



**UNIVERSIDAD
ANDRÉS BELLO**

UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA

**IMPACTO DE LOS JUEGOS COLABORATIVOS SOBRE LA DISCIPLINA,
TRABAJO EN EQUIPO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN NIÑOS
VULNERABLES DEL COLEGIO LIBERTADOR SAN MARTÍN**

Seminario para optar al título de Profesor de Educación Física para la Educación
General Básica

Autores

Antonia Cánaves Alfonso

Fernanda Carrasco Oportus

Montserrat González Castro

Valentina González Fernández

Constanza Olivares Mercado

Profesor Guía: Lucía Illanes Aguilar

Santiago de Chile, 2015

“El niño con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues éste se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo”

María Montessori

Contenido

I. INTRODUCCIÓN.....	5
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
2.1. Justificación.....	6
2.2. Viabilidad	8
2.3. Pregunta de investigación	8
2.4. Objetivos	8
III MARCO TEÓRICO	10
3.1. Juego	10
3.3. Trabajo en equipo	22
3.4. Disciplina en el proceso de enseñanza.....	24
3.5 Rendimiento Académico.....	26
IV MARCO METODOLÓGICO	28
4.1. Tipo de investigación.....	28
4.2. Diseño de investigación	28
4.3. Población y muestra.....	29
4.4. Instrumento.....	30
4.5. Variables	30
4.6. Procedimiento.....	31
V PROYECTO	33
VI RESULTADOS Y ANÁLISIS	36
6.1 Rendimiento académico.....	36
6.2 Trabajo en equipo (Pauta de Observación).....	40
6.3 Trabajo en equipo (Autoevaluación)	42

6.4 Disciplina	43
6.5 Evaluación del proyecto.....	46
VII CONCLUSIONES	50
Conclusiones del estudio	50
Conclusiones emergentes	52
VIII BIBLIOGRAFÍA	58
VIII ANEXOS	61
I. Pauta de observación trabajo en equipo	61
II. Autoevaluación trabajo en equipo.....	62
III. Pauta de Evaluación del programa por parte de los participantes	63
IV. Pauta de autoevaluación del proyecto.....	64
V. Tabulación de los resultados.....	65

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como línea investigativa central, los juegos colaborativos. Dicha temática principal del proyecto se basa en la importancia para lograr objetivos específicos comunes, siendo una estrategia que permite al niño adquirir nuevas experiencias, desarrollar habilidades sociales y de comunicación, además de fomentar y crear un ambiente de confianza en él, pudiendo así expresar de mejor forma sus sentimientos y emociones.

La investigación realizada, abordó los juegos colaborativos como un medio para lograr un objetivo común y se aplicó en sujetos en situación de vulnerabilidad, pues es en este segmento de la sociedad en donde existe un déficit importante en la educación en Chile, queriendo así contribuir con la formación valórica y académica de los alumnos. Se pretendió dar un apoyo oportuno y preventivo, mediante distintas estrategias que beneficiaran el desenvolvimiento del sujeto y su integridad, significando el juego colaborativo un factor protector en aquellos alumnos vulnerables que participaron en este proyecto investigativo.

Se centró en tres variables que se considera importantes para el desarrollo y formación integral de los alumnos, estas son: el rendimiento, disciplina y trabajo en equipo.

De este modo todo el planteamiento y desarrollo de esta tesis de investigación se fundamenta en una interrogante principal, la cual fue aplicada en un grupo específico:

¿Cuál es el impacto de los juegos colaborativos en la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo en estudiantes de 5° básico del colegio Libertador San Martín de la comuna de Conchalí?

Al ser los juegos colaborativos pertinentes en el ámbito profesional de un docente, el resultado que arrojó la investigación es información que contribuirá con la formación y construcción de conocimiento a nivel educacional, además de contribuir con los participantes de proyecto.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Justificación

Según Ponce, C. (2009) el juego constituye una acción voluntaria del niño, en donde a través de este logran adquirir nuevas experiencias, desarrollar habilidades sociales, del lenguaje y de comunicación, además de fomentar la imaginación y la creatividad, constituyendo a uno de los principales factores protectores a los que ellos libremente y voluntariamente tiene acceso.

Para la pedagoga Eva Peñafiel (2009) el juego contribuye a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es una herramienta fundamental para la sociabilización con sus pares, posicionando al juego como uno de los medios más poderosos que tiene los niños para adquirir nuevas habilidades, conceptos y desarrollar sus capacidades a través de su propia experiencia; de este modo, el juego puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica.

Según el programa elaborado por el Gobierno de Chile “Chile crece contigo” en su Guía para la Promoción del Desarrollo Infantil, declara que los niños necesitan de tiempos y espacios de juegos, dado que es un contexto cotidiano en donde el niño puede desarrollar al máximo sus capacidades e interactuar con el medio y sus pares, protegiendo su infancia y contribuyendo a mejorar los indicadores de salud y bienestar de la población; ya que al posibilitar un mayor desarrollo de las capacidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños, se incide directamente sobre las posibilidades de aprendizaje e inserción social, en la construcción de relaciones respetuosas, en la participación social y en la búsqueda de la equidad social.

En Chile según la encuesta SINAIE 2014, 1.840.150 niños se encuentran en situación de vulnerabilidad, es decir padecen de algún factor de riesgo que los pone en desventaja e inestabilidad tanto física y emocional frente a la sociedad, de los cuales 935.016 están en prioridad uno, necesitando ser apoyados, monitoreados y tratados. La vulnerabilidad puede poner al sujeto en situaciones de peligro, tales como acceso a las drogas,

delincuencia, depresión, trastornos nutricionales, baja en el rendimiento académico, deserción escolar e incluso la muerte; es por esto que una detección temprana, apoyo oportuno y preventivo mediante distintas estrategias, beneficiará el desenvolvimiento del sujeto y su integridad.

Los juegos colaborativos, son aquellos en donde los participantes dan y reciben ayuda para alcanzar objetivos comunes (Garairgordobil, 2002), primando el proceso por sobre el producto final, contribuyendo a la formación de valores, conductas sociales, comunicación y pertenencia a un grupo, aprendizajes que pueden ser recibidos por los niños como herramientas para su vida y como un factor de protección.

El área de los juegos colaborativos y su impacto o influencia frente a diversos aspectos sociales de la vida de un infante es un tema latente en la actualidad y cada año se descubren nuevos beneficios de este. Razón por la cual se ha decidido indagar en el tema y ver los beneficios que este puede contribuir sobre la disciplina, trabajo en equipo y rendimiento en alumnos vulnerables.

Mediante la siguiente investigación se pretende identificar el impacto que tienen los juegos colaborativos sobre la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo en infantes de 5 básico del Colegio Libertador San Martín que participarán de un programa recreativo diseñado en base a juegos colaborativos, con el fin de entregar líneas de tendencias que podrían ser útiles a la hora de crear planes de intervención o entrega de herramientas que disminuyan los factores de riesgo a los que se ve expuestos los sujetos vulnerado.

Para determinar este impacto se considerarán como factores influyentes en la investigación el rendimiento, trabajo en equipo y la disciplina, los cuales serán medidos de forma previa y posterior a la aplicación del programa de modo de comparar las conductas iniciales y al término del taller.

2.2. Viabilidad

La presente investigación es factible dado que los investigadores tienen acceso al establecimiento en donde se aplicará el programa recreativo y serán ellos mismos quienes lo aplicaran en 10 sesiones ya acordadas con los encargados de dicho establecimiento previamente.

2.3. Pregunta de investigación

¿Cuál es el impacto de los juegos colaborativos en la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo en estudiantes de 5° básico del Colegio Libertador San Martín de la comuna de Conchalí?

2.4. Objetivos

- Generales

Evaluar el impacto de un programa recreativo basado en juegos colaborativos sobre la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo en estudiantes de 5 básico del Colegio San Martín Libertador de la comuna de Conchalí

- Específicos

- Identificar el nivel de disciplina de los alumnos, antes y después de la aplicación del programa recreativo.
- Determinar el rendimiento de los alumnos, antes y después de la aplicación del programa recreativo.

- Identificar el trabajo en equipo que evidencian los alumnos, antes y después de la aplicación del programa recreativo.
- Establecer cuál de los factores tuvo mejores resultado en los alumnos sometidos al programa recreativo.

III MARCO TEÓRICO

3.1. Juego

Pugmire-Stoy (1996) define juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a través de 3 pasos: entretener, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

El 30 de noviembre de 1959 en la declaración de los derechos del Niño, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) reconoce el juego como un derecho. Específicamente en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Durante la historia se ha estudiado el juego como estímulo central para desarrollo en la vida del niño contribuyendo así con herramientas para su vida adulta y como un medio educativo para el individuo.

Karl Gross (1899) en su obra "El juego de los animales y El juego en el hombre" postula por primera vez la teoría de que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida.

Según Ponce, C. (2009) el juego constituye una acción voluntaria del niño, en donde a través de este logran adquirir nuevas experiencias, desarrollar habilidades sociales, del lenguaje y de comunicación, además de fomentar la imaginación y la creatividad.

Por otra parte el juego crea un mundo paralelo, permitiendo al niño alejarse de la realidad, donde pueden trabajar sus frustraciones, motivaciones y conductas.

También señala que el juego se caracteriza por ser una actividad libre, espontánea, desinteresada y voluntaria que se realiza en un lugar y tiempo determinado por quien lo conduce y es este mismo quien decide cuándo y cómo termina. El juego es divertido y placentero pero a su vez demanda seriedad y esfuerzo para el alcance del objetivo.

Klein (1955), postula que a través del juego se puede observar las fantasías y ansiedades del infante, pudiendo ver cuál puede ser su desarrollo futuro. Para esto indica que se debe entender el lenguaje simbólico del juego, ya que reconoce que es parte esencial del modo de expresión del niño; cosa que ha sido muy importante en la actualidad, ya que el juego representa en el ámbito educativo una herramienta para poder entrar en el mundo del infante y que éste se pueda expresar de mejor manera.

Durante los últimos años el juego como recurso pedagógico y educativo ha tomado mayor fuerza, pues la educación se ha acercado a los intereses y exigencias del alumno, siendo el juego, una de las mejores estrategias de enseñanza en los niños, pues en él se sienten cómodos y motivados en su aprendizaje.

El juego es un acto natural de los niños, en donde se les permite demostrar su personalidad, sus intereses, pensamientos y emociones; en él encuentran un espacio de desenvolvimiento y liberación, en donde pueden conocer, interactuar y cooperar tanto con el medio como con sus pares.

Para Johnson, Johnson, y Holubec (1999)

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos, para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”

Dentro de esta dinámica del trabajo en equipo y de relacionarse con sus pares jugando, el infante pierde la competitividad, ya que aporta con lo que tiene para que todos puedan alcanzar un objetivo común.

Según la capacidad que desarrollan los juegos García y Llull (2009) los clasifica en 4 tipos: Juegos Psicomotores, Juegos cognitivos, Juegos afectivos y Juegos sociales.

Tabla 1. Clasificación de los Juegos según García Y Llull (2009)

	DEFINICIÓN	SUB CLASIFICACIÓN
Juegos Psicomotores	Se caracterizan por ser juegos exploratorios de los niños con su medio y con su propio cuerpo, poniendo a prueba sus posibilidades motoras.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de conocimiento personal - Juegos Motores - Juegos Sensoriales - Juegos de condición física
Juegos Cognitivos	Aquellos juegos que desarrollan el pensamiento, construcciones mentales y resolución de problemas mentales.	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de manipulación (construcción) - Juegos de descubrimiento - Juegos de atención y memoria
Juegos Afectivos - emocionales	Fomentan el desarrollo de la inteligencia emocional y relaciones afectivas	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de rol o dramatización - Juegos de autoestima
Juegos sociales	Desarrollan y potencian la capacidad de interactuar	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos competitivos

	con los otros, favorecer la sociabilización y aprender normas sociales	- Juegos colaborativos
--	------------------------------------------------------------------------	------------------------

La presente investigación se centrará en los juego colaborativos, aquellos en donde los participantes dan y reciben ayuda para alcanzar objetivos comunes (Garairgordobil, 2002), primando el proceso por sobre el producto final; Contribuyendo a la formación de valores, conductas sociales, comunicación y pertenencia a un grupo.

Para Velásquez, C. (2004), este tipo de juegos potencia el pensamiento divergente tanto en la búsqueda de una solución a un problema o conflicto, como en el reajuste de situaciones. Por otra parte, al ser un juego no competitivo el sujeto no se ve presionado ante su participación, ya que no está el deseo de ganar, creando un ambiente más cálido, distendido y armónico.

El norteamericano Grineski, (1989), señaló que los juegos cooperativos favorecen la aparición de conductas pro sociales en comparación con los juegos competitivos y actividades individuales, años después fue el mismo quién demostró que al aplicar un programa basado en actividades cooperativas favorece la sociabilización y relación entre los alumnos. Por otra parte favorece el auto concepto de los participantes, pues se presenta un desafío colectivo en donde el error no está sancionado y a su vez favorece la satisfacción personal (Velásquez, 2004). Los juegos colaborativos permiten a los participantes aprender a confiar en los otros, aceptar a los demás y compartir el sentimiento de triunfo o victoria (Otuzi, 1999).

El juego cooperativo para Velázquez (2014, pág. 23) se caracteriza por los siguientes elementos:

Tabla 2. Características de los Juegos colaborativos según Velázquez (2014)

<p>a. Demanda la participación de todos sus miembros en pos de un objetivo común, desvinculando el juego de un resultado.</p>	<p>b. Cada miembro activamente tiene un rol que cumplir, repartiéndose el protagonismo.</p>
<p>c. Exige la coordinación de labores, en donde el alcance del objetivo está en manos de la sincronía ante sus participantes y cumplimiento de sus funciones</p>	<p>d. La importancia radica en el proceso y no fomenta la competencia</p>
<p>e. No excluye ni discrimina por capacidades, cada miembro tiene algo que aportar y contribuir al proceso.</p>	<p>f. No hay descalificación ni eliminación, cada error permite re indicarse y explorar nuevas posibilidades.</p>
<p>g. Todos los participantes tiene sentimiento de victoria.</p>	

La clase de Educación Física es considerada una instancia en donde a partir del movimiento se entregan herramientas que mejoran el desenvolvimiento del sujeto en su entorno, es bajo este paradigma en donde los juegos colaborativos son una excelente alternativa de trabajo, pues mientras el sujeto juega, se educa, aprende y potencia.

3.2. Vulnerabilidad

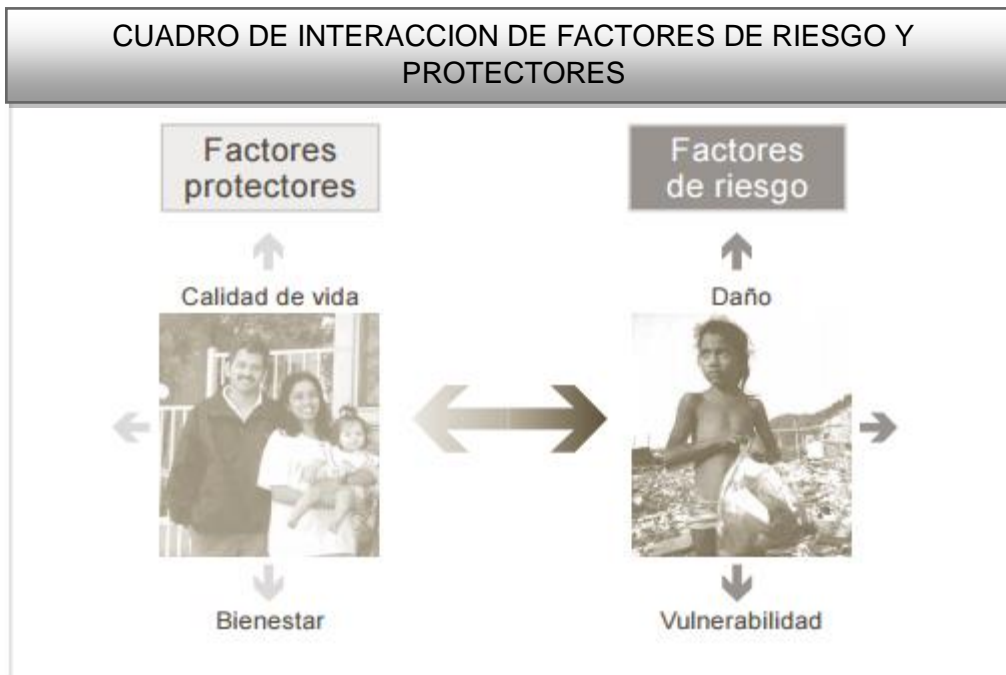
La Comisión económica para América Latina (CEPAL) define vulnerabilidad social de la siguiente manera:

Algún factor contextual que los hace más propensos a enfrentar circunstancias adversas para su inserción social y desarrollo personal, [...] el ejercicio de conductas que entrañan mayor exposición a eventos dañinos, o la presencia de un atributo básico compartido (edad, sexo, condición étnica) que se supone les confiere riesgos o problemas comunes

En Chile tres son las agencias estatales encargadas de trabajar y combatir la vulnerabilidad escolar; El Ministerio de Desarrollo Social (ex Ministerios de Planificación y Cooperación), Ministerio de Educación y la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas, este último define vulnerabilidad como

Condición dinámica que resulta de la interacción de una multiplicidad de factores de riesgo y protectores, que ocurren en el ciclo vital de un sujeto y que se manifiestan en conductas o hechos de mayor o menor riesgo social, económico, psicológico, cultural, ambiental y/o biológico, produciendo una desventaja comparativa entre sujetos, familias y/o comunidades

Así mismo, para Cornejo (2005) vulnerabilidad es un concepto que tradicionalmente está enfocado a una condición socioeconómica, sin embargo para el psicólogo es un concepto que se da a causa de procesos colectivos e individuales que conllevan a una acumulación de daños para el sujeto que lo pone en situación de riesgo. Cabe destacar que este concepto no se remite exclusivamente a una condición individual, es más puede ser a nivel grupal, familiar, de comunidad o sociedad (JUNAEB, 2005)



Fuente: JUNAEB, 2005

La vulnerabilidad es una situación a la que todos estamos expuestos continuamente pues dependerá de las circunstancias económicas y personales a las que nos vemos expuestos, y tiene por sí un factor externo (riesgos a los que se ve expuesto el sujeto por la sociedad u entorno) y uno interno (debilidad del sujeto al momento de enfrentarse a un problema o situación); Se dirá entonces que un sujeto es vulnerado al momento en que este es sometido a una situación que pone en riesgo su integridad física o mental y deteriora su bienestar o calidad de vida, de modo que a mayor cantidad de factores de riesgo y menos factores protectores presentes, el sujeto será más vulnerable.



Fuente: JUNAEB, 2005

Para Blaikie (1994) vulnerabilidad no es lo mismo que déficit o carencia de algo, dado que el primer concepto hace mención a la exposición que presenta un sujeto a ser dañado, mientras que la carencia o déficit de algo es la concretización de este daño.

La medición de los índices de vulnerabilidad de las personas o comunidad, es un aporte a la hora de elaborar políticas públicas y programas de desarrollo social, pues arrojan información acerca de aquellos factores que deterioran la calidad de vida y que con correcta y oportuna intervención pueden llevar a la superación de este y mejora en las condiciones de vida.

La Vulnerabilidad escolar, hace referencia a la detección de factores de riesgo que vulneran la integridad del sujeto y lo pone en riesgo escolar, es decir que podrían influir en su rendimiento escolar y lo llevase a una posible deserción escolar. Es por esto que el Ministerio de Educación en conjunto con la JUNAEB, año a año pone énfasis en la medición de esta variable, de modo de intervenir oportunamente y asistir al estudiante. La vulnerabilidad escolar se mide a través de dos grandes mecanismos;

- a) Índice de Vulnerabilidad escolar (IVE): Arroja el nivel de vulnerabilidad de los estudiantes de un establecimiento y se calcula en relación a los establecimientos a nivel país.
- b) Índice de Bienestar: La medición de los factores protectores de los alumnos permitirían intervenir de manera preventiva; de modo de evitar la exposición a factores de riesgo y evitar situaciones vulnerables por acumulación de factores.

Uno de los principales predictores de la condición de vulnerabilidad infantil que opera desde en 2004 es la encuesta SINAIE: Sistema nacional de asignación con equidad, en donde trabajando de manera conjunta la Unidad de Estudios del Departamento de Planificación de JUNAEB y un equipo de profesionales de la Fundación Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile con el fin de detectar a los estudiantes más vulnerables de nuestro país y apoyarlos a terminar su escolaridad, elaboraron una serie de indicadores multidimensional que predicen una situación de vulnerabilidad (MINEDUC ,2015) . Estos indicadores se agruparon en 5 dimensiones en la que el infante puede ser vulnerado:

Dimensiones de vulnerabilidad según SINAIE (2005)

- a) Sub dimensión estado de salud: Las condiciones de salud durante la gestación y los primeros años de vida del niño, tienen una importante incidencia en su desarrollo cognitivo, social y psicológico. Un buen estado de salud facilita el aprendizaje y la integración a la vida en sociedad, es decir, hace más probable que una persona sea capaz de aumentar su nivel de bienestar. Por el contrario, condiciones adversas durante el embarazo y/o durante el desarrollo infantil, pueden poner en riesgo la calidad de vida futura de un niño.
- b) Sub dimensión condición psicosocial: El desarrollo saludable del niño requiere de apoyos fundamentales, sin los cuales su probabilidad de éxito se disminuye de forma radical. El ambiente psicológico y social que rodea al infante, influye de sobremanera en el resultado del proceso de desarrollo infantil, de tal forma que representa una de sus condiciones básicas.

c) Sub dimensión económico-social: La condición económico-social (CES) de los sujetos y sus familias es un factor preponderante, de relación directa para el desarrollo infantil. Sin duda, al comparar el desarrollo del estado de salud, cognitivo y de conducta en sujetos con diferente CES, se puede observar claramente que aquellos que están en un nivel más bajo se encuentran más afectados por factores de riesgo, que los pertenecientes a sectores altos. Esto se expresa claramente en una división social de la salud y la educación, que asegura a los sectores de mejor CES una mejor calidad en los servicios y por ende, mejores resultados en la calidad de vida.

- Nivel de ingreso
- Tipo de familia
- Condiciones del hogar

d) Sub dimensión Político-Social

- Acceso a beneficios sociales
- Acceso a servicios básicos

e) Sub dimensión Demográfico-Social

- Etnias
- Patrones migratorios rural- urbano

La encuesta es aplicada año a año en los establecimientos educacionales a alumnos entre 1° básico y IV Medio; Con la obtención de estos datos mediante distintas fuentes y conductos, el sistema clasifica a los alumnos en 4 prioridades, en donde 1 son los alumnos primordiales que necesitan apoyo e intervención mediata y 4 aquellos que no son vulnerados.

El Atlas de Vulnerabilidad estudiantil elaborado por la JUNAEB (2010), entrega las características de los alumnos que pertenecen a cada segmento, categorizándolos en:

- **Extrema Vulnerabilidad (1ª Prioridad):** Estudiantes Mujeres y Hombres que presentan mayor riesgo de deserción y/o abandono escolar. Vulnerabilidades asociadas a: Composición y/o Situación familiar, presencia de Indigencia y/o Pobreza de tipo Estructural, Presencia de medidas de Protección dictadas por SENAME; pertenece a Programa Chile Solidario.
- **Alta Vulnerabilidad (2ª Prioridad):** Estudiantes Mujeres y Hombres que presentan riesgo de deserción y/o abandono escolar. Vulnerabilidades asociadas a: Composición y/o Situación familiar, Situación de empleo e ingresos del Jefe/a de Hogar, Presencia de Pobreza, Presencia de Problemas de rendimiento y/o logros académicos, Problemas de Asistencia al establecimiento educacional.
- **Vulnerabilidad (3ª Prioridad):** Estudiantes Mujeres y Hombres que presentan un riesgo de deserción y/o abandono escolar. Vulnerabilidades asociadas a: Composición y/o Situación familiar, Situación de empleo e ingresos del Jefe/a de Hogar, Presencia de Pobreza.
- **No Vulnerable (4ª Prioridad):** Estudiantes Mujeres y Hombres que no presentan riesgo de deserción y/o abandono escolar.

A continuación se muestra la tabla de distribución de Vulnerabilidad escolar a nivel nacional entregado por el Gobierno de Chile en su Atlas de Vulnerabilidad escolar, 2010:

Tabla 3. Distribución de la vulnerabilidad Escolar en Chile

REGION	PRIORIDADES VULNERABILIDAD					IVE
	P 1	P 2	P 3	TOTAL	MATRIC.	
ARICA Y PARINACOTA	16.055	2.752	9.817	28.624	38.624	74%
TARAPACA	18.664	5.128	10.875	34.667	55.959	62%
ANTOFAGASTA	24.458	9.470	15.944	49.872	100.938	49%
ATACAMA	23.476	4.978	8.751	37.205	54.202	69%
COQUIMBO	41.086	14.538	28.648	84.272	126.710	67%
VALPARAISO	87.975	28.739	60.209	176.923	280.180	63%
METROPOLITANA	298.532	133.836	204.137	636.505	1.043.672	61%
OHIGGINS	45.870	20.373	31.440	97.683	154.266	63%
MAULE	64.272	24.365	39.513	128.150	178.721	72%
BIO-BIO	134.917	38.252	75.923	249.092	359.290	69%
ARAUCANIA	78.499	20.421	34.991	133.911	178.277	75%
LOS RIOS	28.078	8.065	14.509	50.652	68.826	74%
LOS LAGOS	59.481	19.643	29.031	108.155	148.842	73%
AYSEN	7.806	1.962	2.848	12.616	19.177	66%
MAGALLANES Y ANTARTICA	5.847	1.847	4.129	11.823	25.725	46%
TOTALES:	935.016	334.369	570.765	1.840.150	2.833.409	65%

De la tabla anterior, se puede extraer que las regiones con mayor Índice de Vulnerabilidad Escolar son la de Región de Arica y Parinacota (XV), Del Maule (VI), De la Araucanía (IX), De Los Ríos (XIV) y de Los Lagos (X), regiones que comparten la característica que son las que poseen mayor porcentaje de población indígena, lo que constituye a un factor de riesgo permanente.

Por otra parte se extrae que el 33% de la población escolar vulnerable se encuentra en prioridad 1, el 11% en Prioridad 2 y el 20% en Prioridad 3 y se concentran en las

regiones de Regiones de Valparaíso (V), Metropolitana (RM) y Bío Bío (VIII), regiones que concentran la mayor población Chilena.

3.3. Trabajo en equipo

Según Bateman (2004) el trabajo en equipo es un pequeño número de personas con habilidades complementarias que se comprometen con un objetivo en común, un conjunto de metas de desempeño y un enfoque por las cuales se consideran mutuamente responsables. Por su parte Cohen (1997) define el trabajo en equipo como el poder realizar diferentes procesos o llevar a cabo las diferentes tareas, precisando de la colaboración y cooperación de varios miembros, estimulando de este modo la participación y la comunicación entre ellos y generando una mejora y un incremento de la calidad del objetivo del trabajo.

Trocino (2003) habla sobre el Equipo de trabajo como un conjunto de personas altamente organizados y orientados hacia la consecución de una tarea común, estas adoptan e intercambian roles y funciones con flexibilidad de acuerdo con normas preestablecidas y disponen de habilidades para manejar sus relaciones con otras personas en un clima de mutuo respeto y confianza. Complementario a esto, Alcover (2004) afirma que los equipos empiezan a ser la principal forma de trabajo en la actualidad, considerándose como una unidad, que puede generar más beneficios a las organizaciones que un simple trabajador

El concepto de aprendizaje colaborativo, fue instaurada por Johnson y Johnson (1999), el cual se centra en la interdependencia social, en donde todos los integrantes de un grupo trabajan de manera conjunta para el alcance de nuevos conocimientos y potenciar habilidades de sus miembros. Esta teoría postula que la forma en que se estructura el aprendizaje colaborativo determina la manera en que los individuos interactúan, lo cual, a su vez, determina los resultados. La interdependencia positiva (trabajos de cooperación) da como resultado la interacción promotora, en la que las personas estimulan y facilitan los esfuerzos del otro por aprender. La interdependencia negativa (trabajos de competencia) suele dar como resultado la interacción de oposición, en las

que las personas desalientan y obstruyen los esfuerzos del otro. La interacción promotora lleva a un aumento en los esfuerzos por el logro, relaciones interpersonales positivas y salud psicológica y por el contrario la interacción de oposición lleva a una disminución de los esfuerzos para alcanzar el logro, relaciones interpersonales negativas y desajustes psicológicos.

Años después Mongue (2006) Menciona

El aprendizaje colaborativo considera el diálogo, las interacciones positivas y la cooperación como fundamentos esenciales de su quehacer; sin embargo es la implicación colaborativa de cada persona, la que garantiza el alcance de las metas de aprendizaje, y la realización individual y colectiva.

Posteriormente el Kozlowki (2006) notó y analizó el cambio que han experimentado las organizaciones a lo largo de estos últimos años, fomentado una manera de trabajar más colaborativa y cooperativa. Si hasta ahora se podía organizar el trabajo de manera individual, hoy en día hace falta que dos o más trabajadores interactúen entre ellos para conseguir unos determinados resultados. La complejidad de las organizaciones implica trabajar a través de objetivos comunes, en función de unos roles adquiridos o unas funciones predeterminadas. La gran complejidad del mundo laboral y la innovación generan diferentes situaciones que requieren diversidad de habilidades, altos niveles de conocimiento, respuestas rápidas y adaptabilidad. Y es a través de los equipos donde se pueden desarrollar todas estas características

A partir de los autores citadores, se puede deducir, que el trabajo en equipo es parte importante para que el objetivo en común del grupo sea eficiente y de calidad, siempre que se mantenga una buena comunicación y respeto por las normas establecidas.

A través del tiempo se le ha ido otorgando mayor importancia al rol del trabajo en equipo en la Educación por lo que se ha tratado de insertar en las distintas áreas de la educación. Según Velásquez (2013) una de las mayores técnicas que tiene la educación física es tener la oportunidad de poder reforzar el trabajo en equipo. Pudiendo desde esta área de trabajo, enseñar a los alumnos desde pequeños a trabajar unidos en equipo, de modo de entregar tempranamente herramientas que potencien y faciliten el trabajo colaborativo y en equipo.

Por otra parte, en base al trabajo en equipo, como docentes, podemos descubrir aptitudes de los alumnos de ser líderes dentro de nuestro grupo como también podemos detectar y determinar problemas que se pueden resolver a tiempo.,

Para los educadores, una ventaja fundamental es que en este tipo de trabajos no se requiere de grandes materiales o instalaciones para poder ser realizadas, pero sí requiere de que el educador tenga un objetivo u idea clara de por qué se pondrá en práctica la actividad, y al finalizarla realizar un “Feedback” o retroalimentación en donde se converse el comportamiento de los integrantes y el desempeño del equipo en la actividad.

3.4. Disciplina en el proceso de enseñanza

Banz (2008) afirma

La meta de una comunidad es la construcción de un modo de operar que permita cumplir con los objetivos que ésta posee, esto implica la construcción de reglas básicas de funcionamiento y la asignación de roles

complementarios para que la comunidad alcance sus metas.

Se comprenderá disciplina como el cumplimiento de un conjunto de reglas y normas de comportamiento y conductas que buscan mantener el orden y el alcance de un objetivo de manera individual o dentro de una comunidad, de modo de alcanzar el orden, buen comportamiento y amena convivencia. Por otra parte disciplina comprende el cumplimiento de las responsabilidades o funciones que se le han sido asignados por la comunidad.

La disciplina es un concepto altamente influenciados a la cultura, geografía y contexto en el que se desenvuelve el sujeto, pues esta responderá a lo que se espera y deseamos de un sujeto inmerso en una sociedad.

La Disciplina Escolar se entiende por la obligación que tiene los directores, profesores, apoderados y alumnos de seguir un código de conducta, que se ve reflejado en el reglamento escolar que responde a lo que se espera de cada uno de ellos dentro de la comunidad. Por otra parte, serán los métodos y procesos por los cuales se logra que los alumnos y profesores respeten el reglamento, asuman su rol dentro del proceso y cumplan con sus responsabilidades. El alcance de estos objetivos es un proceso progresivo en donde todos los miembros educativos van compartiendo y trabajando de manera interrelaciona (Banz, 2008).

Los problemas de disciplina en el ambiente escolar son comunes y transversales a las asignaturas del curriculum escolar (Ishee, 2004), los que pueden poner en desventaja el proceso de enseñanza aprendizaje tanto del sujeto como de sus pares.

La disciplina y la convivencia son procesos diferentes pero que a su vez están unidos por el fin, dado que la convivencia nace de la interrelación de una comunidad y como esta interactúa, entendiéndose que mediante la disciplina alcanzamos la convivencia que se espera y desea dentro de un establecimiento o comunidad.

Otra variable influyente en la formación disciplinar de un sujeto es su entorno familiar, pues las características de este influirán en sus conductas, dado que existen familias en donde hay un firme cumplimiento de las normas de comportamiento socialmente establecidas como otras en donde hay un abandono de estas (Amigo, 2002, pág. 225). Es clave que todas las entidades que rodean al sujeto participen de manera activa y sincronizada, pues es clave que la disciplina se extrapole a todas las instancias de la vida del sujeto independiente a que estas demanden distintas cosas.

3.5. Rendimiento Académico

Son múltiples los factores que afectan sobre el rendimiento escolar, los principales son los factores sociales (cultura, ordenamiento político y organización económica), Nivel sociocultural de la familia (capital cultural de los padres, nivel socioeconómico) y clima escolar y dentro de la sala (Guzmán, 2014), los que se reflejan en la calidad de vida y salud mental del sujeto.

La familia e institución educativa son claves en la entrega de herramientas que le permitan al sujeto desenvolverse en su vida cotidiana y sociedad (ya sea entregando aprendizajes o conocimientos y/o competencias sociales) siendo un factor protector para estos, sin embargo, situaciones de vulnerabilidad social, están asociadas al fracaso educativo; deserción escolar, baja calidad en la educación, bajo rendimiento académico o repitencia puede constituir a un factor de riesgo que contribuya a la vulnerabilidad del sujeto (Villaltal 2009)

Según el segundo Informe Observatorio de Niñez y Adolescencia, Infancia Cuenta 2014: siete de cada 100 niños chilenos dejan la enseñanza básica y 11 de cada 100 adolescentes chilenos abandonan la educación media, cifras que en los sectores más pobres podría ser mayor. La encuesta CASEN 2013 arrojó que el promedio de escolaridad de los dos primeros quintiles corresponde entre 7 a 10 años versus los 14 años del V quintil; expuso también que entre las causas de inasistencia o abandono escolar, el rendimiento académico aparece con 14,4% en niños entre 6 y 13 años y 18,9% en alumnos de 14 a 17 años de la población chilena.

En cuanto al rezago escolar (alumnos que cursan un curso al menos 2 años menor que el que le corresponde), en esta misma encuesta (CASEN 2014), señala que a nivel nacional, el 4,4% de la población chilena escolar se encuentra en esta situación, de los cuales el 62,1% corresponde a alumnos que están en situación de pobreza multidimensionalmente y un 30,1% están en situación de pobreza por ingresos.

El estudio realizado por Villalal, 2009 “Factores de resiliencia asociados al rendimiento académico en estudiantes de contextos de alta vulnerabilidad social” concluyo que el rendimiento académico en colegios de alta vulnerables se ve afectados por la debilidad en ciertos factores psicológicos de los alumnos como lo es la identidad, satisfacción, metas y aprendizajes.

El estudio “Factores de riesgo biopsicosocial que influyen en el fracaso escolar en alumnos vulnerables de escuelas municipalizadas de la comuna de San Pedro de la paz, Chile” (2005) concluyó que los factores de riesgo que afectan el rendimiento escolar de alumnos vulnerables Chilenos son: pocas horas de sueño, problemas nutricionales o dentales, familias monoparentales, progenitores cesantes, cesantía o ausencia de uno de los padres, reclusión, alcoholismo, falta de apoyo en las tareas y violencia intrafamiliar.

La presencia de factores de riesgo como los anteriormente mencionados perjudicaran sus desarrollo normal en los todos sus ámbitos (cognitivo, físico, emocional y/o social), si a esta le sumamos la poca atención de parte de las familias, escuelas y sociedad que lo rodea, potenciarán el estado de vulnerabilidad del sujeto.

IV MARCO METODOLÓGICO

4.1. Tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, respecto a este tipo de investigación Hernández, Fernández & Baptista (2010) señala que se caracteriza por el uso de mediciones numéricas y análisis estadístico para establecer patrones de comportamientos de una población. Además menciona que en los estudios cuantitativos se diseña un plan de acción que mide las variables involucradas, dado que el investigador tiene control sobre los fenómenos estudiados, y los datos obtenidos se transforman en valores numéricos para analizar posteriormente con técnicas estadísticas con el fin de establecer patrones de conductas que se apliquen a un universo más amplio, dado que este tipo de investigaciones nos permiten generalizar los datos obtenidos y compararlos con facilidad.

En la presente investigación se compararán los datos obtenidos previa y posteriormente a la implementación del programa, de modo de cuantificar y analizar el impacto que tuvo el programa sobre las variables estudiadas, a modo de determinar tendencias de comportamiento.

Por otra parte Hernández, Fernández & Baptista (2010) mencionan que en una investigación cuantitativa se caracteriza por tener una realidad objetiva única, en donde la posición personal del investigador es neutral, hace al lado sus propios valores y creencias, adoptando una posición imparcial. Dado lo anterior, quienes investigan, no emitirán ningún tipo de opinión subjetiva sobre el proyecto, sólo llevarán a cabo la recolección de datos a partir de la aplicación un instrumento estandarizado de recolección de datos, que en este caso será la Pauta de Observación.

4.2. Diseño de investigación

El estudio tiene un diseño cuasi experimental, de alcance comparativo, de acuerdo a Hernández, Fernández & Baptista, (2010)

4.3. Población y muestra

La comuna de Conchalí, ubicada en el sector Poniente de Santiago, tiene un total del 16,091 matriculados en algún establecimiento de la comuna, de los cuales 7376 alumnos (46%) se encuentran en prioridad 1 y su IVE comunal 2015 es del 66,1% según el SINAIE (2015) particular subvencionado de la comuna de Conchalí.

La muestra está constituida por alumnos de 5 Básico de un establecimiento de dependencia Particular Subvencionado que posee un total de 960 matriculados, de los cuales el 33% (315 alumnos) se encuentran en prioridad 1 de vulnerabilidad escolar y su IVE 2015 fue de 68,8% en educación básica y de 79% en educación Media según el SINAIE (2015).

La muestra se compone de 8 niños y 8 niñas entre 10 y 13 años (promedio de edad: 11,3 años) que se encuentran en situación de vulnerabilidad y asisten al Programa Recreativo Basado en Juegos Colaborativos durante Septiembre y Noviembre.

Tabla 4. Características de la muestra (Sexo y edad)

Alumno	Sexo	Edad
Sujeto 1	F	13
Sujeto 2	M	11
Sujeto 3	F	11
Sujeto 4	M	12
Sujeto 5	M	13
Sujeto 6	M	12
Sujeto 7	F	11
Sujeto 8	F	11
Sujeto 9	M	10
Sujeto 10	F	12
Sujeto 11	M	12
Sujeto 12	F	10
Sujeto 13	M	11
Sujeto 14	M	12
Sujeto 15	F	10

4.4. Instrumento

El instrumento es una Pauta de observación, cuyo propósito es evaluar previa y posteriormente de la aplicación del Programa Recreativo, el trabajo en equipo, mientras que el rendimiento y la disciplina serán consultados en los libros de clase del curso al cual pertenecen los alumnos y alumnas de la muestra.

El instrumento fue sometido a validación de expertos y su confiabilidad a través de test re test.

4.5. Variables

Variables conceptuales:

- Juegos colaborativos: Juegos no competitivos que promueven actitudes positivas en donde el éxito es compartido por todos los participantes.
- Disciplina: Conjunto de reglas de comportamiento pertinentes para mantener el orden, buena convivencia y cuidado de un grupo.

- Trabajo en equipo: Conjunto de personas que se organizan para lograr un objetivo en común.
- Rendimiento: Nivel de conocimiento cuantificado en una nota numérica que alcanza un alumno como resultado de un proceso evaluativo

Variables Operacionales:

- Disciplina: Se medirá a través de las anotaciones negativas, las cuales evidencian la responsabilidad y faltas al reglamento de los alumnos.
- Trabajo en Equipo: Se evidenciará a través de tres ámbitos, desenvolvimiento individual, grupal y cumplimiento del objetivo
- Rendimiento: Se medirá a través del promedio de notas obtenido por el alumno en el primer y segundo semestre académico.

Instrumentos:

- Trabajo en equipo: Pauta de observación y autoevaluación.
- Rendimiento: Concentración de notas de los alumnos el primer semestre académico 2015 y concentración de notas parciales del segundo semestre 2015.

4.6. Procedimiento

El estudio fue realizado considerando tres etapas, la primera contemplo en la elaboración del proyecto “Programa recreativo basado en juegos colaborativos” que busca determinar si la práctica de juegos colaborativo tiene alguna incidencia en los factores como la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo de este grupo de niños y la elaboración de los instrumentos de observación y autoevaluación. En una segunda

etapa se implementó dicho programa y se levantó la información necesaria, considerando los siguientes pasos

- Solicitud de los permisos para ingresar el colegio en donde se implementó el taller.
- Elaboración de planificaciones para cada sesión del taller
- Preparación de los materiales pertinentes para cada sesión.
- Realización de las 9 sesiones.

En la primera sesión se observaron las conductas de los participantes al momento de participar de un juego de carácter colaborativo, identificando como se desenvuelve individual y grupalmente, respondiendo a la pauta de observación y autoevaluación de trabajo en equipo; Además se recolectaron las concentraciones de notas del primer semestre académico y las obtenidas hasta el momento de todos los sujetos que participarán del programa. Y finalmente se registró el número de anotaciones positivas y negativas que cada uno de los sujetos participantes tenía al comienzo del programa.

Una vez realizada la evaluación diagnóstica, se implementó el proyecto, donde se les aplicaron de manera periódica juegos colaborativos, observando, identificando y registrando cambios en la conducta de los sujetos en una bitácora de campo.

Finalmente, durante la última sesión se volvió a aplicar el mismo test inicial (Pauta de Observación y Autoevaluación de trabajo en equipo), se recolectaron las notas obtenidas hasta el momento y se registraron el número de anotaciones positivas y negativas obtenidas al terminar el taller.

En la tercera etapa se analizaron los datos obtenidos inicialmente y al finalizar el taller, evaluando la influencia que tuvo el proyecto sobre los variables en estudio y se elaboraron las conclusiones.

V PROYECTO

5.1. Descripción

El programa recreativo en base a juegos colaborativos se llevará a cabo en un curso de 5° básico del Colegio Libertador San Martín, ubicado en Av. Independencia 4009, Comuna de Conchalí, Santiago.

16 alumnos participarán de 10 sesiones de 45 minutos cada una, en las cuales se implementaran distintos juegos colaborativos, utilizando distintos materiales e implementos.

5.2. Objetivos

General

Entregar herramientas sociales a través de juegos colaborativos a 16 estudiantes de 5° básico del Colegio San Martín Libertador de la comuna de Conchalí.

Específicos

- Interiorizar el sentido de comunidad
- Mejorar el comportamiento de los participantes
- Reforzar factores de protección

5.3. Recursos

a. Humanos:

Se requerirá de la participación de 16 alumnos del Colegio Libertador San Martín y de las 5 monitoras del programa recreativo.

b. Materiales:

Espacio adecuado para la realización de las sesiones (sala multiuso y cancha techada) y materiales específicos para cada actividad (sillas, conos, colchonetas, cartulinas, papel de diario, globos, etc.)

c. Financieros:

No se requieren recursos financieros, ya que serán los mismos investigadores quienes cumplan con el rol de monitoras de la actividad y en cuanto a los materiales serán facilitados por la institución en la que se desarrolle el programa.

5.4. Viabilidad

El proyecto es completamente viable, ya que se cuenta con el apoyo y autorización de la institución para la aplicación del proyecto y se cuenta con el consentimiento de los padres y apoderados de los niños para la participación en dicho programa

5.5. Programación de las sesiones.

Las sesiones se realizarán 1 vez a la semana (miércoles o viernes), por dos meses (Octubre y Noviembre) en las inmediaciones de la institución seleccionada para la aplicación del proyecto.

Tabla 5. Programación de las sesiones

Mes	Octubre																			
Semana	1					2					3				4					
Días	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	v	L	M	M	J	v
Sesiones							x			x				x						x

Mes	Noviembre																			
Semana	1					2					3				4					
Días	L	M	M	J	V	L	M	M	J	v	L	M	M	J	v	L	M	M	J	v
Sesiones					x			x		x					x					x

5.6. Evaluación del taller.

El proyecto será evaluado desde tres diferentes instancias:

1. Evaluación del profesor jefe del curso a través de una entrevista: El propósito es recoger la opinión de dicho profesor indagando respecto a los cambios que él observó en el grupo durante y posterior a la implementación del programa.
2. Evaluación de los participantes del proyecto a través de una pauta de evaluación (Ver Anexo III)
3. Autoevaluación del proyecto a través de una pauta de evaluación que recoge información respecto al logro de los objetivos propuestos por el programa (Anexo IV)

VI RESULTADOS Y ANÁLISIS

En el presente ítem se entregarán los resultados obtenidos en las variables investigadas y la evaluación final del proyecto.

6.1. Rendimiento académico

Resultados

- Análisis general

Tabla 6. Comparación promedios pre y post intervención - General

	Promedio Pre intervención	Promedio Post intervención	Variación
SUJETO 1	5,0	5,4	0,5
SUJETO 2	4,4	4,7	0,3
SUJETO 3	5,4	5,7	0,3
SUJETO 4	4,3	5,5	1,2
SUJETO 5	4,2	5,1	0,9
SUJETO 6	5,2	4,1	-1,0
SUJETO 7	5,4	5,7	0,4
SUJETO 8	4,2	4,7	0,4
SUJETO 9	4,4	5,5	1,1
SUJETO 10	4,3	5,7	1,4
SUJETO 11	5,6	5,7	0,2
SUJETO 12	6,3	6,2	-0,1
SUJETO 13	4,0	5,0	1,0
SUJETO 14	4,2	4,6	0,4
SUJETO 15	5,5	5,7	0,1

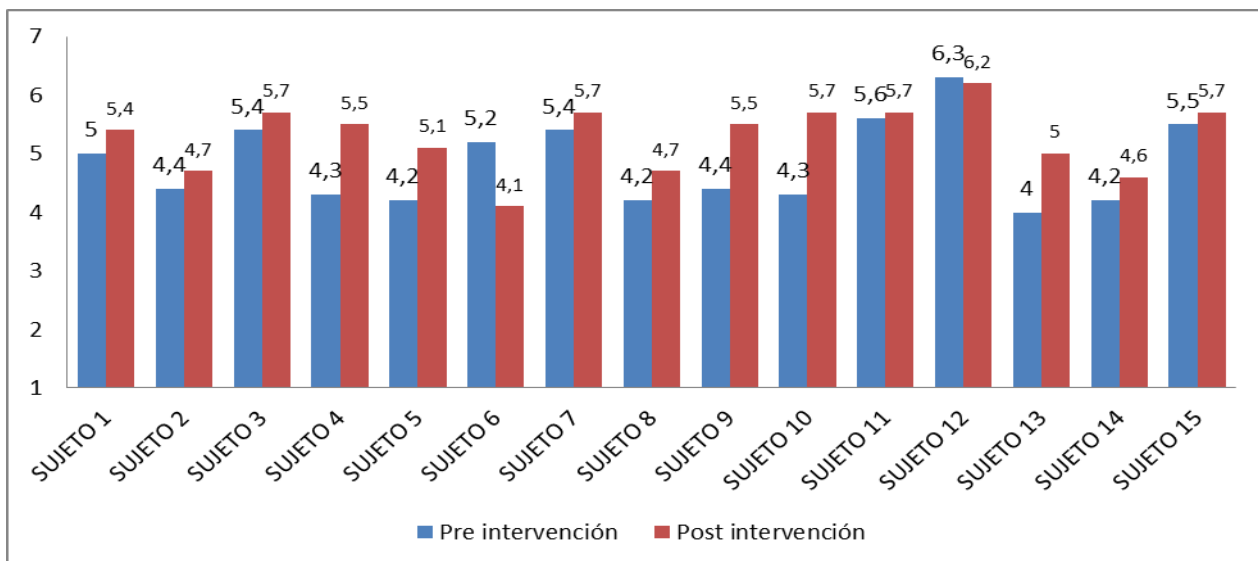


Fig.1 Comparación Promedios pre y post intervención

Tabla 7. Cambios entre el promedio inicial y final - General

	TOTAL	%
Mejoraron Promedio	14	87
Bajaron Promedio	2	13

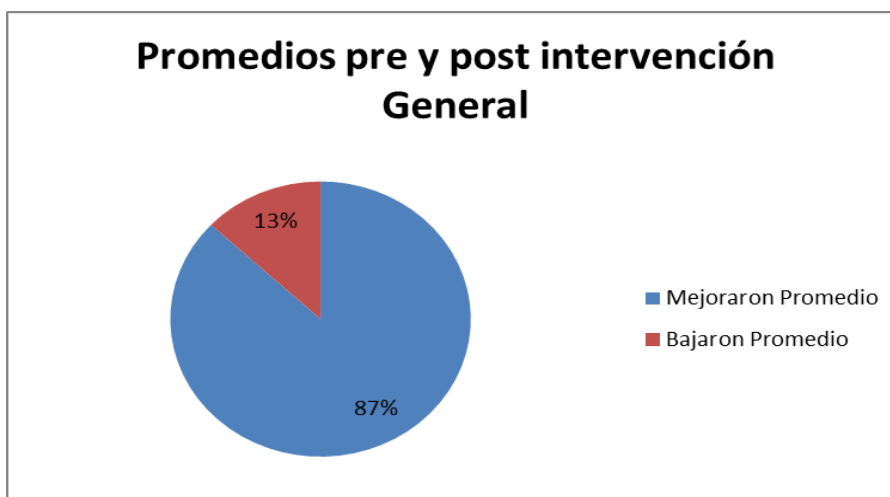


Fig.2 Cambios en los promedios pre y post intervención general.

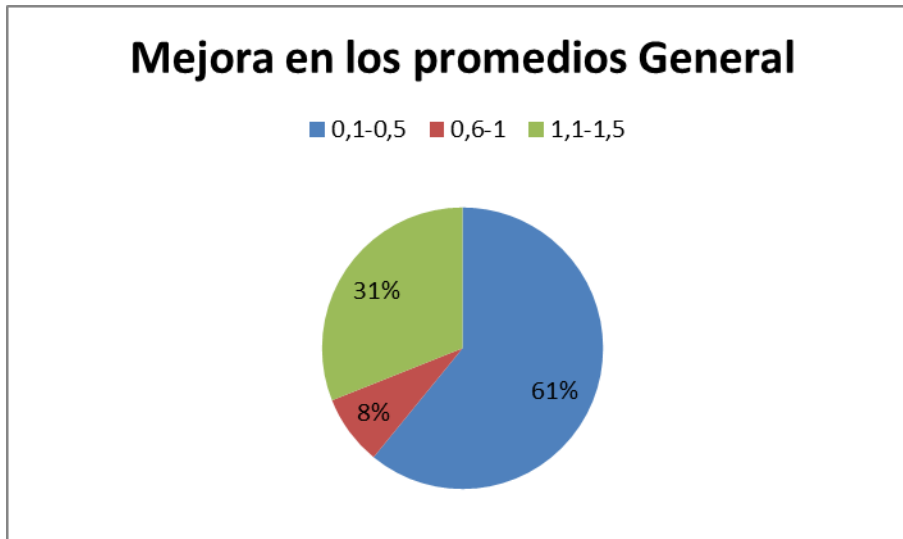


Fig. 3 .Mejora en los promedios. Análisis general

En cuanto al rendimiento académico, el 87% del grupo al que se le aplicó el programa mejoraron sus notas, mientras que 13% de los participantes bajaron sus notas. La mayor parte del grupo aumentó su promedio general de notas entre 0,1 a 0,5 décimas respecto a su promedio del semestre anterior.

- Análisis por género

Tabla 8. Cantidad y porcentaje de alumnos por género que mejoraron su promedio final

	Cantidad de alumnos que Mejoraron	%
MUJERES	6	86
HOMBRES	7	88

Tabla 9. Mejora en los promedios finales - Mujeres

Mejora en los promedios (décimas)	TOTAL	%
0,1-0,5	5	71
0,6-1	0	0
1,1-1,5	1	14

Tabla 10. Mejora en los promedios finales - Varones

Mejora en los promedios (décimas)	TOTAL	%
0,1-0,5	3	38
0,6-1	1	13
1,1-1,5	3	38

- Análisis por extremos

Tabla 11. Comparación de Rendimiento (Promedios) de los extremos de la muestra

Alumno	Promedio Pre intervención	Promedio Post Intervención	Variación
Sujeto con Menor rendimiento	4	5	1
Sujeto con Mayor rendimiento	6,3	6,2	-0,1

El aumento de los promedios finales tanto en hombres como en mujeres, fue entre 0,1 a 0,5 décimas respecto a las notas obtenidas en el semestre anterior.

En cuanto a los hombres, el 88% de los participantes mejoraron sus notas entre 0,1-0,5 y 1,1-1,5, por parte de las mujeres, el 86% de ellas mejoraron sus notas principalmente (71% de ellas) entre 0,1-0,5.

Al analizar los extremos de los sujetos evaluados, se observa que el sujeto con menor rendimiento mejoró en 1,0 punto su promedio de notas, mientras que el sujeto con mayor rendimiento, disminuyó en un 0,1 décima su promedio general.

Análisis resultados

Al analizar los datos obtenidos, se observó que la mayor parte del grupo mejoró en su rendimiento académico, mejorando entre 0,1 a 0,5 décimas respecto a su promedio anterior, reflejo del trabajo que sesión ha sesión se realizó en el programa en donde se hacía constante énfasis en la importancia del buen rendimiento académica en el alcance de los sueños y futuro de cada uno.

En cuanto al análisis por género, la mayoría de las mujeres mejoraron entre 0,1 a 0,5 décimas mientras que los varones en su mayoría mejoraron entre 0,1 a 0,5 y 1,1 a 1,5 respecto a su promedio anterior, por lo que se deduce que el programa tuvo mayor impacto sobre el rendimiento académico de los hombres.

Los resultados arrojan que el programa incide de mayor manera en aquellos alumnos que tenían menor rendimiento académico, mejorando considerablemente el extremo más bajo, disminuyendo la brecha académica dentro del curso.

Independiente a las variables que se consideraron en el análisis de los datos, siempre hubo una tendencia a mejorar el rendimiento académico, concluyendo que el programa afectó de manera positiva sobre esta variable del estudio.

6.2. Trabajo en equipo (Pauta de Observación)

Resultados

Tabla 12. Comparación Trabajo en Equipo según Pauta de Observación por criterios - General

	Observación Inicial	Observación Final
CRITERIO 1	LOGRADO	LOGRADO
CRITERIO 2	NO LOGRADO	M.LOGRADO
CRITERIO 3	POR LOGRAR	M.LOGRADO
CRITERIO 4	POR LOGRAR	M.LOGRADO
CRITERIO 5	LOGRADO	LOGRADO
CRITERIO 6	M. LOGRADO	M.LOGRADO
CRITERIO 7	LOGRADO	LOGRADO

De los 7 criterios evaluado, posterior a la aplicación del programa se mejoró el trabajo en equipo en 3 de los criterios evaluados (43%), los que hacen referencia a:
 CRITERIO 2: Antes de comenzar, proponen y discuten la mejor manera de llevar a cabo la tarea.
 CRITERIO 3: Todos los miembros escuchan atentamente a sus compañeros.

CRITERIO 4: Se designaron tareas entre ellos, entregando responsabilidades a cada uno proporcionalmente.

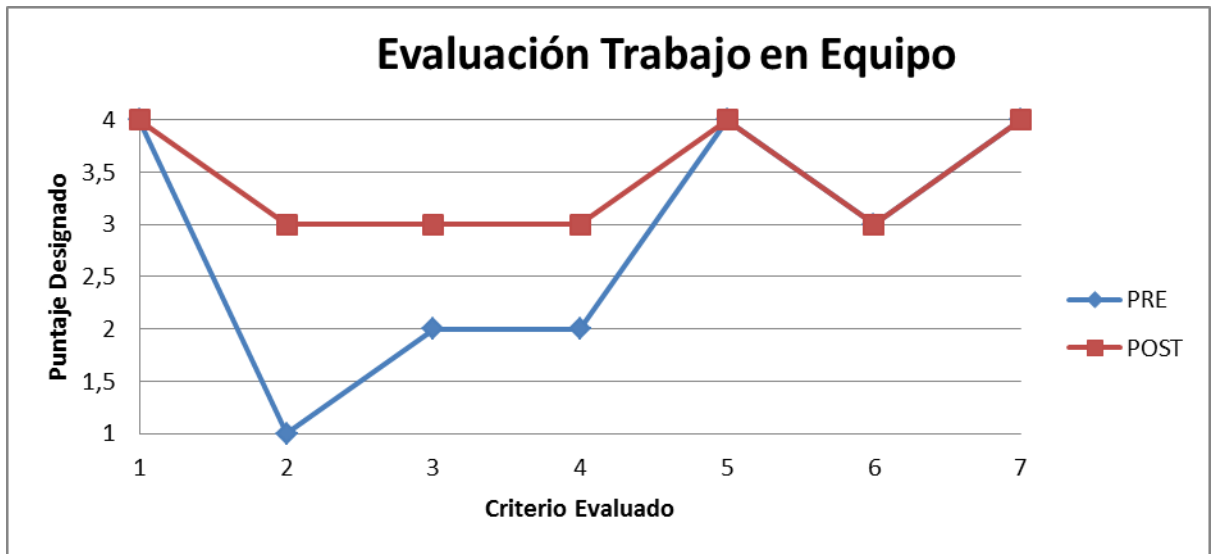


Fig.3 Comparación trabajo en equipo pre y post intervención por puntaje asignado: Logrado (4), Medianamente logrado (3), Por lograr (2) y No logrado (1)

Análisis de resultados

Los datos arrojados demuestran que el programa incide positivamente en el trabajo en equipo de los sujetos investigados dado que lograron mejorar aquellos criterios en los que estaban más débiles y reforzaron sus aspectos positivos previos. El programa logró mejorar la comunicación dentro del equipo, su organización y la capacidad de delegar y distribuir las tareas con el fin de lograr los objetivos de manera eficaz y eficiente.

Por otro lado, cabe mencionar que el proyecto no afectó negativamente en ninguno de los criterios evaluados, sólo mejoró o mantuvo las conductas positivas que caracterizaban al grupo inicialmente.

6.3. Trabajo en equipo (Autoevaluación)

Resultados

- Análisis general

Tabla 13. Comparación Autoevaluación Inicial y Final por criterios - General

	Autoevaluación Inicial	Autoevaluación Final
CRITERIO 1	AV	AV
CRITERIO 2	S	S
CRITERIO 3	AV	MP
CRITERIO 4	S	S
CRITERIO 5	S	S
CRITERIO 6	S	S

No hubo cambios significativos en la autoevaluación realizada por los participantes. Sin embargo el criterio tres bajó de A veces a Muy poco.

- Análisis por extremos

Tabla 14. Análisis y porcentajes de la Autoevaluación según criterios de los extremos de la muestra

	Criterios Mejorados	Criterios Bajados	Criterios Mantenidos
Sujeto con baja autoevaluación	3	0	3
Sujeto con mejor autoevaluación	0	0	6
	Criterios Mejorados	Criterios Bajados	Criterios Mantenidos
Sujeto con baja autoevaluación	50%	0%	50%
Sujeto con mejor autoevaluación	0%	0%	100%

El sujeto con baja autoevaluación mejoró en un 50% de los criterios y el resto los mantuvo; el sujeto mejor autoevaluado mantuvo el 100% de los criterios.

Análisis de resultados

Con los datos obtenidos se infiere que no hubo cambios significativos en cuanto a la autoevaluación realizada por cada uno de los sujetos respecto a la percepción que tenían de ellos durante un trabajo en equipo. Durante el programa, se trabajaron y clarificaron los conceptos claves de cada criterio evaluado, como la importancia de escuchar al compañero, el impacto que tiene mis actos sobre los demás, la importancia de ayudar a mi comunidad, el respeto, entre otros, por lo que se deduce que los sujetos aprendieron y asimilaron el concepto del trabajo en equipo y sus derivados, traduciéndose en una autoevaluación final más crítica y consciente que aquella realizada al comienzo del programa.

6.4. Disciplina

Resultados

- Análisis general

Tabla 15. Comparación promedios por mes pre y post intervención - General

NEGATIVAS	Pre intervención	Post Intervención	Variación
	Promedio/mes	promedio/mes	
Sujeto 1	0,0	0,0	0,0
Sujeto 2	2,3	2,0	-0,3
Sujeto 3	0,0	0,0	0,0
Sujeto 4	0,5	0,0	-0,5
Sujeto 5	2,0	0,0	-2,0
Sujeto 6	1,8	0,0	-1,8
Sujeto 7	0,0	0,0	0,0
Sujeto 8	1,0	1,0	0,0
Sujeto 9	0,3	0,5	0,2
Sujeto 10	0,3	0,5	0,2
Sujeto 11	0,2	0,0	-0,2
Sujeto 12	0,0	1,0	1,0
Sujeto 13	0,5	2,0	1,5
Sujeto 14	0,7	0,5	-0,2
Sujeto 15	0,0	0,0	0,0

Tabla 16. Cambios en las anotaciones negativas y sus respectivos porcentajes - General

NEGATIVAS	TOTAL	%
Aumentaron	4	29
Disminuyeron	6	40
Mantuvo	5	33

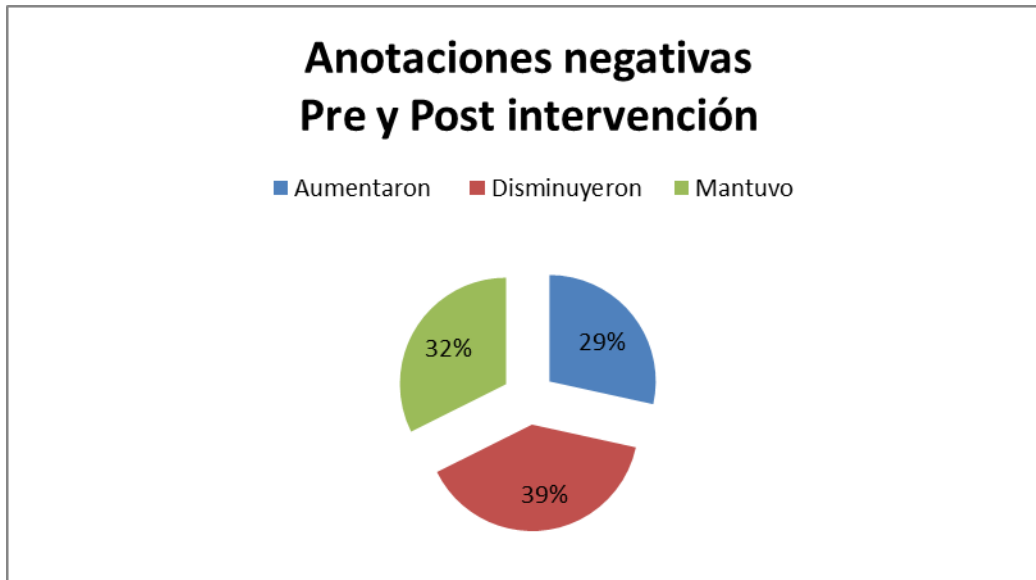


Fig.4 Cambio en las anotaciones negativas pre y post implementación del proyecto

Tabla 17. Mejora en la cantidad de anotaciones promedio mensuales negativas - General

Variación	Total	%
0,1-0,5	2	33
0,6-1	0	0
1,1-2	2	33

El 40% del grupo disminuyó su promedio mensual de anotaciones negativas entre 0,1 – 0,5 y 1,1 – 2 anotaciones, mientras que un 33% lo mantuvo y un 29% lo aumento.

- Análisis por sexo

Anotaciones negativas:

Tabla 18. Cambios en las anotaciones negativas (promedio mensual) y su porcentaje correspondiente – Por género

MUJERES	TOTAL	%	HOMBRES	TOTAL	%
Aumentaron	0	0%	Aumentaron	2	25%
Disminuyeron	2	29%	Disminuyeron	6	75%
Mantuvo	5	71%	Mantuvo	0	0%

En cuanto a las mujeres, el 29% de ellas disminuyeron el promedio de anotaciones negativas por mes y un 71% lo mantuvo. Por otra parte, el 75% de los varones disminuyó su promedio mensual de anotaciones negativas, mientras que un 25% lo aumento.

- Análisis por extremos

Anotaciones Negativas:

Tabla 19. Comparación de las anotaciones negativas/promedio mensual entre los extremos de la muestra.

Anotaciones Negativas/ Promedio mensual	Pre intervención	Post Intervención	Variación
Sujeto con Peor conducta	2,3	2	-0,3
Sujeto con Mejor conducta	0	1	1

El sujeto con peor conducta, es decir quien tenía mayor número de anotaciones por promedio mensual, disminuyó en 0,3 sus anotaciones negativas, mientras que el sujeto con mejor conducta aumentó en una anotación promedio por mes.

Análisis de resultados

El programa recreativo influyó sobre la disciplina de los sujetos participantes disminuyendo en la mayor parte del grupo el promedio mensual de anotaciones negativas por mes y en menor medida manteniendo la cantidad de anotaciones negativas.

En cuanto al análisis por sexo, se observó una mayor influencia en los hombres quienes en su mayoría (75%) mejoraron su promedio mensual de anotaciones negativas, mientras que las mujeres mayoritariamente mantuvieron tal promedio. Esto se puede deber a que los hombres tenían mayor número de anotaciones previas a la intervención, por lo que el taller mejoró cambiar ciertas conductas erróneas.

Por otra parte, se dedujo que le programa intervino de mayor manera en aquellos sujetos que al inicio del programa tenían mayor número de anotaciones por promedio mensual, es decir mala conducta.

Finalmente se puede determinar que le programa tuvo un impacto positivo sobre la disciplina de los sujetos participantes de este, logrando cambiar ciertas conductas negativas en favor de la comunidad y de ellos mismo.

6.5. Evaluación del proyecto

Resultado

Evaluación del proyecto por parte de los participantes

Tabla 20. Resultados de Evaluación del Proyecto por parte de los participantes

	Si	%	No	%
Criterios 1	15	100	0	0
Criterios 2	14	93	1	7
Criterios 3	10	67	5	33
Criterios 4	15	100	0	0
Criterios 5	15	100	0	0
Criterios 6	15	100	0	0
Criterios 7	13	87	2	13

En los criterios 1, 4,5 y 6 el 100% de la muestra estuvo completamente de acuerdo respondiendo “Si” al criterio evaluado.

El criterio 2 obtuvo un 93% de aprobación, el criterio 7 un 87% y de reprobación un 7 y 13% respectivamente.

El criterio más débil fue el n°3, que obtuvo un 67% de aprobación y un 33% de desaprobación.

Análisis de resultado

El grupo evaluó de buena manera el proyecto, obteniendo sobre el 60% de aprobación en todos los criterios encuestados.

Los criterios que obtuvieron máxima aprobación fueron:

Criterio 1: El proyecto me pareció entretenido

Criterio 4: Entendí los objetivos de las actividades realizadas

Criterio 5: El trato fue adecuado por parte de las monitoras

Criterio 6: Entendí lo que era una comunidad.

Sin embargo los criterios restantes (Criterio 2: Aprendí distintas cosas que me sirven en mí día a día; Criterio 3: Eran claras las instrucciones de las monitoras) igual fueron bien recibido por parte de la muestra, obteniendo por sobre el 60% de aprobación.

Con estos datos, podemos determinar que el proyecto fue aprobado por parte de los participantes, el recibimiento fue el esperado y se cumplieron los objetivos del proyecto.

6.6. Autoevaluación del proyecto

Resultado

Tabla 21. Resultados de la autoevaluación del proyecto por Ítems

	DE ACUERDO	MEDIANAMENTE DE ACUERDO	EN DESACUERDO
ITEM 1: PLANIFICACIONES	3	1	0
ITEM 2: RECURSOS	2	0	0
ITEM 3: CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS	3	0	0

En el ítem 1, Planificaciones, se calificó con “De acuerdo” en 3 de sus criterios y “Medianamente de acuerdo” en sólo 1 de ellos.

En el ítem 2 y 3, Recursos y Cumplimiento de los objetivos respectivamente, se calificaron con “De acuerdo” todos los criterios evaluados.

Análisis de resultado

En la autoevaluación realizada por las monitoras del proyecto, se calificó de manera positiva este mismo, estando de acuerdo en todos los criterios evaluados a excepción del criterio “Se cumplieron la totalidad de sesiones planificadas”, dado que hubo una planificación que no se llevó a cabo por temas administrativos del establecimiento, que no les permitió recibirnos. El proyecto según sus monitoras, es evaluado de manera exitosa ya que se logró alcanzar el objetivo de este, se implantó de la manera totalmente acordada y se logró transmitir

los conocimientos esperado a los niños, lo que se vio reflejado en los resultados obtenidos.

VII CONCLUSIONES

Conclusiones del estudio

La investigación realizada se aplicó buscando el impacto del programa recreativo, basado en juegos colaborativos frente a tres variables: la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo. En cuanto a los resultados obtenidos se concluye que:

En cuanto a la variable disciplina, el programa recreativo tuvo un impacto positivo, demostrando que posteriormente mejoraron aquellas conductas negativas en comparación a aquellas realizadas previamente. Los sujetos que previo a la realización del programa tenían reiteradas conductas negativas mejoraron considerablemente a diferencia de aquellos sujetos que tenían mejor disciplina, ya que no tuvieron grandes cambios, pero tampoco afectó negativamente. Esto se puede ver reflejado en la comparación realizada por sexo, ya que el programa impacta de mayor forma en los hombres que en las mujeres, pero los hombres tenían previamente mayor cantidad de anotaciones negativas.

El rendimiento académico se vio afectado positivamente tras la aplicación del programa recreativo. Los sujetos mejoraron en su mayoría sus promedios de notas en comparación a los obtenidos el primer semestre. En cuanto a la comparación por sexo no hubo una diferencia significativa, ya que en ambos mejoraron posteriormente a la aplicación del programa, pero si cabe destacar que la cantidad de décimas mejoradas en los hombres fue mayor. Por otro lado los resultados obtenidos demuestran que el programa incide mayormente en aquellos que presentan calificaciones más bajas previamente a la aplicación y que no existen cambios importantes en aquellos que tenían calificaciones más altas

Por último la variable de trabajo en equipo fue evaluada por dos rúbricas una de observación y una de autoevaluación. En la observación realizada por los monitores se obtiene un cambio positivo en donde los sujetos mejoran en 3 de los criterios evaluados

y en los otros 4 se mantuvieron, pero cabe mencionar que en 3 de ellos no podían mejorar, ya que lo tenían previamente logrado. Por otro lado en la autoevaluación no hubo grandes cambios, pero se considera que se debe a que durante el programa internalizaron conceptos y significados que previamente no poseían, pudiendo realizar así una autoevaluación más crítica frente al trabajo en equipo. Es por esto que el hecho que no haya habido grandes cambios previo y posteriormente a la realización del programa no es que haya impactado negativamente frente a los sujetos, sino que lo contrario.

Las tres variables fueron sujetas a cambios en cuanto a las evaluaciones realizadas previamente y posteriormente a la aplicación del programa recreativo, lo que demuestra que el programa si incide en las variables evaluadas y en las conductas realizadas por los sujetos. Luego de la obtención de los resultados se demuestra que estos cambios obtenidos fueron positivos para el grupo, por lo que se concluye que el programa recreativo, basado en juegos colaborativos, sobre la disciplina, rendimiento y trabajo en equipo realizado en estudiantes de 5to básico del Colegio Libertador San Martín, de la comuna de Conchalí impacto positivamente.

Conclusiones emergentes

Vulnerabilidad y Trabajo en equipo

Como vimos anteriormente según Bateman (2004) el trabajo en equipo se da en un pequeño número de personas con habilidades complementarias que se comprometen con un objetivo común, conjunto de metas de desempeños y un enfoque por las cuales se consideran mutuamente responsables.

Se vio reflejado en el programa que no estaban acostumbrados a trabajar colaborativamente, pero con las actividades realizadas se estimuló de este modo la participación y la comunicación entre ellos, generando una mejora de incremento de la calidad de los objetivos a trabajar.

Así mismo como docentes pudimos descubrir actitudes de los alumnos de ser líderes dentro del grupo como también se pudieron destacar y determinar problemas que iban siguiendo en la actividad y guiar a los niños en la resolución de estos de manera colectiva, facilitando la comunicación interna del grupo.

Pero lo más revelador e imprescindible para este programa fue el sentido de comunidad que se instauró en el grupo intervenido, pues fue la capacidad para generar lazos, empatizar con el otro, escuchar y respetar a cada integrante del grupo lo verdaderamente influyente para cada alumno. Al darles un sentido de pertenecía al grupo (ya sea con un ejercicio tan banal, como elegir un nombre de grupo entre todos) es como realmente se interioriza el concepto de comunidad y trabajo colaborativo, que finalmente se puede traducir en la reducción de los factores de riesgo por su vulnerabilidad.

El programa demostró que los juegos colaborativos ayudan a mejorar las relaciones interpersonales de los niños, disminuyendo la agresividad en los niños mejorando así su disciplina, rendimiento académico y mostrando excelentes resultados en relación al trabajo en equipo.

Los juegos colaborativos deberían ser una manera explícita que acompañe al docente en la tarea de educar y formar niños, pues es el concepto de comunidad, respeto y compañerismo los que inciden en como los niños aprenden a relacionarse con su entorno y sus pares, especialmente en aquellos que sufren de peligros inminentes pues sus derechos han sido sistemáticamente vulnerados.

Las diversas situaciones a la que están expuestos los alumnos en su día a día, tales como abusos por parte de sus apoderados y docentes, la poca contención que reciben por parte de sus padres y el peligro a desertar sus estudios que constantemente los acecha, fueron realidades que observamos durante la ejecución del programa, por lo que intuimos que los niños se vuelven desconfiados, retraídos y más individualistas porque justamente su realidad de vida no les muestra aspectos colaborativos y de comunidad. En este sentido, el juego colaborativo como estrategia para aprender es aún más significativo y revelador y puede ser la clave para sacarlos de esa realidad debido a todos los aspectos positivos que aporta esta estrategia.

El juego pasa a ser un lugar seguro para aprender, desarrollarse de mejor manera y lograr salir adelante pues es justamente la autorregulación, la comunicación, la cooperación y la integración social que se trabajan en los juegos colaborativos y que desgraciadamente no pudieron obtener de su contexto social o su entorno familiar. Es esta la clase de contención que puede entregar un docente al realizar sesiones en base a juegos colaborativos para niños vulnerables y lograr cambiarles su perspectiva de vida.

Rendimiento y el futuro de los niños

Son múltiples los factores que afectan sobre el rendimiento escolar, los principales son los factores sociales (cultura, ordenamiento político y organización económica), Nivel sociocultural de la familia (capital cultural de los padres, nivel socioeconómico) y clima escolar y dentro de la sala (Guzmán, 2014), los que se reflejan en la calidad de vida y salud mental del sujeto.

La familia e institución educativa son claves en la entrega de herramientas que le permitan al sujeto desenvolverse en su vida cotidiana y sociedad (ya sea entregando

aprendizajes o conocimientos y/o competencias sociales) siendo un factor protector para estos, sin embargo, situaciones de vulnerabilidad social, están asociadas al fracaso educativo; deserción escolar, baja calidad en la educación, bajo rendimiento académico o repitencia puede constituir a un factor de riesgo que contribuya a la vulnerabilidad del sujeto según Villalta (2009).

El programa mostró incidir positivamente en los promedios finales de los alumnos luego de la ejecución de las sesiones. Disminuyó la brecha académica entre los pares unificando el nivel intelectual del curso, lo que favorece en el aprendizaje del grupo. También el proyecto favoreció aún más a los niños con casos más críticos en su contexto académico, beneficiándolos significativamente.

Así mismo, nos encontramos con una disyuntiva a la hora de planificar las sesiones en relación a esta variable.

¿Cómo podíamos, a través de juegos colaborativos, ayudar a los alumnos a subir sus promedios? Nos planteamos como grupo que las sesiones debían tener un complemento formativo y valórico, ayudando así a los niños a conocer el concepto de rendimiento, disciplina y trabajo en equipo.

En el caso del “Rendimiento” como concepto, debíamos aterrizarlo a la realidad de los propios alumnos.

Es por esto que decidimos hacer una actividad puramente formativa a modo de introducción al concepto de “rendimiento”, de carácter lúdico, en donde los niños pudieran plasmar sus SUEÑOS, entendiéndose como sus propias expectativas frente al futuro que los esperaba. ¿Qué les gustaría ser cuando grandes? , ¿Cómo se imaginaban a ellos mismos después de haber salido del colegio? Y ¿Qué sueños concretos tenían para su futuro? , fueron algunas de las preguntas que guiaron la actividad, en donde cada uno debía escribir en

un papel personal las respuestas, y luego compartirlo con el grupo en un papelógrafo que tendría un dibujo de un árbol grande que sería “El árbol de nuestros sueños”.

De esta actividad pudimos concluir hechos bastantes interesantes: primero que todo cada uno de los niños tenía muy claro que querían ser cuando grandes y a que se querían dedicar; algunos futbolistas, otras profesoras, peluqueras, viajar por el mundo, trabajar en el negocio de la familia y muchos otros más. Pudimos ver el entusiasmo de los niños al pensar en su futuro y la ilusión que les significaba lograr cumplir estos sueños.

Luego de compartir los sueños entre todos, pasamos a la parte formativa de la actividad: ¿Que se necesita para cumplir estos sueños? Simplemente ser perseverantes con lo que queremos para nosotros mismos, para ser felices. Les explicamos a los niños que esto significaba ser perseverantes y esforzarse mucho, que no siempre sería fácil pero que si le poníamos suficiente corazón todo era posible. Y es aquí donde hicimos el link con el rendimiento en clases: todo parte por el colegio, y ellos lo sabían mejor que nadie. Fue lo primero que se les vino a la cabeza, ellos mismos respondieron que debían estudiar mucho y subir sus notas para lograr cumplir sus sueños en el futuro.

Esta sesión demostró que estos niños, aun que vivan en un contexto social muy difícil e injusto, sus aspiraciones son las misma que niños en situaciones más protegidas socialmente. Son niños iguales en capacidades físicas e intelectuales, que tienen sueños y piensan en su futuro, por lo mismo no podemos subestimarlos porque están en situación de vulnerabilidad, pues ajustan sus expectativas aterrizándolas a su realidad pero jamás debemos subestimarlos, tenerles lastima o no exigirles lo mismo que se le exige a un niño sin riesgo social.

Así mismo, nos dimos cuenta que la única solución para que estos niños tengan una igualdad de posibilidades y herramientas para su futuro, es otorgándole su derecho principal: una educación equitativa de calidad, protegida y garantizada.

Todos los niños, niñas y adolescentes deberían poder acceder y permanecer en la escuela, además de disfrutar de una educación de calidad que les permita alcanzar el máximo de sus capacidades, y así contribuir integralmente al desarrollo de la comunidad y evitar cualquier forma de discriminación o maltrato en el contexto educativo. Y es una gran responsabilidad del docente instruirse y estar a la altura de esta tarea.

Disciplina

Sobre esta variable, el proyecto solo pudo influir sobre la convivencia dentro de la sala, entregando distintas herramientas que mejoraran la comunicación, interacción y trato entre los pares; trabajando en concreto el respeto, reconociendo las diferentes capacidades y habilidades que cada integrante del grupo tiene y el aporte que cada uno entrega dentro de la sala, generando un sentido de comunidad y dependencia entre cada uno, dándole énfasis a que mis acciones afectan directamente al resto.

Pudimos ver que el programa genero una tendencia a mejorar en las anotaciones negativas registradas en el libro de clases de los alumnos, bajando la cantidad de anotaciones negativas por mes. De igual manera, siempre nos llamó la atención de porque tenían tantas anotaciones negativas cuando en la sala de clases con su profesor jefe eran muy respetuosos y obedientes. Lo mismo vimos en el transcurso de las sesiones, los niños estaban muy atentos a las instrucciones, eran poco revoltosos y muy respetuosos con las autoridades. Lo que nos refleja que la forma en que se dispone el profesor a sus alumnos será clave en la respuesta recibida por parte de la clase.

Esto nos demuestra que los alumnos son infinitamente receptivos a la percepción que tiene el profesor de ellos, por lo que creemos que el docente tiene la tarea de motivar, impulsar y desafiar a los alumnos a ir por más, sin quedarse satisfechos con lo mínimo.

Finalmente lo que esta tesis nos demostró fue que la situación de los niños en vulnerabilidad, y al igual que cualquier niño, necesita de un docente como guía capaz de

proporcionarles un desarrollo integral, que lo forje no solo en el área académica sino que le entregue herramientas para desenvolverse y protegerse frente a las situaciones de la vida, siendo los juegos colaborativos una estrategia fundamental para lograr estos objetivos.

VIII BIBLIOGRAFÍA

Amigo, A. Disciplina escolar y familiar, Euphoros (pág. 217- 234)

Atlas de Vulnerabilidad Estudiantil, JUNAEB (2015) Gobierno de Chile
Disponible en: < <http://www.datatecno.com/atlas/?s=Atlas&aslm=256&sec=1><

Banz, C., (2008) La disciplina y convivencia como procesos formativos, Documentos
Valoras UC (pág. 1-3) extraído de:
<http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103040108480.ValorasUCLa_Disciplina_y_la_Convivencia_como_Procesos_Formativos.pdf<

Bateman, T. (2014), Una Ventaja Competitiva, Ed. McGraw Hill, 4aEdicion, México
D.F

Cohen, S. G., & Bailey, D. E. (1997). What makes teams work: Group effectiveness
research from the shop floor to the executive suite, *Journal of Management*, 23(3), 239-
290

Cornejo, R. (2005). El experimento educativo chileno 20 años después: ¿Mejora la
calidad de la Educación con el Mercado y la Competencia? *Revista Pluma y Pincel* 186:
(p.19-25.)

García, A., Llull, J. (2009), “El juego infantil y su metodología”, Editorial Editex

Guzmán R (2014) Relación alumno-profesor en los colegio vulnerables, *Revista
Educadores*, p.38-39

Hernández, R., Fernández, C., Baptista M. (2010), *Metodología de la investigación*, 5ta
edición, Editorial McGraw-Hill Education.

Ishee, J. (2004) Perception of Misbehavior in Middle School Physiscal Education, *Rev.
Journal of Physical Education, Recreation and dance*, n°75, p.9

JUNAEB (2005). *SINAE Sistema Nacional de Asignación con Equidad para Becas
JUNAEB: Una nueva visión en la construcción de igualdad de oportunidades en la
infancia*. Online. Recuperado el 12 de diciembre 2010. Disponible en:
<http://www.junaeb.cl/wp-content/uploads/2013/02/libro_junaeb.pdf>)

Kozlowski, S. W. J., & Ilgen, D. R. (2006). Enhancing the effectiveness of work groups and teams. *Psychological Science in the Public Interest, Supplement*, 7(3), 77-124.

Manjon, D. y Lucena, M. (2010) El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia, Cidb.

Martinez, M. , Herrado, E., Pampanas, A., Díaz, M. (2011) “El juego como recurso educativo y de aprendizaje” UCLM. Facultad de Educación de Toledo

Ministerio de Desarrollo Social,(2013) Síntesis de resultados Educación, Encuesta CASEN 2013, Gobierno de Chile

Moreno, J., Cervello, E., Martinez C., Alonso, N. (2007) Los comportamientos de disciplina e indisciplina, *Revista Iberoamericana de educación*, n°44, p.167-190.

Núñez, M., Parra, M., Villalta, M. & Reyes, F. (2009) Factores resilientes en adolescentes de contexto de alta vulnerabilidad escolar en la ciudad de Concepción, Chile, *Ciencia y Aprendizaje*, 1(1), 41-63. ISSN: 20794231 Lima-Perú.

Palomero, J. (2012) “El valor del juego en el desarrollo infantil”, extraído de: <<http://aufop.blogspot.cl/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>>

Pérez de Armiño, K. (2005). Vulnerabilidad. En *Diccionario de Acción Comunitaria y Cooperación al Desarrollo*. Online. Recuperado el 7 de septiembre 2011. Disponible en: <<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/228>>

Ponce. C. (2009) “Juego como recurso educativo”, *Rev. Innovación y experiencias educativas* (vol.19)

Pugmire-Stoy, M. (1996). El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación, Editorial Narcea, Madrid, España

Segundo Informe Infancia Cuenta Chile 2014 (2014) Observatorio Niñez y Adolescencia.

Trosino, C (2003) Trabajo en equipo: Estrategia de excelencia empresarial, *Revista Administrate Hoy*, n° 114

Valderrama, M.; Behn, V. y Pérez, M. (2007). Factores de riesgo biopsicosocial que influyen en el fracaso escolar en alumnos vulnerables de escuelas municipalizadas de la comuna de San Pedro de la Paz. *Revista Ciencias de la Enfermería*. 13, 2, 41-52.

Velásquez C. (2004), Las actividades físicas cooperativas, Secretaria de educación pública, Argentina.

























Villaltan, M. (2009) Factores de resiliencia asociados al rendimiento académico en estudiantes de contextos de alta vulnerabilidad social, Revista de Pedagogía, Vol 31, n°88.

VIII ANEXOS

I. Pauta de observación trabajo en equipo

CRITERIO	LOGRA DO	MEDIANAME NTE LOGRADO	Por lograr	No logrado	OBSERVACIO NES
Todos los participantes conocen el objetivo del juego					
Antes de comenzar, proponen y discuten la mejor manera de llevar a cabo la tarea					
Todos los miembros escuchan atentamente a sus compañeros					
Se designaron tareas entre ellos, entregando responsabilidades a cada uno proporcionalmente					
Todos los miembros participan activamente del juego					
Resuelven y manejan adecuadamente los conflictos					
Cumplen con las reglas y normas establecidas.					

II. Autoevaluación trabajo en equipo

YO	SIEMPRE	A VECES	MUY POCO	NUNCA
UTILIZO EL "POR FAVOR, GRACIAS, ¿ME DEJAS? EN LAS ACTIVIDADES				
ESCUCHO ATENTAMENTE CUANDO MI COMPAÑERO ME HABLA				
AYUDO A GUARDAR MATERIALES DESPUES DE LA ACTIVIDAD.				
COLABORO CUANDO MI COMPAÑERO NECESITA AYUDA				
ACEPTO CON RESPETO LAS IDEAS DE MIS COMPAÑEROS				
CUMPLO CON LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN LAS ACTIVIDADES				

III.Pauta de Evaluación del programa por parte de los participantes

	SI	NO
El proyecto me pareció entretenido		
Aprendí distintas cosas que me sirven en mi día a día		
Eran claras las instrucciones de las monitoras		
Entendí los objetivos de las actividades realizadas		
El trato fue adecuado por parte de las monitoras		
Entendí lo que era una comunidad		
Note un cambio positivo en mi comportamiento		

IV. Pauta de autoevaluación del proyecto.

	DE ACUERDO	MEDIANAMENT E DE ACUERDO	EN DESACUERD O
I. PLANIFICACIONES			
Las actividades eran acordes a los objetivos establecidos	X		
Se planifico acorde a los objetivos de proyecto	X		
Se cumplieron la totalidad de sesiones planificadas		X	
Se preparó el material con anticipación	X		
II. RECURSOS			
Se contó con el apoyo del establecimiento	X		
Se mantuvo buena comunicación con el establecimiento	X		
III. CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS			
Se entregaron herramientas sociales a los niños	X		
Se hizo énfasis en el sentido de comunidad	X		
Hubo cambio en el comportamiento de los participantes	X		

V. Tabulación de los resultados

Tabla 22. Promedio de notas Primer y Segundo Semestre

Alumno	X Matemáticas	X Lenguaje	X Ed. Física	X Primer semestre	X Matemáticas	X Lenguaje	X Ed. Física	X Segundo semestre
Sujeto 1	3,7	5,5	5,7	5,0	4,6	4,9	6,8	5,4
Sujeto 2	3,6	3,8	5,7	4,4	4,2	4,3	5,6	4,7
Sujeto 3	5,2	4,8	6,3	5,4	5,1	5,1	7	5,7
Sujeto 4	4,5	3,8	4,7	4,3	5	4,7	6,8	5,5
Sujeto 5	4	3	5,7	4,2	4,2	4,2	7	5,1
Sujeto 6	6,1	2,8	6,6	5,2	3,4	2,6	6,4	4,1
Sujeto 7	6	4,2	5,9	5,4	5,6	4,6	7	5,7
Sujeto 8	3,3	3,8	5,6	4,2	3,2	4,5	6,3	4,7
Sujeto 9	4,4	3,5	5,4	4,4	5,9	3,7	7	5,5
Sujeto 10	4,1	4,3	4,4	4,3	5,1	4,9	7	5,7
Sujeto 11	5,2	5	6,5	5,6	5,4	4,8	7	5,7
Sujeto 12	7	5,3	6,7	6,3	6,9	5	6,8	6,2
Sujeto 13	3,6	3,4	4,9	4,0	4,6	3,8	6,5	5,0
Sujeto 14	3,5	4,3	4,9	4,2	4	3,5	6,3	4,6
Sujeto 15	5,6	5	6	5,5	5,5	4,9	6,6	5,7

Tabla 23. Comparación Promedio de notas de los extremos de la muestra.

Alumno	X Matem.	X Lenguaje	X Ed. Física	X Pre intervención	X Matem.	X Lenguaje	X Ed. Física	X Post intervención	Variación
Menor Promedio	3,6	3,4	4,9	4,0	4,6	3,8	6,5	5,0	1
Mejor Promedio	7	5,3	6,7	6,3	6,9	5	6,8	6,2	-0,1

Tabla 24. Promedio Mensual de anotaciones Negativas por sujeto Pre y post intervención

Anotaciones negativas	Pre intervención	X/ MES	Post Intervención	X/ MES
Sujeto 1	0	0,0	0	0
Sujeto 2	14	2,3	4	2
Sujeto 3	0	0,0	0	0
Sujeto 4	3	0,5	0	0
Sujeto 5	12	2,0	1	0
Sujeto 6	11	1,8	0	0
Sujeto 7	0	0,0	0	0
Sujeto 8	6	1,0	2	1
Sujeto 9	2	0,3	1	0,5
Sujeto 10	2	0,3	1	0,5
Sujeto 11	1	0,2	0	0
Sujeto 12	0	0,0	2	1
Sujeto 13	3	0,5	4	2
Sujeto 14	4	0,7	1	0,5
Sujeto 15	0	0,0	0	0

Tabla 25. Porcentaje de variación de las anotaciones negativas respecto al semestre anterior.

	Variación	% de variación respecto al Promedio mensual anterior
Sujeto 1	0,0	0,0%
Sujeto 2	-0,3	14,3%
Sujeto 3	0,0	0,0%
Sujeto 4	-0,5	100,0%
Sujeto 5	-2,0	100,0%
Sujeto 6	-1,8	100,0%
Sujeto 7	0,0	0,0%
Sujeto 8	0,0	0,0%
Sujeto 9	0,2	50,0%
Sujeto 10	0,2	50,0%
Sujeto 11	-0,2	100,0%
Sujeto 12	1,0	100,0%
Sujeto 13	1,5	300,0%
Sujeto 14	-0,2	25,0%
Sujeto 15	0,0	0,0%

Tabla 26. Comparación Promedio mensual de anotaciones negativas de los extremos de la muestra.

	Pre intervención		Post intervención		Variación	% de Variación
	A. negativas	x MES	A. negativas	x MES		
Mayor número de anotaciones	14	2,3	4	2	-0,3	-13
Menor número de anotaciones	0	0,0	2	1	1	100

Tabla 27. Autoevaluación Inicial Trabajo en Equipo por sujetos.

	Autoevaluación Inicial					
	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Criterio 6
Sujeto 1	AV	S	AV	AV	AV	AV
Sujeto 2	AV	S	MP	S	S	S
Sujeto 3	AV	S	AV	AV	S	S
Sujeto 4	S	AV	AV	MP	S	AV
Sujeto 5	AV	AV	MP	S	AV	S
Sujeto 6	AV	AV	MP	S	AV	S
Sujeto 7	S	S	AV	S	AV	AV
Sujeto 8	AV	S	AV	S	S	S
Sujeto 9	S	S	AV	AV	S	S
Sujeto 10	AV	S	MP	AV	AV	AV
Sujeto 11	AV	AV	MP	S	S	AV
Sujeto 12	S	AV	S	S	S	S
Sujeto 13	S	S	AV	AV	S	AV
Sujeto 14	AV	S	S	S	MP	S
Sujeto 15	S	AV	AV	MP	S	AV
	Sumatoria					
SIEMPRE	6	9	2	8	9	8
AV	9	6	8	5	5	7
MP	0	0	5	2	1	0
N	0	0	0	0	0	0

Tabla 28. Autoevaluación Final Trabajo en equipo por sujetos.

	Autoevaluación Final					
	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Criterio 6
Sujeto 1	AV	AV	AV	AV	AV	S
Sujeto 2	S	S	MP	S	S	AV
Sujeto 3	S	S	S	S	S	S
Sujeto 4	AV	AV	MP	MP	AV	S
Sujeto 5	S	AV	MP	AV	S	AV
Sujeto 6	S	AV	S	AV	AV	AV
Sujeto 7	AV	S	AV	AV	S	AV
Sujeto 8	S	AV	S	AV	S	S
Sujeto 9	S	S	S	AV	AV	S
Sujeto 10	AV	S	AV	AV	S	S
Sujeto 11	AV	AV	AV	S	S	S
Sujeto 12	S	S	S	S	S	S
Sujeto 13	S	AV	AV	S	MP	S
Sujeto 14	AV	S	S	S	MP	AV
Sujeto 15	AV	MP	S	N	AV	S
	Sumatoria					
SIEMPRE	8	7	7	6	8	10
A VECES	7	7	4	7	5	5
MUY POCO	0	1	3	1	2	0
NUNCA	0	0	0	1	0	0

Tabla 29. Comparación de la Autoevaluación Inicial de los extremos de la muestra.

	Autoevaluación inicial					
	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Criterio 6
Mejor Autoevaluación	S	S	AV	AV	S	S
Baja Autoevaluación	AV	S	MP	AV	AV	AV

Tabla 30. Comparación de la Autoevaluación Final de los extremos de la muestra

	Autoevaluación Final					
	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Criterio 6
Mejor Autoevaluación	S	S	AV	AV	S	S
Baja Autoevaluación	S	AV	S	AV	AV	S

Tabla 31. Comparación Autoevaluación Inicial y final de los extremos de la muestra.

	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Criterio 6
Mejor Autoevaluación	Mantuvo	Mantuvo	Mantuvo	Mantuvo	Mantuvo	Mantuvo
Baja Autoevaluación	Mantuvo	Mantuvo	Mejóro	Mantuvo	Mejóro	Mejóro

VI. Planificaciones del proyecto

Sesión: N°1	Duración: 45 minutos	Materiales: Lápices, 6 Cajas grandes, Papel de diario, Saco de papa o bolsa de basura, Cinta y globos
Objetivo: Participa colaborativamente en actividades lúdicas.		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Responden la rúbrica entregada por sí solos 	Inicio: <p>Se le entregará a cada participante del taller una rúbrica, la cual deberán responder. La rúbrica consiste en una autoevaluación de su capacidad de trabajo en equipo.</p> <p>”La familia Sapo”: actividad cantada</p> <p>(15 minutos)</p>	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos conocen el objetivo del juego - Antes de comenzar proponen y discuten la mejor manera de llevar a cabo la tarea - Los miembros escuchan atentamente a sus compañeros - Se designan tareas entre ellos, entregando responsabilidades a cada uno proporcionalmente - Los miembros participan activamente del juego - Resuelven y manejan adecuadamente los conflictos - Cumplen con las reglas y normas establecidas 	Desarrollo: “Tesoro escondido” <p>Todo el grupo tendrá un tesoro que encontrar, para poder encontrarlo y llegar a la meta, deberán ir resolviendo una serie de pistas. Cada pista en su parte inferior tendrá una indicación de como deberán trasladarse para la siguiente. (El traslado será siempre en equipo)</p> <p>Por otro lado cada pista será una pieza de un rompecabezas, al juntar todas las pistas éste estará completo y podrán encontrar el tesoro.</p> <p>La actividad no es competitiva por lo que no importa cuánto demore cada grupo en llegar al objetivo.</p>	

	(25 minutos)
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno expresa su sensación durante el juego - Reconoce la importancia del trabajo en equipo durante la actividad 	<p>Cierre:</p> <p>Se reúne a todos los participantes y se les hace diversas preguntas con el objetivo de conocer sus emociones y opiniones frente a la actividad.</p> <p>(5 minutos)</p>

Sesión: N°2	Duración: 45 minutos	Materiales: Sillas
Objetivo: Trabajo en equipo		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Buscan soluciones como equipo - Se escuchan entre ellos - Respeta la opinión del compañero 	Inicio: <p>Todos los alumnos deberán realizar un nudo entre ellos tomándose de las manos. La condición que tienen es que no pueden tomar la mano del compañero que tienen alado y tampoco darle las dos manos a la misma persona. Al minuto de estar ya todos entrelazados deberán buscar la forma de quedar en círculo sin soltarse de las manos</p> <p>(15 minutos)</p>	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Todos participan de la actividad - Trabajan en conjunto para lograr la actividad - Cuida la integridad de sus compañeros 	Desarrollo: “Sillas musical, o todos o nadie” <p>Se pondrán sillas en un círculo, al iniciar la música los alumnos deberán ir bailado alrededor de las sillas, al momento que la música pare los alumnos deberán subirse sobre las sillas sin que ninguno quede fuera, si uno cae, se sacará una silla.</p> <p>Lógicamente puede haber más de un alumno por silla.</p> <p>“Sillas en orden”:</p> <p>Se colocarán sillas en una hilera donde cada alumno estará arriba de cada silla. La monitora deberá decir una indicación, por ejemplo: Ordenarse por apellido, los alumnos deberán ordenarse por apellido sin bajarse de la silla con la ayuda de sus compañeros.</p> <p>(20 minutos)</p>	

Indicadores: <ul style="list-style-type: none">- Identifica situaciones de riesgo- Realiza una autocrítica de su participación	Cierre: <p>Se juntará a todos los alumnos y se hablará de aquello trabajado durante las actividades y sus sensaciones al realizarlas</p> <p>(10 minutos)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sesión: N°3	Duración: 45 minutos	Materiales: Colchoneta
Objetivo: Resolución de problemas		
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos logran en equipo una estrategia efectiva para lograr la tarea 	<p>Inicio:</p> <p>Actividad formativa:</p> <p>Se junta al grupo y se les explico las características de comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un grupo de personas que pertenecen a un lugar en común, o tienen algo que los une. - Una comunidad es un grupo de personas que se cuida mutuamente, están todo el tiempo preocupados por el grupo. - Se ponen en el lugar del otro. - Trabajan juntos. - Lo que hace uno le afecta a todo el grupo de clases. - Pensar antes de actuar. <p>Se les explicará a los alumnos que para que se sientan parte de la comunidad necesitan algo que los identifiquen, que los motive, algo que los una para ser mejores.</p> <p>Se les formulará dos preguntas:</p> <p>¿Qué les gusta? ¿Qué tiene en común?</p> <p>Se dividirá al grupo en cuatro, donde cada uno de estos tendrá que aportar ideas para crear el nombre de la comunidad.</p> <p>Luego se juntan nuevamente todos los alumnos para decidir el nombre final de la comunidad.</p> <p>Actividad de distensión:</p> <p>Se realizara un juego para distender el ambiente y activar a los alumnos. Su nombre es “Juanito Kia Kia”. Este juego consiste en realizar una ronda</p>	

	<p>entre todos donde la monitora va cantando una canción con mímica y los alumnos tendrán que imitar.</p> <p>Se le entrego una colchoneta al grupo donde dos alumnos deberán llevar a uno de sus compañeros hasta un lugar asignado. Al llegar al lugar podrán volver los tres a buscar a otro integrante del equipo y así sucesivamente, con el objetivo de llevar a todos los integrantes arriba de la colchoneta.</p> <p>Se dividirán a los alumnos en dos grupos. A cada equipo se le entregará una colchoneta.</p> <p>(15 minutos)</p>
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan y proponen ideas como equipo - Todos los miembros escuchan atentamente a sus compañeros 	<p>Desarrollo: “Misión imposible”</p> <p>Se les entregará diversas misiones las cuales deberán ser cumplidas en conjunto de todo el grupo. Por ejemplo: “Deberán realizar la letra S en 1 minuto”</p> <p>“Pirámide humana”</p> <p>Se dividirán en dos grupos para que cada grupo se organice para realizar una pirámide humana.</p> <p>Luego de la pirámide se les dirán diversas figuras que deberán llevar a cabo.</p> <p>Asignando tareas entre ellos para que pueda solucionar lo pedido.</p> <p>(20 minutos)</p>
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa y comparte sus emociones y sentimientos posterior a la realización de la actividad 	<p>Cierre:</p> <p>Se reúne a los alumnos y se les hace preguntas para poder identificar cómo se sintieron, qué problemas encontraron en la ejecución de la actividad y cómo lo resolvieron, etc.</p> <p>(10 minutos)</p>

Sesión: N°4	Duración: 45 Minutos	Materiales:
Objetivo: Resolución de problemas		
Indicadores: - Se organizan como equipo para poder llevar a cabo los retos, según lo indicado.	Inicio: Actividad formativa: Se junta al grupo y se les vuelve a hablar de las características de comunidad. También se les explica cómo influyen estos juegos colaborativos en sus notas y conducta. Se realizara un juego para distender el ambiente y activar a los alumnos. Su nombre es “Juanito Kia Kia”. Este juego consiste en realizar una ronda entre todos donde la monitora va cantando una canción con mímica y los alumnos tendrán que imitar. (20 minutos)	
Indicadores: - Asignan roles y tareas para llevar a cabo de mejor manera la tarea. - Escuchan las instrucciones de todos los compañeros.	Desarrollo: Se dividen 4 grupos donde tendrán que realizar un circuito con distintos retos. Por ejemplo, realizar el circuito solo con 4 apoyos, todos saltado en un pie, etc. Todo el grupo al mismo tiempo Telaraña: Se realizará una telaraña en el arco de futbol simulada con scotch donde todo el grupo tendrá que pasar uno por uno, con o sin ayuda de sus compañeros por distintos agujeros de ésta telaraña. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás. Luego uno a uno van	

	<p>saliendo hasta llegar al otro lado.</p> <p>(20 minutos)</p>
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logran explicar de qué manera llevaron a cabo la actividad y determinar si fue importante la participación de cada uno 	<p>Cierre:</p> <p>Se reúne a los dos grupos luego de terminar la actividad y se les pregunta cómo llegaron a un acuerdo para realizar la pirámide y las figuras y cuál fue la importancia que tuvo cada uno del grupo para llevar a cabo la actividad.</p> <p>Se realizará una actividad externa al taller que consistirá en:</p> <p>Cada alumno tendrá un amigo secreto en el cual deberán preocuparse en todo momento de forma empática, ayudándolos en sus tareas y preocupaciones sin que ellos se dieran cuenta. (5 minutos)</p>

Sesión: N°5	Duración: 45 minutos	Materiales:
Objetivo: Participación activa de todos los miembros		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente de la actividad 	Inicio: <p>Actividad formativa:</p> <p>Se junta al grupo y se les vuelve a recordar lo importante que es trabajar en equipo, escuchar, respetar y colaborar. También se les explica cómo se puede llevar estas cualidades a su vida cotidiana.</p> <p>“EL ARBOL DE LOS SUEÑOS”</p> <p>Esta actividad se trata de que cada alumno tiene un papel donde tiene que escribir su sueño, por ejemplo: quiero ser futbolista, quiero ser actriz, etc. Luego se pegarán todos en el árbol de los sueños. Los alumnos nos contarán por que eligieron ese sueño y que deben hacer para conseguirlo. Finalmente este árbol se colocará en su aula para que día a día recuerden aquel sueño.</p> <p>“EL SAPO”</p> <p>(15 minutos)</p>	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Se escuchan entre todos los miembros los grupos. - Logran la comunicación de todos los integrantes para la toma de decisiones. - Participa activamente de la actividad - Todos los integrantes del 	Desarrollo: <p>“La cuncuna ciega”</p> <p>Deberán juntarse por hileras de 5 personas donde todos estarán con los ojos vendados menos el ultimo de cada hilera. Este último será el guía de la cuncuna quien deberá tocar el hombro del compañero que está delante para guiar la dirección, por ejemplo: toco el hombro derecho y la cuncuna</p>	

<p>grupo equitativamente</p> <p>participan</p>	<p>dobla a la derecha.</p> <p>Se les da 5 minutos para familiarizarse y luego tendrán que realizar un circuito con obstáculos.</p>
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica lo que significa trabajar en grupo, la importancia de la participación de todos los miembros y el apoyo entre ellos. 	<p>Cierre:</p> <p>Se revisa cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, etc.</p> <p>Se les pregunta cómo van con su amigo secreto y que cuenten sus experiencias de ayuda.</p> <p>(10 minutos)</p>

Sesión: N°6	Duración: 45 minutos	Materiales: Elástico y papel de diario
Objetivo: Organización de equipo		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Solucionan problemas en grupo. - Se comunican como grupo - Escuchan atentamente las opiniones de los participantes del grupo 	Inicio: Actividad formativa: Se junta al grupo y se les vuelve a recordar lo importante que es trabajar en equipo, escuchar, respetar y colaborar. También se les explica cómo se puede llevar estas cualidades a su vida cotidiana. Se realizara un juego para distender el ambiente y activar a los alumnos. Su nombre es “Juanito Kia Kia”. Este juego consiste en realizar una ronda entre todos donde la monitora va cantando una canción con mímica y los alumnos tendrán que imitar. (15 minutos)	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Logran una estrategia de grupo para solucionar el problema y lograr el objetivo - Realizan una toma de decisiones en conjunto para poder solucionar el problema 	Misión posible: Se divide el grupo en 2 grupos para realizar la actividad (los dos grupos harán la misma actividad paralelamente). En el grupo cada alumno simulará una discapacidad, por ejemplo: ser ciego, mudo, cojo, siameses, sin pie, sin manos, etc. Entre todos deberán realizar la misión indicada por la monitora como por ejemplo una letra o una figura. Con la ayuda de todos deberán ordenarse y hacer lo indicado. La actividad es sin tiempo, solo hay que lograrlo.	

	(20 minutos)
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son capaces de identificar de qué manera solucionaron el problema y si fue la mejor forma para lograr el objetivo. 	<p>Cierre:</p> <p>Evaluar entre todos: cómo se tomaron las decisiones, qué tipo de estrategia se siguió, si tomaron la mejor decisión, si habían otra solución, si todos participaron para solucionar el problema, etc.</p> <p>(10 minutos)</p>

Sesión: N°7	Duración: 45 minutos	Materiales:
Objetivo: Identificar situación no cooperativas		
Indicadores: - Confía en el compañero que los guía y sigue sus instrucciones de manera adecuada.	Inicio: Actividad formativa: Se junta al grupo y se les vuelve a recordar lo importante que es trabajar en equipo, escuchar, respetar y colaborar. También se les explica cómo se puede llevar estas cualidades a su vida cotidiana. ”La familia Sapo”: actividad cantada (10 minutos)	
Indicadores: - Participa activamente de la actividad, aportando con ideas. - Escucha atentamente las opiniones de sus compañeros - Identifica situaciones de conflicto y no cooperativas y busca una solución.	Desarrollo: El grupo deberá realizar una obra exponiendo las distintas situaciones a las que se vieron enfrentados en donde no se haya resuelto de la manera correcta y buscarle una solución (situaciones donde no se hayan ayudado, haya habido falta de comunicación, compañerismo, etc.).	
Indicadores: - Logran comunicar lo vivido en la actividad.	Cierre: Se reúne el grupo y finalmente, comparten entre todos la experiencia, señalando principalmente lo que sintieron en cada etapa.	

Sesión: N°8	Duración: 45 minutos	Materiales: Lápices, 6 Cajas grandes, Papel de diario, Saco de papa o bolsa de basura, Cinta y globos
Objetivo: Evaluación final		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Realiza la rúbrica de forma autónoma. 	Inicio: <p>Actividad formativa:</p> <p>Se junta al grupo y se les vuelve a recordar lo importante que es trabajar en equipo, escuchar, respetar y colaborar. También se les explica cómo se puede llevar estas cualidades a su vida cotidiana.</p> <p>Se le entregará a cada participante del taller una rúbrica, la cual deberán responder. La rúbrica consiste en una autoevaluación de su capacidad de trabajo en equipo (misma que se entregó al inicio de los talleres)</p> <p>Se realiza una rúbrica de observación (la misma de la primera sesión)</p> <p>(15 minutos)</p>	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Todos los alumnos conocen el objetivo del juego - Antes de comenzar proponen y discuten la mejor manera de llevar a cabo la tarea - Todos los miembros escuchan atentamente a sus compañeros - Se designan tareas entre ellos, 	Desarrollo: “Tesoro escondido” <p>Se dividirán a los alumnos en 3 equipos. Cada equipo tendrá un tesoro que encontrar, para poder encontrarlo y llegar a la meta, deberán ir resolviendo una serie de pistas. Cada pista en su parte inferior tendrá una indicación de como deberán trasladarse para la siguiente. (El traslado será siempre en equipo)</p>	

<p>entregando responsabilidades a cada uno proporcionalmente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los miembros participan activamente del juego - Resuelven y manejan adecuadamente los conflictos - Cumplen con las reglas y normas establecidas 	<p>Por otro lado cada pista será una pieza de un rompecabezas, al juntar todas las pistas éste estará completo y podrán encontrar el tesoro.</p> <p>La actividad no es competitiva por lo que no importa cuánto demore cada grupo en llegar al objetivo.</p> <p>(misma actividad realizada al inicio de los talleres, pero con distintas pistas)</p> <p>(25 minutos)</p>
<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno expresa su sensación durante el juego - Reconoce la importancia del trabajo en equipo durante la actividad 	<p>Cierre:</p> <p>Se reúne a todos los participantes y se les hace diversas preguntas con el objetivo de conocer sus nuevas emociones y opiniones frente a la actividad.</p> <p>(5 minutos)</p>

Sesión: N°9	Duración: 45 minutos	Materiales: Sillas y balón
Objetivo: Evaluación final		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Se escuchan entre los integrantes - Todos participan activamente 	Inicio: Actividad formativa: Se junta al grupo y se les vuelve a recordar lo importante que es trabajar en equipo, escuchar, respetar y colaborar. También se les explica cómo se puede llevar estas cualidades a su vida cotidiana. (15 minutos)	
Indicadores:	CONVIVENCIA DE DESPEDIDA	
Indicadores: <ul style="list-style-type: none"> - Realizan una retroalimentación 	Cierre: Evaluación del proyecto (10 minutos)	