

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Libre. Biblioteca Bosque Popular
<b>Título del documento</b>	Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos.
<b>Autor(es)</b>	Andrea Catalina Deaza Benavides Alejandro Aníbal Andrade
<b>Asesor</b>	Edgar Hernán Ávila Gil
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Libre – Facultad de Ciencias de la Educación – Programa Educación Física, Recreación y deportes
<b>Palabras Claves</b>	Conducta disruptiva, juego cooperativo, convivencia escolar.

2. Descripción
<p>Esta propuesta pedagógica pretenda desarrollar el modelo pedagógico social-cognitivo, modelo a través del cual, se pretende concebir la enseñanza como un modelo aprendizaje que percibe el error del estudiante como un indicador de estudio a su misma corrección, entendiéndose el conocimiento como una autoconstrucción, que busca interiorizar el rol de docente como un investigador, que plantea diferentes estrategias con el fin de mejorar el autoconocimiento a base de diferentes estrategias pedagógicas respectivamente.</p> <p>Pregunta problema: ¿Cuál es la estructura de una propuesta pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás?</p>

**Objetivo General:** Establecer la estructura de una propuesta pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar 4 del colegio Rodolfo Llinás I.E.D.

**Objetivos específicos**

Adicionalmente, teniendo en cuenta la problemática que se presenta en el grupo preescolar 4 en la asignatura de educación física, se definieron los siguientes objetivos específicos:

- Establecer las características de las conductas disruptivas en los alumnos de preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D.
- Determinar una analogía entre las diferentes dimensiones que radica la investigación.
- Construir el proceso de implementación de la propuesta basada en los juegos colaborativos a los alumnos del grado preescolar 4 del instituto Rodolfo Llinás I.E.D.

### 3. Fuentes

Alvarado, L. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Revista Universitaria de Investigación*(2), 187-201.

Álvarez, Y. (22 de Noviembre de 2013). *La interacción social al realizar actividades psicomotrices*. Obtenido de La Psicomotricidad en los niños:

<http://psicomotricidadcb.blogspot.com/2013/11/la-interaccion-social-al-realizar.html>

Amei-Waece. (2016). *Solidaridad*. Obtenido de Waece:

[http://www.waece.org/items/actividades\\_valores/nueva/37\\_solidaridad/](http://www.waece.org/items/actividades_valores/nueva/37_solidaridad/)

Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 13*, 353-359.

Arnal, L. (1992). *Investigaciòn educativa. Fundamentos y metodologìa*. Barcelona: Labor.

Arteaga, J., & Ballesteros, F. (2012). El juego cooperativo como estrategia didáctica, para mejorar la inclusión de un grupo de niños del grado sexto, de la IED Álvaro Gómez Hurtado. *Universidad Libre, 5-86*.

Ayoví, J. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica, 4(10)*, 75.

Barajas, J., & Gutierrez, S. (2016). El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop. *Universidad Minuto de Dios, 15-100*.  
doi:[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS\\_BarajasJesusFabian\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS_BarajasJesusFabian_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bund, A. (2007). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Universidad de Darmstadt, 2-16*.

Obtenido de

[http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias\\_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf)

- Caicedo, A. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica*, 4(10), 59-75.
- Capone, G. (Septiembre de 2007). Conductas disruptivas en el síndrome de Down. *Buenas Prácticas*, 24, 100-105.
- Carrasco, M. (Junio de 2006). Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.
- Castillo, F., & Mancilla, H. (Enero-Marzo de 2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 3(1), 1-15.
- Cerdas, E. (Julio-Diciembre de 2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. (U. e. Diálogo, Ed.) *Instituto de Estudios Latinoamericanos*, 3(2), 69-85.
- Cidoncha, V., & Diaz, E. (06 de Noviembre de 2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista digital*, 15(147), 5.
- Clavijo, O. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay. *Universidad Libre*, 4-64. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>
- Cobaleda, C., & Burgos, N. (Mayo de 2017). Juego cooperativo, conflicto y clima escolar. propone estrategias que ayudan a mejorar el clima escolar. *Universidad Pontificia Bolivariana*, 9-105.

Competencias Básicas. (02 de Septiembre de 2009). *¿Aprendizaje cooperativo o aprendizaje*

*colaborativo?* Obtenido de Desarrollo de las competencias básicas en Primaria y

Secundaria:

<https://competenciasbasicas.webnode.es/news/%C2%BFaprendizaje%20cooperativo%20%20aprendizaje%20colaborativo%3F/>

De la Orden, A., & Oliveros, L. (2001). Modelos de investigación del bajo rendimiento. (U. d. Madrid, Ed.) *Revista Complutense de Educación*, 12(1), 159-178.

De Maio, A., & Nielsen, V. (2019). Autoagresiones en adolescentes atendidos en un hospital de alta complejidad. *Medicina Infantil*, XXVI(3), 262 - 266.

Díaz, C. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital*, 15(147), 1-5.

Enríquez, C., & Segura, A. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá. *Investigaciones Andina*, 654-666.

Espouey, P. (Noviembre de 2019). Conductas disruptivas en aulas de primera infancia. *Fundación Brincar por un autismo feliz*, 3-42. Obtenido de <https://www.brincar.org.ar/wp-content/uploads/2020/04/Conductas-disruptivas-1.pdf>

Fernández de Haro, E. (2010). Trabajo en equipo mediante el aprendizaje cooperativo. *Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación*, 1-15.

Fernández, A. (1991). *Proceso administrativo*. San cristobal Mexico: Hermanos Sucesores.

Fernández, J. A. (1991). *El proceso administrativo* (10 ed.). Hermanos sucesores.

- Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. *Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Colección Investigación N° 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003)*.
- García, M. (01 de Septiembre de 2015). El conflicto y sus tipos en el ambito escolar. *Revista Artista Digital*(60), 2172-4202.
- Gómez, E. (2015). El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay. *Universidad Libre*, 10-113. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8494/Erika%20Gomez%20proyecto%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, L., & Porras, A. (2013). El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla . *Universidad Nacional del Centro del Perú* .
- Gordillo, E., & Gamero, G. (2013). Agrupamiento escolar y frecuencia de conductas disruptivas en estudiantes de segundo de secundaria de Arequipa. *Revista de Investigación [de la Universidad Católica San Pablo]*, 67-94.
- Gordillo, E., & Rivera, R. (septiembre-diciembre de 2014). Conductas disruptivas en estudiantes de escuelas diferenciadas, coeducativas e inter educativas. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación*
- Alvarado, L. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Revista Universitaria de Investigación*(2), 187-201.

Álvarez, Y. (22 de Noviembre de 2013). *La interacción social al realizar actividades*

*psicomotrices*. Obtenido de La Psicomotricidad en los niños:

<http://psicomotricidadcb.blogspot.com/2013/11/la-interaccion-social-al-realizar.html>

Amei-Waece. (2016). *Solidaridad*. Obtenido de Waece:

[http://www.waece.org/items/actividades\\_valores/nueva/37\\_solidaridad/](http://www.waece.org/items/actividades_valores/nueva/37_solidaridad/)

Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 13*, 353-359.

Arnal, L. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Labor.

Arteaga, J., & Ballesteros, F. (2012). El juego cooperativo como estrategia didáctica, para mejorar la inclusión de un grupo de niños del grado sexto, de la IED Álvaro Gómez Hurtado. *Universidad Libre*, 5-86.

Ayoví, J. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica*, 4(10), 75.

Barajas, J., & Gutierrez, S. (2016). El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop. *Universidad Minuto de Dios*, 15-100.  
doi:[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS\\_BarajasJesusFabian\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS_BarajasJesusFabian_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bund, A. (2007). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Universidad de Darmstadt*, 2-16.

Obtenido de

[http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias\\_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf)

Caicedo, A. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica*, 4(10), 59-75.

Capone, G. (Septiembre de 2007). Conductas disruptivas en el síndrome de Down. *Buenas Prácticas*, 24, 100-105.

Carrasco, M. (Junio de 2006). Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.

Castillo, F., & Mancilla, H. (Enero-Marzo de 2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 3(1), 1-15.

Cerdas, E. (Julio-Diciembre de 2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. (U. e. Diálogo, Ed.) *Instituto de Estudios Latinoamericanos*, 3(2), 69-85.

Cidoncha, V., & Diaz, E. (06 de Noviembre de 2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista digital*, 15(147), 5.

Clavijo, O. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay. *Universidad Libre*, 4-64. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>



Cobaleda, C., & Burgos, N. (Mayo de 2017). Juego cooperativo, conflicto y clima escolar. propone estrategias que ayudan a mejorar el clima escolar. *Universidad Pontificia Bolivariana*, 9-105.

Competencias Básicas. (02 de Septiembre de 2009). *¿Aprendizaje cooperativo o aprendizaje colaborativo?* Obtenido de Desarrollo de las competencias básicas en Primaria y Secundaria:  
<https://competenciasbasicas.webnode.es/news/%C2%BFaprendizaje%20cooperativo%20o%20aprendizaje%20colaborativo%3F/>

De la Orden, A., & Oliveros, L. (2001). Modelos de investigación del bajo rendimiento. (U. d. Madrid, Ed.) *Revista Complutense de Educación*, 12(1), 159-178.

De Maio, A., & Nielsen, V. (2019). Autoagresiones en adolescentes atendidos en un hospital de alta complejidad. *Medicina Infantil*, XXVI(3), 262 - 266.

Díaz, C. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital*, 15(147), 1-5.

Enríquez, C., & Segura, A. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá. *Investigaciones Andina*, 654-666.

Espouey, P. (Noviembre de 2019). Conductas disruptivas en aulas de primera infancia. *Fundación Brincar por un autismo feliz*, 3-42. Obtenido de <https://www.brincar.org.ar/wp-content/uploads/2020/04/Conductas-disruptivas-1.pdf>

Fernández de Haro, E. (2010). Trabajo en equipo mediante el aprendizaje cooperativo.

*Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación*, 1-15.

Fernández, A. (1991). *Proceso administrativo*. San cristobal Mexico: Hermanos Sucesores.

Fernández, J. A. (1991). *El proceso administrativo* (10 ed.). Hermanos sucesores.

Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. *Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Colección Investigación Nº 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003)*.

García, M. (01 de Septiembre de 2015). El conflicto y sus tipos en el ambito escolar. *Revista Artista Digital*(60), 2172-4202.

Gómez, E. (2015). El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay. *Universidad Libre*, 10-113. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8494/Erika%20Gomez%20proyecto%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gòmez, L., & Porras, A. (2013). El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla . *Universidad Nacional del Centro del Perú* .

Gordillo, E., & Gamero, G. (2013). Agrupamiento escolar y frecuencia de conductas disruptivas en estudiantes de segundo de secundaria de Arequipa. *Revista de Investigación [de la Universidad Católica San Pablo]*, 67-94.

- Gordillo, E., & Rivera, R. (septiembre-diciembre de 2014). Conductas disruptivas en estudiantes de escuelas diferenciadas, coeducativas e inter educativas. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación y Educadores*, 17(3), 427-443. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83433781002.pdf>
- Hawton, K., & Saunders, K. (2012). Self-harm and suicide in adolescents in adolescents. *Lancet*, 2373-2382.
- Ibáñez, P., & Vázquez, M. (2019). Adolescente con autolesiones no suicidas en un entorno de adversidad psicosocial. *Presentación de casos clínicos*, 85-89.
- Jara, M., & Olivera, M. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista JANG*, 7(2), 22-35.
- Jaramillo, L. (2006). Investigación y subjetividad: la complementariedad como posibilidad para investigar en educación. *Universidad Tras Os Montes e Alto Douro*.
- Johnson, D., & Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. 5-64.
- Junco, L. (2019). conductas agresivas en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa 20374 San Bartolomé - Santa María. *Universidad Nacional José Faustino*, 11-56.
- Justiniano, M. (09 de Diciembre de 2015). Las conductas disruptivas y los procesos de intervención en la educación secundaria obligatoria. *Boletín Virtual*, 20-33.
- Londoño, L. (08 de Enero-Junio de 2009). La atención: Un proceso psicológico Básico. *Pensando Psicología*, 5(8), 91-100. Obtenido de

<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20sostenida%3A%20es%20la,por%20un%20tiempo%20mucho%20mayor.>

Manjón, D. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. *CIDD*: , 1-9.

Martínez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. Agenda académica. *Agenda Académica*, 7(1), 27-37.

Martínez, O. (Enero-Junio de 2011). La diversión y el trabajo académico como fuentes de las identificaciones de los jóvenes en sus grupos de pares. (U. V. Instituto de Investigaciones en Educación, Ed.) *Revista de Investigación Educativa* 12.

Martínez, O. G. (12 de 01 de 2011). La diversión y el trabajo académico como fuentes de las identificaciones de los jóvenes en sus grupos de pares. *Revista de investigación educativa*, 21.

Medina, N., & Velázquez, M. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. (U. S. Perú, Ed.) *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181.

Mejía, E. (2006). , El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica. *Universidad de Antioquia*. Obtenido de [http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07\\_el\\_juego\\_cooperativo.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf)

- Narváez, J., & Obando, L. (2020). Conductas disruptivas en adolescentes en situación de. *Psicogente*, 23(44), 1-22. Obtenido de file:///C:/Users/Ivan/Downloads/3509-Texto%20del%20art%C3%AD\_culo-14285-2-10-20200827.pdf
- Omeñaca, R., & Puyuelo, E. (2001). "Explorar, jugar y cooperar". En *La cooperación como alternativa en educación física*. Barcelona : Paidotribo.
- Osorio, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en la escuela telesecundaria de Aculco. (U. A. México, Ed.) *Ra Ximha*, 12(3), 415-431. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811029>
- PEI. (2017). Colegio Rodolfo Llinás I.E.D. *LA FORMACIÓN ACADÉMICA COMO PILAR FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO Y PROGRESO DEL SER HUMANO*, 4-58.
- Pérez Triviño, J. (2011). "Mejoramiento genético y deporte". *Más allá de la Salud. Intervenciones de mejora en humanos, Deusto, Cátedra Derecho y genoma humana*.
- Pérez, E. (2001). *Juegos Cooperativos: Juegos para el encuentro* . Obtenido de efedoprtes : <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Prieto, M. (2010). Habilidades motrices básicas. innovación y experiencias. 6(37), 1-10.
- Prieto, M. A. (Diciembre de 2010). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencias*, 6(37), 10.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. (U. d. Vasco, Ed.) *Revista de Psicodidáctica*(14), 5-39.

- Rodríguez, G., & Salina, J. (2012). Los juegos cooperativos como componente curricular del area de educacion fisica para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera. *Universidad Pedagógica Nacional*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/2766>
- Sáenz, F. (26 de Agosto de 2005). El trabajo en equipo, características y factores de implementación: Un comparativo de empresas industriales en España. *CENTRO DE INVESTIGACIONES Y DESARROLLO CIENTÍFICO*, 507-531.
- Sáenz, F. (2005). El trabajo en equipo, características y factores de implementación: Un comparativo de empresas industriales en España. *centro de investigación y desarrollo científico.*, 3(2), 531.
- Salas, M. (Noviembre de 2004). El fracaso escolar: estado de la cuestión. Estudio documental sobre el fracaso escolar y sus causas. *1º Congreso Anual sobre Fracaso Escolar Palma de Mallorca*, 9-10.
- Sciutto, M. (2015). Indisciplina en los primeros años del ciclo secundario . *Universidad Abierta Interamericana* .
- Solar, E. (12 de 01 de 2009). *Cooperación*. Obtenido de Educación Física I: <http://educacionfisicauno.blogspot.com/2009/01/cooperacin.html>
- Taylor, S. (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona : Paidós.
- Torres, L. (Marzo de 2020). estudio de caso sobre las conductas disruptivas en estudiantes de enseñanza básica. *Universidad de Concepción*, 5-90.

Valencia, J. (2010). Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial. *Universidad Tecnològica de Pereira* , 7-101.

Velázquez, C. (2005). El aprendizaje cooperativo en Educación Física: qué, para qué, porqué y cómo. Obtenido de <http://feadef.iespana.es/valladolid/035.%20carlos%20velazquez.pdf>. Consultado de la World Wide

Velázquez, C. (2015). La pedagogía de la cooperación en educación física. *Revista de Educación Física para la paz*,(10), 3-22.

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. *Universidad Católica de Argentina*, 1-95.

#### **4. Contenidos**

Introducción: breve descripción del proyecto investigativo.

Capítulo I Planteamiento del problema: En este capítulo se va a plantear el problema de investigación que se desarrolla en los alumnos de preescolar 4 del colegio Rodolfo Llinás, se va a dar una explicación de la contextualización tanto del colegio como de las características de los alumnos en estudio, de igual forma habrá un diagnóstico que se ha venido adelantando y la formulación de la investigación, planteando la problemática de la investigación, objetivos y metodología.

Capítulo II en este se encuentra la explicación de la metodología de la investigación y las fases y los instrumentos utilizados en el proyecto investigativo.

Capítulo III en este capítulo encontramos la propuesta pedagógica la cual se entiende la como aquella disposición que contextualiza la perspectiva de educación y determina las condiciones concretas que se van a manejar en el desarrollo del proyecto educativo, de igual forma se encuentran el método de evaluación y los diferentes fundamentos que sustentan a este proyecto investigativo. De igual manera encontramos las dimensiones y las tablas de las sesiones planeadas, también el juicio por expertos, las conclusiones y recomendaciones del documento y la bibliografía.

## 5. Metodología

Este proceso de investigación se desarrolla desde el paradigma socio – crítico, con un enfoque cualitativo, y utilizando un diseño de investigación proyectiva. La población con la cual se trabajó son los alumnos del curso preescolar 4 del colegio Rodolfo Llinas I.E.D.

### Fases e instrumentos

- ✓ Exploratoria: Se tuvo un acercamiento al Colegio Rodolfo Llinás, donde se hizo reconocimiento de los diferentes salones de clase y los diferentes espacios en donde se podía desarrollar la clase.
- ✓ Descriptiva: En el transcurso de las sesiones se iba realizando una descripción de las diferentes situaciones presentadas la clase, para esto, se utilizaron los instrumentos, diario de campo y matriz analítica del diario de campo.
- ✓ Comparativa: Se realizó una síntesis de las situaciones encontradas en el transcurso de la clase, utilizando como instrumento la matriz sintética del diario de campo.
- ✓ Analítica: Síntesis de las problemáticas encontradas, y proyección a una posible propuesta de solución.
- ✓ Explicativa: Se estableció el problema y se generó la pregunta y objetivos que se pretenden trabajar con la propuesta pedagógica.
- ✓ Predictiva: Análisis de factibilidad de la propuesta y relación teórica de las dimensiones categoriales.
- ✓ Proyectiva: Elaboración del diseño de la propuesta.
- ✓ Interactiva: Aplicación de los instrumentos y recolección de la información, con ayuda del diario de campo y matriz analítica y sintética del diario de campo.



- ✓ Confirmatoria: Con asistencia de expertos, evaluación de la propuesta pedagógica a través de la validación por expertos y con ayuda del instrumento, rúbrica de evaluación de la propuesta.
- ✓ Evaluativa: Evaluación del alcance del proyecto, recomendaciones y conclusiones.

## **6. Conclusiones**

En el transcurso de la investigación se pudo comprender la importancia del juego cooperativo y los efectos positivos que éste interpone en las actividades de clase, por medio de la integración, el trabajo en equipo, solidaridad y otros valores que facilitan el trabajo y permiten obtener resultados a fin de conseguir un bien común. Algo muy importante es el hecho de alejar la individualidad y propiciar de la unión una forma más fácil de lograr las cosas. Esto permite entender las virtudes de la unión y aleja los conflictos que se puedan generar por la competencia individual.

Al solucionar problemas de forma conjunta se genera un sentido de pertenencia e identificación colectiva. Un hecho que también permite a los estudiantes desenvolverse de mejor manera en un ámbito social, disminuyendo las probabilidades de conflicto o agresiones que puedan terminar en indisciplina o ruptura de normas. La cooperación entonces, permite crear un espacio de solidaridad que da pie a la implementación de aprendizajes colectivos como lo es el aprendizaje recíproco, que ayuda a que los mismos estudiantes sean parte activa en la corrección de sus errores, mejorando su propio rendimiento en el desarrollo de la clase de educación física.

Se pudo entender entonces que dirigir la clase orientada al juego cooperativo les permite a los estudiantes emplear mejores conductas, que a su vez no solo disminuye

aquellas no deseadas, sino que fortalece los aspectos sociales y participativos, mejorando la proactividad y el espacio de aprendizaje.

<b>Elaborado por:</b>	<a href="#">Andrea Catalina Deaza Benavides</a> <a href="#">Alejandro Aníbal Andrade</a>
<b>Revisado por:</b>	<a href="#">Coordinador de investigación</a>

<b>Fecha de elaboración del</b>			
<b>Resumen:</b>	01	07	2021

Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos

Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física,  
Recreación y Deportes

Investigadores

Andrea Catalina Deaza Benavidez

Alejandro Aníbal Andrade

Asesor

Mg. Edgar Hernán Ávila Gil



Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte

Bogotá 2021

## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>23</b>
<b>Capítulo 1. Planteamiento del problema .....</b>	<b>1</b>
Diagnóstico .....	3
Pregunta de investigación. ....	7
Objetivo General .....	7
Objetivos específicos .....	7
Antecedentes .....	8
Antecedentes Locales .....	8
Antecedentes Nacionales.....	10
Antecedentes Internacionales .....	12
Marco teórico .....	15
Conducta disruptiva .....	15
Dimensiones de la conducta disruptiva.....	16
Agresión física.....	16
Autoagresión.....	17
Bajo rendimiento académico .....	18
Ruptura de normas .....	19
Indisciplina .....	20
Conflicto.....	21
Juegos cooperativos .....	22
Dimensiones de los juegos cooperativos.....	25

Trabajo en equipo .....	25
Integración.....	26
Habilidades motrices.....	26
Solidaridad.....	27
Cooperación.....	28
Diversión .....	28
<b>Capítulo 2. Metodología de la investigación.....</b>	<b>30</b>
Enfoque metodológico.....	30
Tipo de investigación.....	31
Fases e instrumentos.....	32
<b>Capítulo 3. Propuesta pedagógica .....</b>	<b>34</b>
Juegos cooperativos para favorecer la reducción de conductas disruptivas .....	40
<b>Conclusiones.....</b>	<b>55</b>
Recomendaciones .....	56
<b>Bibliografía.....</b>	<b>58</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>66</b>

## Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> Categorización de problemática .....	4
<b>Tabla 2.</b> Sesión 1 a 4 .....	47
<b>Tabla 3.</b> Sesión 5 a 7 .....	48
<b>Tabla 4.</b> Sesión 8 a 10 .....	49
<b>Tabla 5.</b> Sesión 11 a 13 .....	50
<b>Tabla 6.</b> Sesión 14 a 16 .....	51
<b>Tabla 7.</b> Rúbrica de evaluación.....	53

## Lista de gráficas

<b>Gráfica 1.</b> Frecuencia de aparición de categorías problema.....	5
---	---

## **Introducción**

El presente trabajo de investigación, se realiza con la intención de disminuir las conductas disruptivas que se generan durante las clases de educación física en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D, ubicado en la ciudad de Bogotá Colombia. Durante las clases que se llevaron a cabo con los niños, y con la ayuda de los datos de los diarios de campo, en los cuales se detectaron situaciones de indisciplina, agresión física entre ellos, bajo rendimiento académico, ruptura de normas y conflicto, lo cuales llevaron a la conclusión de que en el curso se presentaban conductas disruptivas las cuales, llevan a los niños a tener problemas de convivencia. Este tipo de situaciones, impide que se pueda generar un espacio óptimo de aprendizaje; por esta razón, se considera determinante reducir estas conductas, ya que, si no se corrigen en la niñez estos patrones de comportamiento continuarán durante toda adolescencia e incluso hasta la vida adulta.

A razón de lo expresado, es que este trabajo busca disminuir las conductas disruptivas mediante la implementación de los juegos cooperativos se logre, ya que dichos juegos fomentan por medio de la lúdica, la confianza de ellos mismo y los otros integrantes del grupo de igual forma contribuyen en la relación entre estudiantes. todo por medio de actividades que no son competitivas sino de aprendizaje colectivo, aparte enseñarles a los alumnos a trabajar en equipo, mejorar la socialización de los niños; reducir los conflictos; ayudarán a desarrollar las expresiones emocionales etc.

A través de los aspectos en mención, se desarrolla el presente ejercicio investigativo constituido por los siguientes capítulos. En el capítulo uno, se presenta la explicación de la contextualización, se evidencia la propuesta la cual está basada en la disminución de las conductas disruptivas con la implementación de los juegos cooperativos en los alumnos de preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D. Además, se formula el problema de la investigación, de donde

surgen los objetivos que permiten dar seguimiento al proceso investigativo. Seguido a esto, se realizan los constructos teóricos y conceptuales, soportados bajo sus respectivas temáticas relacionadas con la conducta disruptiva y los juegos cooperativos. En el segundo capítulo se llevan a cabo los aspectos metodológicos, enmarcados dentro del tipo de investigación – acción con enfoque cualitativo, demandando así, ciertos instrumentos y fases de recolección de información. Por último, en el capítulo III se desarrolla la propuesta pedagógica Desde diferentes ópticas tanto pedagógicas como teóricas conceptuales.



## **Capítulo 1. Planteamiento del problema**

En este capítulo se va a plantear el problema de investigación que se desarrolla en los alumnos de preescolar 4 del colegio Rodolfo Llinás, se va a dar una explicación de la contextualización tanto del colegio como de las características de los alumnos en estudio, de igual forma habrá un diagnóstico que se ha venido adelantando y la formulación de la investigación, planteando la problemática de la investigación, objetivos y metodología.

El colegio Rodolfo Llinás I.E.D se encuentra ubicado en el barrio Bolivia, al noroccidente de la ciudad de Bogotá, con dirección Calle 87 # 102-55. Es una institución que se caracteriza por su excelente desempeño académico, siendo galardonado con reconocimientos en mejor nivel de inglés y excelentes resultados en pruebas saber ICFES en grados 3°,5°,9° y 11°; adicionalmente tiene como objetivo crear personas íntegras que estén comprometidas con su entorno y principalmente utilizar la educación como un pilar fundamental para el desarrollo y el progreso del ser humano. El colegio, al ser una institución distrital, realiza sus actividades académicas en dos jornadas, mañana y tarde, además tiene instalaciones para primaria y otra muy cercana para secundaria.

Antes del año 2012 la institución recibía el nombre “Colegio Bolivia”, a partir del 07 de julio del 2012 el colegio tomaría el nombre de Rodolfo Llinás I.E.D según la resolución 10-114 de la secretaría de educación del distrito, el nombre se da al colegio como reconocimiento al trabajo científico del doctor Rodolfo Llinás Riascos, él es un médico neurofisiólogo Bogotano reconocido por sus aportes a la neurociencia, actualmente es profesor de neurociencia en la escuela de medicina de la universidad de New York. El principal modelo pedagógico del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D es el constructivismo, el aprendizaje significativo, el desarrollo de las competencias,

la resolución de las situaciones problema, los lineamientos curriculares y los estándares básicos de las competencias.

La institución tiene en cuenta todas las áreas obligatorias y fundamentales como lo son ciencias naturales y educación ambiental, ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia, educación artística, educación ética y en valores humanos, educación física recreación y deportes, educación religiosa, humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros, matemáticas, tecnología e informática. Adicionalmente en la educación media incorporan las ciencias políticas y la filosofía. El compromiso que el Colegio Rodolfo Llinás tiene con sus estudiantes se genera desde distintos roles que tiene cada profesor, quienes trabajan con las docentes de apoyo de cada jornada, directivos y docentes titulares. En estas jornadas de trabajos escolares, también se atienden estudiantes con distintas condiciones cognitivas y motoras, como son: Discapacidad Cognitiva leve, hipoacusia ligera y media, baja visión, discapacidad motora como monoplejía, paraplejia y capacidades o talentos excepcionales.

El perfil del estudiante del Colegio Rodolfo Llinás, se caracteriza por niños y jóvenes alegres, espontáneos y soñadores que tiene gran amor por las ciencias del saber y conocer las necesidades de ese aprendizaje, son capaces de liderar, crear y proponer, se caracterizan por ser jóvenes respetuosos y con gran sentido de pertenecía hacia su institución (PEI, 2017). Por otro lado, la institución tiene un plan de estudio diseñado para el grado preescolar, el nombre que tiene este plan de estudio es “mi Gachancipá” los temas que van a tratar son los siguientes: calles y carreras, el comercio; los transportes; el parque; casa de gobierno; visita al doctor; centro de salud; la parroquia; nos comunicamos; cultura; salida a la inspección de policía; visita a la dirección de núcleo; y las escuelas. Los alumnos los distribuirán según las edades y ejecutarán este plan por medio de actividades, ejercicios y trabajos según las necesidades que tenga el grupo.

## **Diagnóstico**

Al comenzar la práctica en el Colegio Rodolfo Llinás I.E.D, y al interactuar con los estudiantes del grado preescolar 4, el equipo de trabajo evidenció que se presentaban situaciones de agresión física entre los alumnos, indisciplina, no se acataban las normas por parte de algunos alumnos y esto incitaba a los otros estudiantes tomaran este mismo comportamiento durante las actividades realizadas en las clases de educación física. Con la ayuda de los diarios de campo que se realizaron durante cada encuentro con los alumnos, se logró identificar que la mayor situación que se presenta en el grado preescolar 4 del instituto Rodolfo Llinás I.E.D, es la conducta disruptiva, la cual se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo.

El resultado del análisis de los diarios de campo realizados en el grupo de estudio, demuestra procesos interrumpidos al momento de ejecutar cinco de las indicaciones que dimos como tutores a cargo del grupo, esto se daba a raíz de alguna conducta que impedía el normal desarrollo de la clase. Posteriormente en cuatro oportunidades se tuvo la necesidad de repetir la instrucción, producto de la falta de atención presentada por 9 alumnos del grupo de 25 estudiantes. Una vez analizados los resultados anteriormente expuestos, tras las necesidades de los estudiantes de preescolar del Colegio Rodolfo Llinás, se comprende como mayor necesidad y objetivo del presente trabajo de investigación, el mejoramiento del proceder académico disminuyendo conducta disruptiva en el grupo.

**Tabla 1.** Categorización de problemática

<b>Categoría</b>	<b>CONDUCTA DISRUPTIVA</b>	<b>ATENCIÓN</b>	<b>APRENDIZAJE</b>
<b>Frecuencia</b>	5	4	1
<b>Situaciones</b>	<p>1. “los estudiantes por estar jugando con otros compañeros fueron perdiendo la atención y comenzaban a gritar todos al tiempo, por esta razón no logramos captar su atención permanente”</p> <p>2. “comenzaron a acercarse todos a preguntarme o a querer ser escuchados sin esperar un su turno”</p> <p>3. “por momentos había conflicto con diferentes pequeños que no querían participar”</p> <p>4. luego al tener que regresarlos al salón fue un trabajo complicado ya que los niños no querían regresar y no obedecían</p>	<p>1. los niños no estaban atentos y se presentaron accidentes durante la clase de educación física.</p> <p>2. “los niños no prestaban atención y no y no participaban en las actividades propuestas en clase”</p> <p>3. “cuando llegamos a nuestro espacio designado los niños comenzaron a dispersarse y fue un poco complicado volver a generar orden”</p> <p>4. “en los juegos donde ellos debían correr, corrían muy lejos de donde era la práctica y volver a colocarlos en orden era difícil y se perdía mucho tiempo en esta labor.”</p>	<p>“Se notó que durante las actividades alrededor de 15 niños no realizaban de forma correcta la instrucción”</p>
<b>Concepto</b>	<p>De acuerdo al postulado de Canope (2007), las conductas disruptivas, “se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo” (pág. 100).</p>	<p>Según Mateer &amp; Sohlberg (2001), citado por (Londoño, 2009), es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea, se utiliza para realizar actividades por largos periodos.es también la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo prolongado (pág. 93).</p>	<p>(Driver, 1989; Fensham et al. 1994) sostiene que el aprendizaje es un proceso dinámico en el cual los estudiantes construyen el significado de forma activa, partiendo de sus experiencias reales en conexión con sus conocimientos anteriores.</p>

**Fuente:** Elaboración propia



**Gráfica 1.** Frecuencia de aparición de categorías problema

**Fuente.** Elaboración propia

Teniendo en cuenta los resultados mostrados en la gráfica No.1, este trabajo estará centrado en los juegos cooperativos y en la influencia de cómo estos podrían disminuir la conducta disruptiva en los alumnos del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D. Según Garaigordobil (2005), citado por (Velázquez C. , 2015), los juegos cooperativos se definen, “como aquellos juegos donde los participantes dan y reciben ayuda, para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (pág. 186). Es por eso, que se convierte en un gran recurso para promover los valores y reducir la conducta disruptiva en las clases de educación física. Con el fin de definir la visión y el alcance de este proyecto investigativo; teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el análisis y las necesidades del grupo en la asignatura de educación física, se pretende implementar juegos cooperativos y así ver la respuesta a estos estímulos, además, cuantificar las conductas disruptivas mientras se van implementado dichos juegos cooperativos para identificar si se tiene una disminución, aumento o continuidad de la frecuencia de las conductas disruptivas en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D.

El estudio del autor (Capone, 2007) “se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo” (pág. 100); por lo que, se empleará como referente principal con el cual se analice la respuesta de la implementación de los juegos cooperativos. Los casos que se encontraron, y que dieron cuenta de dicha problemática se evidencian de la siguiente manera: los estudiantes fueron poco a poco perdiendo la atención y respondieron con gritos, lo que muestra la falta de cohesión del grupo, pero también, muestra que no existió un estímulo suficiente para que los estudiantes se vieran involucrados como actores indispensables y necesarios para el buen desarrollo de la actividad. Consecuencia de lo anterior, resultó en que otros alumnos se fueron acercando para hacer preguntas sin respetar el orden que tenían para tomar la palabra, esto muestra que hay que hacer entender que lo más importante para antes de la actividad es tener clara cada una de las instrucciones, las cuales regirán el comportamiento del grupo. Finalmente, al no poder ser escuchados a tiempo, empezaron a distraerse y a correr de forma que existió varios tropiezos entre los estudiantes. Como resultado de la conducta presentada fue necesario dentro del proceso de la práctica pedagógica, reorganizar en varias oportunidades al grupo.

En conclusión, los niños del grado transición 4 presentan permanente conducta disruptiva que interrumpe el normal desarrollo de la clase, puesto que durante el avance de la clase se presentan diferentes situaciones en las cuales la mayoría de niños se desorganizan y a su vez desvían la atención del grupo completo afectando el correcto funcionamiento de la clase, es por eso que consideramos que al implementar los juegos cooperativos lograremos que todo el grupo pueda tener un eficiente desarrollo a nivel comportamental durante la clase de educación física. Esto, permite observar que cuando un estudiante o varios tienen conducta disruptiva, es imposible crear un ambiente educativo óptimo y fluido; observando que los estudiantes presentan descontrol

en su conducta y desorganizan las actividades que están propuesta para la clase, por esto es importante evaluar y analizar la frecuencia de la conducta disruptiva, al realizar cada uno de los cambios propuestos y lograr identificar cuáles de estos cambios generan mayor reducción de las conductas disruptivas por medio de una planeación de educación colaborativa por medio de los juegos cooperativos de los estudiantes de preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás .I.E.D.

Ante la situación descrita se plantea la siguiente pregunta de investigación.

### **Pregunta de investigación.**

¿Cuál es la estructura de una propuesta pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás?

### **Objetivo General**

Por consiguiente y queriendo dar solución a la pregunta problema, el objetivo general es el siguiente:

- Establecer la estructura de una propuesta pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar 4 del colegio Rodolfo Llinás I.E.D.

### **Objetivos específicos**

Adicionalmente, teniendo en cuenta la problemática que se presenta en el grupo preescolar 4 en la asignatura de educación física, se definieron los siguientes objetivos específicos:

- Establecer las características de las conductas disruptivas en los alumnos de preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D.
- Determinar una analogía entre las diferentes dimensiones que radica la investigación.
- Construir el proceso de implementación de la propuesta basada en los juegos colaborativos a los alumnos del grado preescolar 4 del instituto Rodolfo Llinás I.E.D.

## **Antecedentes**

En el presente apartado, se clasificaron referentes que abarcan el contexto nacional, internacional y local, buscando así, generar una mayor organización al marco teórico, catalogando regionalmente las consultas realizadas por autores.

### **Antecedentes Locales**

Los trabajos con autores locales que dieron cabida a la búsqueda investigativa fueron:

El análisis que arroja la investigación realizada por Barajas & Gutiérrez (2016). Titulada *El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop* de la Universidad Minuto de Dios, Bogotá. Se enfoca en el problema principal encontrado, el cual se basa en la falta de respeto y que la ausencia de este valor repercute en diferentes situaciones como en la que a nosotros nos resuena, es decir, como la falta de respeto ayuda a que la agresión y los problemas de convivencia sean propensos a suceder en el ámbito escolar. Es entonces donde la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica comienza a dar resultados, en los cuales se evidencia que más allá del respeto, los juegos cooperativos repercuten en cambios de actitud positivos, lo cual hacer llegar a la conclusión de que estos son un medio efectivo para el mejoramiento del valor.

En la investigación realizada por Clavijo (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay* de la Universidad libre, Bogotá. en ella se evidencia que las conductas violentas más frecuentes en la institución donde se realiza la investigación son la violencia física y verbal. Y el cómo las actividades cooperativas generan un ambiente amén a la comprensión del respeto, sinceridad y confianza entre los estudiantes, permitiendo mejorar la convivencia y evidenciando como comportamientos solidarios entre los compañeros, los cuales



comienzan a respetar la opinión de los demás y aportan soluciones entre los problemas de ellos mismo. Así mismo, dicha investigación, deja entre ver cómo los estudiantes de los grados mencionados tienen un cambio de conducta agresiva y competitiva, por medio de los juegos cooperativos como elemento fundamental en la creación de vínculos y acuerdos que mediante un trabajo cooperativo generan una construcción social, que ayudan a dejar atrás sus conductas agresivas y mejoran la convivencia general de los estudiantes. (Cordero, Rodríguez, & Martínez, 2016)

El trabajo investigativo realizado por Gómez, E (2015), titulado, *El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay* de la Universidad libre, Bogotá. Trabaja la conducta disruptiva en los alumnos del I.E.D Nidia Quintero de Turbay. La autora, utilizó las encuestas para lograr esclarecer cuáles eran las actitudes más relevantes en sus alumnos y el porqué de esa actitud en ellos para así implementar los juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo, la inclusión, los valores y la competencia así buscando que disminuyera la agresividad y al mismo tiempo logrando que el clima escolar fuera agradable.

La investigación realizada por Gordillo, E., Rivera, C., & Gamero, G (2014), llamada, *Conductas disruptivas en estudiantes de escuelas diferenciadas, co-educativa s e inter educativas* de la Universidad de la Sabana, Bogotá. Donde los resultados exponen que es irrelevante en qué escuela estudie un alumno, las condiciones que generan su conducta serán las mismas, es decir, su frecuencia de conductas disruptivas será la misma. Esto es más evidente en los valores tan similares que alcanzan las frecuencias de la categoría conductas que interrumpen el estudio en todos los estudiantes de la muestra, sean hombres o mujeres independientemente del tipo de agrupamiento en el que estudien. Se pudo observar en este trabajo, diferencias reveladoras en cuanto a las

escuelas, diferenciadas y mixtas. Las escuelas pertenecían a la misma institución (Circa), lo cual permitía deducir que “un mismo estilo de acercamiento a la disciplina en todos los docentes [...], una suerte de variable que podríamos denominar estilo institucional de disciplina” (Gordillo & Gamero, 2013, pág. 77), Esta disposición podría hacer entender que la forma de agrupar a los estudiantes es importante, pero también se entiende entonces que la forma con la que el docente encara la disciplina en el aula tiene relación el aumento o disminuciones de las conductas.

### **Antecedentes Nacionales**

Los trabajos a nivel nacional, que dieron cabida a la búsqueda fueron:

La investigación realizada por Cerón, Hilda Paola Montaña de la ciudad de Pasto, Colombia, resalta que los espacios de integración y convivencia en la clase de educación física ayudan al mejoramiento de las relaciones interpersonales en el aula, implementado los juegos cooperativos como estrategia pedagógica que permita a los niños y niñas confiar en los demás, generando de este modo una vínculo social basado en la confianza que fortalece los lazos de amistad, y a su vez que desarrollan sus habilidades y destrezas en la clase, mediante la realización de diferentes actividades donde los educandos tomaron conciencia de la importancia del trabajo en equipo. Siendo entonces el juego la alternativa a usar para mejorar las relaciones entre géneros y aprender a conocerse y aceptar al otro con sus defectos y virtudes. (Cerón, 2007)

Mejia, L. (2006), con su trabajo, *El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica* de la Universidad de Antioquia, Medellín; contextualiza al lector en los diferentes problemas que algunos de los estudiantes tienen en su día a día, esto con el fin de hacernos entender que los profesores de educación física debemos vernos enfrentados a situaciones agresivas de los estudiantes, y a su vez buscarle una solución poniendo en práctica nuestro conocimiento como profesión. Es entonces, donde se presentan los juegos

cooperativos como un medio eficaz en cuanto a la reducción de los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, partiendo de la aplicación de los juegos cooperativos como el mejoramiento del autoconocimiento y autocontrol, en compañía de un proceso de inclusión, interacción y participación, para hacer de la estrategia una construcción de medidas válidas para el mejoramiento de la problemática.

Por su parte, Valencia, J. (2010), con su investigación titulada, *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial* de la Universidad tecnológica de Pereira; estudia una población comprendida entre los 9 y 13 años de edad, la cual fue escogida por profesionales en salud por presentar altos niveles de agresividad, en la cual después de la aplicación pedagógica y estratégica de los juegos cooperativos, encuentra que la agresividad directa disminuyó 84%, mientras que la indirecta 16%, validando los juegos cooperativos como una herramienta recreativa que ayuda en las actitudes y conductas de los estudiantes.

De igual manera, la investigación realizada por Rodríguez & Salinas (2012). *Los juegos cooperativos como componente curricular del área de educación física para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera* de la Universidad pedagógica nacional, Bogotá. expone el componente curricular del área de educación física, precisa reforzar las técnicas de socialización en la escuela con el fin de forjar conductas sociales en los educandos, evidenciando en la investigación que el 70% de los niños luego de la implementación de los juegos cooperativos presentan mayor facilidad para integrarse, mientras que el 30% aún presenta dificultad por hacerlo, demostrando que la aplicación de los juegos cooperativos resulta enriquecedora y exaltan la importancia de reforzar el trabajo en equipo, cumpliendo con el objetivo

de reducir la agresión y ayudando a la mejora de la convivencia. (Castañeda & Salina Romero, 2015).

Como último antecedente, está la investigación realizada por Cobaleda & Burgos (2017). *Juego cooperativo, conflicto y clima escolar* de la Universidad Pontificia Bolivariana, en Puerto Carreño Vichada. Propone estrategias que ayudan a mejorar el clima escolar, reconociendo los conflictos escolares que se presentan dentro y fuera de las aulas, como estas situaciones desmejoran las relaciones interpersonales y a su vez afectan el rendimiento académico. Es entonces donde mediante la participación de diferentes actividades de sensibilización y reflexión, se juega un papel importante en el desarrollo de una solución viable para el mejoramiento de la problemática. Se pone en evidencia que la comunidad educativa al estar motivada en el desarrollo de actividades lúdicas orientadas al trabajo en equipo, responden a la búsqueda de una solución pedagógica.

### **Antecedentes Internacionales**

Los trabajos internacionales que dieron cabida a la búsqueda investigativa fueron:

El proyecto investigativo realizado por Ylarragorry, E. (2018), nombrado, *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* de la Pontificia Universidad Católica Argentina, es una investigación de tipo cuantitativo pero con técnicas de tipo cualitativo las cuales esclarecieron la conducta pro – social y socialización positiva de los niños; una vez se realizaba las actividades de juegos cooperativos y cuentos infantiles, las pruebas fueron tomadas a 51 estudiantes ubicados en dos grupos del grado 4 de primaria, la cual al utilizar los cuentos y las actividades con juegos cooperativos los estudiantes mejoraron en su comportamiento.

Como segundo antecedente, está la investigación de revisión realizada por Cerdas (2013), llamada *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos* de Universidad de Granada, España,

se basó en la sistematización de experiencia utilizando talleres realizados por el ministerio de educación pública en Costa Rica, allí utilizaban los juegos cooperativos todos proyectados a la comunicación asertiva, resolución de conflictos, la cooperación y la confianza dando muy buenos resultados con respecto a los cambios emocionales de los niños a disposición de este proyecto.

Entre tanto, la investigación realizada por Gómez & Porras (2013), titulada *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla* de Universidad nacional del centro de Perú, utilizó datos a partir de pruebas y post pruebas a niños entre 7 y 12 años 40 en total, con el fin de conocer como los juegos cooperativos ayudan a los niños en tener una mejor conducta, los resultados obtenidos fueron los siguientes: Con el programa de juegos cooperativos aplicados al grupo experimental se redujo las conductas agresivas verbales en un 87.77%., de ahí las conductas agresivas físicas se redujeron un 67.64 %, y se incrementaron las conductas pro sociales en un 79.75%. en el grupo experimental. A través de la prueba de hipótesis, se obtuvo que  $P = 0.04$ , es decir que la presencia de conductas agresivas y conductas pro sociales del grupo experimental difiere del grupo de control.

De igual manera, el estudio investigativo realizado por Bund, A. (2007), el cual tiene por nombre *Aprendizaje cooperativo en educación física* de la Universidad de Oldenburg, Alemania. Tomó como grupo de investigación a un equipo de voleibol. A partir de esta investigación Andreas Bund intenta definir el aprendizaje cooperativo y la subdivisión de éste, por un lado, el aprendizaje específico de una determinada materia y por el otro el aprendizaje social. Al finalizar la investigación, se pudo evidenciar el resultado de éxito que se obtiene con la implementación de la educación cooperativa, dando pautas a los niños para aprender a trabajar juntos, aprender a tomar decisiones de manera conjunta, ayudar a alguien cuando lo necesite, tener liderazgo y ser

escuchados aparte el grupo se mostró más tranquilo y comunicativos y los grupos que tomaban clases al estilo tradicional.

Finalmente, se toma el trabajo el realizado por Osornio, C. (2016), llamado *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: Descripción de una experiencia en la escuela telesecundaria de Aculco* de la Universidad Autónoma Indígena de México; cuya finalidad se basa en recuperar la experiencia de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes, como una estrategia de intervención que abona a la mejora de una convivencia escolar armónica para una paz duradera. Los resultados de la investigación dieron que al implementar los juegos cooperativos había buena disposición por medio de los alumnos a evaluar también confirman que hubo gran oportunidad para el diálogo, comunicación y expresión. Otro aspecto que resaltan los investigadores, es que al realizar los juegos mejoró considerablemente la convivencia pacífica y la resolución de los conflictos que se presentaban en la institución.

## **Marco teórico**

El presente marco teórico recopila diferentes intervenciones a una misma problemática que planteamos a lo largo del documento, buscando generar un mayor entendimiento, tanto en conceptos, como en las posibles soluciones que se plantean los autores a la problemática, con el fin de obtener el mayor análisis posible, con la solidez textual.

### **Conducta disruptiva**

Las conductas disruptivas son aquellas alteraciones sociales que son inadecuadas o desafiantes, las cuales pueden ser observadas y valoradas, como el comportamiento inadecuado que algunos alumnos presentan en el aula de clase y generan dificultades en el aprendizaje tanto autónomo como general. Se aprecian como conflictos de diversa índole como el no prestar atención, no hacer caso a las instrucciones, agredir tanto física como verbalmente, romper las reglas o generar indisciplina (Justiniano, 2015). Dicho lo anterior, la autora Espouey, (2019) precisa que una conducta “es todo aquello que puede ser observado objetivamente sin hacer suposiciones o valoraciones subjetivas” (pág. 13); de ahí, que brinde algunos ejemplos como: rascarse una pierna, llorar, comerse la uñas... entre otros. Desde esta óptica, se entiende entonces, que la conducta es un conjunto de acciones que nos dan una descripción entendible, objetiva y fiable. En este sentido, la autora presenta la conducta disruptiva a partir de diferentes definiciones como; “las conductas desafiantes, que retan al contexto, al entorno, a diseñar soluciones, a proponer acciones dirigidas a la persona que las realiza” (pág. 17). Es decir, una acción que interfiere con el correcto funcionamiento de la clase, la conlleva a sabotearla o impedir el correcto funcionamiento de la misma.

Por su parte, (Torres, 2020), plantea que la conducta disruptiva se da cuando uno o más estudiantes tienen conductas que van en contra al correcto desarrollo de la clase, el docente debe

hacer suspender sus clases y disponer de más tiempo para ordenar el curso, lo cual puede repercutir desde la falta de motivación, poco interés en las explicaciones, aburrimiento y otras conductas que entorpecen el correcto desarrollo de la sesión. Así como se analizó en los diarios de campo lo ocurrido durante las primeras sesiones, en las cuales algunas actitudes dispersaron el correcto desarrollo de la clase y en el accionar docente por corregirlas, se hacía una pausa de la clase.

Además de lo anterior, se encontró similitud con el estudio realizado por (Narváez & Obando, 2020); puesto que, ellos también enfocan la conducta disruptiva a la manifestación de conductas que alteran el desarrollo pedagógico de la sesión, llevando a los docentes a emplear mayor tiempo en el control de la misma, que en fomentar y estimular el desarrollo cognitivo. Esta situación altera el rendimiento escolar puesto que cambia la planificación académica y obliga a reajustarse a partir de problemas que ciertos estudiantes originan, minimizando el aprendizaje y aumentando el propósito de moderarlos.

### **Dimensiones de la conducta disruptiva**

Se puede llegar a entender que las conductas disruptivas son comportamientos relacionados con el desafío a la autoridad o comportamientos antisociales, es por eso que en esta parte del texto se explicará las diferentes dimensiones de la conducta disruptiva y los conceptos vistos desde la mirada de distintos autores.

### **Agresión física**

Según Anderson & Bushman (2001), citado por (Carrasco, 2006) “la agresión física sería cualquier conducta dirigida hacia otro individuo, que es llevada a cabo con la intención inmediata de causar daño” (pág. 8). La agresión física es un acto que es permanente en los alumnos del grado preescolar 4 del colegio Rodolfo Llenas, este tipo de comportamiento es un problema que afecta de forma continua la convivencia escolar, y es por eso, que este tipo de conductas genera tanta



preocupación tanto a los profesores y directivas académicas. Al respecto (Junco, 2019), existen diversos mecanismos que ocasionan la agresión, alguno de ellos son el aprendizaje por observación o por experiencia directa, si el alumno presenta situaciones en las cuales lo agreden de forma física o verbal, por otro lado, si en su familia observa comportamiento de agresión entre familiares, o si en su entorno académico es usual que se presente situaciones de agresividad que le hagan pensar al niño que es un acto habitual y puede llegar a volverse una práctica reforzada si no se toman medidas.

El mecanismo perturbador también interfiere en el comportamiento agresivo de los niños, cuando se presentan actos de frustración, situación de estrés, insultos, amenazas y ataques físicos por lo general hacen que una persona reacciones por medio de actitudes agresivas para enfrentar la situación que está viviendo. Por último, el mecanismo de mantenedores de la agresión esta situación se presenta cuando la persona toma conductas como justificar su agresión por pensamientos religiosos, actúan de forma agresiva por órdenes de otra persona, deshumanización con las víctimas, desensibilización gradual.

### **Autoagresión**

Según el estudio realizado por Ibáñez & Vázquez (2019),

La autoagresión se interpreta como una respuesta patológica a la falta de regulación emocional y tolerancia a las agresiones externas, en la que se busca un alivio rápido de emociones no deseadas. Un elevado porcentaje de adolescentes afirma que el dolor es escaso o inexistente en comparación con su sufrimiento emocional, y la autolesión resulta en la reducción de emociones negativas, así como en la producción de sentimientos de calma y alivio (pág. 87).

Entonces, se entiende que la autoagresión como un comportamiento que busca suprimir una emoción indeseable en el sujeto, buscando mediante el dolor físico opacar una sensación indeseada o una desesperación, comportamiento que se pudo observar en algunas ocasiones en una niña que, en algunos momentos de histeria, grita y se jala el cabello, como medio para llamar la atención de los docentes encargados, y con el fin de hacerse un pequeño daño el cual repercute en la liberación de su inconsistencia. De acuerdo a esto, Hawton & Saunders (2012), citado por (De Maio & Nielsen, 2019), quien profundiza las causas, y así mismo, da razón a las causas que dan auge a este tipo de comportamientos afirmando que;

Las autoagresiones en adolescentes son el producto final de una compleja relación entre factores genéticos, biológicos, psiquiátricos, psicológicos, sociales y culturales. La asociación de esta conducta con la adolescencia podría estar relacionada con el hecho de ser este un período particular del neurodesarrollo y sus factores culturales y ambientales asociados, con aumento del riesgo de desórdenes emocionales y comportamientos de riesgo (pág. 264).

Una situación un tanto común en la sociedad, en especial en la población adolescente que como lo expone Hawton & Saunders, se encuentran en una etapa de neurodesarrollo alto, lo cual incrementa el nivel de impacto en las emociones que puedan llegar a sentir, y como respuesta a estas dificultades recurren al impacto físico para menguar.

### **Bajo rendimiento académico**

Por otro lado, otra dimensión de la conducta disruptiva que está presente en el grupo a investigar es el bajo rendimiento académico - fracaso escolar, es visto según Salas (2004), citado por (Enríquez & Segura, 2013), como “la insuficiencia del alumno respecto a los objetivos prefijados” (pág. 657). De igual forma, De la Orden & Oliveros, (2001) firman que;

la expresión Bajo Rendimiento, en relación a logros educativos de los alumnos, está vinculada semánticamente a otras, que hacen referencia a un déficit o inadecuación de las adquisiciones instructivas de los estudiantes de acuerdo con los estándares generalmente aceptados (pág. 159).

Este aspecto, es de gran preocupación ya que cuando un estudiante experimenta el bajo rendimiento académico y la pérdida de interés por el estudio y el conocimiento en la mayoría de casos posteriormente se genera fracaso escolar, rechazo escolar y en el peor de los casos la deserción educativa. Un estudiante desde su experiencia, adquiere numerosas formas de conducta y en todo momento adquiere nuevas o modifica las que ya tiene, todo esto integra lo que es la persona en sí, por eso es fundamental que la estadía del niño por el colegio sea una experiencia positiva y es primordial que los maestros logren generar el mejor ambiente para que el aprendizaje sea óptimo.

El bajo rendimiento académico se puede generar por varias causas entre ellas se encuentran la situación socioeconómica, la convivencia familiar y aspectos asociados al sistema educativo. Según Enríquez & Segura (2013), “los países de Latinoamérica comparten en alguna medida los siguientes rasgos: insuficiente cobertura de la educación preescolar, elevado acceso al ciclo básico y escasa capacidad de retención, tanto en el nivel primario como en el secundario” (pág. 656).

### **Ruptura de normas**

Así mismo, otra dimensión que encontramos en la conducta disruptiva es la ruptura de normas, entendiendo que norma desde su concepto es, según Kelsen, (1994) “aquella que designa una reglamentación o una orden. norma significa que algo debe ser o suceder. Su expresión idiomática es un imperativo o una frase referente a lo que debe ser” (pág. 12). Pero dándole el

enfoque pedagógico, entendemos que, en cuanto a las normas, los niños comienzan a interiorizarse desde casa en su proceso de desarrollo, así como afirma Álvarez, (2013);

Durante la infancia, los niños se irán identificando con los adultos y conseguirán interiorizar y apropiarse del significado que tiene las normas y reglas sociales. La interiorización se consigue gracias al establecimiento de sólidos vínculos afectivos que actúan como vías de paso a la comprensión de esas normas y reglas. La generalización, cuando el niño se da cuenta de que las normas que son válidas para el contexto familiar lo son también para otros contextos (La interacción social al realizar actividades psicomotrices, 2013)

Con base en estos criterios se entiende entonces, que, si el niño en la casa no aprende a respetar las normas, en el ámbito escolar presentará dificultades para hacerlo. Así, como en algunos casos en los cuales, a la hora de presentar y explicar una actividad, se observaba a algunos estudiantes que, por simple capricho, desobedecen las normas y generaban el desorden que rápidamente se expandía a más compañeros. La ruptura de reglas, genera entonces un desorden en el desarrollo de la clase, la cual rápidamente se transmite entre los alumnos e impide el correcto desarrollo de la misma, al obligar al docente encargado a intervenir con nuevas estrategias que permitan desarrollar la clase.

### **Indisciplina**

Por su parte, la dimensión de la indisciplina según Sciutto (2015) es definida como “Cuando se habla de indisciplina o de indisciplinado se hace referencia a aquel que obra en contra de lo que está mandado, o que no acepta con sumisión una autoridad o una orden (pág. 6). Se entiende entonces que la indisciplina es una contraposición actitudinal a toda orden o forma de hacer algo, una posición que busca enfrentar lo que se dispuso como correcto y genera un

rechazo total a lo que aparentemente es correcto. En el ámbito escolar se denota mucho cuando el profesor propone una actividad y genera unas pautas para ejecutarlas y en algunos de los casos uno o varios estudiantes no siguen las ideas predispuestas por el profesor. Esto genera un conflicto en el correcto desarrollo de la clase, puesto que el docente debe comenzar a buscar estrategias que hagan frente a la posición negativa por la que optaron los estudiantes y no da cabida al correcto desarrollo de la clase.

Para el caso del presente estudio investigativo, se pudo evidenciar, que dicha conducta negativa se podía apreciar en diferentes momentos de la clase, puesto que en algunos momentos de la sesión que habíamos planteado, tenía que ser pausa por varios niños que simplemente no querían hacer caso a las órdenes que se les daban, con diferentes excusas que solo buscaban generar un desorden e implican que tuviéramos que parar el correcto flujo de la clase, para darles solución a los comportamientos que ellos optaban. En conclusión, la indisciplina es una interrupción en el ambiente que busca desafiar la autoridad y es una dimensión que está muy presente en nuestro proyecto, ya que el salón en el cual estamos haciendo la investigación, presenta esta conducta en repetidas ocasiones a lo largo de las sesiones.

### **Conflicto**

En las instituciones educativas los casos de conflicto entre estudiantes son muy frecuentes, y pueden presentarse en diferentes manifestaciones por agentes internos o externos, alguno de ellos puede ser la cantidad de estudiantes por salón, que por lo general son de 30 a 40 alumnos, lo cual ocasiona insatisfacción escolar, además de desmotivación y altos índices de indisciplina, otros factores que influye, son los problemas familiares, y el bullying, de allí se presenta poca disposición para acatar las normas, tener límites y seguir las reglas impuestas por la institución. Frente a tal realidad, García (2015) sostiene que el conflicto es “el conjunto de dos o más

hipotéticas situaciones que son excluyentes: es decir que no pueden darse en forma simultánea. Por lo tanto, cuando surge un conflicto, se produce un enfrentamiento, una pelea, una lucha, o una discusión, donde una de las partes intervinientes intenta imponerse a la otra.” (pág. 32). También la define como “el proceso de oposición a los intereses entre dos personas. Este proceso puede que se deba a una dinámica de antagonismo llegando a manifestaciones violentas.” (pág. 32).

Ya viéndolo desde el conflicto escolar la autora la define como “la acción intencionadamente dañina, puede ser tanto física como verbal ejercida entre miembros de la comunidad educativa como, alumnos, profesores y padres y que se pueden producir dentro de las instalaciones escolares o en otros espacios directamente relacionados con lo escolar.” (pág. 32).

El conflicto en las aulas es una constante que puede surgir de diferentes maneras, ya sea por diferencia de opiniones, distracción o obstrucción de las actividades por parte de algunos hacia otros, que en muchas ocasiones termina en agresión física o verbal.

### **Juegos cooperativos**

Conforme a este concepto, Pérez (2001), afirma que;

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Juegos Cooperativos: Juegos para el encuentro , 2001).

Por otro lado, (Jara & Olivera, 2018), en el artículo sobre sobre la teoría de la personalidad según Albert Bandura, en aspectos relacionados con el aprendizaje social, argumentan que las personas, además de ser conocedoras y ejecutoras, son autor reactivas y con capacidad de

autodirección, ya que la regulación de la motivación y de la acción actúan, en parte, a través de criterios internos y de respuestas evaluativas de las propias ejecuciones. La capacidad de previsión añade otra dimensión al proceso de autorregulación, por cuanto la misma está dirigida a metas y resultados proyectados en el futuro. Con esta teoría de Bandura, se puede afirmar, que el ser humano aprende a través de la imitación y observación de las conductas que su mente resalta, las cuales se generan en la sumatoria de situaciones que son importantes para quienes las observan, es por eso que captar la atención mediante la participación de los juegos cooperativos para la enseñanza de valores, es fundamental en el presente trabajo investigativo.

Velázquez (2005), citado por (Manjón, 2010), sostiene que;

las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todo el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (pág. 2).

Entre tanto, los autores destacan la postura de Omeñaca & Puyuelo (2001) quienes;

Comentan su capacidad para la educación en valores, entre otros, los interculturales y la mejora de la satisfacción de los participantes en Educación Física con su uso y su capacidad para favorecer un auto concepto positivo. Destacan sus efectos positivos sobre la atribución interna que los niños y niñas hacen de sus conductas pro sociales, que fomentan la creatividad y lo propone como un marco excepcional para la comunicación entre los niños y las niñas, en consonancia con metodologías como la enseñanza recíproca y la resolución de problemas (pág. 2).

El documento de Merchán & Bruyos (2010), define los juegos cooperativos;

como aquella actividad cuyo rasgo particular que permite diferenciarlo del juego común, es la no existencia de vencedores o vencidos, es decir, en el juego cooperativo lo que se busca es generar un ambiente de trabajo común, en el cual se permita a los estudiantes dar lo mejor de sí mismo para conseguir un bien común. Todos juegan con todos y no contra todos, la base es un juego en equipo que busca ser “juegos inclusivos, no excluyentes” (Pág., 56).

De misma manera Emperatriz López plantea que los juegos cooperativos tienen como bases fundamentales un medio de acción y de interacción donde la competencia no tiene un papel relevante y por el contrario la cooperación en equipo es el eje fundamental del trabajo, puesto que el objetivo solo es alcanzable cuando cada uno de los integrantes pone de su parte. “sin embargo autores como Mosquera y colaboradores consideran que “en la Educación Física la cooperación y la competición van unidas.”. Pero en este caso los jugadores o integrantes compiten por un fin grupal. (López, 2006)

Se entiende entonces, a los juegos cooperativos como una modalidad de juego, que permite el desarrollo del trabajo en equipo en sus integrantes. Es una modalidad que se presta para mejorar el desarrollo de múltiples habilidades y cualidades en los estudiantes, así como el trabajo en equipo y la integración que el estudiante desempeña en su ámbito social, a su vez que mediante el juego se divierte, ejerce y mejora sus habilidades motrices. Permite crear un ambiente de aprendizaje donde el error no se penaliza, generando solidaridad y cooperación entre sus integrantes, que a su vez dispone del mejoramiento de las habilidades sociales, corrigiendo las conductas entre los estudiantes y dando pie a la resolución de problemas que pueda haber entre 2 o más compañeros. Es decir que el ambiente cooperativo se vuelve tan positivo, que favorece las relaciones y conductas de los jugadores.



## **Dimensiones de los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos promueven la educación en valores y el respeto hacia los demás, en base a esto a continuación se encontrarán las dimensiones de juego cooperativo y los diferentes conceptos que se tiene sobre las mismas.

### **Trabajo en equipo**

El trabajo en equipo se puede considerar la unión de varias personas para realizar un objetivo específico, en este caso sería la unión de alumnos para realizar un juego cooperativo que les permita desarrollarse en comunidad y poder solucionar problemáticas que se les presenta en el juego. Según Saenz (2005),

la autorregulación que pretende delegar autoridad y, sobre todo, responsabilidad a los trabajadores, lo que significa que trabajan siendo conscientes de su pertenencia a un equipo, de la alta interdependencia en las tareas que desempeñan y de la autonomía que se les delega en cuanto a responsabilidad de funciones y a la toma de decisiones que consideran les permite desarrollar las tareas de manera que sean efectivas (pág. 508).

Por otro lado, Caicedo (2019), en su investigación titulado Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. considera que;

En el trabajo en equipo, son básicas la cooperación de la comunicación y la información entre sus miembros, porque en esta nueva y novedosa dinámica de trabajo requiere de la colaboración, el reconocimiento mutuo y el compañerismo en el trabajo, incluye además, la organización de los roles de dicho equipo, imprimir unas dinámicas de trabajo que garanticen la autoestima del educando (pág. 50).

En suma, para que el trabajo en equipo sea óptimo, se debe tener confianza en sus compañeros y esta se vuelve una característica fundamental para la realización de la actividad; sin

la existencia de la confianza es muy difícil que se pueda realizar en trabajo en equipo, de igual forma, es importante que exista una comunicación eficaz entre los estudiantes, ya que, al realizar actividades donde tengan que trabajar en equipo la comunicación les permitirá coordinar las actuaciones individuales.

## **Integración**

Según Fernández (1991), define a la integración,

como la tarea de cubrir los puestos de una estructura organizacional por medio de la identificación de los requerimientos de la fuerza de trabajo, el inventario del personal disponible, el reclutamiento, selección, colocación, evaluación, remuneración y capacitación del personal necesario (pág. 12)

La integración en el ámbito escolar le proporciona al niño la independencia y la autosuficiencia en un grupo. Al lograr integrarse conocerá diferentes puntos de vista y podrá tomar decisiones según su criterio; los juegos cooperativos, permiten por medio de la integración que los niños tengan sentimiento de pertenencia al grupo, autoconocimiento, les permite comunicarse de manera efectiva, permitirá que los niños puedan aportar sus emociones y sentimientos, y aprenden a solucionar problemas que se les presente en el juego, todo esto sirve de manera eficaz en el pleno desarrollo de los estudiantes.

## **Habilidades motrices.**

En la etapa de la niñez se comienzan la interacción con el cuerpo y el movimiento, y de esta forma los niños adquieren conocimientos acerca del mundo en el que se encuentran y su desarrollo en general; logran explorar sensaciones, funciones corporales, interacción con el medio ambiente etc. Todo esto, les permitirá desarrollar las suficientes experiencias e interacciones que

desarrollaran su pensamiento, así mismo el juego les permitirá establecer situaciones motrices que ayudará para su desarrollo emocional y físico. Según Prieto (2010), las habilidades motrices;

son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria (genética). Las habilidades motrices básicas se apoyan para su desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo motrices, son decisivas para el desarrollo de la motricidad humana (pág. 3)

Por otro lado, Diaz (2013), dice que la habilidad motriz básica en Educación Física;

viene a considerar toda una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Estas habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjunta y yuxtapuestamente (pág. 2).

## **Solidaridad**

Se entiende la solidaridad como un valor social que la persona expresa hacia los demás atendiendo a un bien común, que permita al otro tener o recibir una noción de apoyo y de equidad. “En una colectividad o grupo social, la solidaridad es la capacidad de actuación como un todo de sus miembros.” (Amei-Waece, 2016). Es decir, es también una manera de llegar a un objetivo de manera conjunta, y apoyado en las capacidades de cada uno; es por ello, que dentro del juego cooperativo es muy importante tener en cuenta este valor, puesto que el objetivo o bien común al que se quiere llegar, debe ser afianzado por diferentes prácticas o valores que potencien el desempeño en conjunto de los individuos. Así mismo, lograr entender la importancia de los vínculos de modo que sea más fácil trabajar en compañía y se comparta un mismo interés.

## **Cooperación**

La cooperación busca lograr bajo el trabajo en conjunto un objetivo común, llegar a un acuerdo que permita generar un mejor desempeño en equipo y se aleje de la individualidad para juntar las posibilidades de cada persona en razón del objetivo.

La cooperación consiste en el trabajo en común llevado a cabo por parte de un grupo de personas o entidades mayores hacia un objetivo compartido, generalmente usando métodos también comunes, en lugar de trabajar de forma separada en competición (Competencias Básicas, 2009).

Así como lo plantea (Solar, 2009), quien resalta que la cooperación consiste en un trabajo en común que, de cierta forma al juntar las posibilidades de cada uno, aleja la individualidad y el objetivo se vuelve un logro común.

## **Diversión**

La diversión es uno de los factores más importantes a tener en cuenta a la hora de plantear un desarrollo pedagógico. La diversión permite a los individuos sujetarse a las ideas y reglas de las actividades de mejor manera, debido al estado emocional de felicidad en el que se encuentran sujetos al momento de divertirse. Permite poner a los individuos en una posición abierta de recibir instrucciones y ser parte activa del juego con el fin de continuar la diversión. Al respecto, Martínez (2011), afirma que; “A diferencia de los que se orientan hacia la diversión, en sus relaciones amistosas han desarrollado una mayor sensibilidad y profundidad emotiva que los identifica.” (pág. 14). Es decir, los estudiantes al divertirse mejoran su disposición social, lo cual permite que el trabajo en equipo sea más fácil de lograr.

La diversión también ayuda en la socialización de los individuos, puesto que ambos se encuentran en un estado de alegría y agrado, permitiendo el acercamiento de los demás y

generando un espacio de agrado y vínculo más ameno, así como también lo plantea, “la diversión, que se manifiesta también en su forma de relacionarse con los pares dentro de su grupo.” (Martínez O. , 2011, pág. 8).

## **Capítulo 2. Metodología de la investigación**

Este proceso de investigación se desarrolla desde el paradigma socio – crítico, con un enfoque cualitativo, y utilizando un diseño de investigación proyectiva. Es por eso, que, desde el marco teórico, en palabras de Arnal (1992), citado por (Alvarado, 2008), el paradigma socio – crítico adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica, ni sólo, interpretativa; sus contribuciones, se originan, “de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (pág. 98) Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuesta a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros (Alvarado, 2008, pág. 190).

Se considera entonces, que la presente investigación va de acuerdo con el paradigma socio crítico, ya que, se fundamenta en la crítica social y carácter autorreflexivo; éste, pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano, lo que logra con la participación activa haciendo que cada uno tenga un rol en la investigación; aparte, se posibilita la comprensión de la situación de cada individuo. La adopción de una visión global es determinante para esta investigación, ya que, toda la comunidad se puede considerar como un escenario importante, y no solo para resolver problemas, sino, para construir una visión a futuro, que contribuya en la calidad en el desempeño educativo en el área de educación física.

### **Enfoque metodológico**

De acuerdo a Quecedo & Castaño (2002), el enfoque cualitativo se define como; “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.” (pág. 7). A su vez, los autores estiman que dicho enfoque es inductivo, lo que indica que comprende y desarrolla conceptos partiendo de pautas de los datos para evaluar hipótesis o teorías preconcebida, además, sigue un diseño de investigación flexible y

comienza un estudio con interrogantes vagamente formulados, por otro lado se caracteriza por que entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística, lo que indica, que las personas, los contextos y los grupos no son reducidos a variables, sino que son considerados como un todo (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 7).

Otro aspecto importante es que es sensible a los efectos que el investigador causa a las personas que son el objeto de su estudio, se interactúa con los informantes de un modo natural, en la observación tratan de no interferir en la estructura; en las entrevistas siguen el modelo de una conversación normal y no de intercambio formal de preguntas y respuestas (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 8). Por otro lado, (Quecedo & Castaño, 2002), hacen mención de los postulados de Taylor (1989), quien sostiene que;

el investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro de un marco de referencias, esto hace referencia a que trata de identificarse con las personas que estudia para comprender cómo experimentan la realidad, aparte el investigador cualitativo ha de ver las cosas como si ocurrieran por primera vez, nada se da por sentado. El investigador cualitativo considera que todas las perspectivas son valiosas (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 8).

El enfoque que se utilizará el cualitativo ya que este busca la comprensión de los fenómenos en su ambiente usual, desarrollando la información en la descripción, a partir de la investigación podemos construir un componente teórico, a través de la exploración. El estudio no se comprueba de inmediato si no se va reestructurando a medida que pasa la investigación; nos permite evaluar el desarrollo natural de lo que sucede en el entorno a estudiar.

### **Tipo de investigación**

la investigación proyectiva consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, para solucionar problemas o necesidades de tipo práctico, ya sea de un grupo social, institución, un área

en particular del conocimiento, partiendo de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras.

se caracteriza por ser una investigación holística ya que estudia los elementos en su contexto, por otro lado tiene revelaciones dinámicas con esto nos referimos a que se interesa por los procesos evolutivos y las relaciones dinámicas entre los eventos, de igual forma es una investigación en donde se genera creatividad y participación en esta se toma todos los actores del proceso y finalmente tiene actitud hacia el futuro y la libertad para transformar los sucesos todo a partir de acciones voluntarias y dirigidas hacia ciertos fines. Córdoba, M. N & Monsalve, C. (1998). Tipos de investigación: Predictiva, proyectiva, interactiva, confirmatoria y evaluativa. (Número de informe 1). Venezuela: Autor.

Por ende, es determinante darle un análisis diferente a la educación así que se estudia las complejas actividades en el aula desde la perspectiva de quienes intervienen en ella, en la investigación habrá estrategias, técnicas, instrumentos y procedimientos que ayudará a darle solución a nuestra problemática.

### **Fases e instrumentos**

- ✓ Exploratoria: Se tuvo un acercamiento al Colegio Rodolfo Llinás, donde se hizo reconocimiento de los diferentes salones de clase y los diferentes espacios en donde se podía desarrollar la clase.
- ✓ Descriptiva: En el transcurso de las sesiones se iba realizando una descripción de las diferentes situaciones presentadas la clase, para esto, se utilizaron los instrumentos, diario de campo y matriz analítica del diario de campo.
- ✓ Comparativa: Se realizó una síntesis de las situaciones encontradas en el transcurso de la clase, utilizando como instrumento la matriz sintética del diario de campo.



- ✓ Analítica: Síntesis de las problemáticas encontradas, y proyección a una posible propuesta de solución.
- ✓ Explicativa: Se estableció el problema y se generó la pregunta y objetivos que se pretenden trabajar con la propuesta pedagógica.
- ✓ Predictiva: Análisis de factibilidad de la propuesta y relación teórica de las dimensiones categoriales.
- ✓ Proyectiva: Elaboración del diseño de la propuesta.
- ✓ Interactiva: Aplicación de los instrumentos y recolección de la información, con ayuda del diario de campo y matriz analítica y sintética del diario de campo.
- ✓ Confirmatoria: Con asistencia de expertos, evaluación de la propuesta pedagógica a través de la validación por expertos y con ayuda del instrumento, rúbrica de evaluación de la propuesta.
- ✓ Evaluativa: Evaluación del alcance del proyecto, recomendaciones y conclusiones.

### **Capítulo 3. Propuesta pedagógica**

#### **Estructura pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás, I.E.D:**

Se entiende la propuesta pedagógica como aquella disposición que contextualiza la perspectiva de educación y determina las condiciones concretas que se van a manejar en el desarrollo del proyecto educativo. De acuerdo a Vives (2016), una propuesta pedagógica, es “aquella en la cual los equipos docentes adoptan o definen tanto sus concepciones como las prácticas pedagógicas, hecho que permite identificar y explicitar los aspectos y elementos constituyentes de la institución educativa.” (pág.3).

De ahí, que esta propuesta pedagógica pretenda desarrollar el modelo pedagógico social-cognitivo, modelo a través del cual, se pretende concebir la enseñanza como un modelo aprendizaje que percibe el error del estudiante como un indicador de estudio a su misma corrección, entendiéndose el conocimiento como una autoconstrucción, que busca interiorizar el rol de docente como un investigador, que plantea diferentes estrategias con el fin de mejorar el autoconocimiento a base de diferentes estrategias pedagógicas respectivamente. “El modelo cognitivo o constructivista concibe la enseñanza como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su propia práctica, en este modelo. Se percibe al error del estudiante como un indicador y analizador de los procesos intelectuales, pues para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar”. (Vives Hurtado, 2016, pág. 7).

Se pretende potenciar las motivaciones intrínsecas proporcionando a los estudiantes dentro de las actividades la forma de explorar, experimentar, incentivar la curiosidad, permitir que el estudiante se sienta autónomo y competente. Para el diseño pedagógico de esta propuesta, es

fundamental que las actividades estén proyectadas hacia la autodeterminación y autonomía logrando que los estudiantes se sientan partícipes de su propio desarrollo humano, de igual forma propiciar actividades donde el alumno logre controlar lo que hace y pueda experimentar el dominio de sus habilidades, por otro lado mejorar las relaciones sociales ya que dentro de las actividades deberán interactuar y trabajar en equipo por un objetivo en específico y por último lograr que los alumnos sientan satisfacción por su labor durante el juego incentivando a la competencia sana.

En la evaluación se combinará la teoría con la práctica aplicando situaciones de aprendizaje que luego serán expuesta por los mismos estudiantes y se harán las correcciones o las apreciaciones correspondientes de esta forma se podrá reflexionar y mejorar las dificultades que se presenten durante la clase, tomando como base la evaluación de tipo formativa, la cual busca evaluar los procesos más no los resultados.

Partiendo de la planeación evaluativa se busca valorar tres aspectos:

- I. Evaluación a las capacidades del alumnado.
  - El estudiante entiende las diferentes actividades y comprende las diferentes dinámicas de la misma.
  - El estudiante integra los diferentes aspectos motores y es capaz de desarrollar las actividades fortaleciendo su aprendizaje básico motor.
  - El estudiante responsabiliza un comportamiento de respeto, participación e interés por el desarrollo de las actividades.
- II. Los procesos de aprendizaje.
  - Continuidad y desarrollo de la clase.
  - Comportamiento de los estudiantes en el desarrollo de las actividades.
  - Comportamiento social de los estudiantes.
  - Trabajo en equipo.
  - Expectativa y resultado de la sesión.
- III. Su propia práctica docente.

- El docente hará una reflexión de cada sesión, con el fin de exponer los puntos buenos y malos dentro de la misma, para generar puntos clave que permitan mejorar o re ajustar el planteamiento de futuras sesiones.

**Fundamento sociológico:** Teniendo en cuenta la educación Augusto Comte y Emile Durkheim lograron, por medio de teorías e investigaciones sociológicas, dar una explicación de la forma en que los niños se incorporen como individuos en su comunidad, proporcionándoles una forma de educación donde ellos puedan tener un crecimiento que se relaciona vitalmente con las necesidades de la sociedad, teniendo en cuenta un diagnóstico fundamentado en la continua interacción del alumno en su entorno social inmediato y la variabilidad de las conductas sociales tras la toma de decisiones.

**Fundamento disciplinar:** A través del desarrollo de las capacidades físicas y habilidades psicomotrices básicas, aportar a la educación integral del niño, colaborando en la formación de la personalidad, a la creación de valores, autoestima y crecimiento personal, incluyéndose de una forma positiva en la conducta que tendrá el individuo ante la sociedad, evaluando y diagnosticando las habilidades y limitaciones, con el fin de promover, desde la ejecución del juego y el deporte, nuevos entornos en donde el individuo se desarrolle con competencias.

**Fundamento filosófico:** Aunque para los pensadores clásicos comprender un solo ente que esencialmente comprende un componente físico y al mismo tiempo, que dicho individuo pueda tener alma de forma unívoca, no podría ser, lo que para Platón e incluso Descartes entendían como el dualismo; en este sentido, para estos filósofos clásicos el mismo cuerpo representaba un limitante e incluso un obstáculo para los propósitos del alma. La filosofía del deporte, la cual solo toma sentido a partir del siglo XX, se enfoca en el “análisis conceptual” de temas referentes al deporte en el cual se enmarca la naturaleza, el propósito y los métodos de estudio, las cuales dan

lineamientos para la comprensión del individuo en su forma ética y estética, para su reconocimiento y desarrollo (Pérez Triviño, 2011).

**Fundamento psicomotor:** La teoría constructivista, como rama del conocimiento, se encarga del aprendizaje, pero no de forma axiomática, tangible, lineal o exacta, sino más bien como la consecuencia de la interpretación que cada niño o alumno pueda tener, pero lo más importante, como lo resalta Piaget, reconocido psicólogo por el estudio de la teoría constructivista, entender el proceso de aprendizaje como una reorganización de las “estructuras cognitivas” (Vidal, 1994). La academia y los programas curriculares deben pretender que desde la clase de educación física se les proporcione a los niños la dinámica de su desarrollo físico, consiguiendo que las conductas motrices sean precisas, que haya una evolución en su esquema corporal, perspectiva temporo espacial y habilidades físicas. Todo esto con el objetivo de que el individuo adquiera unas percepciones y sensaciones que le permitan controlar y conocer su cuerpo y poderlo manejar con responsabilidad dentro de su entorno.

La educación se apoya en herramientas del conocimiento para poder generar, transmitir y renovar el conocimiento, pero resulta importante la forma en que dicho conocimiento es adquirido por el estudiante, es allí donde nace la didáctica, disciplina científica; como la describe el doctor en ciencias de la educación Armando Zambrano en su texto *Pedagogía y didáctica: esbozo de las diferencias, tensiones y relaciones de dos campos*; estudia la génesis, circulación y apropiación del saber y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje (Leal, 2015); por ende, se pretende estudiar cuál es la responsabilidad del educador y pone a prueba sus metodologías y estrategias, las cuales son directamente influyentes en la captación del conocimiento tanto de la captación de la información de una disciplina, como la materialización y ejecución de la misma.

Nuestro objetivo, como estudiantes de pedagogía, y como fin de este ejercicio académico, es que mediante el juego y actividades lúdicas se promuevan las actividades motrices y sensoriales, buscando que el estudiante logre realizar entrenamientos deportivos de manera, que, de forma convergente, se logre la captación del conocimiento deportivo con el aporte de la técnica, táctica, estrategia y la didáctica.

**Fundamento teórico disciplinar:** Desde la educación física, la capacidad de integrar a los estudiantes entre sí, es una función bastante importante ya que mediante ella se puede integrar y crear un trabajo que se aparta de lo autónomo y se enfoca en el trabajo en conjunto. Ante ello se abre un portal de herramientas que posibilita el aprendizaje en la creación de vínculos sociales, que a través de las interacciones comunicativas y cooperativas facilitan la integración de los estudiantes; siendo este un aprendizaje que adquieren en la clase de educación física, pero que repercute en las demás. Así, como lo manifiesta Pozas (2010), citado por (Manjón, 2010);

Así lo corroboran multitud de investigaciones sobre el juego infantil que ponen de manifiesto su vital importancia en el desarrollo global de los niños y de las niñas: intelectualmente, desarrollando pensamiento y capacidad creativa; psicomotrizmente, a través de un desarrollo perceptivo y coordinativo; socialmente, a través de interacciones comunicativas y cooperativas; emocionalmente, a través del cultivo del auto concepto, el equilibrio y el control psico-afectivo (pág. 1)

La característica primordial de los juegos cooperativos, es que, a diferencia de los juegos competitivos se busca llegar a un fin trabajando como grupo, permitiendo que el esfuerzo no sea competir contra otros, sino actuar de manera determinada para conseguir un bien común, algo que en la sociedad muchas veces le vendría bien, y es un comportamiento que necesita ser aprendido o trabajado desde las edades tempranas. La herramienta que tiene la educación física para fortalecer

los ámbitos a trabajar, se basa en la diferenciación de espacio y actividades que involucran al niño o sujeto a comprenderse y involucrarse en conocimientos que lo divierten y lo hacen aprender de manera natural; así como lo menciona Jaramillo (2006), citado por (Castillo & Mancilla, 2014) “la Educación Física es tomada por los jóvenes como un momento de goce pleno y es sinónimo de alegría, diversión, como un juego.” (pág. 3). Esto hace que, durante la clase todo conocimiento que brindemos pueda ser recibido de la mejor manera, debido a que el dinamismo y la variabilidad de la clase le dan un fuerte valor agregado a la actitud de los mismos estudiantes, siendo entonces la actitud es una destreza que nos permite tener resultados positivos en cuanto a lo que queremos trabajar.

Con base a lo expresado, la educación física entonces cuenta con herramientas fundamentales que permiten la creación de situaciones que fomentan el conocimiento mediante la herramienta del juego, aquella que gestiona el gusto y diversión por lo que se hace, mientras que se aprende, tal y como lo menciona Trigo, (2017), quien define el juego como “la mejor herramienta que tenemos los sujetos para conocernos. En el juego nos comportamos como somos y permitimos actuaciones que nos pone iríamos en la vida real.” (pág. 18). De este modo, durante la clase de educación física, por medio de juegos cooperativos que permitan la interacción y donde prime la necesidad de trabajar en equipo, se crean diferentes situaciones en las cuales se fortalece la unión y la confianza recíproca entre los estudiantes. Así también, se le puede dar solución a diferentes problemáticas que se entre mezclan en el campo educativo, tal y como lo es el matoneo o diferentes tipos de agresión, tanto física, como verbal en los salones de clase, así como lo plantea Arteaga & Ballesteros (2012)

Pues en el actual campo educativo esta problemática se ve identificada en los malos tratos a los que se ven sometidos algunos estudiantes, los cuales son vulnerables por algún

motivo desconocido por los profesores y a veces por los mismos padres llegando a puntos tan catastróficos como los que encontramos en la actualidad el matoneo (pág. 19).

### **Juegos cooperativos para favorecer la reducción de conductas disruptivas**

Hay muchos factores que pueden inducir al comportamiento disruptivo de un niño, por lo general se puede asociar a una situación que se presentan en su diario vivir, ya sea en sus hogares como las instituciones educativas, este tipo de conductas incide en el interés global de la clase por las actividades y el aprendizaje, debido a que este problema obstaculiza el correcto desarrollo de la misma y compromete el desenvolvimiento de algunos estudiantes que si pretenden realizar las actividades, además de cambiar su actitud por la clase. Puede entenderse entonces como una actitud reacia por parte de algunos alumnos que genera dispersión entre los estudiantes, pasando de ser un problema individual a uno colectivo. Por ello se considera necesario generar un espacio de trabajo orientado en actividades que impliquen un desarrollo amplio de aspectos cooperativos, el cual les permite estar en constante movimiento y cree una responsabilidad por el desarrollo de la actividad.

Por tal motivo, se busca el hecho de crear un conjunto de actividades que permitan implicar a los estudiantes en el juego a su vez que se les asigna una responsabilidad no solamente individual sino grupal, así como actividades que impliquen la implementación de los juegos cooperativos en las clases de educación física, incidirán en el comportamiento disruptivo al estimularse la cooperación entre los niños y creando un trabajo en conjunto que, difundiendo la responsabilidad, se incrementa la motivación por la clase, propiciando la ayuda entre los miembros del grupo y dando como resultado un correcto desarrollo de la clase. De acuerdo con el planteamiento de Johnson & Johnson (1994), citado por (Fernández de Haro, 2010) “Existe el convencimiento de



que sin habilidades sociales no se puede garantizar el buen ambiente ni el correcto funcionamiento de cualquier grupo humano.” (pág., 4)

Así mismo, afirma que “las buenas relaciones personales han de potenciar los momentos de encuentro académico de todos los miembros del equipo para poder desarrollar mejores actividades tales como razonar, explicar, enseñar, aclarar, animar, resolver problemas.” (pág. 4). En su planteamiento, encontramos que el ambiente académico es un factor muy importante para el correcto funcionamiento de las sesiones de clase, puntualizando la importancia de las buenas relaciones personales, es decir, como el comportamiento entre los estudiantes permite desarrollar mejor las actividades de enseñanza y aprendizaje, permitiendo entender y considerar el juego cooperativo como una herramienta que permita mejorar las relaciones interpersonales en el transcurso de las clases, que a su vez como resultado mejora la convivencia y el desarrollo de las mismas.

Por otro lado, Agramonte (2011) dice que el juego cooperativo tiene las siguientes ventajas:

es libre de competición liberando la necesidad de superar a los demás y se genera más interacción positiva, también da la oportunidad de crear ya que determina un fin común pero no un camino concreto para lograrlo. También es libre de exclusión ya que propicia la confianza y perjudica el auto concepto del alumno y finalmente es libre de elección puesto que pone en marcha la iniciativa personal y demuestra respeto por ellos, confirmándose la creencia de que son capaces de ser autónomos (pág. 112).

Esto permite entender, que los juegos cooperativos además de propiciar un ambiente favorable para la enseñanza, también desarrolla ciertas competencias que permiten desarrollar el auto concepto del estudiante, buscando crear en ellos una iniciativa por ser participe en la actividad

propuesta y siendo esta iniciativa una elección propia, y acompañada por la interacción común, es decir, por la participación general de los estudiantes.

Por todo lo anterior, se entiende que este tipo de aprendizaje trae consigo muchos beneficios para el alumnado, puesto que ayuda a imposibilitar las conductas no deseadas en el campo educativo y permite una mayor obtención y comprensión de conocimiento de los diferentes aspectos a mejorar en las sesiones de clase. Por ello, se opta por implementar los juegos cooperativos como la manera más idónea para transformar las conductas disruptivas en conductas que permitan el pleno desarrollo de los estudiantes, en este caso, más específicamente en el grado preescolar 4 del Colegio Rodolfo Llinás I.E.D.

**Educación en valores:** Como se mencionó anteriormente, la educación en valores permite interpretar el mundo a favor de ciertas virtudes que atienden el entendimiento de normas y van en pro de la cooperación, comunicación, solidaridad, entre otros valores que permiten reconocer e interiorizar acciones o hechos que van a favor o en contra de lo que se estipula como correcto. El hecho de no concebir los valores, hace que los estudiantes puedan optar por actitudes tanto violentas como no deseadas, así como lo expone Soto (2014) “factores de origen externo e interno, relacionados al desgaste de valores, tanto en el ámbito escolar como en el familiar, obligan al estudiante a adoptar actitudes violentas, lo cual hace del tema un fenómeno complejo puesto que no incluye sólo un factor de riesgo sino ambos” (pág.139).

Permitiendo ratificar el hecho de que la enseñanza en valores a lo largo de las sesiones y en los diferentes espacios que lo permitan, en el ir y venir de sucesos de la clase, pueden disminuir la existencia de conductas agresivas hacia su misma persona o hacia los demás, tanto física como verbalmente. Así mismo, “La violencia, el poder, la sumisión, el dominio y la omisión de valores positivos, no sólo se manifiestan en las relaciones de trabajo, sino que se presentan en las

interacciones del proceso de enseñanza-aprendizaje y afectan la convivencia en el centro escolar” (Soto, 2014, 138). Es decir, la omisión de valores, no solo se manifiestan de manera negativa en la relación social de los estudiantes, sino que también en el proceso de enseñanza, debido a que genera que el estudiante no acate normas que permitan el correcto funcionamiento del proceso de enseñanza y estancan tanto su proceso de aprendizaje, como el de los demás, por la indisciplina generada ante la omisión de normas.

Siendo así se considera de gran importancia el hecho de enseñar valores en el transcurrir de las sesiones con el fin de permitir crear una noción de lo que es correcto tanto para el estudiante, como para los demás, haciendo entender la importancia del respeto, explicando cómo este beneficia las relaciones con sus compañeros e impiden conflictos que se puedan generar y terminar en algún tipo de agresión. El hecho de estar hablando y respetar la palabra, dialogando con él y ejemplificando para ponerlo en un contexto donde entienda que es importante escuchar y ser escuchado. Como por ejemplo en un juego de teléfono roto, donde se armen diferentes equipos de trabajo y determinado grupo de estudiantes tenga que enviarle un mensaje a otro equipo por medio de ellos mismo, con el fin de que cuando el mensaje llegue de manera correcta y completa, puedan avanzar a la siguiente actividad, de este modo, el estudiante a lo largo de la actividad comprende, valora y vivencia la importancia de escuchar y ser escuchado.

Así mismo la tolerancia, la responsabilidad, el compromiso, entre otros valores que permitan crear en ellos un juicio y una toma de decisiones mejor y evite crear situaciones no deseadas como la indisciplina o la ruptura de normas a lo largo de las clases.

**Enseñanza recíproca:** Teniendo en cuenta que la enseñanza recíproca fomenta la colaboración entre estudiantes, favorece el diálogo y fortalece las labores en equipo, permite a los estudiantes ser parte activa del proceso de enseñanza, de ahí que Zapatero (2017), determine qué;

“en ellos, el alumno gestiona el proceso de enseñanza y se convierte en parte activa de la construcción de conocimientos, ejerciendo funciones docentes como el diseño, implementación y/o evaluación de tareas motrices” (pág. 238), esto, ayuda a reconocer que, durante la clase, la enseñanza recíproca pone a los estudiantes en una postura tanto de instrucción como de aprendizaje, facilitando la cooperación entre ellos y disminuyendo una posible conducta de agresión, de igual manera adentrándonos en el juego o actividad, generando un ambiente de colaboración y trabajo, el cual disminuye los posibles casos de indisciplina.

Como por ejemplo una actividad en la cual los estudiantes trabajan por parejas, uno de los lanza la pelota a una pared tres veces mientras que su compañero lo observa y se prepara para hacer sus tres lanzamientos; mientras el compañero hace los tres lanzamientos, el otro debe observar que lo lance y lo reciba con ambas manos, de no ser así, se lo tiene que corregir. Por lo tanto, se emite de la enseñanza recíproca un ambiente de trabajo constante y activo, así como lo plantea Jiménez (2015); “se trata de un estilo que busca un aprendizaje significativo del alumnado a través de la participación activa de este durante la realización de las tareas. El alumnado se convierte en el gran protagonista de la clase.” (pág. 60). Al proporcionar una constante responsabilidad en el transcurso de las clases, se buscará determinar el comportamiento entre los estudiantes, fomentando el trabajo activo y participativo de todos, con el fin de promover el trabajo en equipo y la integridad entre los estudiantes.

A razón de lo anterior, Coelho (1998), expone;

La implementación de actividades donde esté presente el aprendizaje cooperativo trae grandes aportes en la educación de los niños, se trata de conseguir que el alumno conozca y confíe en las otras personas, que se comunique de manera correcta y sin ambigüedades, que

acepte el apoyo que se le ofrece y que, a su vez, ayude a los/as demás y resuelva los conflictos de forma constructiva (pág. 12).

Por tal razón, este tipo de aprendizaje pone al niño como protagonista en su proceso de enseñanza y así mismo adquiere una responsabilidad en el grupo, consigue valorar y respetar a sus compañeros, aprende a respetar las normas.

Otros aportes que brinda el aprendizaje cooperativo son las investigaciones realizadas por Johnson & Holubec (1999) que brindan las siguientes características

mayores esfuerzos por lograr un buen desempeño: esto incluye un rendimiento más elevado y una mayor productividad por parte de todos los alumnos (ya sean de alto, medio o bajo rendimiento), mayor posibilidad de retención a largo plazo, motivación intrínseca, motivación para lograr un alto rendimiento, más tiempo dedicado a las tareas, un nivel superior de razonamiento y pensamiento crítico. Relaciones más positivas entre los alumnos: esto incluye un incremento del espíritu de equipo, relaciones solidarias y comprometidas, respaldo personal y escolar, valoración de la diversidad y cohesión. Mayor salud mental: esto incluye un ajuste psicológico general, fortalecimiento del yo, desarrollo social, integración, autoestima, sentido de la propia identidad y capacidad de enfrentar la adversidad y las tensiones (pág. 10).

Un ejemplo es la actividad llamada traslado de globos en la cual se desarrolla la coordinación de movimientos en grupo y aumento de cooperación entre los compañeros en la cual se forman grupos de 4 niños con 4 globos cada grupo. Se trata de que los 4 componentes a la vez, lleven uno a uno los globos a la otra parte del campo cogidos de las manos. Cuando un globo toca el suelo, se para el grupo, no se avanza y se vuelve a iniciar el recorrido. en esta actividad se fomenta y se

trabaja el aprendizaje cooperativo ya que para lograr la realización de la misma los estudiantes deben trabajar unidos y cooperar entre ellos.

Por otro lado, al implementar los juegos cooperativos se fomenta la creatividad, al respecto, Medina & Velázquez (2017), dicen que “Las investigaciones demuestran que cuando los niños realizan actividades creativas aprenden a enfrentar problemas son observadores, empeñosos, perseverantes, dispuestos a hacer, se relacionan mejor con sus compañeros y en general se potencia la formación de la personalidad.” (pág. 165). De igual forma, aumentan su capacidad mental por ende comenzarán a mejorar en su rendimiento académico y así logrará tener una mejor experiencia en su ámbito académico y tendrá un gran recuerdo de su paso por la escuela aspecto que es muy importante para la vida que tendrá esa persona en el futuro.

Otro aspecto importante es que al tener este tipo de experiencias logran crear nuevas ideas y esto les facilitará en la toma de decisiones acertadas todo utilizando el juego cooperativo como instrumento para detectar un problema y generar en los estudiantes la motivación para pensar los diferentes tipos de solución que pueden generar en equipo. en la gran mayoría de los juegos cooperativos los estudiantes deben utilizar la creatividad como recurso para la solución del problema que se esté generando durante el juego, un ejemplo el juego cooperativo que propicie la creatividad es el siguiente: se crea grupos de a 6 niños, el maestro les dice o les muestra una letra y ellos acostados en el suelo deben crear la misma letra con la ayuda de todos los compañeros, de este modo los estudiantes deben crear la forma de poder hacer la letra lo más similar posible, este tipo de actividades son muy provechosas y dejan gran aprendizaje en los niños, son indispensables para la creatividad y la solución de problemas no solo en el ámbito educativo sino en su vida en genera

**Tabla 2.** Sesión 1 a 4

Combinaciones de habilidades basadas en el correr					
Competencia	Desempeños	Propósito	Actividades	Dimensión conducta disruptiva	Dimensión juegos cooperativos
El estudiante pone en práctica sus habilidades de correr mediante el uso de sus capacidades coordinativas y temperó espaciales en las actividades recreativas.	El estudiante asocia y coordina la habilidad motriz de correr y lo ejecuta en las actividades propuestas en clase. El estudiante. El estudiante mejora la socialización al ser partícipe de actividades recreativas.	Correr: Crear acciones motrices direccionadas hacia la habilidad básica de correr, manifestando en el niño una buena postura y técnica, además enfocar las actividades en la creatividad y el trabajo en equipo, permitiéndole al estudiante reconocer el trabajo en equipo, respetando la integridad de los demás.	Teléfono roto Actividades con lazo por parejas. Congelados por zona. Depredador y presa. Proteger el tesoro. Frente una pared, tirar la pelota y quitarse antes de que le pegue, y el compañero de atrás debe atraparla y tirarla.	Bajo rendimiento académico	Trabajo en equipo. Integración. Habilidades motrices. Cooperación. Diversión. Educación en valores.

**Fuente.** Elaboración propia

**Tabla 3.** Sesión 5 a 7

Combinaciones de habilidades basadas en el correr y saltar					
Competencia	Desempeños	Propósito	Actividades	Dimensión conducta disruptiva	Dimensión juegos cooperativos
El estudiante comprende, elige y aplica principios o reglas para resolver la habilidad motriz básica de saltar y actúa de manera eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas que requieran la realización de diferentes tipos de saltos. El estudiante reconoce la importancia del trabajo en equipo en las actividades recreativas.	El estudiante apropia un giro sin moverse de lugar. El estudiante aprende a hacer uso de sus brazos, piernas y tronco para conseguir alcanzar el objetivo del salto. El estudiante asocia y mejora la cooperación en el trabajo de equipo.	Correr: Mediante el trabajo por parejas o grupos, crear en los estudiantes un ambiente de trabajo mutuo, el cual permita una construcción de conocimiento apoyado del trabajo con los demás. Así mismo crear acciones motrices direccionadas hacia la habilidad básica de correr, manifestando en el niño una buena postura y técnica.	Trabajo por parejas, lanzamiento de pelota hacia arriba y luego pasarla al compañero que está al frente, con observación y corrección recíproca. Saltar por medio de conos y luego correr, para atrapar o ser atrapado. Deberán pasar entre aros, unos más cercanos que otros y saltando con 1 o 2 pies, dependiendo la orden. Se harán tres hileras donde se colocarán los aros, y los niños tendrán que saltar con pie izquierdo o derecho hacia diferentes puntos, dependiendo el equipo al que se le dé la señal.	Agresión física	Habilidades motrices. diversión. integración. Enseñanza Recíproca

**Fuente.** Elaboración propia



**Tabla 4.** Sesión 8 a 10

Aprendizaje de habilidades básicas					
Competencia	Desempeños	Propósito	Actividades	Dimensión conducta disruptiva	Dimensión juegos cooperativos
El estudiante comprende su percepción espacial logrando un cambio de orientación pasando de una posición inicial a otra final. El estudiante responde a estímulos de movimiento ligado al aprendizaje cooperativo.	La capacidad de coordinar un giro sin moverse de lugar. El estudiante maneja y controla su cuerpo en el espacio, controla el impulso para vencer los efectos de la inercia (los giros). El estudiante mejora la eficacia de reacción al integrarse con sus compañeros.	Generar en el estudiante el aprendizaje de los diferentes tipos de giro, de manera que le permita mejorar su desarrollo motriz, adicionalmente proponer actividades que, por medio de la cooperación, permitan tener integración y de esta forma disminuir las conductas disruptivas durante la clase de educación física.	Actividad con globos por equipos de 4, llevar globo cogidos de la mano. Actividad de circuito en donde los patrones de juego sean basados en el salto. Deberán hacer rollitos por el piso hasta llegar a los conos, y luego pararse y correr en zigzag entre ellos y por último saltar entre los aros.	Ruptura de normas.	Trabajo en equipo. Integración. Habilidades motrices. Cooperación. Diversión. Aprendizaje cooperativo.

**Fuente.** Elaboración propia

**Tabla 5.** Sesión 11 a 13

habilidades motrices lanzar y atrapar.					
Competencia	Desempeños	Propósito	Actividades	Dimensión conducta disruptiva	Dimensión juegos cooperativos
<p>El estudiante asocia las características de lanzar y atrapar y las aplica en diferentes prácticas deportivas reconociendo el trabajo en equipo que esto implica.</p> <p>El estudiante comprende el desarrollo de la motricidad gruesa necesaria para lanzar una pelota por encima de su cabeza usando las dos manos y usando su cuerpo para impulsar el objeto.</p>	<p>El estudiante se involucra con su ambiente y coordina sus extremidades para realizar acciones simultáneas en el lanzar.</p> <p>El estudiante colabora con sus compañeros lanzando y recibiendo pelotas con sus manos por encima de la cabeza y manteniendo el equilibrio.</p> <p>El estudiante logra agarrar la pelota en diferentes posiciones de brazos y luego realiza adecuadamente el lanzamiento de la pelota.</p>	<p>Atrapar: Mejorar en el estudiante, la coordinación específica óculo-manual y la percepción corporal con el fin de facilitar su habilidad de atrapar cooperando con sus compañeros para transportar o lanzar los objetos de manera adecuada, basándose en actividades que impliquen desarrollo de la creatividad con el fin de mejorar su desarrollo a la vez que se divierte.</p>	<p>Acciones dentro y fuera de un aro de gimnasia.</p> <p>En círculos grandes pasarse 1 balón, y luego ir aumentando el número de balones. Tendrá que tirar el balón al aire y luego recepcionar y salir a ponchar a su compañero de al lado.</p> <p>Tendrán que recibir el balón de su compañero de al lado, devolverlo y no dejarse atrapar.</p>	<p>Indisciplina.</p>	<p>Trabajo en equipo.</p> <p>Integración.</p> <p>Habilidades motrices.</p> <p>Solidaridad.</p> <p>Cooperación.</p> <p>Diversión.</p> <p>Creatividad.</p>

**Fuente.** Elaboración propia

**Tabla 6.** Sesión 14 a 16

Desarrollo de habilidades					
Competencia	Desempeños	Propósito	Actividades	Dimensión conducta disruptiva	Dimensión juegos cooperativos
El estudiante reconoce las características de lanzar y atrapar, y las aplica en diferentes prácticas deportivas. El estudiante concibe los ajustes perceptivo-motores complejos para atrapar con ambas manos y controlar una pelota o cualquier otro objeto aéreo, apoyándose en el trabajo en equipo y la cooperación.	El estudiante logra que desaparezca totalmente la reacción de rechazo hacia el objeto que debe atrapar. El estudiante logra atrapar la pelota con un movimiento simultáneo y bien coordinado. El estudiante logra integrar vínculo asertivo con sus compañeros para la solución de las actividades.	Atrapar: Desarrollar en el estudiante mediante el trabajo en equipo y la participación, el equilibrio y lateralidad, con el fin de mejorar sus destrezas en las habilidades motrices manipulativas, siendo participe también de la construcción del conocimiento de sus compañeros.	Meter goles a los compañeros del otro equipo, y evitar que ellos los meta en la portería. Se intercambian los roles, de portero y lanzador, constantemente incentivando el trabajo en equipo.  Se dividen los niños en dos equipos, ellos llevan una pelota en la mano y al que le lancen la pelota y les dé se convierten en roca - agachados en el suelo - y solo pueden ser salvados por el resto de sus compañeros cuando lo pasan por encima con el objetivo de que los niños trabajen en cooperación.	Conflicto.	Trabajo en equipo. Integración. Habilidades motrices. Solidaridad. Cooperación. Diversión. Aprendizaje cooperativo.

**Fuente.** Elaboración propia

## **Valoración de la propuesta por expertos**

Esta propuesta pedagógica nació desde el acercamiento a la práctica pedagógica que fue dada en el colegio Rodolfo Llinas I.E.D durante tres semanas antes de que comenzara la emergencia sanitaria por el COVID 19 en Colombia. En esta práctica se logró identificar las conductas disruptivas que se presentaban en el aula de clase y es por eso que se presentó la estrategia pedagógica propuesta en este trabajo. Puesto que con la pandemia no se logró continuar con la práctica pedagógica de manera presencial, se decidió enviar la propuesta por medio de juicio de expertos, teniendo en cuenta los criterios estipulados en una rúbrica diseñada, tales aspectos permiten el análisis evaluativo de la estructura teórica de la propuesta.

### **Criterios de selección.**

Los criterios que se tienen en cuenta a la hora de seleccionar a los expertos para la validación del proyecto son los siguientes:

Que la formación académica sea acorde con el área que se va a evaluar. En este caso debe ser profesional del área de educación física, recreación y deporte con formación post gradual de tipo maestría en el área de educación. De igual forma el experto debe haber realizado publicaciones a revistas científicas en educación y antecedentes académicos asociados a las asesorías de trabajos de investigación. finalmente, el experto debe tener experiencia mayor a diez años en la docencia académica.

## Rubrica para valoración por expertos

Como parte del trabajo realizado esta rúbrica tiene como objetivo evaluar la tesis propuesta de cómo los juegos cooperativos pueden llegar a disminuir las conductas disruptivas, todo esto con el propósito de establecer los criterios básicos y necesarios para cualificar cada variable que está presente en la misma. De esta forma la rúbrica permite evaluar de manera objetiva ya que los criterios de medición están explícitos dentro de la tabla.

**Tabla 7.** Rúbrica de evaluación

RÚBRICA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y CONCEPTUAL				
	Totalmente de acuerdo.	Parcialmente de acuerdo.	Parcialmente en desacuerdo.	Totalmente en desacuerdo.
Los fundamentos teóricos son suficientes para apoyar el diseño de la propuesta.				
Las redacciones de los fundamentos teóricos son adecuadas.				
Los fundamentos teóricos permiten establecer los propósitos educativos.				
La relación entre las dimensiones del problema y de la propuesta son pertinentes.				
Las competencias están adecuadamente redactadas.				

Los desempeños se corresponden con las competencias				
Los propósitos educativos se corresponden con los fundamentos y son desarrollados a través de los contenidos y las competencias.				
La relación del diseño de las actividades es pertinente.				
La fundamentación pedagógica es adecuada.				
<b>RECOMENDACIONES DEL EXPERTO</b>				

### **Mejoras a la propuesta pedagógica**

Se decidió mejorar los siguientes aspectos al documento según el juicio de los expertos.

Contextualizamos más el tipo de población de estudio en cuanto a su localidad en Bogotá, ya que

el experto no dice que se podría aportar un poco más a la estructura del documento y por otro lado

se lograría visibilizar y reflejar una problemática tan aguda no solo en nuestra ciudad como en el

país. De igual forma se corrigió el uso de algunas mayúsculas en algunos apartados y también se

ajustó la numeración de las tablas. De igual manera y por sugerencia de los expertos se pusieron

aspectos importantes en las recomendaciones del documento para que personas en otros escenarios puedan desarrollar la implementación de este proyecto de investigación.

### **Conclusiones**

La estructura para la propuesta pedagógica debe manejar fundamentos teóricos que determinen una analogía entre las dimensiones de la problemática, con su respectiva solución, permitiendo así analizar cuáles son las dimensiones de las conductas disruptivas, que pueden ser solucionadas desde las dimensiones de los juegos cooperativos.

En el transcurso de la investigación se pudo comprender la importancia del juego cooperativo y los efectos positivos que éste interpone en las actividades de clase, por medio de la integración, el trabajo en equipo, solidaridad y otros valores que facilitan el trabajo y permiten obtener resultados a fin de conseguir un bien común. Algo muy importante es el hecho de alejar la individualidad y propiciar de la unión una forma más fácil de lograr las cosas. Esto permite entender las virtudes de la unión y aleja los conflictos que se puedan generar por la competencia individual.

Al solucionar problemas de forma conjunta se genera un sentido de pertenencia e identificación colectiva. Un hecho que también permite a los estudiantes desenvolverse de mejor manera en un ámbito social, disminuyendo las probabilidades de conflicto o agresiones que puedan terminar en indisciplina o ruptura de normas. La cooperación entonces, permite crear un espacio de solidaridad que da pie a la implementación de aprendizajes colectivos como lo es el aprendizaje recíproco, que ayuda a que los mismos estudiantes sean parte activa en la corrección de sus errores, mejorando su propio rendimiento en el desarrollo de la clase de educación física.

Se pudo entender entonces que dirigir la clase orientada al juego cooperativo le permite a los estudiantes emplear mejores conductas, que a su vez no solo disminuye aquellas no deseadas, sino que fortalece los aspectos sociales y participativos, mejorando la proactividad y el espacio de aprendizaje.

### **Recomendaciones**

1. A Partir del presente trabajo de investigación se debe realizar un trabajo de campo para poder contar con pruebas confiables y validadas que permitan la demostración en una población determinada.
2. Se considera oportuno continuar con estudios relacionados con el análisis de las conductas disruptivas que están presente en la mayoría de aulas de clase a nivel mundial y de esta forma establecer intervenciones educativas pertinentes y eficaces con la realidad de la población.
3. Se considera importante realizar trabajos en equipo con los estudiantes y maestros que estén trabajando temas en común con el presente trabajo de tesis.
4. Extender la investigación entre el profesorado en educación física con el fin de promover los juegos cooperativos para poder reducir el comportamiento disruptivo que se presentan en los diferentes espacios educativos.
5. Abordar al estudiante o estudiantes que tienen conductas disruptivas de forma positiva y asertiva, sin caer en señalamientos públicos ni etiquetas producto de su conducta.



6. Hacer partícipes a los estudiantes con conductas disruptivas en la elaboración de las normas que se van a establecer en la clase.
7. Captar la atención del personal docente y de los administrativos de las instituciones para que tengan formación de forma periódicas y actualizada con información para la disminución de las conductas disruptivas.

## Bibliografía

- Alvarado, L. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Revista Universitaria de Investigación*(2), 187-201.
- Álvarez, Y. (22 de Noviembre de 2013). *La interacción social al realizar actividades psicomotrices*. Obtenido de La Psicomotricidad en los niños:  
<http://psicomotricidadcb.blogspot.com/2013/11/la-interaccion-social-al-realizar.html>
- Amei-Waece. (2016). *Solidaridad*. Obtenido de Waece:  
[http://www.waece.org/items/actividades\\_valores/nueva/37\\_solidaridad/](http://www.waece.org/items/actividades_valores/nueva/37_solidaridad/)
- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 13, 353-359.
- Arnal, L. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Labor.
- Arteaga, J., & Ballesteros, F. (2012). El juego cooperativo como estrategia didáctica, para mejorar la inclusión de un grupo de niños del grado sexto, de la IED Álvaro Gómez Hurtado. *Universidad Libre*, 5-86.
- Ayoví, J. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica*, 4(10), 75.
- Barajas, J., & Gutierrez, S. (2016). El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop. *Universidad Minuto de Dios*, 15-100.  
doi:[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS\\_BarajasJesusFabian\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4917/TEFIS_BarajasJesusFabian_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Bund, A. (2007). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Universidad de Darmstadt*, 2-16.
- Obtenido de
- [http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias\\_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/entrenamiento/aprendizaje.pdf)
- Caicedo, A. (2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista científica*, 4(10), 59-75.
- Capone, G. (Septiembre de 2007). Conductas disruptivas en el síndrome de Down. *Buenas Prácticas*, 24, 100-105.
- Carrasco, M. (Junio de 2006). Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.
- Castillo, F., & Mancilla, H. (Enero-Marzo de 2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 3(1), 1-15.
- Cerdas, E. (Julio-Diciembre de 2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. (U. e. Diálogo, Ed.) *Instituto de Estudios Latinoamericanos*, 3(2), 69-85.
- Cidoncha, V., & Diaz, E. (06 de Noviembre de 2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista digital*, 15(147), 5.
- Clavijo, O. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay. *Universidad Libre*, 4-64. Obtenido de
- <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

- Cobaleda, C., & Burgos, N. (Mayo de 2017). Juego cooperativo, conflicto y clima escolar. propone estrategias que ayudan a mejorar el clima escolar. *Universidad Pontificia Bolivariana*, 9-105.
- Competencias Básicas. (02 de Septiembre de 2009). *¿Aprendizaje cooperativo o aprendizaje colaborativo?* Obtenido de Desarrollo de las competencias básicas en Primaria y Secundaria:  
<https://competenciasbasicas.webnode.es/news/%C2%BFaprendizaje%20cooperativo%20o%20aprendizaje%20colaborativo%3F/>
- De la Orden, A., & Oliveros, L. (2001). Modelos de investigación del bajo rendimiento. (U. d. Madrid, Ed.) *Revista Complutense de Educación*, 12(1), 159-178.
- De Maio, A., & Nielsen, V. (2019). Autoagresiones en adolescentes atendidos en un hospital de alta complejidad. *Medicina Infantil*, XXVI(3), 262 - 266.
- Díaz, C. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital*, 15(147), 1-5.
- Enríquez, C., & Segura, A. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá. *Investigaciones Andina*, 654-666.
- Espouey, P. (Noviembre de 2019). Conductas disruptivas en aulas de primera infancia. *Fundación Brincar por un autismo feliz*, 3-42. Obtenido de <https://www.brincar.org.ar/wp-content/uploads/2020/04/Conductas-disruptivas-1.pdf>
- Fernández de Haro, E. (2010). Trabajo en equipo mediante el aprendizaje cooperativo. *Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación*, 1-15.

- Fernández, A. (1991). *Proceso administrativo*. San cristobal Mexico: Hermanos Sucesores.
- Fernández, J. A. (1991). *El proceso administrativo* (10 ed.). Hermanos sucesores.
- Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. *Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Colección Investigación N° 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003)*.
- García, M. (01 de Septiembre de 2015). El conflicto y sus tipos en el ambito escolar. *Revista Artista Digital*(60), 2172-4202.
- Gómez, E. (2015). El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D Nidia Quintero de Turbay. *Universidad Libre*, 10-113. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8494/Erika%20Gomez%20proyecto%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gòmez, L., & Porras, A. (2013). El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla . *Universidad Nacional del Centro del Perú* .
- Gordillo, E., & Gamero, G. (2013). Agrupamiento escolar y frecuencia de conductas disruptivas en estudiantes de segundo de secundaria de Arequipa. *Revista de Investigación [de la Universidad Católica San Pablo]*, 67-94.
- Gordillo, E., & Rivera, R. (septiembre-diciembre de 2014). Conductas disruptivas en estudiantes de escuelas diferenciadas, coeducativas e inter educativas. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación*

- y *Educadores*, 17(3), 427-443. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83433781002.pdf>
- Hawton, K., & Saunders, K. (2012). Self-harm and suicide in adolescents in adolescents. *Lancet*, 2373-2382.
- Ibáñez, P., & Vázquez, M. (2019). Adolescente con autolesiones no suicidas en un entorno de adversidad psicosocial. *Presentación de casos clínicos*, 85-89.
- Jara, M., & Olivera, M. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista JANG*, 7(2), 22-35.
- Jaramillo, L. (2006). Investigación y subjetividad: la complementariedad como posibilidad para investigar en educación. *Universidad Tras Os Montes e Alto Douro*.
- Johnson, D., & Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. 5-64.
- Junco, L. (2019). conductas agresivas en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa 20374 San Bartolomé - Santa María. *Universidad Nacional José Faustino*, 11-56.
- Justiniano, M. (09 de Diciembre de 2015). Las conductas disruptivas y los procesos de intervención en la educación secundaria obligatoria. *Boletín Virtual*, 20-33.
- Londoño, L. (08 de Enero-Junio de 2009). La atención: Un proceso psicológico Básico. *Pensando Psicología*, 5(8), 91-100. Obtenido de  
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20sostenida%3A%20es%20la,por%20un%20tiempo%20mucho%20mayor.>

- Manjón, D. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. *CIDD*: , 1-9.
- Martínez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. *Agenda académica. Agenda Académica*, 7(1), 27-37.
- Martínez, O. (Enero-Junio de 2011). La diversión y el trabajo académico como fuentes de las identificaciones de los jóvenes en sus grupos de pares. (U. V. Instituto de Investigaciones en Educación, Ed.) *Revista de Investigación Educativa* 12.
- Martínez, O. G. (12 de 01 de 2011). La diversión y el trabajo académico como fuentes de las identificaciones de los jóvenes en sus grupos de pares. *Revista de investigación educativa*, 21.
- Medina, N., & Velázquez, M. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. (U. S. Perú, Ed.) *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181.
- Mejía, E. (2006). , El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica. *Universidad de Antioquia*. Obtenido de [http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07\\_el\\_juego\\_cooperativo.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf)
- Narváez, J., & Obando, L. (2020). Conductas disruptivas en adolescentes en situación de. *Psicogente*, 23(44), 1-22. Obtenido de file:///C:/Users/Ivan/Downloads/3509-Texto%20del%20art%C3%ADulo-14285-2-10-20200827.pdf
- Omeñaca, R., & Puyuelo, E. (2001). “Explorar, jugar y cooperar”. En *La cooperación como alternativa en educación física*. Barcelona : Paidotribo.

- Osorio, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en la escuela telesecundaria de Aculco. (U. A. México, Ed.) *Ra Ximha*, 12(3), 415-431. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811029>
- PEI. (2017). Colegio Rodolfo Llinás I.E.D. *LA FORMACIÓN ACADÉMICA COMO PILAR FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO Y PROGRESO DEL SER HUMANO*, 4-58.
- Pérez Triviño, J. (2011). “Mejoramiento genético y deporte”. *Más allá de la Salud. Intervenciones de mejora en humanos, Deusto, Cátedra Derecho y genoma humana.*
- Pérez, E. (2001). *Juegos Cooperativos: Juegos para el encuentro* . Obtenido de efedoprtres : <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Prieto, M. (2010). Habilidades motrices básicas. innovación y experiencias. 6(37), 1-10.
- Prieto, M. A. (Diciembre de 2010). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencias*, 6(37), 10.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. (U. d. Vasco, Ed.) *Revista de Psicodidáctica*(14), 5-39.
- Rodríguez, G., & Salina, J. (2012). Los juegos cooperativos como componente curricular del area de educacion fisica para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera. *Universidad Pedagógica Nacional*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/2766>



- Sáenz, F. (26 de Agosto de 2005). El trabajo en equipo, características y factores de implementación: Un comparativo de empresas industriales en España. *CENTRO DE INVESTIGACIONES Y DESARROLLO CIENTÍFICO*, 507-531.
- Sáenz, F. (2005). El trabajo en equipo, características y factores de implementación: Un comparativo de empresas industriales en España. *centro de investigación y desarrollo científico.*, 3(2), 531.
- Salas, M. (Noviembre de 2004). El fracaso escolar: estado de la cuestión. Estudio documental sobre el fracaso escolar y sus causas. *1º Congreso Anual sobre Fracaso Escolar Palma de Mallorca*, 9-10.
- Sciutto, M. (2015). Indisciplina en los primeros años del ciclo secundario . *Universidad Abierta Interamericana* .
- Solar, E. (12 de 01 de 2009). *Cooperación*. Obtenido de Educación Física I:  
<http://educacionfisicauno.blogspot.com/2009/01/cooperacin.html>
- Taylor, S. (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona : Paidós.
- Torres, L. (Marzo de 2020). estudio de caso sobre las conductas disruptivas en estudiantes de enseñanza básica. *Universidad de Concepción*, 5-90.
- Valencia, J. (2010). Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial. *Universidad Tecnològica de Pereira* , 7-101.

Velázquez, C. (2005). El aprendizaje cooperativo en Educación Física: qué, para qué, porqué y cómo. Obtenido de <http://feadef.iespana.es/valladolid/035.%20carlos%20velazquez.pdf>.

Consultado de la World Wide

Velázquez, C. (2015). La pedagogía de la cooperación en educación física. *Revista de Educación Física para la paz*, (10), 3-22.

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.

*Universidad Católica de Argentina*, 1-95.

## Anexos

### Matriz analítica del diario de campo – elementos iniciales

Sesión	Tema o subtema desarrollado	Anotaciones de interés	Interpretación (problema detectado)	Categorías	Concepto (teoría)	
1	Habilidades básicas del movimiento	“fueron poco a poco perdiendo la atención y comenzaban a gritar todos al tiempo por esta razón no logre captar su atención permanente”	El grupo le cuesta prestar atención y se ve indisciplina.	Conducta disruptiva	se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo. (Capone, 2007)	Control: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ouchi, 1997) Conducta: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de

						estímulos. (Ciudad maestro, 1998)
		“comenzaron a acercarse todos a preguntarme o a querer ser escuchados sin esperar un su turno”	En el grupo se presenta indisciplina.	Conducta disruptiva	se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo. (Capone, 2007)	Control: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ouchi, 1997) Conducta: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ciudad maestro, 1998)
		“los niños no estaban atentos y por eso se presentaban accidentes durante la clase de educación física”	Por falta de atención se pueden presentar accidentes en clase.	Atención sostenida	Es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea, se utiliza para realizar actividades por largos periodos. es también la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo	Conducta: Atención focalizada: es una función básica para la realización de nuevos aprendizajes; se refiere a la habilidad para dar una respuesta discreta simple y de manera estable ante uno o varios estímulos. Es también la habilidad para enfocar la atención a un estímulo (Mateer, 2001)

					prolongado. (Mateer, 2001)	
		“aunque por momentos había tropiezos con diferentes pequeños que no querían participar”	Se aprecian desobediencia en algunos estudiantes.	Conducta disruptiva	se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo. (Capone, 2007)	Control: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ouchi, 1997) Conducta: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ciudad maestro, 1998)
		“luego al tener que regresarlos al salón fue un trabajo complicado ya que los niños no querían regresar y no obedecían”	Se aprecia un problema de obediencia.	Conducta disruptiva	se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo. (Capone, 2007)	Control: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ouchi, 1997) Conducta: se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno y por tanto con su mundo de estímulos. (Ciudad maestro, 1998)
		“los niños no prestaban atención y no participaban en las actividades propuestas en clase”	Falta de interés y de respeto en la clase.	Atención	Significa aceptar el valor humano del hombre y esta aceptación exige o merece llevarlo hacia su mayor valiosidad, por eso la persona que no respeta no esta en	Percibir Respeto Valores

					condiciones ni de percibir, ni tampoco de vivir, una persona irrespetuosa es ciega a los valores y le resulta ajena la tarea de humanizarse. (Camps, 1998)	
		“en el salón se encontraban 3 alumnos que promueven el desorden y lastiman a sus compañeros, esto fue el impedimento para que la clase se pudiera dictar de la mejor manera”	Falencias en manejo de grupo. Debilidades en la formación en casa	Conducta agresiva		
2	Habilidades básicas de movimiento.	“cuando llegamos a nuestro espacio designado los niños comenzaron a dispersarse y fue un poco complicado volver a generar orden”	Los niños presentan falta de concentración.	Atención	Es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea, se utiliza para realizar actividades por largos periodos. es también la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente	

					durante un periodo prolongado. (Mateer, 2001)	
		“note que durante las actividades los niños perdían el interés en muy poco tiempo”	Búsqueda de actividades adecuadas para la edad de los niños.	Aprendizaje	(Driver, 1989; Fensham et al. 1994) sostienen que el aprendizaje es un proceso dinámico en el cual los estudiantes construyen el significado de forma activa, partiendo de sus experiencias reales en conexión con sus conocimientos anteriores.	Proceso Experiencia Conocimientos
		“se interrumpió el trabajo con niños puesto que algunos estaban llorando porque extrañaban a sus familiares”	Apego de los niños hacia los papás	Adaptación		
		“en los juegos donde ellos debían correr, corrían muy lejos de donde era la práctica y volver a colocarlos en orden era difícil y se perdía mucho tiempo en esta labor.”	Los niños no prestaban atención a las órdenes que se les daban.	Atención	es una condición que posee el ser humano mediante la cual puede discriminar los miles de estímulos que percibe por tal motivo el nivel de la misma no debe sobrepasar los límites máximos que llevan al cansancio o fatiga ni unos mínimos que lleven al estudiante al aburrimiento y a la distracción. (Tamayo, 2017)	Estímulos: Distracción:

--	--	--	--	--	--	--

CATEGORIA	NUMERO QUE SE REPITE	SITUACIONES	CONCEPTO
Conducta disruptiva	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “fueron poco a poco perdiendo la atención y comenzaban a gritar todos al tiempo por esta razón no logre captar su atención permanente”</li> <li>2. “comenzaron a acercarse todos a preguntarme o a querer ser escuchados sin esperar un su turno”</li> <li>3. “aunque por momentos había tropiezos con diferentes pequeños que no querían participar”</li> <li>4. luego al tener que regresarlos al salón fue un trabajo complicado ya que los niños no querían regresar y no obedecían</li> </ol>	se refiere a un patrón de descontrol de la conducta, observable, capaz de desorganizar tanto las actividades interpersonales como las de grupo. (Capone, 2007)
Atención	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. los niños no estaban atentos y se presentaban accidentes durante la clase de educación física.</li> </ol>	Es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o

		<p>2. “los niños no prestaban atención y no y no participaban en las actividades propuestas en clase”</p> <p>3. “cuando llegamos a nuestro espacio designado los niños comenzaron a dispersarse y fue un poco complicado volver a generar orden”</p> <p>4. “en los juegos donde ellos debían correr, corrían muy lejos de donde era la práctica y volver a colocarlos en orden era difícil y se perdía mucho tiempo en esta labor.”</p>	<p>repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea, se utiliza para realizar actividades por largos periodos.es también la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo prolongado. (Mateer, 2001)</p>
Aprendizaje	1	<p>“note que durante las actividades los niños perdían el interés en muy poco tiempo”</p>	<p>(Driver, 1989; Fensham et al. 1994) sostienen que el aprendizaje es un proceso dinámico en el cual los estudiantes construyen el significado de forma activa, partiendo de sus experiencias reales en conexión con sus conocimientos anteriores.</p>



Adaptación	1	“se interrumpió el trabajo con niños puesto que algunos estaban llorando porque extrañaban a sus familiares”	
------------	---	--	--

## Hojas de vida validación por expertos

Evaluador N°1: Nombre:	Rubén Darío Torres Ramírez
Estudios:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, UPN</li> <li>-Especialización en Pedagogía y Didáctica de la Educación Física,</li> <li>-Especialización en Pedagogía y Docencia Universitaria, USB</li> <li>-Maestría en Sociología de la Educación, UPN</li> <li>-Doctorando en Educación, UBC</li> </ul>
Publicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Origen del deporte en el contexto escolar. Revista Lúdica Pedagógica nº 9 (2003).</li> <li>-Relación teoría – práctica en la enseñanza de la Educación Física. UPN (2004).</li> <li>-Por una formación ciudadana crítica y emancipada. Redipe (2019).</li> </ul>
Experiencia laboral	<p>Docente de educación física en varios colegios de Bogotá, desde 1990 hasta 2005.</p> <p style="text-align: center;">Docente universitario desde 2007 hasta la actualidad.</p>

Evaluador N°2 Nombre:	Paola Andrea Cifuentes Castañeda
Estudios:	<p>Doctorado en Educación, Universidad de la Sabana, Segundo año en curso (2021)</p> <p>Maestría en Educación, con énfasis en Educación para el Conocimiento Social y Político, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Año 2011</p> <p>Especialización en Gerencia y Proyección Social de la Educación, Universidad Libre, Año 2012</p> <p>Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, Universidad Libre, Bogotá, Año 2009</p> <p>Wall Street Institute – School of English. Nivel: Waystage 3, Bogotá, Año 2010</p>
Experiencia investigativa:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Panel de egresados "interdisciplinariedad" Invitada como egresada de la facultad de ciencias de la educación. V encuentro semilleros-estudiantes de investigación Universidad libre seccional Bogotá mayo 26, 27 de 2010</li> <li>Grupo de investigación educación física y desarrollo humano. Investigadora principal del semillero: humanismo, sociedad y educación física desde el año 2007 (Grupo Categorizado en Colciencias - B) Proyecto en curso: El desarrollo de las funciones ejecutivas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la formación de educadores: las claves para educar en la no violencia,</li> </ul>

<b>Evaluador #3</b> Nombre:	<b>Jorge Humberto Arrieta</b>
<b>Estudios.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Licenciado en educación física, recreación y deporte. Bogotá. 31/08/1994</li> <li><b>Postgrados:</b></li> <li>• UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA. Especialista en Docencia Universitaria. Bogotá. 10/12/2006</li> <li>• UNIVERSIDAD LIBRE Especialista en Gerencia y Proyección Social de la Educación Bogotá. 12/12/2012</li> <li>• UNIVERSIDAD LIBRE Magister en Educación con Énfasis en Gestión Educativa. Bogotá. 13/12/2013</li> </ul>
<b>Experiencia laboral universitaria.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente de atletismo de pista y campo. facultad de educación física militar. Escuela Militar de Cadetes “General José María Córdova” Bogotá, D.C. 2006-2019.</li> <li>• Decano (e) facultad de educación física militar. Escuela Militar de Cadetes “General José María Córdova” Agosto l Noviembre Bogotá, D.C. 2010</li> <li>• Coordinador instrucción militar práctica. Escuela Militar de Cadetes “General José María Córdova” Bogotá, D.C. 2004-2006.</li> <li>• docente de atletismo-práctica pedagógica. Universidad Libre Bogotá, D.C. 2006 – 2019.</li> <li>• Docente. Escuela Militar de Cadetes “General José María Córdova “Bogotá, D.C. 2003 – 2019.</li> </ul>
<b>Experiencia laboral.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente. Universidad Libre Bogotá, D.C. 2006 – 2019.</li> <li>• Director. Programa de entrenamiento deportivo. CENDA. Bogotá, D.C. 2007</li> <li>• Docente. Universidad pedagógica Nacional. Sede Valle de Tensa. 2008</li> <li>• Director escuelas de formación deportiva. Deporte Total Inc. Tampa – Florida. USA. 1999 – 2003</li> <li>• Entrenador de Patinaje de velocidad de Bogotá y Selección Colombia. Bogotá, 1992-1999</li> </ul>