisis agresiva;

En el juego No 11, se presentaron 2 pellizcos y 2 empujones.

En el juego No 12, se presentaron 2 pellizcos y 2 empujones.

En el juego No 13, se presentaron dos jalones.

En el juego No 14, no se presento ninguna conducta

En el juego No 15, se evidenciaron 2 empujones y dos patadas.

En el juego No 16, no se presento ninguna conducta.

Categoría de analisis verbal;

En el juego No 11, se presentaron 2 burlas.

En el juego No 12, no se presento ninguna conducta

En el juego No 13, se evidencio que 4 estudiantes hablaban fuerte.

En el juego No 14, tres estudiantes hablaban y reian. (2 veces)

En el juego No 15, se evidencio que hablaban en 6 ocaciones.

En el juego No 16, no se presento ninguna conducta.

Categoría de análisis de orientación de la clase;

En el juego 11 y 12 no se presentó ninguna conducta.

En el juego 13 y 14 no se presentó ninguna conducta.

En el juego 15 y 16 no se presentó ninguna conducta.

Juegos cooperativos de resolución de conflictos.

Categoría de análisis agresiva;

En el juego No 17, no se presentó ninguna conducta.

En el juego No 18, se presentaron 2 jalones de ropa y 1 pellizco por una estudiante.

En el juego No 19, no se presentó ninguna conducta.

En el juego No 20, se presentaron 8 inconvenientes, en el primero se evidenciaron 3 empujones por parte de tres compañeros, 2 jalones de cabello, 1 patada y 2 empujones.

En el juego No 21, se evidenció que cuatro parejas de estudiantes se empujaban, 1 pellizco, 1 jalón de cabello y 1 patada.

En el juego No 22, no se mostró ninguna conducta.

Categoría de análisis verbal,

En el juego No 17, no se presentó ninguna conducta.

En el juego No 18, 4 estudiantes estaban hablando suavemente y otros tres, estaban riéndose como ejecutaban la actividad sus compañeros.

En el juego No 19, no se presentó ninguna conducta.

En el juego No 20, 4 estudiantes se encontraban hablando sobre un tema diferente a la clase, en dos ocasiones.

En el juego No 21, se evidencia en dos ocasiones burlas por parte de cuatro estudiantes.

En el juego No 22, no se mostró ninguna conducta.

Categoría de análisis de orientación de la clase;

En el juego No 17, No se presento ninguna conducta.

En el juego No 18, no se presento ninguna conducta.

En el juego No 19, no se presento ninguna conducta.

En el juego No 20, seis estudiantes se reian de otros compañeros.

En el juego No 21, en dos ocasiones se evidencio que cinco estudiantes estaban hablando de otras cosas.

En el juego No 22, no se presento ninguna conducta.

En conclusion a pesar que en algunas actividades se demuestra trabajo en equipo y tolerancia por parte de algunos estudiantes, en otras todavia se presentan conductas disruptivas como; falta de atencion, agresividad e irrespeto hacia el otro, se evidencia que en los juegos que son llamativos como los de misterio, musica, y en los que se utilizan materiales raros, los estudiantes no presentan conductas disruptivas, por lo tanto nos permite afirmar que si se crearan juegos de esta clase se veria de manera mas significativa el cambio en los comportamientos de los estudiantes.

Hay conductas que aparecen con mas frecuencia que otras, y por parte de los mismos estudiantes, es importante tener en cuenta que dichas conductas van asociadas directamente a la familia y por ende se debe establecer una relacion directa entre familia y escuela para poder contribuir a cambios notorios.

Por otra parte, es fundamental destinar mas tiempo para el desarrollo de la propuesta pedagogica, ya que solamente se implemento el juego cooperativo una vez por semana dentro de una hora de clase, si se tuvieran mas momentos de

intervencion darian reultados mas notorios y por supuesto mejoraria el ambiente escolar y las relaciones interpersonales.

CONCLUSIONES

- Por medio de la encuesta aplicada a los docentes y estudiantes a cargo del grado transición, se logró categorizar las conductas disruptivas más frecuentes dentro del contexto escolar, siendo la agresiva, la verbal y la de orientación de la clase las más reiterativas.
- La propuesta se logró diseñar gracias a los datos recolectados, teniendo en cuenta que se hizo con el fin de suplir una necesidad que presentaba la institución educativa, para ello se escogió el juego cooperativo como una propuesta pedagógica con el fin de poderlo implementar en la clase de educación física, pero al analizar los resultados se conoció que su incidencia es positiva pero poco significativa, aunque en algunas actividades se observó trabajo en equipo y respeto, en otras todavía se siguen presentando conductas disruptivas. , se evidencia que en los juegos que son llamativos como los de misterio, música, y en los que se utilizan materiales nuevos, los estudiantes no presentan conductas disruptivas, por lo tanto nos permite afirmar que si se crearan juegos de esta clase se vería de manera más notoria el cambio en los comportamientos de los estudiantes.
- Si se pensara en un estudio a largo plazo de seguro que mejorarían los resultados, pues teniendo en cuenta que la población con la que se hizo la presente investigación están en edades tempranas es importante dedicar más tiempo para la ejecución de los juegos cooperativos, pues una vez por semana no es suficiente.
- Es importante destinar tiempo para una necesidad básica del niño “jugar”, pues de esta manera, el niño se expresa libremente, interactúa, establece

lazos de amistad y sobretodo da oportunidad para que vuele su imaginación y creatividad, si se generan dichos espacios en la escuela, que sean innovadores, que se preparen con anterioridad, en donde se establezcan metas, de seguro los niños obtendrán un mayor aprendizaje y mejores comportamientos.

BIBLIOGRAFIA

ÁLVAREZ VILLA, Javier. Violencia Escolar: Sociedad Violenta y Seudodemocracia, pág. 261

ARRANZ BELTRAN, Emilio. Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil: jugamos a la paz con niñas y niños de dos, tres, cuatro y cinco años.

CABRERA SUPLIGUICHA, María Patricia y OCHOA BRIONES, Martha Karina. Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clases. Ecuador, 2010. Trabajo de Grado. Universidad de Cuenca – Ecuador. Facultad de Psicología.

CAMACHO CICILIA, Álvaro y NOGUERA DELGADO, Miguel Ángel: Educación física y estilos de enseñanza. 1ra edición, editorial Inde 2002. pág. 31-32

CASTEJON, Juan Luis y NAVAS, Leandro. Aprendizaje, desarrollo y difusiones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria. Editorial ECU (Editorial Club Universitario) Pág. 319

CHAPARRO ÁVILA, Wanda Marcela y SUAREZ ORTIZ, Juan Nicolás. Los juegos cooperativos, una forma de mejorar y fortalecer la convivencia en los cursos 1° y 3°, del colegio I.E.D Marco Tulio Fernández, sede D jornada tarde. Bogotá, 2013. Trabajo de grado. Universidad Libre, Facultad Ciencias de la Educación.

GARAIGORDOBIL, Maite. El juego cooperativo. En: MORALES GARCIA, Raquel. Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años en el jardín de Sangolquí. Ecuador, 2012. Tesis de grado, Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

GARRIDO Y PÉREZ. Consecuencias de las Conductas Disruptivas. En: CASTEJON, Juan Luis y NAVAS, Leandro. Aprendizaje, desarrollo y difusiones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria. Editorial ECU (Editorial Club Universitario) Pág. 319

GERRIG, Richard y ZIMBARDO, Philip. Psicología y vida, Pearson Educación México. Decimoséptima edición. pág. 325-328

GONZALEZ GARZA, Ana María. Programa de desarrollo humano: Nivel Preescolar. México: Trillas. Pág. 73, 74

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto. FERNANDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar. Metodología de la Investigación: Capítulo 17, Los métodos mixtos. Quinta Edición: Mc Graw-Hill / Interamericana Editores. pág. 546

HUIZINGA, Johan. Concepto de Juego. En: ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 42

HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del niño: Conducta Social. 2da Edición. México: Mc Graw-Hill, 1982. pág., 253-254

KETELLE, Jean y POSTIC M. Observar las situaciones educativas: 1ra parte componentes de la observación. Editorial Narcea, pág. 54

MATEUS GONZÁLEZ, Leonel Alexander y HERNÁNDEZ RAMOS, Yulli Catherine. Guías didácticas de apoyo al docente de aula, para manejar las conductas disruptivas de los estudiantes del curso 501 de I.E.D Tabora sede A. Bogotá, 2012. Trabajo de Grado. Universidad Libre. Facultad Ciencias de la educación. Área de Educación básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes.

MOSSTON, Muska y ASHWORTH Sara. La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza. Estilo inclusión, Editorial Hispano Europea S.A. Barcelona España. pág. 139-138

OMEÑACA CILLA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos cooperativos y educación física, 3ra edición, Editorial Paidotribo, Barcelona. Pág. 87-125

ORLICK, Terry. Características de los Juegos Cooperativos. En: VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La Pedagogía de Cooperación en Educación Física, Los Juegos Cooperativos. Editorial KINESIS. pág. 51-52

ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 42

PIAGET, Jean. Etapas de desarrollo cognoscitivo. En: GERRIG, Richard y ZIMBARDO, Philip. Psicología y vida, Pearson Educación México. Decimoséptima edición. pág. 325-328

REQUENA, María Dolores y VICUÑA BARROSO, Paloma. Didáctica de la Educación Infantil: Propuesta pedagógica concepto. edición. ciudad: editor, año de publicación. pág. 141

RODRIGUEZ MOGUEL, Ernesto. Metodología de la investigación. Universidad Juárez autónoma de Tabasco. México. Pág. 24-25

TAMAYO Y TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica, México, Editorial; LIMUSA, Pág. 46

VELAZQUEZ CALLADO, Carlos. La Pedagogía de Cooperación en Educación Física: Los Juegos Cooperativos. Editorial KINESIS. pág. 57

WALLON, Henri. El juego y su clasificación. En: ORTI FERRERES, Joan. La Animación Deportiva, el Juego y los Deportes Alternativos, INDE Publicaciones, 2004. pág. 56

ZEPEDA HERRERA, Fernando. Introducción a la Psicología, Pearson Educación, México 2003. pág. 397,398

WEB GRAFIA

Fundamentos conceptuales del modelo pedagógico. [Citado 03 de enero del 2015]. [En línea] disponible en:

http://elearning.cecar.edu.co/RecursosExternos/material%20cursos/ova%20exe%20docencia/ova_web/142leccin_2_fundamentos_conceptuales_del_modelo_pedagogico.html

HURTADO DE BARRERA, Jacqueline. [Citado 10 de enero del 2015]. [En línea] disponible en: <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/la-investigacion-proyectiva.html>

DEYMOR B. Las técnicas de investigación. [Citado 10 de enero del 215]. [En línea] disponible en:

<http://www.eumed.net/librosgratis/2010e/816/TECNICAS%20DE%20INVESTIGACION.htm>

ANEXOS

ANEXO No 1

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Aspectos generales Fecha: 21 de agosto del 2014 Observador: Erika Ximena Gomez Gomez No de observación: 1		
Tema / aspectos a observar	Descripción	Comentarios
Conductas disruptivas	<p>Cuando se organizaron los estudiantes para dirigirnos al patio, tres de los estudiantes se empezaron a empujar, uno de ellos hizo caer a la niña que estaba adelante.</p> <p>Al iniciar la explicación del juego cooperativo, una de las niñas pidió la palabra y cuando empezó a hablar un estudiante empezó a reirse con otro.</p> <p>En la ejecución del juego dos niños se empezaron a empujar por ganar el aro.</p>	Durante la clase se observaron varias conductas inadecuadas por parte de los estudiantes.

ANEXO No 2

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Aspectos generales Fecha: 21 de agosto del 2014 Observador: Erika Ximena Gomez Gomez No de observación: 2		
Tema / aspectos a observar	Descripción	Comentarios
Conductas disruptivas	Después del calentamiento, al dar la introducción de lo que se trabajara en clase, dos estudiantes se encuentran hablando, uno de ellos saca unas cartas de juguete y se la muestra al otro estudiante, luego este se las rapa, al preguntarles si sabían lo que había que hacer, se quedaron callados y agacharon la mirada, luego no habían pasado ni cinco minutos y una estudiante pellizca a otra que se encuentra a su lado, esta no se deja y la hace lo mismo.	Hay estudiantes que están atentos a la clase, pero cuando otro empieza a molestar se van uniendo a este a formar desorden.

ANEXO No 3

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Aspectos generales Fecha: 21 de agosto del 2014 Observador: Erika Ximena Gomez Gomez No de observación: 3		
Tema / aspectos a observar	Descripción	Comentarios
Conductas disruptivas	<p>Al inicio de la clase de inglés, la profesora empezó a repartir material y luego explico lo que debían hacer, dos estudiantes empezaron a pellizcarse por el material, la profesora se dirigió hasta donde estos estaban y les pidió que devolvieran el material, uno de estos lo tiro al suelo y se fue rápido para su puesto.</p> <p>Luego la docente los organizo por grupos para hacer un dibujo de la comida favorita y empezaron a hacerlo pero individualmente.</p>	<p>En algunos momentos se notó desorden en el grupo, en donde trabajan de manera dispersa, y no les gusta trabajar cooperativamente.</p>

ANEXO No 4

FICHA DE OBSERVACIÓN		
Aspectos generales Fecha: 21 de agosto del 2014 Observador: Erika Ximena Gomez Gomez No de observación: 4		
Tema / aspectos a observar	Descripción	Comentarios
Conductas disruptivas	<p>Los estudiantes salen al descanso, se toman sus onces y empiezan a formar grupos de amigos, observo dos situaciones, la primera; están jugando unas estudiantes con unos brillos, a una de ellas no la dejan jugar, observo detalladamente a la niña, y de un momento a otro pellizca a la compañera que se encuentra a su lado.</p> <p>El segundo caso; dos estudiantes juegan y de pronto llega uno y se le tira encima, y le pega en la cabeza con una botella de gaseosa, luego sale corriendo y se mete en el baño, el niño se pone de pie y va donde la profesora, pero esta no le dice nada.</p>	<p>Los estudiantes demuestran conductas agresivas, las cuales hacen que algunos estudiantes salgan perjudicados y por ende de defiendan de la misma manera.</p>

UNIVERSIDAD LIBRE

Facultad Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes

ENCUESTA

Nombre de la institución: Nidia Quintero de Turbay

Contexto geográfico:

Ciudad: Bogotá **Localidad:** 15 Engativá **Barrio:** Florencia

Población a quien va dirigido el instrumento:

Docente titular del grado transición, Docente de Inglés y estudiantes que prestan servicio social en el presente grado.

Fecha de aplicación: Septiembre 11 de 2014

Nombre del investigador:

Erika Ximena Gomez Gomez

Instrucción (para quien responde)

- El cuestionario es de carácter individual.
- Leer detenidamente la pregunta y luego marcar con una x en la casilla que considere correcta.
- Responda con la mayor sinceridad y veracidad posible.

Contenido

1. Al dejar un trabajo en clase, los estudiantes:

a) ¿Se levantan seguido de la silla?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

ALGUNAS VECES

NUNCA

b) ¿Cambian de puesto sin autorización?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Dan vueltas por el aula de clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

2. Cuando los estudiantes están en su puesto asignado:

a) ¿Golpean la mesa con las manos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Desplazan la silla de un lado a otro?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Se balancean en la silla?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

3. Mientras usted está hablando de un tema, los estudiantes:

a) ¿Conversan con otros de temas distintos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Llaman su atención?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Se insultan?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

4. Durante el horario de clase o el descanso, usted observa entre los estudiantes:

a) ¿Jalones de cabello?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Pellizcos?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿Empujones?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

5. Cuando usted está dictando la clase, los estudiantes:

a) ¿Muestran objetos diferentes a los utilizados en clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

b) ¿Realizan actividades distintas al objetivo de la clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

c) ¿No están atentos, por consiguiente no participan durante la clase?

SIEMPRE CASI SIEMPRE ALGUNAS VECES NUNCA

Observación.
