

LOS JUEGOS DE CONJUNTO COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6-01 DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII DEL MUNICIPIO DE PURISIMA CORDOBA

EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA

LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ

CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

SAN MARCOS / SUCRE

2019

LOS JUEGOS DE CONJUNTO COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6-01 DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII DEL MUNICIPIO DE PURISIMA CORDOBA

EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA

LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ

CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ

Tesis de grado para la obtención del título en
Licenciatura en Educación física recreación y deportes.

Asesor:

Esp. Omaira de Jesús García

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
SAN MARCOS / SUCRE

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Rionegro, octubre de 2019

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, GLADIMITH, LOPEZ CASTRO por brindarme su apoyo y demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

Leonardo Luis Barboza López

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; De igual forma, dedico esta tesis a mi madre NORIS DEL CARMEN HERNANDEZ OROZCO, que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

Cesar Augusto Vergara Hernández

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, a mis padres, a quienes con su apoyo lograron darme el esfuerzo y la constancia que necesitaba este proyecto, a las personas que colaboraron con sus consejos y asesoría y que de alguna forma se vieron involucrados en hacer parte de este trabajo, también a mi dedicatoria que hizo que se cumplieran mis metas.

Emerson David Barboza Barboza

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
1. ANTECEDENTES	12
1.1. Antecedentes internacionales	12
1.2. Antecedentes Nacionales	13
1.3. Antecedentes locales	18
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	22
4. JUSTIFICACIÓN	23
5. OBJETIVOS	25
5.1. Objetivo general	25
5.2. Objetivos específicos	25
6. MARCO TEÓRICO	26
6.1. El juego	26
6.2. Principales funciones del juego	26
6.3. Los juegos, una posible taxonomía	27
6.3.1 <i>Juegos activos</i>	27
6.3.2 <i>Juegos pasivos</i>	27
6.3.3 <i>Juegos competitivos</i>	27
6.3.4 <i>Juegos tradicionales</i>	28
6.3.5 <i>Juegos populares</i>	28
6.3.6 <i>Juegos de rol</i>	28
6.4. Juegos y deportes de conjunto	28
6.5. La lúdica y el desarrollo escolar	30
6.6. La convivencia escolar	32
6.6.1 <i>La motivación escolar y el papel de la convivencia</i>	32
6.7. Marco legal	42
6.7.1 <i>Ley 181 de enero 18 de 1995</i>	42
6.7.2 <i>Principios fundamentales Educación física</i>	43
7. DISEÑO METODOLOGICO	44

7.1.	Enfoque de investigación	44
7.2.	Método de investigación	44
7.3.	Técnicas de recolección de la información	45
7.4.	Población objeto de estudio	45
7.4.1	<i>Muestra</i>	45
7.5.	Fases del proceso de investigación	46
8.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	47
8.1.	Encuesta a estudiantes	47
8.2.	Propuesta de intervención	55
8.3.	Evaluación del proceso desarrollado	63
9.	CONCLUSIONES	64
10.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
	ANEXOS	69

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1 Prevalencia conflictos en el aula.	48
Gráfica 2 Presencia maltrato verbal	48
Gráfica 3 Niveles de incidencia riñas	49
Gráfica 4 Incidencia trabajo en equipos	50
Gráfica 5 Percepción uso de la E.F.R.D.	50
Gráfica 6 Prevalencia violencia escolar	51
Gráfica 7 Pertenencia a procesos formativos	52
Gráfica 8 Tratamiento formativo de los conflictos	52
Gráfica 9 Percepción de necesidad de cambio	53
Gráfica 10 Principales causas personales del conflicto	53

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Síntesis de gestión de las encuestas	47
Tabla 2 Primera fase proceso de intervención	73
Tabla 3 Segunda fase de intervención	73
Tabla 4 Tercera fase de intervención	74
Tabla 5 Cuarta fase de intervención	74
Tabla 6 Quinta fase de intervención	75

LISTA DE ILUSTRACIONES

	Pág.
Ilustración 1 Descriptor visual primera actividad	56
Ilustración 2 Descriptor visual segunda actividad	57
Ilustración 3 Descriptor visual tercera actividad	58
Ilustración 4 Descriptor visual cuarta actividad	59
Ilustración 5 Descriptor visual quinta actividad	60
Ilustración 6 Descriptor visual sexta actividad	61
Ilustración 7 Descriptor visual séptima actividad	62
Ilustración 8 Encuesta a estudiantes gestionada	69
Ilustración 9 Descripción desarrollo de encuesta	70
Ilustración 10 Gestión de la encuesta por participantes	70
Ilustración 11 Desarrollo juegos de conjunto	71
Ilustración 12 Registro equipo de investigación	71
Ilustración 13 Trabajo asistido a grupos.	72
Ilustración 14 Desarrollo juegos en conjunto	72

INTRODUCCIÓN

La mala convivencia y la intolerancia son factores asociados al fenómeno social que se evidencia en las instituciones educativas de nuestro país; en este caso, las malas relaciones interpersonales son un problema de conducta que genera abusos y maltratos entre compañeros de diferentes géneros de un mismo grupo o grado y en ocasiones hasta en los diferentes grados en los diferentes encuentros que se generan en la hora de descanso.

La investigación se encuentra encaminada a mejorar la convivencia o relaciones interpersonales que se presentan, y en específico, en el grado 6°-01 de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Purísima en el departamento de Córdoba. Por medio de estrategias que cumplan con todos los requisitos, con el fin de mejorar y al mismo tiempo de prevenir las malas relaciones interpersonales, ya que estas, se pueden presentar de diferentes maneras, como son: por amistades, por la familia y/o relacionados, por los compañeros de estudio y docentes, por algún vínculo social y/o cultural, etc.

Por otra parte, los juegos de conjunto crean un clima afectivo, el cual hace que cada persona se sienta libre de la lucha por el resultado y libre para buscar soluciones en un ambiente armónico. De este modo, el proyecto de investigación, busca posibilitar nuevas relaciones interpersonales significativas entre los estudiantes por lo que se hace importante, socializar y encontrar un camino que lleve a la comunión, dándole término a la venganza, la falta de oportunidades; ya que es por esta razón, la cual ha determinado que los juegos de conjunto son un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo, presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de clase.

1. ANTECEDENTES

La convivencia en el ambiente educativo es de mucha importancia ya que permite el desarrollo social de los niños y niñas y aumenta la auto confianza y la confianza colectiva. Cuando se vivencian conflictos en las aulas, las victimas generalmente se alejan de los demás compañeros y prefieren el individualismo y muestra siempre desconfianza hacia sus semejantes, lo que muestra gran preocupación por parte de los docentes, directivos y padres de familias en las comunidades educativas.

Desarrollar proyectos que ayuden a mejorar la convivencia en la escuela es fundamental, de tal forma que se pueden encontrar algunas propuestas desarrolladas en diferentes niveles educativos tanto por parte de estudiantes universitarios como profesionales y en distintas instituciones de educación superior en las que se pueden destacar las siguientes

1.1. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional conviene citar la experiencia de formación desarrollada por Leticia Osornio Callejas, inscrita a la facultad de educación de la Universidad Autónoma indígena de México, titulada “Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia, paz y armonía: Descripción de una experiencia en una escuela de Aculco” trabajo desarrollado en el año 2016, que se fijó como objetivo central recuperar la experiencia de los juegos cooperativos, cruzando el trabajo con procesos de desarrollo en los ámbitos de la convivencia y la paz.

Para la consolidación de este trabajo la autora recurre a un enfoque mixto, en el que integra elementos de la investigación cualitativa como lo son las entrevistas y las observaciones no participantes; con otros propios de una visión cuantitativa como las gráficas, encuestas y estudios estadísticos; sin embargo se presta un especial cuidado al componente cualitativo en la medida que se proyecta una intervención, en lo social y lo formativo, que movilice la comunidad y mejore su

forma de relacionarse con sus compañeros, docentes y comunidad, mostrando una clara inclinación hacia el desarrollo de nuevas formas de relacionamiento social y cultural.

En este sentido el desarrollo metodológico se enfocó en actividades como talleres lúdicos y de integración gracias a los que las personas se vincularon y unieron como grupo, superaron sus diferencias y compartieron en un ambiente de sana convivencia; de ahí que la autora destaque como resultados principales: la excelente disposición del grupo al desarrollo de las actividades, la generación de espacios de diálogo y de convivencia en el aula de clase, fortalecimiento de las actividades académicas, especialmente en lo que se refiere al trabajo en equipo, las áreas socio – humanísticas y los aprendizajes desde el componente del ser.

Esta investigación aporta al presente estudio en la medida que permite identificar rasgos y variables permanentes de la población rural en lo que respecta a la convivencia escolar, igualmente aporta elementos desde lo teórico y conceptual que sirven de complemento a los marcos de referencia fijados por sus autores; finalmente, y desde la perspectiva metodológica el documento propone el desarrollo de talleres y actividades de aula que pueden ser emuladas y adaptadas al contexto que nos convoca, generando un ejercicio de triangulación de las actividades y a la par una revisión de las prioridades formativas del contexto internacional versus las motivaciones del contexto nacional.

1.2. Antecedentes Nacionales

El primer antecedente a mencionar emana de la facultad de educación de la Universidad del Tolima, en el año 2016, donde los estudiantes de pregrado Jennifer Jaramillo Renteria, Ronald Javier Báez López y Yerlin Deison Velásquez Copete, desarrollaron un trabajo investigativo para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil titulado “El Juego, Estrategia Pedagógica Para Erradicar La Agresividad Y Formar En La Sana Convivencia En Los Niños Y Niñas De Grado 1° De Básica Primaria”

Este proyecto investigativo se desarrolla con el fin de generar soluciones pedagógicas en los diferentes conflictos, llegando a exaltar los derechos humanos, la justicia y la equidad mediante actividades implementadas a través del juego, para que los niños y niñas interioricen las competencias ciudadanas, no solamente para acatarlas sino para hacerlas respetar en sus distintos contextos, llámese escolar, familiar o simplemente en las interacciones con sus compañeros y compañeras.

Dentro de los objetivos principales se puede resaltar el Integrar al padre de familia y comunidad educativa en los procesos de mejoramiento de la sana convivencia de los niños y niñas, ya que el acompañamiento desde la casa es fundamental para el mejoramiento de los pequeños y su fortalecimiento en el plantel educativo por parte de los docentes, directivos y sus mismos compañeros y compañeras de clases.

De igual manera se hace interesante que se encuentra plasmado dentro de sus objetivos Contribuir al plan de estudios de la institución educativa con estrategias pedagógicas que ayuden a fortalecer los procesos socio afectivos en los niños menores de 7 años, esto muestra que si se desea que las estrategias alcancen buenos resultados en los estudiantes se deben respetar los espacios pertinentes para dichas actividades e incluir en su plan de estudios.

Este proyecto fue fundamental para el desarrollo de las dimensiones del ser humano, logrando la transversalidad al proyecto educativo, teniendo en cuenta que desde el MEN se plantea la calidad de la sana convivencia y catedra de la paz, como medio de las interacciones del aula, del cual depende el desarrollo del pensamiento de nuestros estudiantes.

Se promovieron espacios donde los padres de familia interactuaron en la educación de sus hijos fortaleciendo la sana convivencia a través de las actividades propuestas, demostrando interés

por los procesos y avances de los niños y niñas, donde se tuvo en cuenta que la familia es el primer espacio educativo y un sistema emocional pluri-generacional que actúa como organización social en la que se establecen relaciones interpersonales complejas y se transmiten creencias, valores, actitudes, normas de conducta y estilos de vida.

Con respecto a lo anterior este antecedente aporta elementos importantes como el tener en cuenta la participación de los padres de familia en los procesos educativos como apoyo para mejorar la convivencia, desarrollando valores y normas de conducta que lo hará mejor persona y llevará a lo largo de su vida.

Otra propuesta desarrollada para minimizar los problemas de convivencia en los estudiantes viene titulada “Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales De Los Estudiantes Del Grado 301 Del Colegio Nidia Quintero Turbay” implementada por Oscar Mauricio Clavijo Vásquez, estudiante de pregrado en la universidad Libre de Colombia, Bogotá (2015) en el programa Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

Los objetivos de esta propuesta se centran en diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes donde se pueda categorizar las relaciones interpersonales que se generan entre estudiantes para detectar conductas agresivas y violentas, así como también aplicar la estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar dichas las relaciones.

Tomar este proyecto como referencia es muy interesante, porque este se centra en las relaciones interpersonales entre los estudiantes, lo cual es uno de los fenómenos más frecuentes, ya que el problema es muy evidente y aún perturban las instituciones educativas. De esta manera como estrategia, se escogen los juegos cooperativos, puesto que ellos permiten la interacción entre

estudiantes y con su medio, de una forma creativa, emotiva, dado que es una actividad en la cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo; creando así, un espacio donde se presente la cooperación y la colaboración de los estudiantes, permitiendo encontrar una solución al problema, dejando las puertas abiertas a la convivencia; como dice un gran personaje: King, Martin Luther King: "Hemos aprendido a volar como los pájaros.

La aplicación de esta propuesta genera muy buenos resultados y aceptación por la población estudiantil a la que fue aplicada, y según el autor se puede evidenciar el comportamiento de los niños con el programa de juegos cooperativos; basan su comportamiento en métodos solidarios con sus compañeros, además empiezan a respetar su opinión y aportan soluciones a problemas entre ellos, evitando que se tornen más egoístas e irrespetuosos.

Además, señala que la escuela es uno de los espacios donde el niño pasa la gran mayoría de su tiempo, donde él espera aprender y a la vez disfrutar con los compañeros. El aula no es el único lugar donde se aprende, sino también en el patio donde la imaginación y las ganas de sentir el niño que se lleva dentro, por medio del juego sobresale. Una de las mejores maneras de aportar, es por medio del juego cooperativo, para trabajar los valores e incentivar a los niños a la convivencia pacífica.

El estudio y análisis de este antecedente aporta un punto muy importante al proyecto y se trata de la relación interpersonal entre los estudiantes, poder convivir en paz el uno con el otro en el mismo espacio y poder disfrutar de su compañía respetando sus diferencias, es este el centro de investigación y se puede tomar de él algunos elementos temáticos y conceptuales en el uso del juego para trabajar los valores y la convivencia.

Por último, se hace referencia al proyecto “Juego Cooperativo, Conflicto Y Clima Escolar” realizado por Catalina Cobaleda Perez, Norelba Burgos Castañeda y Remberto Conde Forero desarrollado para optar el título de Magíster en Educación en la Universidad Pontificia Bolivariana, Puerto Carreño (2017). Esta propuesta tiene como objetivo principal establecer el juego cooperativo como estrategia pedagógica en la mediación de conflictos y mejora del clima escolar.

Lo interesante en este proyecto es que no solo hace responsable al área de educación física, sino que desde cualquier área se pueden implementar los juegos o actividades grupales que favorezcan la convivencia mediante los ejes transversales.

Los autores hacen énfasis en que para el buen desarrollo del proceso es necesario no solo el interés del investigador o docente encargado sino también el apoyo de toda la comunidad educativa (docentes, directivos, estudiantes y padres de familias), en este caso la comunidad educativa estuvo motivada en el desarrollo de las actividades lúdicas pedagógicas propuestas por el grupo de investigadores pues responde a una necesidad sentida por los estudiantes como es tener acceso a clases motivadoras que despierten el interés por obtener nuevos conocimientos en ambientes agradables.

La propuesta pedagógica “Juegos Cooperativos” fue incluida en la malla curricular para generar espacios para la implementación de esta valiosa herramienta en el campo educativo, la cual pretende transformar poco a poco la parte comportamental y cognoscitiva que conlleva al mejoramiento del desempeño académico de las personas implicadas en la investigación, para que luego trascienda al resto de la sociedad.

El tener en cuenta este antecedente aporta la concepción de llevar a cabo espacios cooperativos mediante juegos desde el área de la educación física y hacer partícipe del proceso a las demás áreas del conocimiento mediante proyectos transversales, promoviendo más espacios en

las instituciones donde la interacción con los demás y la necesidad de la buena convivencia se hace evidente, con esta acción se compromete a la institución en general para alcanzar un objetivo común.

1.3. Antecedentes locales

En los antecedentes locales se tiene como referencia el proyecto titulado “Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares” realizado por Beatriz Mejía López, estudiante del último semestre del programa Licenciatura en educación física en la Universidad de Antioquia, Medellín (2016).

El objetivo principal de este proyecto es reducir las conductas agresivas que en la clase de Educación Física de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, a través de la aplicación de los juegos cooperativos, con el fin de mejorar el ambiente escolar.

Esta propuesta argumenta que la agresión física es una conducta que adquiere el ser humano impulsado por el deseo de ejercer poder sobre algo o alguien, para lo cual se vale de cualquier medio, sin importar el daño que está haciendo a los demás.

Las posibles consecuencias que puede desencadenar la no-detención temprana de la agresión física en los niños y la vivencia de las continuas paleas y/o agresiones físicas entre éstos en la clase de Educación Física, han inquietado al maestro encargado del estudiantado, y lo han impulsado a buscar dentro de los contenidos propios de la Educación Física, un elemento que cuya aplicación sirva como estrategia para ayudar a mejorar la calidad de vida de los niños, reduciendo en forma considerable, los altos niveles de agresión física en ellos.

Es por ello que éste estudio ha identificado en los juegos cooperativos la estrategia para ayudar a reducir los niveles de agresión en los niños de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, ya que su componente de interacción constante entre compañeros y adversarios, “permite

el proceso de formación en cada estudiante a partir de la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión, haciendo énfasis en valores como el respeto y la tolerancia”

Los resultados de la investigación afirman que los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de este logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia.

Este antecedente aporta al proyecto aspectos conceptuales sobre la agresión física en los seres humanos bajo ciertas circunstancias, sobre todo por la intolerancia y la no aceptación de las diferencias que existen entre una persona y otra. Enseñar a los estudiantes que existen muchas alternativas para la resolución de conflictos muy diferentes a la agresión y que puede ser mucho más efectiva debido a que la agresión puede causar mucha más agresión, sin embargo, existen métodos mucho más efectivos como el diálogo, la concertación, la aceptación de las diferencias que se puede ir sembrando en los estudiantes mediante procesos educativos y los juegos cooperativos o de conjunto.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La institución educativa Juan XXIII del municipio de purísima, se encuentra ubicada en el bajo Sinú del departamento de córdoba, esta institución cuenta con 2000 estudiantes, incluyendo preescolar, básica primaria y secundaria, este instituto acoge a la mayoría de los estudiantes que van en busca de una educación integral, gran parte de estos estudiantes son de caseríos, veredas, corregimientos y pueblos aledaños al municipio.

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes del grado 6-01 de esta institución educativa y la observación participante por parte del grupo investigador se pudo analizar la situación en la que se encontraban los estudiantes con respecto a la convivencia, identificando que esta no es la adecuada, dentro y fuera del aula de clase, algunos individuos presentan diferencias, se maltratan verbal y físicamente entre si ocasionan distracción en las clases, esto debido a la no enseñanza o puesta en práctica valores como la tolerancia y la conciliación.

En las horas del descanso el desorden es inevitable, se puede observar algunos individuos del grado 6º-01 corriendo por los pasillos y por áreas no autorizadas para transitar como las zonas verdes, algunas veces se han encontrado trepando árboles, practicando acrobacias, juegos inadecuados, colocando en peligro sus vidas y la de los demás compañeros, no solo los alumnos del grado 6 01 se ven afectados por estos problemas, también se afectan a otros compañeros de la institución.

De igual manera al momento del refrigerio escolar se forma desorden y discusiones al momento de ordenarse para recibirlo, al estar aglomerados, en el rose del uno con el otro algunos se empujan, pelean y mencionan palabras no adecuadas para dirigirse a sus compañeros.

Es evidente la necesidad de fortalecer los vínculos efectivos entre compañeros, sembrar en ellos valores que fomenten la buena convivencia y valorar las diferencias, sentir la necesidad del otro para vivir en armonía y el fortalecimiento de actividades grupales con fines comunes donde la responsabilidad y la necesidad del compañero sea evidente. Mediante el área de Educación Física Recreación y Deportes y la aplicación de los Juegos de Conjunto se pueden desarrollar o fortalecer muchos de estos aspectos logrando una mejor convivencia escolar.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera pueden usarse los juegos de conjunto para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Purísima Córdoba?

4. JUSTIFICACIÓN

Con este proyecto de intervención y participación que se está realizando, se propone implementar estrategias metodológicas con actividades de juegos de conjunto para mejorar el nivel académico, la convivencia ya que como investigadores del proyecto poseemos la capacidad para intervenir este grupo de estudiantes.

También se fomentará la convivencia, las habilidades y destrezas motrices, el trabajo en equipo, dando lugar a la armonización general del grupo teniendo en cuenta la relación entre la pedagogía y la educación física las cuales son bases fundamentales, para tener en cuenta al momento de dar soluciones y obtener resultados positivos.

En la propuesta se pretende implementar juegos de conjunto para promover el trabajo en grupo que los lleve a la integración, para mejorar la convivencia.

Se pretende enriquecer la clase de Educación Física Recreación y Deportes con estos Juegos de Conjunto dándole un toque divertido para brindarles goce y disfrute en grupo, valorando la importancia de la convivencia armónica y el trabajo colaborativo o grupal.

Con la puesta en práctica de estos juegos se puede concientizar al alumnado a que tengan más amor por su grupo y respeto por los compañeros del grado dando como resultado una mejor convivencia y un mayor nivel académico al grado en el que cursan estos niños y niñas, promoviendo y llevando esta motivación a toda la institución.

Los beneficios que obtendrá la población son muchos y de un impacto positivo, se pueden mencionar entre muchos el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes, el compromiso y la responsabilidad; al implementar la propuesta desde el área de Educación Física se verá beneficiada hacia todas las áreas toda la población estudiantil, directivos, docentes, y padres

de familia, y servirá como guía y ejemplo para la implementación de estas prácticas pedagógicas en todos los grados de la institución ya que el objetivo principal es intervenir directamente en la solución y prevención de conflictos, y la sana convivencia escolar.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta formativa basada en el uso de los juegos de conjunto, orientada al mejoramiento de la convivencia escolar de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Purísima Córdoba.

5.2. Objetivos específicos

- Identificar las percepciones de los estudiantes respecto a los conflictos al interior de las aulas y los mecanismos de control aplicados por el docente y el grupo.
- Diseñar una propuesta de tipo formativo, basada en el uso de juegos de conjunto, para mejorar la convivencia escolar de los estudiantes del grado sexto de la I.E. Juan XXIII
- Evaluar el impacto, en términos de convivencia escolar, generado por el desarrollo de la propuesta formativa, haciendo énfasis en la permanencia de este tipo de actividades como parte de la vida institucional.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. El juego

El juego es una de las técnicas más utilizadas para el aprendizaje en cualquier área y en las diferentes etapas de la vida, desde los primeros años de vida nos socializamos con los demás a través recreativas o juegos grupales. Se entiende entonces como juego toda aquella actividad de recreación realizada por los seres humanos con la intención divertirse, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en las instituciones educativas, ya que de esta forma se incentiva a los estudiantes a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Adicional a lo anterior el juego no solo genera diversión en las personas que los implementan, también ayudan a incentivar el desarrollo cognitivo, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere e inclusive a mejorar su estado de salud.

6.2. Principales funciones del juego

Los juegos son considerados importantes en el desarrollo de la vida de las personas, ya que ya que en algún momento de su existencia ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones.

A nivel cognitivo se estimula la capacidad de razonamiento, la imaginación y la creatividad, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás.

6.3. Los juegos, una posible taxonomía

En el mundo existen una gran cantidad de tipos de juegos, que se diferencian entre sí por la forma y los implementos utilizados para su correcta ejecución, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican, entre las principales modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes:

6.3.1 Juegos activos

son aquellos donde se involucra la actividad física y el pensamiento, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento del cuerpo humano.

6.3.2 Juegos pasivos

Son juegos donde la actividad física no es fundamental y se valora mucho más el razonamiento lógico, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar, son los que donde los procesos mentales son fundamentales.

6.3.3 Juegos competitivos

Son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

6.3.4 Juegos tradicionales

Son aquellos juegos de una determinada región, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

6.3.5 Juegos populares

Estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos, Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores.

6.3.6 Juegos de rol

son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera experiencial.

6.4. Juegos y deportes de conjunto

Esta modalidad de juego es de vital importancia para el proyecto que se está desarrollando ya que se puede entender como la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, en este caso todos los miembros del grupo tienen un valor especial que aporta al éxito o al fracaso cual sea el caso.

Al desarrollar el termino de juego es importante tener en cuenta otros términos con los que conlleva cierta relación y en ocasiones se puede confundir e inclusive arraigados tanto uno como el otros, siendo el caso de los deportes.

Respecto a la taxonomía asociada con los juegos en conjunto, tradicionalmente en los ambientes escolares se habla de un grupo particular de deportes, entre los que sobresalen: Baloncesto, voleibol, balón Mano, fútbol, béisbol, y otros; para ahondar en este tipo de procesos se puede observar a continuación una breve definición de los deportes antes mencionados:

Baloncesto: Es un deporte de equipo, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles introduciendo un balón en un aro.

Voleibol: Es un juego de equipo que se juega en una cancha dividida en dos partes iguales por una red. En cada parte se sitúa un equipo compuesto por 6 jugadores. El objetivo es pasar el balón por encima de la red y que dé en el suelo del campo del equipo contrario. El equipo contrario tiene tres golpes para devolver el balón.

Balón-Mano: El balón-mano (del alemán Handball) es un deporte de pelota en el que se enfrentan dos equipos. De cada equipo salen al terreno de juego 7 jugadores (6 jugadores y 1 portero). El objetivo del juego es conseguir marcar gol con la pelota en la mano en la meta del equipo rival.

Fútbol: Es un deporte jugado entre dos conjuntos de 11 jugadores cada uno. El objetivo del juego es desplazar la pelota con los pies de un campo a otro para ubicarla en la meta contraria, es decir, hacer gol, el equipo que haga más goles al término del partido ganara.

Béisbol: se juega en un campo especial al que llaman diamante , y deben de tener 18 jugadores 9 por equipo dentro del terreno de juego : un lanzador (pitcher) y un receptor (cherche) , un primera base , un segunda base , un tercera base , un parador en corto (short stop) jugador que se encuentra entre la segunda y la tercera base y asimismo también defiende la segunda , un jardinero derecho o exterior derecho , un jardinero central o exterior central , un jardinero izquierdo

o exterior izquierdo y un bateador designado. el juego consiste en golpear una pelota con un bate y hacer carreras, mientras el equipo defensor trata de obtener la pelota que se bateó.

6.5. La lúdica y el desarrollo escolar

Otro termino que tiene mucha relación con la investigación implantada es la Lúdica. Conocida como una actitud, una disposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen diferentes goces y la felicidad, acompañados de la distinción en que se producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se puede considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto.

Lo que tiene en común estas prácticas culturales es que, en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, perola lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. Siempre hemos relacionado a los juegos de la infancia.

De otra manera se puede entender la lúdica como una dimensión del ser humano, siendo parte constitutiva del ser humano como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos, es decir la lúdica se refiere a la necesidad que tienen todas las personas de sentir emociones placenteras asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa ola contemplación gozosa. La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la confirmación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

De acuerdo a lo anterior la lúdica puede utilizarse como una herramienta para la resolución de conflictos y mejorar la convivencia, nos lleva al espacio del desarrollo personal creativo, espontáneo y placentero; a la posibilidad de satisfacer necesidades básicas; a la construcción individual y colectiva; a la formación de la cultura, a una actitud de vida. Mantiene, además, la capacidad de asombro, recupera el contacto con lo afectivo, nos permite una liberación interna y contribuye a la resolución de conflictos.

Es una dimensión básica en el desarrollo de los seres humanos y por eso la necesidad de devolverle su espacio, ahora ocupado por relaciones funcionales, actitudes pasivas, modelos estáticos y ausencia de afectividad. En cuanto a los conflictos estos forman parte de la convivencia. En personas diferentes las relaciones e interacciones están orientadas por distintos puntos de vista, además cada persona lleva consigo sus experiencias, sus vivencias, que son muy propias y únicas en el sentido que han sido significado de particulares maneras que los demás desconocemos. Por eso cuando las personas no se entienden y por el contrario entran en conflicto, estas situaciones son probablemente inevitables.

Generalmente son momentos en que aparecen en la superficie conflictos que se han mantenido encubiertos, pero siempre constituyen una oportunidad de aprendizaje". Violencia escolar: "es una noción proteiforme, inasible. Es ampliamente dependiente de los códigos morales, de las representaciones sociales de la educación, del estado de las reflexiones jurídicas y de los códigos que las cristalizan en construcciones siempre provisionales: Se presenta como un obstáculo para un clima escolar propicio en la formación de niños, niñas y adolescentes, a él se suma el factor mediático: fenómeno social contra hechos aislados

6.6. La convivencia escolar

Otro termino importante a desarrollar en este apartado y que ayudan a comprender mejor las intenciones del proyecto es el termino de convivencia en el cual se enmarca como fundamental en la problemática desarrollada en el ámbito escolar. Donde a través del juego se pretende disminuir la mala convivencia de los estudiantes. Se hace énfasis en el término convivencia escolar entendida como “la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes”.

Se puede entender entonces la convivencia escolar como la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.

6.6.1 La motivación escolar y el papel de la convivencia

En todas las actividades humanas se podrían generar situaciones de conflicto en las que muchas ocasiones pueden verse como una oportunidad de cambio o de reinvento para evolucionar de manera personal como social, sin embargo, no siempre es así, y la formación de conflictos en ocasiones genera mala convivencia y enemistades sobre todo cuando los implicados no proceden de la mejor manera.

Los conflictos se pueden llevar a cabo en cualquier escenario, y en este caso se considerara la formación de conflictos en las clases de Educación Física, según González-Herrero (2003), que establece principios de actuación en las clases de educación física, analizamos las estrategias que

dentro de esta dimensión preventiva del conflicto, se pueden llevar a cabo en las clases de educación física.

Crear ambientes positivos de aprendizaje y convivencia en un contexto de democracia participativa, los estudiantes necesitan entornos agradables, respetuosos y ausentes de amenazas físicas y psicológicas, necesitan también la aceptación por parte de los docentes y de los compañeros de clase. Los estudiantes que se sienten ignorados o discriminados, buscarán formas de llamar la atención para cubrir la necesidad de seguridad afectiva y pertenencia que necesitan y con frecuencia su conducta será problemática tanto para el profesor como para los compañeros, tal y como señalan investigaciones al respecto

En este sentido las estrategias de organización y gestión del aula son según las investigaciones educativas, las que más influyen y determinan no solo el comportamiento problemático de los alumnos, sino el aprendizaje y calidad de las relaciones interpersonales que se establecen entre el profesor y los alumnos y de los alumnos entre estos.

Los aspectos de organización y de control van a ser el principal motivo de preocupación de los docentes de Educación Física en sus primeras clases (Del Villar, 1993, Fernández- Balboa, 1991), podemos decir que la ausencia de habilidades de organización actúa como barrera para la consecución de los objetivos (Kounin, 1970) mientras que la puesta en marcha de un eficaz y coherente sistema de organización previene los problemas de disciplina y colabora en la consecución de las metas educativas.

Del Villar (1993) señala que una actitud docente adecuada basada en una exigencia en el cumplimiento de las normas, y una relación de empatía con el grupo puede contribuir a la disminución de los problemas de disciplina, ya que el profesor aumenta su eficacia en el aula y con

ello aumenta el aprendizaje, es decir si existe un ambiente agradable y normas establecidas de comportamiento, (en este último es fundamental el apoyo familiar) tanto dentro como fuera de las aulas e inclusive fuera de la institución en consecuencia disminuirán los conflictos.

Los docentes se deben esforzar por mantener una buena relación con sus estudiantes y fortalecer los vínculos de confianza y respeto, y aprender a conocer más sobre los intereses de los estudiantes; Fink y Siedentop (1989); Siedentop y Tannehill (1999); consideran que los docentes que son efectivos controlan el mal comportamiento de los alumnos mejor que los que no son efectivos.

Contreras (2000) señala que, en este sentido, pueden describirse los docentes más eficaces como aquellos que tienen, entre otras, la capacidad de obtener un mayor compromiso motor durante las clases, a la vez que se consigue que los estudiantes alumnos no manifiesten comportamientos inapropiados, sin recurrir a técnicas represivas.

Por la tanto podemos afirmar que la puesta en marcha de habilidades de organización puede contribuir a la prevención de los problemas de disciplina en las clases, el segundo elemento a considerar es el clima social de aula, este se constituye a partir de las interacciones sociales que se dan en el alumnado y entre alumnado profesorado. Unas relaciones adecuadas no solo previenen la aparición de conflictos, sino que representan una importante fuente de motivación para el aprendizaje (Díaz-Aguado, 2003).

La mejora del clima social se ha relacionado a una disminución de las conductas agresivas y violentas que pueden influir negativamente en la vida del aula y del centro (Trianes et. al, 2006) En un estudio basado en las percepciones de los alumnos sobre las conductas inadecuadas en las clases de educación física (Supaporn et al. 2000). Los alumnos también identificaron las

habilidades de organización y como factores preventivos de los problemas de disciplina en las clases. Los alumnos 15 a 17 años señalaron que los docentes estrictos y con clases más estructuradas, docentes que establecen las normas y sus consecuencias con claridad, y las divisiones en pequeños grupos de trabajo pueden contribuir a que los alumnos muestren comportamientos adecuados.

Establecer un clima motivacional orientado a estimular la autonomía y responsabilidad de los alumnos, en la ausencia de una motivación los estudiantes son más frecuentes a distraerse con facilidad por el hecho de que su motivación esta fuera de los parámetros del docente, si el docente no establece una motivación adecuada el estudiante crea su propia motivación.

El concepto de clima motivacional fue introducido por Ames (1984) y Maehr (1984), para designar los diferentes ambientes creados por adultos en un ambiente de éxito que se relacionan con la concepción de habilidad y competencia que presentan los discentes.

En este sentido, la motivación de los alumnos y alumnas es el primer elemento a considerar en la creación de ambientes positivos de aprendizaje y convivencia. El conocimiento de la motivación que determina cualquier conducta humana, es el primer eslabón para modificar, mejorar e incluso manipular dicha conducta.

Adoptamos la definición de motivación aportada por Escartí y Cervelló, (1994): "Conjunto de factores personales y sociales que favorecen el inicio, persistencia o abandono de un determinado comportamiento".

Por lo tanto, podemos decir que muchos de los comportamientos inadecuados en el aula de educación física dependerán de la motivación de los estudiantes. Los sentimientos de incompetencia, o experiencias humillantes, van a aumentar las actitudes negativas hacia la materia, mayores niveles de motivación extrínseca y por lo tanto mayores conductas de indisciplina.

De acuerdo a las anteriores teorías los procesos motivacionales en el ámbito de la educación física y su relación con las conductas disciplinadas en los alumnos es una línea de investigación en la que se está profundizando en los últimos años, teniendo como base teórica la perspectiva de las metas de logro (Nicholls, 1984, 1989).

Esta perspectiva defiende que en los entornos de logro (como el deporte o el entorno educativo) los sujetos desarrollan una serie de procesos cognitivos que dirigen su actuación conductual y comportamental, de cara a la consecución de objetivos y metas personales, previamente establecidos.

En las clases de educación física, una de las principales necesidades desde el punto de vista motivacional es demostrar capacidad o competencia, teniendo en cuenta que lo que se considera competencia o capacidad varía de unos sujetos a otros.

Cuando los sujetos consideran que la demostración de competencia se refiere a poseer mayor habilidad que los compañeros con los que se interactúa, esta concepción de habilidad basada en la comparación social, se conoce desde la perspectiva de las metas de logro como orientación al ego (Nicholls, 1989). Cuando los sujetos consideran que poseer mayor habilidad consiste en mejorar el proceso de ejecución de las tareas que están realizando, sin utilizar fuentes de comparación externa para juzgar su habilidad, hablamos de orientación a la tarea (Nicholls, 1984, 1989)

Teniendo como base este Modelo, Papaioannou (1998) realizó una investigación con 674 estudiantes griegos de 10 a 15 años de edad, hallando que una orientación a la tarea se asocia con razones intrínsecas de ser disciplinado, como la responsabilidad. Por el contrario, una orientación

al ego no se relaciona con conductas que conduzcan a la disciplina. Así, una orientación a la tarea permite el orden, conduciendo al aprendizaje y al éxito en las clases de Educación Física.

En esta misma línea, Spray y Wang (2001) realizaron una investigación con una muestra de 511 escolares de Educación Física de 12 a 14 años de edad. Los resultados muestran que los discentes más disciplinados son aquellos que reportan una alta orientación a la tarea, perciben competencia y sentimientos de autonomía, a diferencia de los alumnos más indisciplinados que puntúan bajo en estas variables. Como conclusiones indicaban que la orientación a la tarea identificaba razones intrínsecas para ser disciplinados en las clases de Educación Física.

Estos mismos autores relacionan los efectos de la práctica deportiva, la frecuencia de la práctica y la satisfacción experimentada a la hora de realizar dicha práctica con la adopción de conductas disciplinadas en las clases de educación física, los resultados confirman que a los estudiantes que sí les gusta la educación física mostraron razones motivadas intrínsecamente, así como razones relacionadas con criterios de responsabilidad para ser disciplinados en clase.

Es evidente que no a todas las personas sienten la misma pasión por todos los deportes o juegos que se desarrollan en las instituciones educativas en cuanto al área de la educación física recreación y deporte, por consecuencia los estudiantes deben ser libres en elegir que deporte practicar de esta manera el trabajo será más placentero y dará mejores resultados.

Aumentar el tiempo dedicado al aprendizaje cooperativo. Entre más tiempo se le dedique al trabajo en grupos de la misma manera aumentara el respeto por el otro como entidad importante en el desarrollo de las actividades. Steve Grineski realizó un estudio para comprobar los efectos que las estructuras individuales, competitivas y cooperativas tenían en alumnado de segundo y tercer curso. Este estudio concluyó que los alumnos que participaron en grupos cooperativos

demonstraron mayores mejoras de su condición física y exhibieron niveles más altos de interacciones sociales positivas que los alumnos de grupos con estructuras de metas individuales o competitivas.

Grineski también demostró que un programa de Educación Física basado en actividades cooperativas favorecía las interacciones sociales positivas en niños de 8 a 12 años con problemas de comportamiento y desórdenes emocionales, más que otro en el que las actividades se estructuraban de forma individual (Grineski, 1996).

En educación física son también muchos los investigadores que aseguran que a través de aplicaciones de programas de enseñanza cooperativa se produce un incremento de las conductas prosociales en los alumnos, lo que contribuye a un mejor clima escolar.

Los partidarios del aprendizaje cooperativo en el entorno escolar atribuyen a este una mejora en la comunicación, un aumento de la confianza, de la empatía y de la preocupación por los demás. (Orlick, 1990). También se atribuye un efecto positivo de las experiencias cooperativas y de las técnicas de aprendizaje cooperativo a diversos aspectos del desarrollo cognitivo y social. Así mismo, experimentos de campo han mostrado consistentemente que los métodos de aprendizaje cooperativo frente a los métodos de enseñanza tradicional producen un mayor rendimiento académico, actitudes más positivas hacia la escuela, una mejora en la autoestima de los alumnos y mejores relaciones entre los grupos de estudiantes.

La utilización de estrategias cooperativas como método para reducir los comportamientos no deseados en los estudiantes ha demostrado ser efectiva en las clases de educación física en la investigación experimental, Liddell, Norris, Zinnani (1999); Dohrr, Holian, Kaplan (2001) en sendas investigaciones utilizan como estrategia de intervención para reducir las conductas

disruptivas en las clases de educación física en grupos de 2^a, 3^a, y 5^a de primaria, el aprendizaje cooperativo, llegando a conclusiones que apoyan que constituye una estrategia efectiva para modificar ciertos comportamientos en las clases.

Como señalan los investigadores, al término de la intervención, los docentes y alumnos mostraron que comportamientos como hablar, interrumpir, o molestar a los compañeros habían descendido, por lo que afirman que la introducción de estrategias cooperativas, tiene efectos positivos en la disciplina del alumnado, cuando compararon la evolución de los grupos de control comparación los demás grupos a los que no se les había aplicado este tipo de actividades.

Por estas razones se propone que el docente de educación física incremente el tiempo de aprendizaje cooperativo, superado la tendencia a proponer situaciones competitivas o individuales.

Conflictos entre el alumnado: se refieren a los conflictos que enfrentan directamente a los alumnos e las diferentes prácticas que se desarrollan, su aparición en otras materias es más difícil debido a que no existe un contacto directo entre los alumnos.

En esta categoría se puede encontrar: Conflictos relacionados con el sexismo o la discriminación debido al sexo, el nivel de habilidad, y con la búsqueda exacerbada de la victoria y con el rendimiento.

En el desarrollo de esta propuesta se hace énfasis en el conflicto escolar que se lleva a cabo entre estudiantes y se le ha dado menos importancia al conflicto que puede darse entre docente y estudiantes debido a que no se encontraron casos suficientes para incluirlos dentro de la propuesta sin embargo se tienen encuentra. Conflictos entre docentes y estudiantes, Este tipo de conflicto aparecen en la clase cuando los estudiantes no cumple alguna de las reglas básicas de convivencia, como no traer los materiales de estudio el material, no atender a las explicaciones, no respetar las

reglas de juego y pueden estar relacionados con la falta de hábitos, culturales, Ortí (2003) propone de forma concreta y específica para las clases de educación física las herramientas para evitar el conflicto, así como para mejorar el tratamiento del mismo. El uso de estrategias de reflexión de grupo ante la aparición de un conflicto o en diferentes momentos de la sesión es efectivo para la resolución y prevención de conflictos dentro del área.

Millard (2004) propone el uso de la técnica denominada "Class-meeting", éstas son reuniones con los alumnos para analizar los comportamientos que se demandan en las clases y consensuar normas de funcionamiento en la misma. El tiempo que se invierte en el uso de esta técnica dentro de las sesiones se justifica, dada la efectividad para crear unos ambientes de aprendizaje positivos.

Otro punto importante a considerar es la propuesta de Winnicott (1971), el juego es considerado como canal natural de comunicación del hombre con el mundo y del hombre con el hombre; es así como a través de éste, el infante adquiere procesos de significación, simbolización y lenguaje; por lo tanto, el juego se constituye como una de las principales fuentes para la construcción psíquica y la forma en que nos relacionamos con el entorno. Acerca de esto Piaget (1973), propone el desarrollo de dos tipos de lenguaje nombrados como egocéntrico y social; el primero de estos se caracteriza por la presencia de un diálogo interno que tiene como fin ejercitar el discurso y desarrollo del pensamiento para con ello brindar las herramientas necesarias para socializar como canal de comunicación con las personas que hacen parte de nuestro entorno, por lo tanto, se abre paso el lenguaje socializador.

En este sentido, en algunos momentos puede aparecer el juego egocéntrico como función cognoscitiva y recreativa; un ejemplo de ello puede ser el niño arrojando el balón a una cesta y enunciando palabras de alegría cuando anota y a la vez nos podemos encontrar al poco tiempo el

mismo niño arrojando con fuerza el balón para meter gol a un compañero de clase y expresando a su compañero el buen nivel de juego lo cual propone el juego como lenguaje de socialización. Desde esta lógica, el juego puede ser pensado como una estrategia para la adquisición de habilidades sociales como instrumento de lenguaje tanto egocéntrico como social.

En consideración a lo anterior Piaget(1936), incorpora conceptos que hacen alusión a los procesos cognitivos y de interacción que emergen en la diada individuo entorno, así aparece el concepto de asimilación el cual permite integrar conocimientos acerca del entorno a través de las experiencias, las cuales se presentan de forma diversa y exigen paulatinamente mayores niveles de abstracción, por lo tanto el individuo debe asimilar nuevas construcciones a partir de las ya conocidas generando con ello un segundo proceso cognitivo llamado por Piaget, acomodación.

Este tipo de procesos cognoscitivos encuentra estrecha relación con las actividades de juego ejecutadas por el infante puesto que a partir de estas es posible rastrear diferentes momentos de asimilación y acomodación; por lo tanto, a la luz de la teoría de Piaget (1936), el juego es conceptualizado como una herramienta potencial para el desarrollo de procesos mentales y cognoscitivos. Bajo esta propuesta el juego permite al infante resignificar el mundo a través de sus nuevas experiencias.

En consideración a los procesos cognoscitivos planteados por Piaget (1936) el acto de juego cobra importancia al proponer acciones que permiten asimilar y reacomodar nuevas experiencias de una forma didáctica y autónoma, transformando la realidad en una zona intermedia que facilita zonas de desarrollo próximo.

Desde la perspectiva de Fiorini (2006), en su obra el Psiquismo creador el juego es entendido como uno de los factores que favorece la producción creativa; a través del juego y su ejecución es posible acceder a lo desconocido y a lo inexistente y a la vez posibilita una zona

intermedia existente entre lo “real” y lo imaginario, brindando elementos para el desarrollo de la imaginación en interacción con el mundo y los objetos.

6.7. Marco legal

Para este apartado se tiene en cuenta las leyes nacionales que regulan el tema sobre la educación física, recreación y el deporte. Y su importancia para el desarrollo de los niños y niñas.

6.7.1 Ley 181 de enero 18 de 1995

Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.

Art 2. El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

Referente a lo citado anteriormente, es de reconocer que ello proporciona una mejor convivencia social y ciudadana y permite la participación a nivel urbano y rural en la Educación Física, Recreación, Deporte y aprovechamiento del tiempo libre.

Art 3. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

1°. Se deberá integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

2°. Se fomentará, protegerá, apoyará y regulará la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como arco idóneo para las prácticas deportivas y de la recreación.

4°. Se ejecutarán programas especiales para la educación física, deporte y recreación de las personas con discapacidad física, síquicas, sensoriales de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, la educación física y la recreación.

17°. Se ejecutará el desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez, de la juventud y tercera edad para que se utilice el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.

6.7.2 Principios fundamentales Educación física

Art 12 Corresponde al Instituto Colombiano del Deporte, Col deportes, la responsabilidad de dirigir, orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la educación física extraescolar como factor escolar y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad.

En la actualidad se fomenta la importancia del desarrollo de proyectos y programas educativos, hacía la buena utilización del tiempo libre, mediante la ejecución de los mismos, que contribuyen a propuestas de ejercicio físico y salud, desde el deporte y la educación física.

7. DISEÑO METODOLOGICO

7.1. Enfoque de investigación

Por su naturaleza, contenido y finalidad la presente investigación se enmarca en un enfoque de tipo cualitativo debido a que el proyecto se enfoca en los aspectos humanos, sociales y vivenciales (acciones, sentimientos, valores) mediante la aplicación de juegos de conjunto.

De acuerdo a esto y para una mayor claridad de los conceptos puede establecer que “Las características básicas de los estudios cualitativos se pueden resumir en que son investigaciones centradas en los sujetos, que adoptan la perspectiva del interior del fenómeno a estudiar de manera integral o completa, el proceso de indagación es inductivo y el investigador interactúa con los participantes y con los datos, busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana”

7.2. Método de investigación

El tipo de investigación que se adelanta es de acción-participación. La investigación acción participativa se implementa con el fin de no solo conocer a fondo el problema, sus causas, sino también de encontrar la mejor solución, el descubrimiento del problema se transforma en la base de un proceso de concientización y el grupo investigado participa como coinvestigadores en todas las fases del proyecto. ". En la propuesta de la investigación participativa el problema a investigar es definido, analizado y resuelto por los afectados".

El propósito u objetivo de esta investigación es Utilizar juegos de conjunto como herramienta en el área de Educación Física Recreación y Deportes para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado 6° 01 de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Purísima Córdoba.

La investigación acción participativa es un proceso permanente de investigación y acción. Desde esta perspectiva, cualquier metodología de acción social participativa concibe al colectivo con el que se trabaja (barrio, organización, etc.), y a cada uno de sus miembros, como el principal e insustituible recurso metodológico, por ello la participación de la comunidad educativa está siempre unida a la acción del mejoramiento de la convivencia escolar. La investigación sobre la práctica educativa deberá proyectarse en su variación y transformación incidiendo fundamentalmente en un cambio de actitud de los estudiantes.

7.3. Técnicas de recolección de la información

De acuerdo con el tipo de investigación abordado, se diseñaron los instrumentos de recolección de información propios de este modelo. Como principal criterio para su diseño, se tuvo en cuenta que estos dieran respuesta a las necesidades propuestas a través de las categorías. Por ello se realizaron encuestas que arrojaran información precisa sobre el objeto de estudio; y en especial la revisión y utilización de documentos personales llevados por los alumnos en clase (cuadernos y trabajos), los cuales además por medio del diario de campo y la observación participante facilitaron la comprensión, interpretación y análisis de las categorías propuestas en el marco de la investigación.

7.4. Población objeto de estudio

La Institución Educativa Juan XXIII, está ubicada en el barrio Juan XXIII en el municipio de Purísima en el departamento de Córdoba, con una población estudiantil promedio de 2000 en jornadas mañana, tarde y noche.

7.4.1 Muestra

Para la consolidación de la muestra se optó por un método no probabilístico, basado en pretensiones de tipo cualitativo. El grado 6-01 de la institución, grupo beneficiado con el proyecto

recibe sus actividades académicas en la jornada de la mañana en horarios de entre 7:00 a.m y 1:00 p.m, con niños y niñas entre edades de 11 y 13 años, en su mayoría habitantes en las zonas urbanas de la población y algunos niños y niñas en las zonas rurales y pertenecientes a comunidades indígenas reconocidas de la zona.

7.5. Fases del proceso de investigación

Diagnóstico inicial: Se recoge la información en el contexto de la acción.

Discusión y profundización de la información: Análisis de los datos con participación comunitaria.

Búsqueda de las causas, planificación y realización de acciones. Revisión crítica de los cambios propuestos.

Inclusión de los procesos educativos: los procesos educativos se incorporan en la investigación.

8. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

8.1. Encuesta a estudiantes

Se realizaron algunas preguntas de forma escrita a los 30 estudiantes del grado 6° - 01 de la Institución Educativa Juan XXIII del Municipio de Purísima, arrojando los siguientes resultados.

Tabla 1 Síntesis de gestión de las encuestas

PREGUNTAS	SI	NO
¿En el salón de clases se presentan rivalidades entre compañeros y otros cursos de la institución?	10	20
¿Utilizan con frecuencia palabras inadecuadas para tratar a sus compañeros?	6	24
¿Se presentan riñas por situaciones como pérdida de lápices o pensar diferente a los demás?	7	23
¿En el grupo existen estudiantes que la mayoría de las veces prefieren trabajar solos?	5	25
¿Crees usted que la educación Física sirve para prevenir y solucionar conflictos que se presentan en la comunidad educativa?	30	0
¿Ha sido víctima o ha generado algún conflicto de violencia verbal, físico o de discriminación en el colegio?	10	20
¿Pertenece o ha pertenecido a algún grupo en la institución educativa (Equipo deportivo, Fútbol, Voleibol, Otros.)?	15	15
¿En el colegio se tratan estos conflictos con alguna herramienta pedagógica, Ejemplo (charlas, programas, talleres)?	14	16
¿Deseas cambiar la dinámica del grupo, y colocar de tu parte todo el interés para mejorar las relaciones personales entre tus compañeros?	30	0
¿Te has justificado de tus problemas personales, para fomentar el desorden o conflictos con tus compañeros?	8	22

Para el análisis de estas graficas se muestra los resultados de la siguiente manera: Las respuestas son cerradas y muestran solo dos opciones, SI o NO, representados en la gráfica SI con el color azul y NO con el color rojo.



Gráfica 1 Prevalencia conflictos en el aula.

La grafica muestra que el 33% de los estudiantes coinciden en que se presentan enfrentamientos entre estudiantes de la institución lo que puede considerarse como alto con una relación de 10/30, por lo tanto, existe un problema de comunicación y buenas relaciones interpersonales, lo que se considera como un punto muy importante dentro del proyecto ya que estas son las acciones a las que se pretenden dar soluciones desde el área de la educación física recreación y de porte y la implementación de los juegos de conjunto.



Gráfica 2 Presencia maltrato verbal

Las palabras mal empleadas y ofensivas, generalmente se fortalecen en el seno del hogar y luego se llevan a los salones de clases donde es responsabilidad de los docentes educar a los estudiantes en su vocabulario y fomentar mediante reglas el no uso de algunas palabras que pueden considerarse vulgares u ofensivas. Es notable que algunos estudiantes la usan, la encuesta muestra que el 20% de ellos las están usando, por consiguiente, en muchos casos se convierte en la causa de conflictos en el aula y malas relaciones personales.



Gráfica 3 Niveles de incidencia riñas

Es un punto muy importante ya que es común los enfrentamientos entre estudiantes, debido generalmente a la intolerancia entre los mismos y que el más mínimo motivo puede causar peleas, situaciones como el roce de una silla y la otra, la pérdida de un lápiz, una mirada o simplemente la creencia del que solo yo soy importante, el resultado de la encuesta muestra que en un 23% se están generando estas situaciones por lo que se hace necesario el desarrollo de este proyecto y la utilización de los juegos de conjunto o juegos grupales para formar conciencia de la importancia que tienen todas las personas y el respeto que merece cada una.



Gráfica 4 Incidencia trabajo en equipos

Cuando se realizan actividades grupales existen niños que prefieren no pertenecer a ningún grupo porque piensan que de esta manera trabajarán mejor y se pueden encontrar varios niños aislados y al hablar con ellos y pedirles que los niños que esta fuera de los grupos, formen un grupo entre ellos se muestran renuentes y se hace en ocasiones muy difícil convencerlos de lo contrario.

En la respectiva grafica se puede observar que esta situación se está dando en un 17% según la muestra, situación que puede cambiar mediante la práctica, ejemplos, actividades y los juegos de conjuntos que evidencien la necesidad del otro, hacer tomar conciencia a los niños que todos podemos trabajar desde nuestra perspectiva para lograr un mismo objetivo.



Gráfica 5 Percepción uso de la E.F.R.D.

Notamos que todos están de acuerdo en que desde la educación física y la práctica de algunos juegos y deportes de interacción de grupo se puede llegar a la solución de conflictos dentro y fuera de los salones de clases con un porcentaje del 100%. En la medida en que aprendemos a entender la necesidad de las demás personas para poder vivir, aprendemos a valorar sus esfuerzos y a ser más tolerantes.



Gráfica 6 Prevalencia violencia escolar

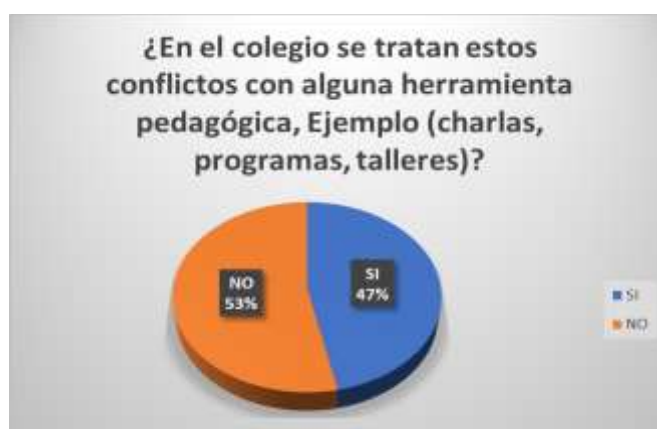
La institución educativa, es consciente que existe un problema en el cual hay que ser persistente con charlas y talleres y proyectos de convivencia para combatir los conflictos escolares, sin embargo, se muestra en el resultado que existen algunos casos de conflictos de convivencia con una incidencia del 33%.

Algunos niños sienten que han sido tratados con palabras ofensivas o algún maltrato físico como empujones o algún golpe leve. Por lo que hay que aumentar los esfuerzos por contrarrestar estas acciones.



Gráfica 7 Pertenencia a procesos formativos

A pesar del excesivo uso de la tecnología en los niños de hoy día, y que este los ha apartado de algunas actividades que solíamos hacer en grupo con amigos en épocas pasadas, es interesante que aún les guste participar en actividades deportivas grupales lo muestra la gráfica con un porcentaje del 50%, el deporte principal es el fútbol, tanto femenino como masculino, esto hace que sea muy fácil aplicar actividades grupales y deportivas para el desarrollo del proyecto.



Gráfica 8 Tratamiento formativo de los conflictos

Los estudiantes reconocen la preocupación por parte de la institución, para evitar los conflictos y fomentar la sana convivencia, y que han sido mucho los esfuerzos desde la

administración y el cuerpo docente para alcanzar resultados. Sin embargo, se siguen evidenciando algunos conflictos, el 53% de los estudiantes sienten que no han sido suficientes esos esfuerzos y que aún falta mucho trabajo por realizar los cuales pueden ser tratados des del área.



Gráfica 9 Percepción de necesidad de cambio

Para poder superar los conflictos, es fundamental reconocer en primer lugar y empezando por sí mismo, que existe algo que mejorar, y colocar de todo su empeño para que a través de todas las acciones pertinentes se puedan lograr los objetivos. Por su parte los estudiantes muestran todo su apoyo para desarrollar el proyecto y tiempo para dedicar a sus compañeros de clase.



Gráfica 10 Principales causas personales del conflicto

En muchos de los casos en los que se presenta problemas de convivencia, el problema viene desde lo personal hacia lo grupal, problemas de aceptación personal, conflictos con hermanos, primos y otros familiares, es decir muchas veces los conflictos vienen desde casa y se ven reflejados en las aulas y los pasillos de las instituciones. El resultado de esta encuesta nos muestra que existen estos casos en un 27%, por lo tanto, para fomentar la buena convivencia en el aula mediante los juegos de conjunto necesita no solo el arduo trabajo de los investigadores, docentes y directivos, sino también el apoyo familiar.

8.2. Propuesta de intervención

La realización de algunas de estas actividades fue tomada en cuenta de Carlos Velásquez Callado y su publicación *Las Actividades Físicas Cooperativas*. 2004, lo que implica un ejercicio de reflexión y acción intertextual orientado a comprender de manera integral el desarrollo de las actividades propuestas.

Actividad N° 1

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Estatuas

Objetivo: Desarrollar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Duración: 30 Minutos

Desarrollo: Se dispone a todos los integrantes del grupo de forma individual, se les indica que cuando escuchen la música tendrán que desplazarse por el área de trabajo de forma individual, cuando la música pare, tendrán que formar con su propio cuerpo una estatua de la figura que deseen o acuerden con el docente, posterior a esta acción, nuevamente se hará sonar la música, ahora se desplazarán de diferente forma en relación a la primera vez, pero ahora puede ser de gancho, de a tres, en parejas, siempre unidos por alguna parte de su cuerpo, cuando la música pare, se buscaran entre todos y formarán otra estatua distinta a la anterior, se continua la actividad incrementando el número de integrantes, el final de la actividad es cuando todos los integrantes del grupo son un sólo equipo y forman una estatua colectiva.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 1 Descriptor visual primera actividad

Actividad N° 2

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Las lanchas

Objetivo: Desarrollar el trabajo en equipo por medio del contacto físico.

Duración: 40 Minutos

Desarrollo: Se tiran al piso las diversas hojas de papel; al grupo se le indicara posteriormente que están dentro del mar y las lanchas serán representadas por las hojas de papel, en las cuales podrán salvarse del ahogamiento según la indicación del docente. Por ejemplo: “las lanchas se salvan con 4”; los participantes deberán ubicarse de a 4 en las hojas respectivas.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01, Hojas de papel

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 2 Descriptor visual segunda actividad

Actividad N° 3

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: El nudo.

Objetivo: Mejorar el trabajo en equipo y la comunicación.

Duración: 40 minutos

Desarrollo: Las personas se agruparán levantando sus manos haciendo un círculo lo más pequeño posible, el docente a cargo entrelazara las manos de todos los participantes del juego para enredarlos lo más que se pueda, a partir de allí todos intentarán desenredarse si soltarse de las manos.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 3 Descriptor visual tercera actividad

Actividad N° 4

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Pasa el tesoro

Objetivo: Mejorar la cooperación y la comunicación.

Duración: 30 minutos

Desarrollo: En primer lugar, se explicará a los participantes que están al borde de un lago muy profundo el cual deben cruzar haciendo uso de 5 o 6 piedras para conseguir llevar el objeto designada como tesoro al otro lado; solo pueden tocar la roca una vez durante todo el juego.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 4 Descriptor visual cuarta actividad

Actividad N° 5

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Lluvia de globos

Objetivo: Mejorar la cooperación y la comunicación.

Duración: 30 minutos

Desarrollo: Cada participante del juego, tendrá un globo, el cual a la orden del docente será lanzada hacia arriba lo más fuerte posible; entre todos los estudiantes deberán golpear las bombas consecutivamente evitando que lleguen al suelo así no sea la bomba propia.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 5 Descriptor visual quinta actividad

Actividad N° 6

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Descubrimiento compartido

Objetivo: Mejorar la cooperación y la comunicación.

Duración: 60 minutos

Desarrollo: A partir de una pieza musical, el profesor pide a los alumnos que se muevan por la sala libremente ensayando los diversos pasos que se les ocurran y que encajen en la música que suena. Cada cual se mueve por el espacio ejecutando diferentes pasos, algunos más difíciles, otros más sencillos. De entre todos los pasos ensayados, el profesor pide a los alumnos que retengan tres, los que consideren más originales o los que más les gusten, y los ensayen repetidas veces hasta

estar seguros de que los dominan. A continuación, se forman parejas. El profesor indica que cada alumno debe mostrar a su compañero los pasos que eligió y enseñárselos. La responsabilidad de cada alumno es dominar todos los pasos y conseguir que el compañero también los domine.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01, Equipo de sonido, música

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 6 Descriptor visual sexta actividad

Actividad N° 7

Institución Educativa Juan XXIII /Área de Educación Física Recreación y Deportes

Responsables: Cesar Augusto Vergara, Leonardo Luis Barboza, Emerson David Barboza.

Nombre de la Actividad: Juego al futbol con mis compañeros

Objetivo: Mejorar la cooperación y la comunicación.

Duración: 30 minutos

Desarrollo: Se crean equipos mixtos, niños y niñas para jugar Fútbol. Los equipos son formados al azar, colocando los nombres de los estudiantes en una bolsa y a medida que se van sacando los nombres se van formando los equipos. Los equipos formados jugaran todos los partidos hasta que haya un equipo ganador.

Recursos: Estudiantes del Grado 6-01

Espacio: Patio de la Institución

Refuerzo visual:



Ilustración 7 Descriptor visual séptima actividad

8.3. Evaluación del proceso desarrollado

Al tener la oportunidad de interactuar con los docentes de la institución, participar en reuniones con directivos y docentes donde los puntos principales se establecían el rendimiento académico y algunas malas conductas en la convivencia dentro de los salones de clases y en los espacios de esparcimiento y descanso e inclusive en la zona de cafetería.

Y tener encuentros educativos desde el área de Educación Física Recreación y Deporte con los estudiantes, es muy fácil determinar que existen conflictos entre estudiantes, sobre todo que el panorama no es muy grave y que con ayuda de algunas herramientas y técnicas se pueden mejorar la convivencia de los estudiantes sobre todo porque ellos mismo han tomado conciencia de la situación y reconocen que es necesario un cambio y se muestran positivos en la realización de las actividades.

Aceptar que hay un problema es el primer paso para poder encontrar soluciones efectivas y consecuentes con el objetivo propuesto o expectativas de solución, y es en este momento donde se abren las puertas y nos brindan el espacio y el tiempo para el desarrollo del proyecto.

La puesta en marcha del proyecto y la implementación de los juegos de conjuntos, tuvo mucha acogida por parte de los estudiantes y docentes de la institución educativa y en especial el grado 6° - 01 con quienes se desarrollaron los juegos de conjunto y con quienes se ha experimentado un cambio el cual ha traído buenos beneficios en el ambiente social, es decir se ha logrado mejorar la convivencia dentro y fuera del salón de clases.

9. CONCLUSIONES

Este proyecto investigativo se desarrolló con el fin de dar solución a los múltiples conflictos de convivencia que se presentan entre estudiantes del grado “6° - 01” e inclusive desde diferentes grados en la institución. Donde se hace necesario crear una herramienta de intervención, que aporte en el desarrollo de la búsqueda de una estrategia de resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Juan XXIII en el municipio de Purísima, Córdoba, teniendo como objetivo principal utilizar juegos de conjuntos en el área de Educación Física Recreación Y Deporte para mejorar la convivencia.

Se desarrollaron juegos de conjunto en donde se evidencio la necesidad del otro como papel importe en la vida cotidiana y el valor del trabajo en equipo para lograr los objetivos tanto en la vida escolar, familiar o cualquier situación en la vida cotidiana. Las estrategias utilizadas tomaron un alto valor de interés por parte de los estudiantes, ya que el desarrollo de las mismas se dio con naturalidad y se evidencio el cambio de actitud al momento de compartir e interactuar en grupo; con toda la puesta en marcha de estas iniciativas se vio reflejada en la manera de como mejoro la convivencia dentro y fuera del salón de clases.

Entre los logros más significativos se destaca la articulación de juegos de con junto en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) para que desde todas las áreas del conocimiento y en todos los grados de la institución se puedan utilizar estrategias que fomenten el trabajo en equipo. La recomendación para obtener excelentes resultados en toda la institución, es que los cambios no se realicen solo en el papel, sino que genere compromiso por parte de los docentes que en muchas ocasiones se muestran renuentes al cambio.

Por medio de este trabajo se evidencia que a través del área de Educación Física, Recreación y Deporte se pueden establecer herramientas para la buena convivencia, así mismo puede crear en

los estudiantes la cultura de la resolución de conflictos y reconocer al otro como parte importante en la sociedad, lo cual es positivo para las directivas, docentes y estudiantes en el proceso; los juegos de conjunto se pueden utilizar como un apoyo pedagógico para mejorar la convivencia entre los estudiantes y como motivador para mantener ambientes agradables de aprendizajes ya que en estas actividades se genera diversión, conocimiento e interacción en grupal.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cervelló, E. M., Jiménez, R., Del Villar, F., Ramos, L., y Santos-Rosa F. J. (2004). Goal orientations, motivational climate, equality, and discipline of Spanish physical education students. *Perceptual and Motor Skills*, 99, 271-283.
- Contreras, O. (2000). La enseñanza de la Educación Física a la luz de los diferentes Paradigmas de investigación educativa. *Conceptos de Educación. La Educación Física en la Escuela-1*, nº 6 Octubre del 1999, pp.55-75.
- Curwin, R.L. y Mendler, A.N. (1983) *La disciplina en clase. Guía para la organización de la escuela y el aula*. Narcea. Madrid.
- Del Villar, F. (1993). El desarrollo del conocimiento práctico de los docentes de Educación Física, a través de un programa de análisis de la práctica docente. Un estudio de casos en formación inicial. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Díaz-Aguado (2002). *Convivencia Escolar y prevención de la violencia*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Centro nacional de Información y Comunicación Educativa. http://www.cnice.mecd.es/recursos2/convivencia_escolar/
- Escartí, A. y Cervelló, E. (1994). La motivación en el deporte. En I. Balaguer (Ed.), *Entrenamiento psicológico en deporte: Principios y aplicaciones* (pp. 61-90). Valencia: Albatros Educación.
- Fink, J., & Siedentop, D. (1989). The development of routines, rules, and expectations at the start of the school year. *Journal of Teaching in Physical Education*, 8, 198-212.
- Fiorini, Ector. (2006). *El Psiquismo Creador*. Buenos Aires, Nueva Visión Argentina.

- González-Herrero, E. y López, M., E. 2003 "Los problemas de disciplina en el aula de educación física. Actas del XIC congreso Nacional de educación física de facultades de educación y escuelas de magisterio: el currículum de educación física a debate. Murcia. Universidad de Murcia, vol 2 pp 1129-1143.
- Grineski, S. (1996). Cooperative Learning in physical education. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Liddell, K Norris, W., Zimani, T (1999) Improving student behaviour. Teses. Saint Xavier University. Chicago. Illinois
- Ley 181 de Enero 18 de 1995. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.
- Millard, L (2004) Class Meeting in Physical education. A journal for Physical and sport educator, v17(3) pp 29-30
- Nicholls, J.G. (1989). The Competitive Ethos and Democratic Education. Cambridge.
- Orlick, T. (1986). Juegos y Deportes Cooperativos. Desafios divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular.
- Ortí, J (2003). Resolución de conflictos en la educación física. Tánden, 12, pp. 40-49
- Papaioannou, A. (1998). Goal perspective, reasons for behaving appropriately, and self reported discipline in physical education lessons. Journal of Teaching in Physical Education, 17, 421-441.
- Piaget, Jean. (1936).El nacimiento de la inteligencia en el niño.Gediza. España

- Siedentop, D., & Tannehill, D. (1999). *Developing teaching skills in physical education*. Palo Alto, CA: Mayfield.
- Spray, C. and Wang, C.K. (2001). Goal orientations, self-determination and pupils' discipline in physical education. *Journal of Sport Sciences*, 19, 903-913.
- Supaporn, S. (2000). High school students' perspectives about misbehavior. *Physical Educator*, 57, 124-135.
- Trianes, V, Blanca, M.J., De la Morena, L. Infante, L y Raya, S (2006) Un cuestionario para evaluar el clima social del centro. *Psicothema*, vol 18(2), pp 272-277.
- Velásquez C. (2004). *Las Actividades Físicas Cooperativas*. Secretaria de Educación Pública. Argentina.
- Winnicott, Donald. (1971) *Realidad y juego*. London: Gedisa

ANEXOS

Formatos de referencia

INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII
 LOS JUEGOS DE CONJUNTO COMO HERRAMIENTAS DESDE EL AREA DE LA
 EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTE PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA
 ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 6-01

ENCUESTA

Responda a las siguientes preguntas marcando con una X en las casillas de respuesta SI o No según corresponda.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Natalia Román Velásquez

PREGUNTAS	SI	NO
En la institución se presentan los siguientes conflictos:		
1. ¿Rivalidades entre compañeros de clases y otros cursos de la institución?	X	
2. Palabras inadecuadas para tratar a sus compañeros.	X	
3. ¿Se presentan riñas por situaciones como pérdida de lápices o pensar diferente a los demás?	X	
4. ¿En el grupo existen estudiantes que la mayoría de las veces prefieren trabajar solos?	X	
5. ¿Crees usted que la educación Física sirve para prevenir y solucionar conflictos que se presentan en la comunidad educativa?	X	
6. ¿Ha sido víctima o ha generado algún conflicto de violencia verbal, físico o de discriminación en el colegio?		X
7. ¿Pertenece o ha pertenecido a algún grupo en la institución educativa (¿Equipo, deportivo, Fútbol, Voleibol, ¿Otros?)?		X
8. ¿En el colegio se tratan estos conflictos con alguna herramienta pedagógica, Ejemplo (charlas, programas, talleres)?		X

Ilustración 8 Encuesta a estudiantes gestionada

Registros fotográficos de la implementación



Ilustración 9 Descripción desarrollo de encuesta



Ilustración 10 Gestión de la encuesta por participantes



Ilustración 11 Desarrollo juegos de conjunto



Ilustración 12 Registro equipo de investigación



Ilustración 13 Trabajo asistido a grupos.



Ilustración 14 Desarrollo juegos en conjunto

Mayas curriculares intervención.

Tabla 2 Primera fase proceso de intervención

01		INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII – PURISIMA CORDOBA			INVESTIGADORES: CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ, LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ, EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA			
FECHA	HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS	INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
18/02/2019	08:00 a.m	Salón de Clases.	Diagnostico	Indagar sobre las relaciones interpersonales que se presentan entre los estudiantes	Emplear los Juegos de Conjunto. para determinar las condiciones en las que se encuentran los estudiantes	Humanos, papel, marcadores.	Encuesta	Determinar la condición en la que se encuentran los estudia antes y caracterizar las relaciones interpersonales que se presentan
28/02/2019	09:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el trabajo en equipo.	Humanos, separadores o vallas, balón.	Observación	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en el trabajo de equipo

Tabla 3 Segunda fase de intervención

02		INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII – PURISIMA CORDOBA			INVESTIGADORES: CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ, LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ, EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA			
FECHA	HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJEITIVO	METODOLOGIA	RECURSOS	INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
11/03/2019	07:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el trabajo en equipo	Humanos, balón, obstáculos.	Observación	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en el trabajo de equipo
25/03/2019	10:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva la comunicación	Humanos.	Observación	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en la comunicación entre pares.

Tabla 4 Tercera fase de intervención

03		INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII – PURISIMA CORDOBA			INVESTIGADORES: CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ, LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ, EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA				
FECHA	HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS		INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
1/04/2019	07:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el buen trato físico y verbal.	Humanos, balón, separadores.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en el buen trato físico y verbal de los estudiantes	1/04/2019
15/04/2019	08:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el trabajo en equipo	Humanos.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en el trabajo de equipo	15/04/2019

Tabla 5 Cuarta fase de intervención

04		INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII – PURISIMA CORDOBA			INVESTIGADORES: CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ, LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ, EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA				
FECHA	HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS		INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
29/04/2019	09:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva la comunicación	Humanos.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en la comunicación entre pares.	29/04/2019
3/05/2019	08:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el buen trato físico y verbal	Humanos, vallas o separadores.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciar las relaciones interpersonales en el buen trato físico y verbal de los estudiantes	3/05/2019

Tabla 6 Quinta fase de intervención

05		INSTITUCION EDUCATIVA JUAN XXIII – PURISIMA CORDOBA			INVESTIGADORES: CESAR AUGUSTO VERGARA HERNANDEZ, LEONARDO LUIS BARBOZA LOPEZ, EMERSON DAVID BARBOZA BARBOZA				
FECHA	HORA	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS		INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
13/05/2019	09:00 a.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva el trabajo en equipo	Humanos.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciarlas relaciones interpersonales en el trabajo de equipo	13/05/2019
17/05/2019	10:00 p.m	Patio	Aplicación de Juegos de Conjunto.	Incentivar buenas relaciones interpersonales entre compañeros por medio de Juegos de Conjunto.	Aplicar Juegos de Conjunto. donde se promueva la comunicación	Humanos.	Observación.	Determinar qué cambios se presentan a través de los Juegos de Conjunto. para evidenciarlas relaciones interpersonales en la comunicación entre pares	17/05/2019