

**EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE
AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO
RIESGO PSICOSOCIAL**

JULIÁN ERNESTO VALENCIA MIRA

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PEREIRA
2010**

**EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE
AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO
RIESGO PSICOSOCIAL**

JULIAN ERNESTO VALENCIA MIRA

**Director y Coinvestigador
JHON JAIRO TREJOS PARRA
Especialista en Psicotrauma
Magister en Educación y Desarrollo Comunitario**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PEREIRA
2010**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN.....	7
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	9
2. JUSTIFICACIÓN.....	11
2.1 APORTES	11
2.2 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS	12
2.2.1 Generación de conocimiento o desarrollo tecnológico	12
2.2.2 De fortalecimiento de la capacidad científica nacional	12
2.2.3 De apropiación social de conocimiento	13
2.2.4 Impactos esperados.....	13
3. OBJETIVOS.....	15
3.1 GENERAL	15
3.2 ESPECÍFICOS	15
4. MARCO REFERENCIAL.....	17
4.1 MARCO CONTEXTUAL	17
4.1.1 Fundación Teresita Cárdenas de Candelo	17
4.1.2 Marco Legal	18
4.2 MARCO TEÓRICO	24
4.2.1 Recreación	24
4.2.2 Recreación Psicoterapéutica.....	28
4.2.3 Juego y cooperación:	30
4.2.4 Agresividad:	33
4.2.5 Habilidades para la vida y convivencia pacífica	35
4.3 ESTADO CIENTÍFICO ACTUAL.....	36
5. METODOLOGÍA	41
5.1. DISEÑO	41
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	41
5.3. VARIABLES.....	42
5.3.1 Variable independiente.....	42
5.3.2 Variable dependiente	55
5.3.3. Variables intervinientes	57
5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LOS DATOS:.....	57
5.4.1. Instrumento: COPRAG	58
5.4.1.1 Descripción del instrumento	58
5.4.1.2 Prueba piloto	59
5.5 EVALUACIÓN ÉTICA:	59

6. RESULTADOS.....	61
6.1 ANÁLISIS UNIVARIADO	61
6.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO.....	65
6.3 EVALUACIÓN CUALITATIVA	69
7. DISCUSIÓN	71
8. CONCLUSIONES	73
9. RECOMENDACIONES.....	75
10. BIBLIOGRAFÍA.....	77
ANEXO A. ESCALA COPRAG	81
ANEXO B. PRUEBA PILOTO	83
ANEXO C. CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	85
ANEXO D. CARTA A LA EPS, INFORMANDO LA PARTICIPACIÓN EN EL ESTUDIO DEL NIÑO.	89
ANEXO E. EVALUACIONES DEL COMITÉ DE BIOÉTICA.....	91
ANEXO F. CONTROL ASISTENCIA	97
ANEXO G. FORMATO DE DIARIOS DE CAMPO	99
ANEXO H. JUEGOS COOPERATIVOS	101

RESUMEN

Investigación cuasiexperimental, controlada, no aleatorizada. Se pretendió determinar la eficacia de los juegos cooperativos en la agresividad de escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de la ciudad de Cartago. Los profesionales en salud de la institución eligieron los 40 niños y niñas que percibían con más problemas de convivencia. Tenían entre los 9 y 13 años, y eran de estratos bajos. Se les administró el instrumento COPRAG y se encontraron niveles altos de agresividad directa, moderados de agresividad indirecta y normales de prosocialidad. A 20 escolares de la jornada vespertina se les brindó un programa de juegos cooperativos en dos sesiones semanales, de dos horas cada una, durante 10 semanas; apoyadas por la presencia de la psicóloga y la trabajadora social de la fundación, para valorar los cambios producidos por la intervención. A diferencia de la preprueba, la posprueba mostró diferencias significativas entre los grupos experimental y control en la agresividad directa ($p=0.000$), la agresividad indirecta ($p=0.002$) y la prosocialidad ($p=0.000$). La evaluación cualitativa corroboró los hallazgos y mostró aprendizajes: en el control de la ira, la expresión adecuada de la frustración, el asumir la responsabilidad de las acciones y la aceptación de sus consecuencias.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En Colombia la violencia se está convirtiendo en un problema incontrolable. Las masacres y crueldad de las personas, los atracos, la discriminación sexual, racial y socioeconómica, sumándole los secuestros, son cada vez mayores¹.

Por este motivo se intentó establecer los resultados de los juegos cooperativos en 40 escolares institucionalizados de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de la ciudad de Cartago, entre los 9 y 13 años los cuales presentan una situación de alto riesgo psicosocial, con características de escolarización y que requiere ocupación del tiempo libre. Son escolares procedentes de sectores marginados de la ciudad, con graves problemáticas sociales y familiares, derivados de familias monoparentales con bajos niveles de escolaridad, ubicados en estratos 1 y 2, y que por ende asumen comportamientos violentos, que se ven reflejados en su entorno y su comportamiento habitual².

Los niños pueden interactuar mediante conductas dirigidas a afectar a otros mediante acciones realizadas por ellos mismos (agresividad directa) o mediante terceros (agresividad indirecta), o mediante conductas dirigida a beneficiar a otros (prosocialidad).³

Observando el incremento de dicho problema y el ingreso de más escolares a la fundación, se optó por esta investigación cuya pregunta problema es: ¿Cuál es la eficacia de un programa de juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial?

¹ FRANCO AGUDELO, Saúl. Violencia y Salud en Colombia. En: Revista Panamericana de Salud Pública [en línea]. Washington (USA). Feb 1997, Vol. 1, No. 2. [Consulta: 20 de febrero del 2008]. Disponible desde: <http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1020-49891997000200002&lng=&nrm=iso&tlng=>>.

² CASTRO CATANO, Luz Estela. Portafolio de servicios de la fundación teresita cárdenas de candelo. Cartago (Colombia), 2004. 6-9 p.

³ Martínez, José William;Tovar Cuevas, José Rafael;Rojas Arbeláez, Carlos;Duque Franco, Adriana. Agresividad en los escolares y su relación con las normas familiares. En: Revista colombiana de psiquiatría [en línea]. Pereira (colombia). 2.008, Vol. 37, Núm. 3, pp. 365-377 [Citado el 24 de octubre del 2010]. Disponible desde: <<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/806/80611205007.pdf>>.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1 APORTES

“En el año 2000 se registraron 68.585 casos de violencia intrafamiliar, de los cuales 10.900 fueron por maltrato infantil, 43.210 por maltrato conyugal y los restantes involucraron a ambos. 2 millones de niños y niñas son maltratados al año en sus hogares, 850 mil de ellos, en forma severa. 361 niños y niñas de cada 1.000 sufren de algún tipo de maltrato. En promedio, mueren 7 niños y niñas por homicidio diariamente”⁴

Existe gran preocupación por la incidencia del comportamiento violento entre los niños en situación de riesgo psicosocial, como los de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, ya que desde muy temprana edad estos pueden empezar a demostrar conductas inadecuadas para su desarrollo, que se ven reflejadas en comportamientos agresivos hacia sus semejantes. Este complejo y preocupante asunto necesita ser cuidadosamente entendido por padres, maestros y otros adultos, además debemos tomar muy en serio la conducta agresiva de los niños, no importando su edad, ni lo pequeña que sea la falta, ya que esto puede influir notablemente a futuro en su desarrollo físico y mental. Estas conductas se pueden manifestar y notar con una amplia gama de actuaciones, como las siguientes: explosivos arrebatos de ira, agresión física, peleas, amenazas o intentos de herir a otros (inclusive pensamientos homicidas), uso de armas de fuego, crueldad hacia los animales, encender fuegos, destrucción intencional de la propiedad y el vandalismo.⁵

Teniendo en cuenta las características de la población con la cual se trabajará, que presentan grandes problemas ante la autoridad de padres y docentes, se pretendió disminuir notablemente la agresividad que estos niños presentan hacia sus compañeros y en casos esporádicos a sus docentes, mediante juegos cooperativos que busca que el niño aprenda a manejar emociones opuestas, que puedan resultar de los encuentros con los semejantes y de los fracasos en el entorno social.⁶

Es importante presentar alternativas de solución que propicien experiencias edificantes en el aprendizaje y consolidación de conductas prosociales para los menores en circunstancias especialmente difíciles, con una metodología donde la atención esté acorde con las necesidades del niño, brindándole la posibilidad de ser él quien, en forma conjunta y participativa, genere alternativas

⁴ UNICEF. La niñez colombiana en cifras. Bogotá: UNICEF Colombia, 2002. p. 38. Disponible desde: <<http://www.unicef.org/colombia/pdf/cifras.pdf>>

⁵ AACAP. Comprendiendo el comportamiento violento de niños y adolescentes. *En*: American academy of child & adolescent psychiatry [en línea]. Washington (USA). 2.008, Vol. 4, No. 55 [Citado el 11 de marzo del 2008]. Disponible desde:

<<http://www.aacap.org/page.wv?section=Informacion+para+la+Familia&name=Comprendiendo+el+Comportamiento+Violento+de+Ninos+y+Adolescentes+No.+55>>.

⁶ UNICEF. Situación de la infancia [en línea]. Bogotá (Colombia): La Infancia (7-12 años) [Citado el 2 de marzo del 2009]. Disponible desde:<<http://www.unicef.org.co/1-infancia.htm>>.

de superación a su problemática, que le permita a la vez convertirse en un agente de cambio, tanto personal como familiar y social.⁷

Surgió así la propuesta de desarrollar un programa de juegos cooperativos que estimulara el mejoramiento de las conductas sociales de los niños y niñas entre los 9 y 13 años de edad, de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de la ciudad de Cartago, con problemas de conductas violentas.

Se decidió utilizar el juego cooperativo (componente de la recreación dirigida) por ser un medio lúdico de socialización ideal para la educación en convivencia pacífica, “permitiendo reforzar y/o desarrollar nuevos esquemas de comportamiento que le permitan al individuo afrontar y superar exitosamente las exigencias del medio, generando un mejor enfrentamiento de las crisis vitales actuales y futuras”⁸ propiciando espacios de encuentro, disfrute y placer entre los escolares y estimulando el cambio de paradigmas negativos de conducta en positivos.

2.2 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS

2.2.1 Generación de conocimiento o desarrollo tecnológico

Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los índices de violencia de la fundación Tesita Cárdenas de Candelo.	Documento en biblioteca.	Los niños y niñas de la fundación.
los juegos cooperativos validado para disminuir índices de agresividad en escolares de 9 a 13 años.	Investigación realizada y socializada.	Los niños y niñas de la fundación y de otras similares, y los profesionales en esta área.

2.2.2 De fortalecimiento de la capacidad científica nacional

Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Preparación de personas en investigaciones, con juegos cooperativos para la	Participantes de la investigación	Los participantes y la Universidad

⁷ LÓPEZ ECHEVERRI, Ovidio. Censo de instituciones que atienden a niños y adolescentes en situación de riesgo social. Bogota (Colombia): Cerfocal, 1995 .16-18 p.

⁸ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

convivencia.		
Consolidación línea de recreación psicoterapéutica del Grupo de Investigación en Cultura de la Salud.	Nuevo aporte en la línea	La línea y la UTP

2.2.3 De apropiación social de conocimiento

Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Ponencia en eventos científicos nacionales	Ponencias en memorias	Comunidades científicas interesadas
Publicación de artículo científico.	Artículo realizado	Comunidades científicas interesadas

2.2.4 Impactos esperados

Impacto esperado	Plazo	Indicador verificable	Supuesto
Disminución de los índice de violencia de los escolares que ingresen en la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo	Corto	Percepción de los profesionales en salud y nuevos estudios.	El programa demuestre eficacia y las directivas de la institución lo apropien.
Disminución de los índices de violencia en niños de otras instituciones similares	Mediano	Percepción de los profesionales en salud y nuevos estudios.	El programa demuestre eficacia y las directivas de otras instituciones lo apropien.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Establecer la eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares entre 9 y 13 años, institucionalizados por alto riesgo psicosocial.

3.2 ESPECÍFICOS

- Determinar los niveles de agresividad de escolares de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo.
- Diseñar y aplicar juegos cooperativos dirigido a disminuir la agresividad directa e indirecta e incrementar la prosocialidad en un grupo de estos niños.
- Identificar los cambios en los niveles de agresividad y prosocialidad en el grupo experimental, en comparación con el grupo control.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Fundación Teresita Cárdenas de Candelo

Es una institución privada sin ánimo de lucro, fundada el 17 de marzo de 1993, ubicada en el barrio: Carlos Holmes, dirección: calle 7 # 14 b 02 del municipio de Cartago (Departamento del Valle del Cauca), sus teléfonos son (092) 2124782 – 2118022.

Misión Esta -representada legalmente por Consuelo Palau Pinto, CC. 29'538.905 Ibagué, Tolima; que es la Presidenta de la junta directiva. Tiene Personaría jurídica: N° 0355 de febrero 22 de 1993, Nit: 800190924-6, Licencia de funcionamiento: 2808 de dic de 2005, cuenta con su Certificado sanitario: expedido por la secretaria de salud Municipal y tiene un Tipo de vinculación al Sistema Nacional de Bienestar Familiar: adscrita. Cupos atendidos actualmente 120 entre niños, niñas, jóvenes y jovencitas entre los 6 y 18 años de edad. Esta fundación se dedica a brindar protección al niño, niña, joven en situación de alto riesgo en modalidad de externado, a través de acciones que propicien su desarrollo integral, buscando la consolidación de sus derechos.

La fundación brinda una acogida calida al menor con programas de educación no formal y vinculación a los planteles educativos, capacitación en artes y oficios, orientación laboral, atención en salud, ya sea en psicología, nutrición, fonoaudiología, odontología, atención a los problemas de aprendizaje, trabajo social, orientación a las familias en la búsqueda de mejoramiento de la calidad de vida, desde la perspectiva de los derechos de la niñez que les permita un fortalecimiento de su ser para un óptimo desarrollo integral.

Visión lograr que la fundación se convierta en una institución modelo de identificación para el resto de la comunidad, en especial para quienes trabajan con la infancia, cofinanciadas por instituciones gubernamentales de orden nacional, departamental, municipal, ONG'S nacionales e internacionales y por mecanismos de autogestión.

Son una entidad de carácter privado sin ánimo de lucro, cuenta con un excelente grupo interdisciplinario y profesional que se encarga de la atención de los menores, garantizándoles así sus derechos fundamentales e inculcando el cumplimiento de los deberes con el fin de optimizar su desarrollo integral.

Que hacen en virtud a su objetivo principal, la fundación Teresita Cárdenas de Cándelo-Centro Juan Pablo II propende por el desarrollo integral de los menores beneficiados y vinculados a sus programas, entre los cuales están:

- Capacitación en artes y oficios.
- Educación formal y no formal.
- Formación artística
- Formación deportiva y recreativa.

- Formación en crecimiento personal y valores.
- Atención en salud.
- Formación a padres y acudientes.⁹

4.1.2 Marco Legal

➤ Código del Menor:

Revisando la ley 1098 de 2006 del congreso de Colombia, por la cual se expide el código de la infancia y la adolescencia, se hace importante hablar de algunos artículos que son necesarios para esta investigación, sobre derechos y libertades, principios y definiciones, donde se preserva la integridad de los niños y niñas, su libertad, educación, protección e intimidad, como derechos fundamentales para su supervivencia en un contexto social, garantizando su desarrollo físico y mental. Los artículos son los siguientes:

Artículo 1°. Finalidad. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

Artículo 2°. Objeto. El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Artículo 7°. Protección integral. Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.

Artículo 8°. Interés superior de los niños, las niñas y los adolescentes. Se entiende por interés superior del niño, niña y adolescente, el imperativo que obliga a todas las personas a garantizar la satisfacción integral y simultánea de todos sus Derechos Humanos, que son universales, prevalentes e interdependientes.

Artículo 9°. Prevalencia de los derechos. En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona. En caso de conflicto entre dos o más disposiciones legales,

⁹ CASTRO CATAÑO, Luz Estela. Portafolio de servicios de la fundación teresita cárdenos de candeló. Cartago (Colombia), 2004. 6-9 p.

administrativas o disciplinarias, se aplicará la norma más favorable al interés superior del niño, niña o adolescente.

Artículo 11. Exigibilidad de los derechos. Salvo las normas procesales sobre legitimidad en la causa para incorporar las acciones judiciales o procedimientos administrativos a favor de los menores de edad, cualquier persona puede exigir de la autoridad competente el cumplimiento y el restablecimiento de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. El Estado en cabeza de todos y cada uno de sus agentes tiene la responsabilidad inexcusable de actuar oportunamente para garantizar la realización, protección y el restablecimiento de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes.

Artículo 16. Deber de vigilancia del estado. Todas las personas naturales o jurídicas, con personería jurídica expedida por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar o sin ella, que aún, con autorización de los padres o representantes legales, alberguen o cuiden a los niños, las niñas o los adolescentes son sujetos de la vigilancia del Estado. De acuerdo con las normas que regulan la prestación del servicio público de Bienestar Familiar compete al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar como ente rector, coordinador y articulador del Sistema Nacional de Bienestar Familiar, reconocer, otorgar, suspender y cancelar personerías jurídicas y licencias de funcionamiento a las Instituciones del Sistema que prestan servicios de protección a los menores de edad o la familia y a las que desarrollen el programa de adopción.

Artículo 17. Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente.

Artículo 18. Derecho a la integridad personal. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario. Para los efectos de este Código, se entiende por maltrato infantil toda forma de perjuicio, castigo, humillación o abuso físico o psicológico, descuido, omisión o trato negligente, malos tratos o explotación sexual, incluidos los actos sexuales abusivos y la violación y en general toda forma de violencia o agresión sobre el niño, la niña o el adolescente por parte de sus padres, representantes legales o cualquier otra persona.

Artículo 19. Derecho a la rehabilitación y la resocialización. Los niños, las niñas y los adolescentes que hayan cometido una infracción a la ley tienen derecho a la rehabilitación y resocialización, mediante planes y programas garantizados por el Estado e implementados por las instituciones y organizaciones que este determine en desarrollo de las correspondientes políticas públicas.

Artículo 20. Derechos de protección. Los niños, las niñas y los adolescentes serán protegidos contra:

1. El abandono físico, emocional y psicoafectivo de sus padres, representantes legales o de las personas, instituciones y autoridades que tienen la responsabilidad de su cuidado y atención.

2. La explotación económica por parte de sus padres, representantes legales, quienes vivan con ellos, o cualquier otra persona. Serán especialmente protegidos contra su utilización en la mendicidad.
3. El consumo de tabaco, sustancias psicoactivas, estupefacientes o alcohólicas y la utilización, el reclutamiento o la oferta de menores en actividades de promoción, producción, recolección, tráfico, distribución y comercialización.
4. La violación, la inducción, el estímulo y el constreñimiento a la prostitución; la explotación sexual, la pornografía y cualquier otra conducta que atente contra la libertad, integridad y formación sexual de la persona menor de edad.
5. El secuestro, la venta, la trata de personas y el tráfico y cualquier otra forma contemporánea de esclavitud o de servidumbre.
6. Las guerras y los conflictos armados internos.
7. El reclutamiento y la utilización de los niños por parte de los grupos armados organizados al margen de la ley.
8. La tortura y toda clase de tratos y penas crueles, inhumanos, humillantes y degradantes, la desaparición forzada y la detención arbitraria.
9. La situación de vida en calle de los niños y las niñas.
10. Los traslados ilícitos y su retención en el extranjero para cualquier fin.
11. El desplazamiento forzado.
12. El trabajo que por su naturaleza o por las condiciones en que se lleva a cabo es probable que pueda afectar la salud, la integridad y la seguridad o impedir el derecho a la educación.
13. Las peores formas de trabajo infantil, conforme al Convenio 182 de la OIT.
14. El contagio de enfermedades infecciosas prevenibles durante la gestación o después de nacer, o la exposición durante la gestación a alcohol o cualquier tipo de sustancia psicoactiva que pueda afectar su desarrollo físico, mental o su expectativa de vida.
15. Los riesgos y efectos producidos por desastres naturales y demás situaciones de emergencia.
16. Cuando su patrimonio se encuentre amenazado por quienes lo administren.
17. Las minas antipersonales.
18. La transmisión del VIH-SIDA y las infecciones de transmisión sexual.
19. Cualquier otro acto que amenace o vulnere sus derechos.

Artículo 21. Derecho a la libertad y seguridad personal. Los niños, las niñas y los adolescentes no podrán ser detenidos ni privados de su libertad, salvo por las causas y con arreglo a los procedimientos previamente definidos en el presente código.

Artículo 26. Derecho al debido proceso. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a que se les apliquen las garantías del debido proceso en todas las actuaciones administrativas y judiciales en que se encuentren involucrados. En toda actuación administrativa, judicial o de cualquier otra naturaleza en que estén involucrados, los niños, las niñas y los adolescentes, tendrán derecho a ser escuchados y sus opiniones deberán ser tenidas en cuenta.

Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los

términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Parágrafo 1°. Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad.

Parágrafo 2°. Cuando sea permitido el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal.

Artículo 33. Derecho a la intimidad. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la intimidad personal, mediante la protección contra toda injerencia arbitraria o ilegal en su vida privada, la de su familia, domicilio y correspondencia. Así mismo, serán protegidos contra toda conducta, acción o circunstancia que afecte su dignidad.¹⁰

➤ **Ley del deporte y la recreación:**

Gracias a la ley 181 de 1995 de El Congreso de Colombia, por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física, se crea el sistema nacional del deporte. Se hace necesario mencionar algunos artículos que son de importancia para la investigación porque mencionan el valor de la recreación, el tiempo libre, el ocio y el deporte; para el buen desarrollo integral de las personas, tanto individual como grupal. También porque hablan de los entes que se encargan de estos campos, que son: Coldeportes, entes Departamentales, Municipales y el Sistema Nacional del Deporte y la Recreación que brindan patrocinio, fomento, masificación, divulgación, ejecución, del deporte, la recreación, para así crear espacios de sano esparcimiento a la comunidad en general. Además no solo se encarga de prevenir

¹⁰ CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia [en línea]. Bogotá (Colombia). Diario Oficial noviembre 08 de 2006. [Citado el 28 de marzo de 2008]. Disponible en: <http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html>.

por medio de las actividades sanas los malos hábitos, si no también se encarga de rehabilitarlos e integrarlos socialmente. Los artículos más importantes son los siguientes.

ART. 1°—Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

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

5. Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.
11. Velar porque la práctica deportiva esté exenta de violencia y de toda acción o manifestación que pueda alterar por vías extradeportivas los resultados de las competencias.
13. Velar porque los municipios expidan normas urbanísticas que incluyan la reserva de espacios suficientes e infraestructuras mínimas para cubrir las necesidades sociales y colectivas de carácter deportivo y recreativo.
15. Compilar, suministrar y difundir la información y documentación relativas a la educación física, el deporte y la recreación y en especial, las relacionadas con los resultados de las investigaciones y los estudios sobre programas, experiencias técnicas y científicas referidas a aquéllas.

ART. 4°—Derecho social. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social, bajo los siguientes principios:

Universalidad. Todos los habitantes del territorio nacional tienen derecho a la práctica del deporte y la recreación y al aprovechamiento del tiempo libre.

Participación comunitaria. La comunidad tiene derecho a participar en los procesos de concertación, control y vigilancia de la gestión estatal en la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.

Ética deportiva. La práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, preservará la sana competición y respeto a las normas y reglamentos de tales actividades. Los organismos deportivos y los participantes en las distintas prácticas deportivas deben acoger los regímenes disciplinarios que le sean propios, sin perjuicio de las responsabilidades legales pertinentes.

ART. 5°—Se entiende que:

La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser

humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

La educación extraescolar. Es la que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que éste incorpore sus ideas, valores y su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimientos para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar este servicio a las nuevas generaciones.

ART. 19.—Las instituciones de educación superior, públicas y privadas deberán contar con infraestructura deportiva y recreativa, propia o garantizada mediante convenios, adecuada a la población estudiantil que atienden, en un plazo no mayor de cinco (5) años, para lo cual podrán utilizar las líneas de crédito que establece el artículo 130 de la Ley 30 de 1992.

ART. 24. —Los organismos que integran el sistema nacional del deporte fomentarán la participación de las personas con limitaciones físicas, sensoriales y síquicas en sus programas de deporte, recreación, aprovechamiento del tiempo libre y educación física orientándolas a su rehabilitación e integración social, para lo cual trabajarán conjuntamente con las organizaciones respectivas. Además, promoverán la regionalización y especialización deportivas, considerando los perfiles morfológicos, la idiosincrasia y las tendencias culturales de las comunidades.

ART. 46.—El sistema nacional del deporte es el conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, a la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

ART. 47.—El sistema nacional del deporte tiene como objetivo generar y brindar a la comunidad oportunidades de participación en procesos de iniciación, formación, fomento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, como contribución al desarrollo integral del individuo y a la creación de una cultura física para el mejoramiento de la calidad de vida de los colombianos.

ART. 53.—El plan nacional del deporte, la recreación y la educación física, tendrá como fundamento los planes y proyectos que las entidades territoriales de carácter municipal, departamental y las instituciones del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre asociados, propongan para el fomento y desarrollo del sector deportivo de acuerdo con las políticas del Gobierno Nacional.

ART. 56. —Los departamentos, y los municipios o distritos deben elaborar anualmente un plan de inversiones con cargo a los recursos que esta ley les cede, destinados al fomento del deporte, la

recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física, incluyendo los recursos del numeral 4° del artículo 22 de la Ley 60 de 1993, para programas de deporte, recreación y cultura.

ART. 58.—El fomento, la planificación, la organización, la coordinación, la ejecución, la implantación, la vigilancia y el control de la actividad del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física constituyen una función del Estado que ejercerá el Ministerio de Educación Nacional por conducto del Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes.¹¹

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Recreación

➤ **Noción:**

“La recreación es un medio de la educación física a través de la cual se busca el desarrollo del individuo como elemento básico de transformación social – comunitaria, aprovechando el tiempo libre en forma constructiva, placentera y voluntaria”.¹²

La recreación es interpretada de distintas formas e ideologías, ya es mirada desde un punto más científico, correspondiendo a la industria del ocio, que hace posible la ocupación del tiempo libre de los sujetos. Brindándonos la posibilidad de relacionarnos con las demás personas, conociendo cultura autóctona de las diferentes regiones, además generando un estilo de vida saludable para todas las personas que la practican. Otros enfocan los fenómenos de la experiencia vivida por los sujetos al experimentar distintos sentimientos y situaciones que otorgan la realización de cualquier actividad recreativa, convirtiéndose la recreación en una herramienta fundamental para el desarrollo íntegro de las personas. Al ser tan importante la recreación como método de sano esparcimiento y de liberación de estrés para las personas, es necesario darle un enfoque y relación con la educación.¹³

➤ **Relación entre recreación y educación:**

Es importante adoptar la recreación en nuestro medio educativo, de forma que la educación no siga siendo un reproductor de un saber, ni tampoco un dispositivo disciplinador y represor. La recreación debe brindar un dispositivo posibilitador y medidor de actividades y saberes, para así formar sujetos capaces de ser formadores y transformadores de su propia historia. Es necesidad de todo ser humano recrearse, por ende la recreación es una necesidad básica de todos los seres humanos, y

¹¹ CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 181 de 1995: disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física [en línea]. Bogotá (Colombia) 18 de enero de 1995. [Citado el 3 de abril de 2008]. Disponible en: <http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1995/ley_0181_1995.html>.

¹² GUZMÁN DÍAZ, Luis Alejandro. Introducción a la educación física, al deporte y a la recreación: La recreación. Pereira (Colombia): printed, 2003. 189-249 p.

¹³ VILAS, Fabián. 5° encuentro internacional de tiempo libre y recreación. En: Red latinoamericana de recreación y tiempo libre [en línea]. Montevideo (Uruguay) 2002. [Citado el 29 mayo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/fvilas.html>>.

más en el ámbito educativo, teniendo en cuenta que este sistema pone por encima la imposición frente al protagonismo y el razonamiento libre. Esto obliga a las instituciones educativas a tomar medidas de cambio, autocrítica y mejoramiento de estas falencias, mediante procesos de nuevas relaciones de hacer, descubriendo la relatividad cultural y posición de productos sociales. Todo esto se lograra cuando se le apuesta a una pedagogía de acompañamiento, generando condiciones más humanas para el aprendizaje, con procesos grupales como experiencia de resistencia, potencializadora del sujeto y por ende de una nueva sociedad.¹⁴

La recreación ha sido factor importante en el desarrollo de la era industrial por el reconocimiento del placer como contexto de evolución sociocultural; desengranando la expresión de la naturaleza del hombre por la obtención de satisfacciones físicas y mentales. La recreación cumple con tres funciones que se relacionan entre sí: diversión, descanso y desarrollo, por ende se toma la recreación como un componente fundamental o conjunto de saberes donde se genera experiencias gratas para el ser humano, donde se aprenden a expresar sentimientos escondidos, mejorando la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento, generando procesos desde lo fisiológico, liberando endorfinas que lo llevará a sentirse mejor consigo mismo.^{15, 16, 17}

Dimensión social de la recreación:

La recreación, es un derecho ciudadano, donde es importante en la configuración del Desarrollo Humano Integral. Sin embargo, el avance del sector recreativo, en la perspectiva de sus condiciones para su garantía, apenas empiezan a establecerse. Se hace necesario el avance de procesos de calificación tanto del talento humano que se desempeña en el sector como de la comunidad en general y el compromiso con acciones que permitan evidenciar los beneficios que aporta la recreación al Desarrollo Humano Integral y en general a la construcción de ciudad en sus múltiples proyectos.

Un primer elemento para hablar del aporte que fenómenos como la recreación hacen al desarrollo humano integral, tiene que ver con la existencia de dispositivos que en la ciudad funcionan desde este campo de acción. También se configura a partir de aspectos que potencian los procesos, donde brinden las oportunidades que generan a las personas y los grupos diferentes orientaciones.

¹⁴ VILAS, Fabián. 5° encuentro internacional de tiempo libre y recreación. En: Red latinoamericana de recreación y tiempo libre [en línea]. Montevideo (Uruguay) 2002. [Citado el 29 mayo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/fvilas.html> >

¹⁵ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

¹⁶ GUZMÁN DÍAZ, Luis Alejandro. Introducción a la educación física, al deporte y a la recreación: La recreación. Pereira (Colombia): printed, 2003. 189-249 p.

¹⁷ CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 181 de 1995: disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física [en línea]. Bogotá (Colombia) 18 de enero de 1995. [Citado el 3 de abril de 2008]. Disponible en: <http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1995/ley_0181_1995.html >.

Identificar, caracterizar y socializar los problemas en este campo, es un aporte que se hace al sector y fundamentalmente a la generación de condiciones para que las personas encuentren cada vez más posibilidades de garantizar el derecho a la recreación.

➤ **La recreación como necesidad**

El concepto de necesidad se soporta en la búsqueda de su satisfacción. Es decir en su importancia al aporte de una vida humana digna. Sin embargo, y por múltiples razones, la recreación, al ser abordada desde una perspectiva fundamentalmente jerárquica de las necesidades, ha quedado relegada a un segundo plano. Aspectos como la salud, la educación y el trabajo, asumen una supremacía casi hegemónica sobre la recreación, teniendo como consecuencia la poca presencia de ésta, como vital para la vida, y por tanto la ausencia de programas y proyectos sostenibles en los diferentes ámbitos. Lo más preocupante de esta situación es que este imaginario no sólo está presente en los funcionarios y personas que toman decisiones, sino en la ciudadanía en general, lo que conduce a que estos fenómenos sean identificados como elementos marginales y accesorios, cuya ausencia no representa una real amenaza para una vida digna. La siguiente consecuencia de este hecho, tiene que ver con la no identificación de la recreación como derecho que debe ser exigido, en la misma medida que todos los demás.

No es suficiente desde esta perspectiva, ofrecer actividades para que las personas participen como usuarios, se hace necesario además, la implementación de acciones que apunten a proyectos que desde la educación potencie el logro de otras condiciones más propicias para el desarrollo humano integral.

➤ **La Recreación Como Dispositivo Para El Desarrollo Humano Integral**

Al referirnos a la recreación como derecho, lo hacemos en referencia a aquellas actividades necesarias para una buena vida. En la perspectiva de evidenciar la dimensión social de la recreación, se hace necesaria la mirada a aspectos que permita identificar las regularidades constitutivas de dichas experiencias para de manera clara explicitar su coherencia con la apuesta por la transformación de las condiciones que impiden el acceso a las prácticas y beneficios de la recreación.

Así entonces, la recreación puede ser potenciadora de transformaciones, donde se plantean tres sentidos en la intervención del desarrollo humano integral. En primer lugar está el paradigma tecnológico, en el cual el ocio da lugar a situaciones más críticas, buscando fundamentalmente la atenuación de la situación problemática, pero sin avanzar en atender las causas de dicha situación. Un segundo paradigma, denominado Interpretativo, busca, desde la motivaciones y preferencias, garantizar el acceso a posibilidades que permitan desarrollar las prácticas de ocio a las que se atribuye valor. En último lugar, se encuentra el paradigma dialéctico, que entiende la realidad como algo histórico, con intereses de clases, que tiene en cuenta el contexto y las situaciones que son producidas en cada lugar por dichos condicionantes; En este paradigma, el ocio es orientado hacia el empoderamiento personal y político, la participación y en últimas la búsqueda de mayores niveles

de autonomía frente a las prácticas que son elegidas en relación con la potenciación de capacidades humanas.¹⁸

➤ **Clasificación: (Trejos, 2005)**

Cuadro 1. Clasificación de las actividades recreativas.

CLASIFICACIÓN					
Tipos	Según el interés:	Según el grupo abordado	Según el entorno donde se realiza	Según el origen político _ administrativo	Según la organización
Para niños	Laboral	Individual	Aire libre	Pública	Propuesta
Para jóvenes	Educativo	Familiar	Espacios cerrados	Privada	Impuesta
Para adultos	Promoción en salud y terapéutica	Comunitaria		Mixta	Auto propuesta
Para adultos mayores				ONGs	

Fuente: TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

Las actividades recreativas que son importantes para la presente investigación son las siguientes:

- Según el interés:
 - Educativa: por medio de la recreación desarrollar diferentes temáticas.
 - Promoción en salud y terapéutica: mantener y mejorar la calidad de vida de los individuos.
- Según grupo abordado:
 - Individual: manejo de situaciones problemáticas.
- Según el entorno donde se realiza:
 - Aire libre: permiten un contacto con la naturaleza y los espacios abiertos.
 - Espacios cerrados: se realizan en salones o bajo techo.
- Según organización:
 - Propuesta: actividades recreativas coordinadas entre los facilitadores y los participantes.

Cuadro 2. Clasificación de las actividades recreativas según el área que se desarrolle y el tipo de actividad.

ACTIVIDADES RECREATIVAS			
Área	Tipos		
	Juego	Actividades al aire libre	Actividades en espacios cerrados
Terapéutica			
Artística	De ejercicio sensorio-motor	De reto-aventura	Talleres

¹⁸ TABARES FERNANDEZ, José Fernando. 7° taller nacional de recreación. En: fundación colombiana de tiempo libre y recreación [en línea]. Medellín (Colombia) 2005. [Citado el 7 de noviembre del 2.010]. Disponible desde: < <http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/FTabares.html> >

Cultural	Simbólico	Juegos amplios:	Técnicas de dinámicas grupales
Social	Reglado	• festivos	
Deportiva		• Bazar	
Lúdica		• Carrusel	
ecológica		• Carrera de observación	

Fuente: Ibid.

La actividad recreativa que es importante para esta investigación son los juegos:

- De ejercicio sensorio-motor: son juego que implican el movimiento del cuerpo a través de mecanismos de asimilación y acomodación.
- Simbólicos: posibilidad de hacer la representación de un objeto ausente.
- Reglado: trascendencia a una actividad lúdica del ser socializado.

El tema “juego” será ampliado más adelante bajo el título “juegos cooperativos”.

4.2.2 Recreación Psicoterapéutica

4.2.2.1 Nociones:

La Recreación Psicoterapéutica (RPT) es una estrategia terapéutica que consiste en la implementación de actividades recreativas fundamentadas en teorías y técnicas psicoterapéuticas, que buscan mantener y/o mejorar la salud mental de personas y comunidades con necesidades específicas, abordándolas simultáneamente en sus dimensiones biológica, psicológica y social.¹⁹

Se ha implementando programas de recreación psicoterapéuticas sobre promoción de la salud y prevención, tratamiento y rehabilitación de diversas condiciones patológicas, ya que se ha reconocido sus beneficios sobre la salud psiquiátrica y la salud mental, por la medicina y la psicología.

La RPT atiende múltiples perturbaciones en diferentes conjuntos poblacionales, por ende utiliza técnicas psicoterapéuticas para restablecer la salud mental y el desarrollo personal, con base en tres componentes: la participación, la educación y la intervención; donde es agradable y divertida para el, permitiéndole sentirse mejor al paciente consigo mismo, brindándole escenarios para ensayar nuevos comportamientos o maneras de relacionarse con otros, en un ambiente seguro, buscando el desarrollo humano desde lo físico y mental de los intervenidos. Estas técnicas varían según las necesidades de los pacientes, las capacidades del grupo de trabajo y los recursos institucionales; realizándose en un escenario donde se reconoce que una persona con una crisis en su salud mental necesita intervenciones que le ayuden a mejorar y continuar su crecimiento personal, mediante actividades que desarrollen e involucren la psicología como herramienta principal.²⁰

¹⁹ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

²⁰ Ibid

4.2.2.2 Técnicas:

La recreación psicoterapéutica utiliza habilidades de diversos estándares psicológicos, concentrándose en necesidades y fortalezas de la persona. Los métodos se eligen según las características y falencias del paciente tratado. Así lograremos que cuando se le permite al consultante elegir, éste adquiere la “motivación intrínseca” y la “autodeterminación” necesarias para que asuma la responsabilidad del cambio y así conducirlo necesariamente a mejorar el autoconcepto, la autoestima y la autonomía. Cuando el paciente ha logrado un nivel de autonomía, la elección de las actividades es un proceso compartido entre el facilitador y el consultante.

4.2.2.3 Diseño de programas de RPT

El diseño del programa de RTP es un proceso planeado de una manera eficiente y eficaz y debe incluir cuatro fases: evaluación inicial, programación, implementación y evaluación final.

- **Evaluación inicial:**

Consiste en la recolección inicial y análisis de los datos personales para determinar el estado de salud.

- **Programación de actividades:**

Esta fase incluye dos pasos: (1) realizar un inventario de los recursos necesarios y los disponibles para llevar a cabo el programa y (2) desarrollar un programa individualizado o plan de tratamiento consistente con las teorías de la recreación y la(s) psicoterapia(s) por usar.

- **Implementación:**

Ésta es la fase de la acción. El facilitador elige técnicas de intervención para llevar a cabo la práctica, monitoreando las respuestas dadas y datos arrojados.

- **Evaluación final:**

La evaluación se enfoca en determinar los cambios y los beneficios psíquicos experimentados por el paciente en el programa.²¹

²¹ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

4.2.3 Juego y cooperación:

4.2.3.1 El juego:

No solo los niños deberían participar de actividades donde se implique el juego, todas las personas no importando la edad deberían hacerlo; ya que el juego es divertirse, recrearse, comunicarse con los demás, encontrarse con uno mismo. Brindando así el desarrollo desde un ámbito sostenible de la sociedad. El juego es un “ejercicio preparatorio” para la primera edad donde se adquiere un comportamiento adaptado a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar en su vida futura. Un niño juega porque los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa que no sea jugar; esta dinámica infantil tiene como características: 1. la incoherencia sensorio-motora o mental, es decir, la falta de respeto a las leyes que rigen lo real; 2. la impulsividad; 3. la actitud pática, o sea, una forma de comprensión simpática de la realidad más que su conocimiento objetivo; 4. una cierta timidez ante las cosas, que lo retrae de su utilización pragmática. Existen diferentes teorías de por qué juega un ser humano: teorías educativas, por atavismo y por curiosidad; teorías biológicas, para liberar energías; teorías sociales, para asociarse con otros; teorías cognitivas, para aprender. Desde el punto de vista psicológico, el juego tiene varias funciones:

- Permite representar un conflicto reduciendo el impacto de los errores y fracasos.
- Brinda un espacio para la exploración, la creación y el descubrimiento.
- Es facilitador y promotor de los vínculos sociales.
- Permite equilibrar las tensiones diarias.
- Colabora con la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- Conecta las experiencias vividas con la actualidad, construye un espacio intermedio entre la realidad y el placer.
- Es un vehículo ideal para integrar aprendizajes.²²

➤ **Contenidos de los juegos:**

Estructural: Con relación al espacio-tiempo y los objetos. En el juego interviene componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal, y por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa evolutiva contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionados con esas dos nociones básicas.

Relacional: Con relación a lo socio afectivo y a la socio motricidad. El aspecto socializante del juego y la comunicación con el otro.

Funcional: Con relación al tipo de movimiento o función, a la dificultad motriz. Se refiere a las capacidades motoras: condicionales o de la condición física y coordinativa.

Normativo: Con relación a las reglas o normas. Aceptar la regla, las normas, las decisiones, el respeto y la tolerancia hacia los compañeros.²³

➤ **El Juego Como Medio De Integración Y Desarrollo Social**

²² INCARBONE, Oscar. “Juguemos en el jardín: el juego y la actividad física en la educación inicial (de 2 a 6 años)”. Buenos Aires (Argentina): Stadium, 2002. p. 68

²³ Ibíd. p. 69

El ser humano como un sujeto social necesita interactuar con otras personas. Desarrollando así un aprendizaje de sentimientos y afectos, que lleven sus acciones hacia sus emoción. Entendiendo al juego, como una herramienta que brinda un intercambio corporal cooperativo, que ayude a alcanzar mayor autonomía sobre la sociedad que se transforma permanente.

➤ **El juego y su relación con la inteligencia.**

La oportunidad de jugar creativamente va de la mano del desarrollo de las habilidades del pensamiento tanto abstracto como divergente, propiciando el potencial de resolución de problemas relacionados con experiencias vividas y el desarrollo social de las emociones. Esto se verá favorecido si además, se tiene en cuenta:

- Evitar las excesivas manipulaciones al niño, cuando este se enfrenta a una propuesta lúdica.
- Evitar dar las soluciones por parte del adulto a las tareas propuestas.
- Evitar la utilización de la demostración para la ejecución de las actividades.

El juego desarrolla el pensamiento intuitivo, y pensamientos operativos concretos. El juego permitirá al niño sentirse a si mismo explorador y utilizar el mundo de los objetos y el de los demás.

➤ **Relación entre el juego y aprendizaje.**

Es de suma importancia que el facilitador de procesos de juego, sea capaz de establecer un equilibrio entre lo que enseña y lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo. El juego, desde de una concepto educativo, debe tener una intención, un tiempo y una organización, respetando las necesidades de cada niño o niña. No se debe destacar la simple diversión, si no que llevar esta dinámica a un ámbito educativo.²⁴

4.2.3.2 Juegos cooperativos:

Son propuestas que buscan disminuir la violencia, gracias a los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Proporcionan el encuentro con los otros y con el medio ambiente. Buscan que todos participen, prevaleciendo los intereses del grupo sobre los individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Las personas tienen diferentes formas de comportarse: pueden mejorar o empeorar, no sólo a sí mismo sino a los demás; puede ser violentas o no; puede ser competitivas. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, las personas que observamos y los refuerzos o estímulos recibidos.

Estos juegos buscan la participación de todos, donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano, no plantean "ganar o perder": la propuesta se concentra en la

²⁴ INCARBONE, Oscar. "Juguemos en el jardín: el juego y la actividad física en la educación inicial (de 2 a 6 años)". Buenos Aires (Argentina): Stadium, 2002. p. 68

participación de todos para alcanzar un objetivo común; no mostrando competencia en ningún momento, el interés se centra en la participación; desde el punto de vista educativo, el beneficio se centraliza en el proceso y no en el resultado. Los juegos no deben originar la eliminación de ninguno: el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir la importancia del aporte de todos es fundamental. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad.

Esta forma de recreación psicoterapéutica no deben ayudar a ninguna forma de violencia: la estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva. La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Los juegos pueden promover el desarrollo de algunos comportamientos como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones.
- La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas.

La violencia es un componente cada vez más integrado a la vida cotidiana. Desde niños muchas personas escuchan a los adultos diciéndole que no puede, que no sabe, que no es capaz, que no hace nada bien, y empiezan a creerlo, y aprenden a calificar los fracasos del otro con comentarios despectivos. El niño como todo ser humano, necesita del aliento, de la afirmación, de la seguridad que brinda el sentirse capaz de poder hacer algo bien.

La cooperación en los juegos, significa también que se puede ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente; para relacionarlas con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Esto con el fin de involucrar al niño a alcanzar un propósito determinado y así implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración, ya que son determinantes del resultado.²⁵

De acuerdo a lo anterior, se deben recopilar y difundir juegos que permitan desarrollar actitudes y valores relacionados con la educación para la paz (cooperación, ayuda, autoestima, confianza y otros) para niños y niñas, de edades y ámbitos educativos diferentes. Se desea dar cobertura a las dinámicas cooperativas que promuevan la educación para la paz y presenten alternativas a la resolución violenta de los conflictos. Cada juego que se realice se presentará con los objetivos del

²⁵ PÉREZ OLIVERAS, Enrique. Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. En: efdeportes.com [en línea]. Buenos aires (Argentina). 1998, Vol. 3, No. 9 [Citado el 6 mayo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm> >.

juego, la cantidad de participantes, el material necesario, las consignas de partida, el desarrollo del juego, la evaluación, fuente y alguna sugerencia útil para su aplicación.²⁶

En el proceso didáctico de la enseñanza cooperativa, el profesor prevé cuidadosamente la organización del ambiente para el aprendizaje durante la sesión de clase, interviene en el enlace entre teoría y práctica, promueve en el grupo una conciencia de trabajo cooperativo, y está atento a la dinámica que manifieste el grupo; para que la interacción cooperativa conduzca a los miembros de los grupos a desarrollar y coordinar sus actividades, con eficiencia para enfrentar y superar el conflicto sociocognitivo que se presenta con la divergencia, pero que precisamente es lo que enriquece el conocimiento y genera un mayor desarrollo cognitivo y físico en ellos.²⁷

4.2.4 Agresividad:

➤ **Nociones:**

Se asume que la agresividad es un mecanismo que pone en práctica el yo con un carácter posesivo y destructivo en busca la defensa de su integridad. Es un carácter fundamental de cualquier ser vivo que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología. El término agresividad hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expresiones verbales. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos. La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos.

La agresividad tiene su origen en multitud de factores, tanto internos como externos, e individuales como familiares y sociales. La agresividad puede presentarse para demostrar el poder que se tiene ante la gente y para conseguir una reputación e imagen de líder. La agresividad es un comportamiento que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la sobrevivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas que en ocasiones necesitan ser abordados profesionales de la salud mental.

La agresividad puede ejercerse de dos formas: activa o pasiva. La agresividad activa es la que se ejercita mediante una conducta violenta y la agresividad pasiva es mucho más difícil de detectar. Se ejercita mediante una forma de sabotaje. La agresividad puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social.²⁸

²⁶ VINCENT, Antonio. Juegos para Cooperación y la Paz. En: Ministerio de Educación y Ciencia [en línea] Barcelona (España) 1983. [citado el 8 de mayo 2008]. Disponible desde: <www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz> p.5

²⁷ MEJÍA LÓPEZ, Emperatriz. El Juego Cooperativo: Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. [en línea]. Medellín (Colombia). 2006. [citado el 8 de mayo 2008]. Disponible desde: <<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/Juego%20cooperativo%20y%20agresion.pdf>>.

²⁸ GONZÁLEZ GIL, Francisca; CALVO ÁLVAREZ, Isabel; VERDUGO ALONSO, Miguel Ángel. Últimos avances en intervención en el ámbito educativo. En: Actas V Congreso Internacional de Educación Publicaciones del INICO [en

➤ El comportamiento agresivo

El nivel en que una persona tiende a ser agresivo y antisocial depende en gran medida del entorno social donde viva. Existen dos posibilidades de influencias social que contribuyen a explicar por qué algunos niños y niñas son más agresivos que otros: (1) las normas y valores asumidos por la sociedad y sus subculturas, y (2) los contextos familiares en los que se ha desarrollado; la conducta agresiva se adquiere bajo condiciones de moldeamiento y por experiencias directas.

Es difícil interpretar las condiciones de aprendizaje de la agresión, debido a la diversidad de modelos a los que los individuos se hayan expuestos, los cuales pueden ser: a) agresión modelada y reforzada por miembros de la familia; b) el medio cultural en que viven las personas y con quienes se tiene contactos repetidos y c) modelamiento simbólico que proveen los medios de comunicación, especialmente la televisión.

Si se observa el término desde la psicología social, se encuentra que el ser humano tiene tanta fuerza y tendencia a la agresividad como propensión a la sociabilidad y afiliación.²⁹

➤ Agresividad y genero

Al tiempo que los niños y niñas adquieren conciencia de los roles y los estereotipos de género, también desarrollan sus propias conductas. Así cuando los infantes crecen, las niñas empiezan a jugar con muñecas y los niños a correr y luchar entre ellos. Los niños tienden a volverse más activos y físicamente más agresivos. Las niñas hablan más y empujan menos.

Para la edad escolar, niños y niñas tienden a jugar mediante las reglas de la conducta típica por el sexo. Por lo general, las niñas participan en juegos no agresivos, mientras los niños sí.³⁰

➤ Trastorno negativista desafiante

El trastorno negativista desafiante aparece cuando el niño o niña exhibe comportamientos molestos que exceden en mucho las expectativas para la edad. El DSM-IV (de la Asociación Psiquiátrica Americana) incluye los siguientes como criterios diagnósticos:

Un patrón de comportamiento negativista, hostil y desafiante que dura por lo menos 5 meses, estando presentes cuatro (o más) de los siguientes comportamientos:

1. A menudo se encoliza e incurre en pataletas.
2. A menudo discute con los adultos.

línea]. España (Salamanca). 7 de febrero de 2003. [Consulta: 8 de abril del 2008]. Disponible desde: <<http://www.usal.es/~inico/publicaciones/actasintervencion.PDF>>.

²⁹ Bandura, A. Teoría del aprendizaje social. En: REVISTA PSICOGENTE [en línea]. Bogotá (Colombia). 2.006, Vol. 9 • No. 15 • 166-170 [Citado el 11 de octubre del 2010]. Disponible desde: <<http://www.unisimonbolivar.edu.co/rdigital/psicogente/index.php/psicogente/article/viewFile/43/55>>

³⁰ MAISTO, Albert A. desarrollo del ciclo vital. Introducción a la psicología. México (mexica): live psych, 2005 12 edición. 348 y 349 p.

3. A menudo desafía activamente a los adultos o rehúsa cumplir sus demandas.
4. A menudo molesta deliberadamente a otras personas.
5. A menudo acusa a otros de sus errores o mal comportamiento.
6. A menudo es susceptible o fácilmente molestado por otros.
7. A menudo es colérico y resentido.
8. A menudo rencoroso o vengativo.³¹

4.2.5 Habilidades para la vida y convivencia pacífica

➤ Definición de las Habilidades para Vivir

Las habilidades para vivir son aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que nos permita enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida diaria.

Como son:

- Capacidad de tomar decisiones
- Habilidad para resolver problemas
- Capacidad de pensar en forma creativa
- Capacidad de pensar en forma crítica
- Habilidad para comunicarse en forma efectiva
- Habilidad para establecer y mantener relaciones interpersonales
- Conocimiento de sí mismo
- Capacidad de establecer empatía
- Habilidad para manejar las propias emociones
- Habilidad para manejar las tensiones o estrés

Las habilidades para vivir se tratarán en la medida en que puedan ser enseñadas como habilidades. Y si bien no son sólo habilidades es provechoso identificar en cada una de ellas los aspectos que pueden enseñarse a los niños a través del aprendizaje y la práctica, de como ellos mismos podrán adquirirlas. Los métodos utilizados en la enseñanza de las habilidades para vivir se basan en nuestro conocimiento de cómo los jóvenes aprenden de la gente que los rodea, de las observaciones del comportamiento de los demás y las consecuencias que surgen del comportamiento.³²

➤ Habilidades para la educación de la vida y la salud de los niños:

Son las teorías acerca de la manera en que los humanos, y específicamente los niños y los adolescentes, crecen, aprenden y se comportan, ofrecen el fundamento del enfoque de las habilidades para la vida. La comprensión de los complejos cambios biológicos, sociales y cognitivos que ocurren desde la infancia hasta la adolescencia constituye la esencia de la mayoría de las teorías sobre desarrollo humano. Entre estas teorías encontramos las siguientes.

³¹ KAPLAN, Harold I. y SADOCK, Benjamin J. Sinopsis de Psiquiatría. 10 ed. Filadelfia: Lippincott Williams & Wilkins, 2008. p.1369

³² WEISEN RHONA, Birrel; ORLEY, John; EVANS, Viviente. Enseñanza en los colegios de las habilidades para vivir. Ginebra (Suiza): división de salud mental, 1993. 6 – 11p.

La teoría del aprendizaje social propone que los niños aprenden a comportarse por medio de la instrucción (cómo los padres, maestros y otras autoridades y modelos les indican que deben comportarse), lo mismo que por medio de la observación (cómo ven que los adultos y sus pares se comportan). Su conducta se consolida, o es modificada, conforme a las consecuencias que surgen de sus acciones y a la respuesta de los demás a sus conductas.

La teoría de la conducta problemática reconoce que la conducta adolescente (incluyendo conductas de riesgo), no surge de una sola fuente, sino que es el producto de complejas interacciones entre los individuos y su entorno. La teoría de la conducta problemática se ocupa de las relaciones entre tres categorías de variables psicológicas: 1) el sistema de la personalidad; 2) el sistema del medio ambiente percibido; y 3) el sistema conductual.

La teoría de la influencia social reconocen que los niños y adolescentes, bajo presión, se involucrarán en conductas de riesgo como el uso del tabaco.

La teoría de la solución cognitiva de problemas se basa en que la enseñanza de habilidades interpersonales de solución cognitiva del problema (EISCP) en niños a temprana edad puede reducir y prevenir conductas negativas inhibidas e impulsivas.³³

4.3 ESTADO CIENTÍFICO ACTUAL

➤ **Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia**

Se determinaron los efectos de un programa de juegos cooperativos en escolares entre los 8 y los 12 años de edad de grados 3º, 4º y 5º de primaria, que presentaron problemas de contravención al manual de convivencia escolar, relacionados con conductas sociales negativas (agresión física y verbal hacia sus compañeros y profesores), en tres escuelas públicas del municipio de Marsella – Risaralda. Se utilizó un diseño preprueba-intervención-posprueba sin grupo de control (preexperimental). La muestra incluyó 20 sujetos. Antes y después del programa se aplicó un instrumento de evaluación para medir conductas sociales (pro sociales y disociales). El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante el segundo semestre del curso escolar. El resultado del análisis estadístico no paramétrico (Prueba del Signo), de los Estimativos de Conducta Prosocial y Disocial (E.C.P. y E.C.D.), sugiere un impacto positivo de la intervención

³³ ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD. Enfoque de habilidades para la vida, para un desarrollo saludable de niños y adolescentes. En: Unidad Técnica de Adolescencia [en línea]. Washington (USA). Septiembre 2001. 2-15 p. [Consulta: 10 de abril de 2008]. Disponible desde: <http://municipios.msal.gov.ar/upload/publicaciones/Publicaciones_103.pdf>.

en donde $p < 0.05$, ya que los escolares incrementaron significativamente sus conductas prosociales, disminuyendo las conductas disociales, ratificando la hipótesis de investigación. Palabras claves: Juego Cooperativo, Conducta Prosocial, Conducta Disocial.³⁴

➤ **Influencia de un programa recreativo psicoterapéutico en las actitudes hacia la convivencia pacífica de jóvenes de barrios de estratos 1 y 2 de La Virginia**

Ésta fue una investigación cuasiexperimental con grupo experimental y control constituido por 91 sujetos en cada uno. El objetivo fue evaluar la influencia de un programa recreativo psicoterapéutico en las actitudes hacia la convivencia pacífica de jóvenes de barrios de estratos 1 y 2 de La Virginia (Colombia), municipio que en el año 2001 presentaba una de las tasas de homicidios más altas del país. Con el grupo experimental se realizó un programa de 10 semanas de duración en el cual se realizó un campeonato de microfútbol, talleres de psicoeducación y actividades recreativas de reto y trabajo en equipo. Después de cada partido de microfútbol se realizaba una sesión de psicoterapia grupal orientada desde la teoría cognoscitiva de la violencia. El grupo control no realizó ninguna actividad. El 100% de los participantes del programa permanecieron durante todo el proceso. Las actitudes hacia la convivencia pacífica se midieron con una escala de Likert, diseñada por el equipo de investigación, la cual fue sometida a validación, con un Alfa de Cronbach de 0.82. No se encontraron diferencias significativas entre los subgrupos en la preprueba, pero sí en la posprueba ($p = 0.0001$; Wilcoxon). Se evidenciaron cambios actitudinales y conductuales en los diferentes espacios de los jóvenes del grupo experimental, incluso en la familia. Se concluyó que el programa tuvo éxito por unir actividades recreativas y psicoterapéuticas, en el cual el lenguaje, actitudes y actividades desarrolladas por los facilitadores, reforzaban continuamente el concepto y la práctica de la convivencia pacífica. Algunos elementos que viabilizaron el cambio fueron el espacio campestre, el énfasis en autoestima, el trabajo en equipo y la valoración de las reglas sociales. Este programa puede ser fácilmente replicado, por lo cual se deberían destinar recursos para repetirlo en otras poblaciones e incluso en el ámbito escolar, donde los programas deportivos fomenten la convivencia pacífica, y no sólo la competencia.³⁵

➤ **Eficacia de una terapia de reto/aventura con enfoque cognoscitivo-conductual en los síntomas de depresión de un grupo de estudiantes de salud.**

³⁴ BELTRÁN FLOREZ, Oscar Hernán. Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas pro sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Pereira, 2007. Trabajo de grado (Ciencias del deporte y la recreación). Universidad tecnológica de Pereira.

³⁵ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica "conceptos básicos": recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

Ésta fue una investigación de intervención, en la cual los grupos fueron seleccionados aleatoriamente, con 22 sujetos en cada uno; solo 7 personas del grupo experimental aceptaron participar en las sesiones. El grupo control fue remitido a tratamiento convencional, al cual no asistieron.

Los dos grupos tenían depresión leve o moderada, medida con el test de Zung para depresión. Además se evaluó el riesgo de Suicidio con el módulo de riesgo de suicidio de la Mini International Neuropsychiatric Interview (MINI).

Para el grupo experimental se diseñó y aplicó un programa de recreación psicoterapéutica, específicamente de terapia de reto/aventura con enfoque cognoscitivo-conductual. La terapia tuvo una duración de 60 horas, desarrollada en 12 semanas y facilitada por un equipo multidisciplinario, con expertos en psicoterapia y recreación.

No se encontraron diferencias significativas en la preprueba, pero sí en la posprueba, aplicada tres meses después de la intervención. Las diferencias fueron en la gravedad de los síntomas de depresión, principalmente los cognoscitivos y los psicomotores ($p=0.033$; Wilcoxon) y en el riesgo de suicidio ($p=0.037$; W); los síntomas afectivos quedaron en el límite y los somáticos no mostraron diferencias significativas.

La evaluación cualitativa corroboró el cambio de pensamientos automáticos negativos por adaptativos y la mejoría, no solamente de los síntomas depresivos contemplados en el DSM IV, sino también en la tríada de Beck: mejor valoración y estima de sí mismos y de los demás, y construcción de una visión motivante de futuro; además se encontró mejoría en introspección, autocontrol, tolerancia a la frustración y ansiedad.

Un programa de estas características puede ser utilizado eficaz y eficientemente para el manejo de la depresión en diferentes comunidades, principalmente con estudiantes universitarios, en los cuales existe una alta prevalencia de este trastorno.³⁶

➤ **Ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela**

Maitte Garaigordobil (1995) en España, llevó a cabo la investigación durante un curso escolar con 154 estudiantes de 3º y 4º de educación primaria (8 - 10 años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control. Los grupos experimentales recibían, una vez a la semana, una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garaigordobil destaca el mejoramiento de la cooperación grupal y de las conductas pro sociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del auto concepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los

³⁶ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica "conceptos básicos": recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.³⁷

➤ **Investigación etnográfica con pedagogía lúdica**

Adriana Neira (2003) en Bogotá, se propuso mejorar las condiciones psicosociales de 300 escolares de edades entre los 3 y 5 años pertenecientes a los jardines infantiles y a la Escuela de básica primaria Pequeños Gigantes, con la aplicación de pedagogía lúdica durante cinco meses y una intensidad de 2 horas semanales. Las técnicas utilizadas durante las sesiones se enmarcaron dentro de los parámetros de la terapia de juego con intervenciones básicas de terapia sistémica, pero también con otro tipo de intervenciones entre las cuales reseña: la recreación dirigida, los juegos de roles y dramáticos y la terapia grupal. Se logró en los niños disminuir los niveles de agresividad, el establecimiento de vínculos sociales, el aumento de la concentración y atención, la comunicación asertiva, hepática y el mejoramiento de las conductas escolares. La población con que trabajó tenía como característica, el ser muy activa pero dispersa y para concentrar su atención la investigadora recomienda utilizar técnicas de musicalización, pantomima, entre otras para lograr la homeostasis al interior de la dinámica grupal y de esta forma obtener una participación capaz de promover el autoconocimiento y el aprendizaje. La autora recomienda inducir a los niños en la exploración de la implementación del lenguaje no verbal para que estos disminuyan el tono de su voz al interrelacionarse.³⁸

➤ **Influencia de un taller de recreación terapéutica en los síntomas de trastorno por estrés postraumático de un grupo de militares.**

Ésta fue una investigación cuasiexperimental con grupo experimental (n=17) y control (n=16), que estudió el efecto de un taller de recreación terapéutica basado en psicología energética sobre los síntomas de trastorno por estrés postraumático de un grupo de militares colombianos, tanto de compañía de choque (enfrentamiento armado) como de seguridad del batallón.

La presencia de síntomas y el diagnóstico de Trastorno por Estrés Postraumático (TEPT) se establecieron tomando como referencia los criterios del DSM IV y el nivel de estrés con la escala Unidades Subjetivas de Perturbación (USP). Se encontró que todos presentaban síntomas y altos niveles de estrés, sin diferencias significativas entre los grupos en la preprueba.

El taller consistió en actividades recreativas de tipo manual, físico, lúdico, de reflexión y de estimulación sensorial, combinadas con catarsis, visualización, relajación y

³⁷ GARAIGORDOBIL, L. Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao (España): Desclée, 1995. p.99, 114 y 115

³⁸ NEIRA, Adriana. Investigación Etnográfica con Pedagogía Lúdica. En: Pedagogía [en línea]. Bucaramanga (Colombia) 2003. [citado el 15 febrero de 2009]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/ANeira.html>>.

técnicas de psicología energética; la lúdica facilitó la participación y aprendizaje de los soldados.

En la posprueba, los síntomas del TEPT disminuyeron en el grupo experimental, versus el grupo control, ($p=0.028$, Mann-Whitney). Las USP bajaron entre 2.0 y 5.75 puntos luego de cada uno de los dos talleres ($p=0.000008$ y $p=0.000001$, respectivamente). El número de personas que llenaban todos los criterios para el TEPT bajó de seis a tres, a pesar de un nuevo factor externo inesperado que incrementó el estrés.

Talleres como éste, deberían ser parte del programa inicial de adiestramiento y de protocolos de salud ocupacional para el mantenimiento de su salud mental del personal militar y otros grupos expuestos a riesgos.³⁹

³⁹ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica "conceptos básicos": recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

5. METODOLOGÍA

5.1. DISEÑO

Se realizó una investigación de tipo explicativa cuasiexperimental, sobre los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad y violencia en escolares escolarizados de 9 a 13 años de la fundación Teresita Cárdenas de Candelo, ubicada en la ciudad de Cartago. El esquema es el siguiente:

G1	X1	Y	X2	
G2	X1	-	X2	Y

G1: Grupo experimental, jornada vespertina

G2: Grupo en espera, jornada matutina.

X1: preprueba

X2: posprueba

Y: estímulo experimental

-: ausencia de estímulo experimental

➤ Hipótesis de investigación:

Los juegos cooperativos disminuye los niveles de agresividad y aumenta los de prosocialidad en escolares de 9 a 13 años de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo a un α de 0.05.

➤ 5.1.2 Hipótesis nula:

Los juegos cooperativos NO disminuye los niveles de agresividad ni aumenta los de prosocialidad en niños de 9 a 13 años de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo a un α de 0.05.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio fueron 40 escolares de ambos géneros, entre los 9 y 13 años de edad, los cuales se encuentran entre cuarto grado y sexto grado de básica secundaria, pertenecientes a la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, en la Ciudad de Cartago (Colombia). Estos niños presentan una situación de alto riesgo psicosocial, proceden de sectores marginados de la ciudad, con graves problemáticas sociales y familiares, generalmente derivados de familias monoparentales con bajos niveles de escolaridad, ubicados en estratos socioeconómicos 1 y 2.

Se trabajó con los 40 escolares que los profesionales en salud de la institución identificaron con más conductas agresivas. En forma informada y voluntaria ellos desearon participar en la investigación.

El grupo experimental fue de la jornada de la tarde (20 escolares) y el grupo en espera, de la mañana, (otros 20 escolares) con el fin de que el posible cambio del grupo experimental no influyera en el grupo en espera. En el transcurso del estudio, una niña se retiró voluntariamente del grupo experimental.

5.3. VARIABLES

5.3.1 Variable independiente

Los juegos cooperativos dirigido a disminuir los niveles de agresividad y violencia en la población estudiada. Consistió en dos sesiones por semana, de dos horas cada una, durante 10 semanas, en compañía de la psicóloga y la trabajadora social de la fundación, para apoyar la aplicación del programa y la valoración de los cambios producidos por la intervención

Se buscó tener el juego como herramienta generadora de placer, disfrute, goce y sano esparcimiento, apartando a los intervenidos de su monotonía diaria, brindándoles posibilidades diferentes de aprender y ocupar su tiempo libre en actividades lúdicas grupales, en las cuales nadie quedaba excluido, el bien común primaba sobre el particular y todos los integrantes trabajan para lograr los objetivos propuestos; la meta era alcanzarlos a la perfección, con honestidad, apoyando, comprendiendo y ayudando a sus compañeros, si presentaban alguna dificultad con el proceso.

Se aplicaron los siguientes juegos:

• **Red de la amistad**

Objetivo: Coordinación, estimular la memoria y trabajo en equipo.

Descripción: El grupo debe estar ubicado en círculo, todos deben decir su nombre fuerte y claro para que todos los demás compañeros lo puedan escuchar, después que todos hayan dicho el nombre, con una pelota de tenis, la cual la debe tener uno de los integrantes del grupo, la debe lanzar a uno de sus compañeros diciendo el nombre al cual se la lanzo, este debe hacer lo mismo pero a un compañero diferente y así sucesivamente hasta terminar todos, cuando terminen deben devolver la pelota haciendo el mismo recorrido hasta llegar al final, si la pelota se llega a caer deben empezar de nuevo, cuando terminen esta primera ronda con éxito se hará una segunda ronda de la misma forma pero con dos pelotas.

• **El vuelo de la vida**

Objetivos: mejorar la percepción, las capacidades coordinativas de espacio tiempo y el trabajo en equipo.

Descripción: previo a la actividad se realiza la zona del tiro al blanco, que se diseña con un lazo amarrado a dos árboles o algo similar, donde se ubican ula-ulas tanto en la parte superior como en la parte inferior. Luego el grupo a una distancia de 8 metros deben tirar unos frisbis (cada uno tiene tres oportunidades) y deben realizar un total de puntos establecidos por el facilitador. Luego se realiza con un solo pie y por ultimo con los ojos vendados.

• **La bolsa del encuentro**

Objetivo: coordinación y trabajo en equipo.

Descripción: Cada participante dispone de una bolsita llena de agua que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan sobre una área determinada, si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsa ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsa, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado". Luego se realiza el mismo recorrido pero con un solo pie y por último todos en hilera cogidos de la cintura y con los ojos tapados, deben hacer el mismo recorrido con la supervisión de un líder establecido por el grupo, aquí tendrán 3 posibilidades de error donde el líder es el que les pondrá las bolsas cuando se caigan; cuando suceda esta situación todo el grupo debe volver a empezar.

• **Estructura cooperativa**

Objetivos: agrupación de equipos en la edificación de una estructura.

Descripción: se divide el grupo en 4 equipos de trabajo.

- Entrégueles las hojas de papel y el adhesivo.
- Busque un lugar plano para poder trabajar con tranquilidad separados unos de otros.
- El EQUIPO deberá construir la edificación más alta. "EQUIPO" deberá ser interpretado por cada grupo como "todos" o cada grupo "individual"
- El "EQUIPO" sólo podrá utilizar los materiales que se les facilitó.
- Tienen entre 15 y 20 minutos para lograr la meta.
- Los grupos podrán compartir los materiales y construir una sola estructura, pero permítales a ellos el llegar a esta conclusión.
- Con una gran fanfarria, juzgue la altura de las estructuras al terminar el tiempo.

• **Globo arriba**

Objetivo: lograr que todo el grupo toque el globo, donde necesitan de la ayuda de todo el grupo para lograr el objetivo.

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

• **Orden en las sillas**

Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo. Variantes: 1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha. 2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

• **Laberinto cooperativo**

Objetivo: estimular el sentido de la escucha y la confianza por las demás personas.

Descripción: previo a la actividad hacemos un laberinto o un camino con los materiales que serán señalados en recursos, no tiene que ser tan alto lo que si debe tener es obstáculos y giros a ambos lados. Teniendo el laberinto ubicamos el grupo con los ojos vendados y uno de los participantes debe guiarlos hasta el final del laberinto sin dejar que se golpeen. Cuando lleguen al final se cambia el guía y se hará este mismo procedimiento tres veces.

• ***Ayuda a tu equipo saltando***

Objetivo: perseverancia, trabajo en equipo – crear estrategias.

Descripción: dos integrantes del equipo deben empezar a batir el lazo y todos los integrantes del grupo incluido los dos que están batiendo deben pasar por el lazo sin que nunca este deje de girar y siempre debe haber una persona que este saltando en el lazo; cada vez que se equivoquen deben empezar de nuevo.

• ***Campo sagrado***

Objetivo: perseverancia, liderazgo, superar las frustraciones y cooperacion.

Descripciones: previo a la actividad realizamos un cuadrado, con dos frentes, uno bajo y otro alto. Después todos los del equipo deben estar fuera del cuadrado tomados de las manos; se les explica que al momento de entrar al cuadrado nadie puede hablar, tampoco pueden soltarse de las manos durante la actividad. La misión es que ingresen por la parte alta del cuadrado y que salgan por la parte baja sin tocar las cuerdas. Si hablan o se sueltan de las manos deberán empezar de nuevo con la actividad; finaliza cuando todos hayan entrado y salido del cuadrado.

• ***3 pies, 6 pies, 9 pies del compañerismo***

Objetivo: *Mostrar* cómo una acción individual puede afectar a cualquiera del grupo. Esta actividad estimula las grandes conversaciones y te revela cómo los retos presentados en éste juego suceden cada día.

Descripción: En ésta actividad, tu grupo, de forma secreta, elegirá a varias personas para que se mantengan en una distancia de 3, 6 ó 9 pies de los demás todo el tiempo. Observa lo que sucede cuando todos en el grupo intentan mantener sus distancias al mismo tiempo. Cuando alguien se mueve, cada uno del grupo debe ajustarse a la nueva distancia.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

• ***El cuadrado perfecto***

Objetivo: lograr que el grupo este en constante movimiento, donde los miembros del equipo estén cambiando de posición muy frecuentemente y tengan que colaborar mutuamente para lograr los objetivos grupales.

Descripción: Los participantes deberán formar cuatro líneas iguales para formar un cuadrado perfecto alrededor de ti.

• Los participantes deberán trabajar para mantener el cuadrado perfecto a tú alrededor sin importar las veces que te muevas ni hacia donde lo hagas.

• Cada línea del cuadrado es un equipo que hará una competencia con las demás en ser la primera en posicionarse cada vez que te muevas.

- Las líneas deberán siempre estar en el mismo orden, posición y proximidad a ti que cuando empezaron. La línea frente a ti, deberá ser siempre la misma y así sucesivamente con todas las demás.
- Cada línea deberá señalar el que está en su posición correcta al levantar las manos y gritas "LISTO".
- Aumentar la diversión moviéndose alrededor de todo el lugar y en posiciones bien divertidas, dando vueltas y tratando de confundir al grupo.

• **Trabajando en equipo se mueven las canicas**

Objetivos: lograr la participación de todos los miembros del grupo, para lograr pasar unas canicas por unos tubos hechos por ellos mismos; obteniendo un alto grado de tolerancia para lograr el objetivo.

Descripción: Entréguele a cada miembro del grupo una hoja de papel. Pídales que enrollen el papel como un tubo largo y lo suficientemente ancho para dejar pasar las canicas a través de él. Asegure el tubo con cinta adhesiva o los clips.

- Comience la actividad con los primeros participantes de pie. Los miembros del grupo deberán usar los tubos para controlar la velocidad de las canicas y lleguen suavemente al piso. Una vez que la primera canica ha ingresado al tubo, ningún miembro del grupo podrá tocarla con otra cosa que no sea el tubo de papel que preparó, nadie puede tocar el tubo del otro. Los tubos tampoco podrán tocarse unos a otros al mismo tiempo.
- Si alguna de estas reglas es violada, la canica se considerará contaminada y la actividad comenzará de nuevo.
- Explíquelo a su grupo que las canicas deberán llegar suavemente al piso, si al llegar aterrizan a una distancia superior a 10 centímetros, la actividad será fallida y se comenzará de nuevo. Esto crea un reto mayor y demanda una técnica más precisa para la solución del problema. En otras palabras, las canicas deberán pasar poco a poco por los tubos.

• **Rescate cooperativo a la montaña**

Objetivos: trabajar la fuerza física y el trabajo en equipo de los participantes. Para tener éxito, los participantes deberán aprender a moverse juntos a través de los obstáculos con los tobillo amarrados unos con los del otro.

Descripción: Deberá crear un "puente" con los 4 aros ó cuerdas. Colóquelos en posiciones con separaciones de unos 50 cms de distancia unos de otros.

Haga que cada uno de los participantes se coloque "hombro a hombro" con sus compañeros y se aten los pie unos con otros de forma que sólo el primer y último de los participantes tendrán un pie sin atar.

- Una vez atados, pídale a los participantes que crucen a través del "puente" sin salirse de los círculos o perder las ataduras. El grupo tiene 15 minutos para lograr la meta. Se le restará un minuto al grupo por cada paso fuera del círculo que den y 30 segundos por el desplazamiento de los aros de su lugar. Igualmente si los miembros del grupo se desconectan de sus ataduras.
- Si alguien se desconecta de su atadura de los tobillos, vuelva a darle cinta adhesiva y átelos de nuevo para continuar el juego. Se recomienda usar bandas de goma (ligas) porque no se rompen tan fácilmente.
- Pare el tiempo cuando la última persona piso el 4° círculo.

• **Sillas musicales cooperativas**

Objetivo: lograr la cooperación del grupo para que puedan quedar el mayor número de personas en la menor cantidad de sillas.

Descripción: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

• **Figura cooperativa**

Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

• **El escuadrón de la amistad**

Objetivo: estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

Descripción: Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesase una distancia para llegar a un objetivo.

- Cada grupo va hacer una nave voladora.
- Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros.
- Y debe atravesar un aro de 50 cm. De diámetro.
- Tienen tres intentos para lograr su cometido.

• **El más gordo de amor**

Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación.

Descripción: Se debe escoger un compañero del grupo al que se le debe poner el mayor número de prendas que tengan en ese momento sus compañeros en un tiempo determinado. Luego se realiza de igual forma pero deberán disminuir el tiempo y superar el número de prendas adquirido anteriormente, pero en esta parte de la actividad pueden obtener prendas de otras personas fuera del grupo, por último se vestirán dos integrantes del grupo los cuales conformaran una sola persona.

• **El amarre de la amistad**

Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación, atención, liderazgo.

Descripción: Todos los integrantes del grupo deberán realizar una tira con las prendas de vestir que tengan en ese momento, la idea es que utilicen los zapatos, los cordones, sus camisetas, medias,

etc. Al realizar esta tira el facilitador contara cuanto tiempo se gastaron ejecutando esta prueba, para que la realicen dos veces mas tratando de disminuir el tiempo gastado en las anteriores, y así poder mejorar y corregir las dificultades o problemas que tuvieron realizando dicha actividad.

• ***Pasar el ula ula por el cuerpo de la amistad***

Objetivo: crear estrategias, perseverancia y cooperacion.

Descripción: todos los integrantes deben estar en círculo tomados de las manos, en una parte del grupo se ubica el ula ula y cuando se de la orden deben empezar a pasarse por dentro de este, hasta terminar. Para la segunda fase se deberá ejecutar el ejercicio en un tiempo menor al anteriormente realizado. También se realizara la actividad con dos ula ula girando en sentido contrario cada uno.

• ***Sincronizar nuestra amistad***

Objetivo: coordinación, perseverancia, crear estrategias.

Descripción: dividimos el grupo a la mitad y formamos dos círculos, uno debe abarcar al otro, los integrantes de cada circulo deben estar cogidos de las manos; los del circulo de adentro deben estar abrazados o cubriendo el cuello de los compañeros de afuera; se les da una clave con números para que giren, ya sea a la izquierda o a la derecha, por ejemplo: 6 a la derecha, debe el grupo soltar al compañero que tenían abrazado en ese momento para girar a la derecha e ir contando de compañero en compañero abrazados hasta llegar al numero 6; la misión es darle 6 claves en total interponiendo a la derecha y a la izquierda. Deben recordar que cuando un círculo gira a la derecha el otro gira a la izquierda y viceversa. Luego el círculo de afuera pasa a dentro y el de adentro pasa a fuera y se vuelve a realizar el ejercicio con diferentes claves.

• ***Tan ligero como un globo***

Objetivo: trabajo en grupo, coordinación y perseverancia.

Descripción: El grupo debe estar tomado de las manos y hacer un círculo, luego se lanza una bomba dentro del círculo y ellos deben moverse de tal forma que no dejen caer la bomba al suelo. No se puede soltar de las manos, la bomba se puede tocar con cualquier parte del cuerpo. Cuando logren sostener la bomba se introduce otra al círculo, hasta que al fin queden con tres bombas dentro del círculo.

• ***Sigue la historia***

Objetivo: Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

Descripción: El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

• ***Formar palabras cooperativas***

Objetivo: Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

Descripción: Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada

subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras acostados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

• **Radioactividad del trabajo en equipo**

Objetivo: crear estrategias, trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: demarcar en el suelo una distancia prudente; puede ser de 1,30 metros. Se les explica al grupo que todos son trabajadores de una fabrica en la cual se ha producido un problema y que toda esta contiene radioactividad, y la única forma de Salir de allí es atravesarse un lago que la rodea, el cual ya también esta contaminado de radioactividad, (la simulación de el lago es la que ya tenemos demarcada en el suelo). La única forma de poder salvarse son 5 tapetes (las hojas de papel) anti radiación que se les entrego al grupo, con las cuales se podrán salvar, pero estos tapetes solo se puede tocar una sola vez por una persona y con un solo pie, por que de inmediato quedan inservibles. La tarea del grupo es crear la estrategia o forma de atravesar este lago con solo estos 5 tapetes.

• **El cuerpo humano**

Objetivo: trabajo en equipo.

Descripción: primero se pegan 2 papeles periódicos con cinta y debajo de estos se pegan 5 papeles periódicos en cada uno. Esto forma un gran espacio en el cual los integrantes del grupo deben dibujar el cuerpo humano; después con marcadores cada uno de los integrantes del grupo escoge una parte del cuerpo y escribe la importancia de esta. Para finalizar el grupo en general escribe en la parte inferior del papel la importancia de cuerpo humano y un líder del grupo debe exponer la experiencia de esta actividad, donde expondrá las ideas del grupo.

• **El collage de la cooperación**

Objetivo: creatividad, estimulación de la motricidad fina y trabajo en equipo.

Descripción: el primer paso es coger 4 pliegues de papel periódico y unirlos con cinta, después se pegan en la pared, debajo de este papel deben de haber lápices, colores, pinturas y crayolas. El grupo debe estar a 10 metros de distancia del papel y en completo silencio. Cuando el investigador de la orden sale una persona del grupo y en 20 segundos debe realizar un dibujo que se le ocurra en ese momento, luego se dirige donde están los compañeros y cuando llegue sale otra persona que debe continuar con el dibujo y el cuenta con el mismo tiempo para seguir con la obra; así se realizara hasta que todos los integrantes del grupo hallan pasado. Luego se repite el mismo procedimiento pero la figura que realicen debe ser más bonita y con un sentido en común.

• **El amarre de la tolerancia**

Objetivo: Trabajo en equipo, perseverancia, liderazgo, crear estrategias.

Descripción: Se toman 10 cuerdas y se realiza un nudo que las una e incluya a todas por la mitad para que así queden separadas por el nudo, posteriormente los integrantes del grupo se amarraran

cada cuerda en su muñeca y trataran de desamarrar el nudo que se encuentra uniendo todas estas, sin soltarse de las muñecas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: 5 cuerdas de 1.30 cm de largo de diferente color cada una.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

• ***La manguera de la diversión***

Objetivo: trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: el facilitador con una manguera expulsa agua hacia el aire simulando la lluvia; mientras tanto los integrantes del grupo que deben tener un baso desechable en sus manos deben recopilar agua que cae del aire e introducirla en un balde; esta parte de la actividad culmina cuando llenen el totalmente el balde con agua. Luego se realizara con la mano no dominante y por ultimo con los ojos tapados.

• ***La reina del amor***

Objetivos: trabajo en equipo y creatividad.

Descripción: Al grupo se le entrega unos materiales (que se nombraran en recursos), los cuales deben utilizar para vestir a una persona del equipo en reina y para construir una balsa la cual resista con dicha reina; cuando esta etapa se allá culminado deben llevar entre todos a la reina, de un extremo de la piscina al otro, sin que se moje lo mas mínimo. Si llegara a mojarse se deben devolver hasta que sean capas de cumplir bien la misión. Este procedimiento se realizara 3 veces pero con diferentes reinas.

• ***La pirámide de compañeros***

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo.

Descripción: Todo el equipo se debe encontrar en una piscina, en la cual deberán realizar una pirámide utilizando sus cuerpos y todos los integrantes del grupo, la idea es que deberán realizar cinco pirámides diferentes para las cinco oportunidades y cada vez tendrá que ser más alta que la anterior.

• ***A la lata – a la tero***

Objetivo: coordinación óculo manual y trabajo en equipo.

Descripción: ubicamos al grupo en circulo y les enseñamos el siguiente estribillo “(primera parte) a la lata a la tero a la hija del chocolatero (segunda parte) al pin al pon a la hija del conde simón” con este estribillo vamos a realizar los siguientes movimientos: estando sentados utilizando la mano dominante y cada participante con el lapicero. Lápiz o marcador en sus manos van a cantar la primera parte del estribillo y cada vez que digamos una parte de este, pasan a la derecha el objeto que tienen al frente y lo dejamos donde nuestro compañero. Cuando vamos a cantar la segunda parte realizamos lo mismo pero a la izquierda. Ejemplo: “ a la lata” pasan el objeto a la derecha, “a la tero” pasan el objeto a la derecha, “a la hija del chocolatero” pasan a la derecha con el mismo objeto devolvemos a la izquierda y volvemos a la derecha y allí lo soltamos, “al pin” a la izquierda pasan el objeto, “al pon” ala izquierda pasan el objeto, “a la hija del conde simón” pasan a la izquierda con el mismo objeto devolvemos a la derecha y volvemos a la izquierda y lo soltamos. De esta misma

forma lo realizamos varias veces, pero más rápido o solo a la derecha o solo a la izquierda, también con movimientos con los pies, las manos o saltos.

• ***El campanario***

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se divide el grupo en dos, se forman dos círculos, uno de tras del otro parados frente a frente. Luego se les enseña el siguiente estribillo “y doy palmada 3 y con los pies también, doy la vuelta al campanario una vez, saludo por allí saludo por allá y doy la vuelta al campanario otra vez”. El grupo debe hacer lo que dice la canción y cuando nos dice que saludemos, primero es a la derecha de cada uno y después a la izquierda; dar la vuelta al campanario es con el compañero del frente cogidos de gancho (dan una vuelta y vuelve al puesto); y doy la vuelta al campanario otra vez, se realiza el mismo movimiento pero con el compañero de la derecha del círculo de afuera o el compañero de la izquierda del grupo de adentro y ese será el nuevo compañero. Cada vez se debe realizar más rápido y sin equivocarse.

• ***La telaraña de la cooperación***

Objetivo: Trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: se debe encontrar un lugar donde hallan dos palos, postes o árboles cerca, luego con la cuerda se hace un cuadrado de palo a palo, después una cruz y por último una equis para quedar con 8 orificios, por los cuales deberán pasar los participantes. Tienen que pasar todos los participantes con la ayuda de sus compañeros utilizando todos los orificios, si llegan a tocar alguna de la cuerda tendrán que empezar de nuevo.

• ***Persigue la amistad***

Objetivo: resistencia, trabajo en equipo y elaboración de estrategias.

Descripción: una persona del grupo es el que maneja la cadena, el debe tocar a un compañero para que este haga parte también de la cadena, ellos dos deben tocar y tocar más persona para que también sean parte de este vínculo; La actividad termina cuando todos los integrantes del grupo sean parte de la cadena humana. Esta actividad se realizará 3 veces: la primera en un aula, la segunda en un corredor y por último en un campo abierto.

• ***Pelotas en cadena del amor***

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se realizan 2 hileras de sillas con diferencia de $\frac{1}{2}$ metro de una hilera a la otra, luego se divide el grupo en dos, un grupo se hace en una hilera y el otro grupo en la otra, pero se deben sentar de tal forma que queden mirándose los de un grupo con el otro. Ellos deben estirar los pies donde queden tocando la suela del zapato con la suela del zapato del compañero del frente; el investigador le asigna a los primeros de las hileras una pelota plástica que deben pasar de pareja en pareja con los pies hasta llegar a la última pareja del grupo sin dejar caer la pelota. Cuando realicen esta actividad el grupo completo, retiran las sillas y realizan un círculo sentados, allí de nuevo estiran los pies y el investigador le asigna una pelota a una persona que integre el círculo y dicha pelota debe rodar por todos los pies de los compañeros que realizan la actividad, la tarea termina cuando la pelota de la vuelta completa sin caer ni una vez al suelo.

• ***Ayudando-ayudando vamos lográndolo***

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: en la parte de arriba de un lapicero se le amarra 20 segmentos de piola de 3 metros cada uno. Cada integrante del grupo coge un segmento de piola y debe unir fuerzas con sus compañeros para introducir el lapicero a un embase de gaseosa solo moviendo la piola que le fue asignada; luego a una fracción de piola se amarra un lapicero en un extremo y el otro extremo se amarra en la cintura de un niño, donde el lapicero debe quedar en la espalda y este sin mirar debe introducir el lapicero en el embase de gaseosa, el grupo debe dar las indicaciones necesarias para que se cumpla el objetivo.

• ***El puente humano de la amistad***

Objetivo: trabajo en grupo, crear estrategias y perseverancia.

Descripción: se le explica al grupo que deberán crear una estrategia para que entre todos ubicados en hileras puedan pasar del primero al último sin tocar el suelo. Si al estar ejecutando la prueba tocan el suelo, pierden y deberán empezar de nuevo. Cuando logren pasar todos sin tocar el suelo termina la prueba.

• ***El gusano de los amigos***

Objetivo: tolerancia y trabajo en equipo.

Descripción: el grupo se colocan en fila, los unos detrás de los otros. El primero se pone "a cuatro patas", los demás se arrodillan y colocan las manos a la altura de las caderas del compañero anterior al que cada uno se sujeta y de esta forma deben desplazarse hasta un punto determinado.

• ***Los camellos tolerantes***

Objetivo: trabajo en equipo y estimular la realización de estrategias.

Descripción: el equipo debe realizar un camello grupal, el cual lo realizaran de la siguiente forma: un niño debe estar adelante y de pie, luego se distribuye el grupo en 2 conjuntos iguales, el primer debe estar agachado (en posición de caballitos) y tomados de las cinturas hasta llegar al compañero que va adelante y que será el que va guiar el recorrido; luego el segundo grupo debe estar arriba de los compañeros del primer grupo y deben estar cogidos de la cintura de los compañeros que están en la parte de arriba del camello. Ellos deben realizar un recorrido determinado.

• ***La montaña del trabajo grupal***

Objetivo: perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: se sitúa el grupo en fila a los cuales se amarraran de las manos y se llevaran a una loma inclinada la cual deberán subir; Cuando lo hayan logrado se amaran pero de los pies y se realiza el mismo procedimiento; por ultimo se realiza la misma función pero amarrados de pies y manos.

• ***La confianza hacia nuestros compañeros***

Objetivo: confianza y trabajo en equipo.

Descripción: el equipo se coloca en hilera, cogidos de los hombros y con los ojos vendados; solo una persona del grupo no se tapa los ojos y debe ir adelante de la hilera coordinando al grupo. El facilitador le muestra el recorrido que deben afrontar, el cual tiene una duración de 30 minutos y contiene muchos obstáculos. El objetivo es que todos puedan hacer este recorrido sin irsen a lastimar. Cada 10 minutos se cambiara de líder que maneja el grupo.

• **Contenedor de la ayuda**

Objetivo: trabajo en equipo-perseverancia.

Descripción: debemos demarcar en el suelo un cuadrado de 2 x 2 mts, se debe colgar el lazo de tal forma que una persona se pueda lanzar desde cierta distancia y tenga la posibilidad de caer dentro del cuadrado. La meta de la actividad es que uno por uno de los participantes se valla lanzando y caiga dentro del cuadrado, si uno faya volverán a empezar todos. Cuando logren caer todo dentro del cuadrado lo volverán a realizar por segunda vez pero con el cuadrado más pequeño.

• **Rompecabezas**

Objetivos: lograr convertir una experiencia simple como armar un rompecabezas en una actividad compleja donde todos se deben de ayudar para lograr los objetivos propuestos.

Descripción: tomar las piezas de tres rompecabezas y mézclelas en una bolsa todas juntas. Luego todo el grupo deberá armar los rompecabezas en el menor tiempo posible.

• **Saltando vamos ayudando**

Objetivo: trabajo en equipo y liderazgo.

Descripción: se les dice a los niños que deben formarse en hileras cogidos de la cintura; el que este de primero debe lanzar el dado y según el numero que caiga, ese numero de veces deben saltar todos al mismo tiempo sin fluctuaciones, si alguien se equivoca o salta antes o después de los demás, debe realizarlo de nuevo; la idea es que logren atravesar cierta distancia sin equivocasen, buscando soluciones a los inconvenientes que pueden afrontar en esos momentos.

• **La torre de la amistad**

Objetivo: trabajo en equipo y crear estrategias.

Descripción: se reúne el grupo y se les entrega los materiales con los cuales deberán realizar una torre que sea más alta que el facilitador. Al culminar la torre se da por terminada la actividad.

• **Todos los amigos juntos**

Objetivo: trabajo en equipo-perseverancia.

Descripción: con el lazo formamos un cuadrado calculando que todos los participantes puedan estar dentro de el. Ponemos un tiempo determinado para que todos ingresen a este y cada vez que logren realizar dentro del tiempo determinado, vamos haciendo del cuadrado mas pequeño y los integrantes deben ingresar ha este en un menor tiempo, hasta que el cuadrado sea tan pequeño que entre los mismo participantes se tengan que cargar.

• **Pasar por los ula- ula en el aire**

Objetivo: coordinación, perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: con los ula-ula amarrados a el laso a una altura donde alcancen los participantes, separados y de frente. Los participantes deben pasar uno por uno dentro de los ula-ulas sin tocarlos; cuando pasen todos los participantes, lo deberán hacer de nuevo pero en un tiempo menor.

• ***Pasando-pasando vamos ayudando***

Objetivo: coordinación, perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: todos los participantes se ubican en círculo, con un palo de escoba en sus manos. Con los palos deberán pasarlos a sus compañeros de la derecha, todos al mismo tiempo y solo podrán utilizar una sola mano. Luego el facilitador dará unas claves (cada clave contiene un número determinado de pases ya sea a la derecha o a la izquierda). El juego culmina cuando logren realizar las 6 claves sin equivocación alguna.

• ***El silencio del compromiso***

Objetivo: Trabajo en equipo, coordinación, cooperación, liderazgo.

Descripción: Se debe reunir todo el grupo y se les explica que nadie debe hablar durante toda la prueba. La actividad consiste que el facilitadores dará una serie de tareas las cuales el grupo deberá ejecutar obviamente sin utilizar el habla, las actividades son las siguientes: formar una hilera de menor estatura a mayor estatura o viceversa, formar una hilera de menor a mayor edad, por tallas de zapatos de menor a mayor, etc.

La idea es que las actividades sean realizadas por todos los integrantes del grupo y que traten de realizarlas en el menor tiempo posible.

• ***Volé bomba cooperativa***

Objetivo: coordinación, trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: en una cancha de vóleibol se divide el grupo en 2, cada subgrupo se ubica en un lado de la cancha con un costal donde todos lo deben esta cogiendo, el facilitador deposita una bomba llena de agua en un costal y este subgrupo le tira la bomba al otro, así se realiza hasta que el grupo en general sea capaz de realizar 5 pases de seguidos sin dejar caer la bomba; si la bomba se llegara a caer deben volver a empezar el conteo desde 1. Cuanto el grupo sea capaz de realizar esta prueba, se aumentara el número de pases, primero a 8 y por ultimo a 12 pases.

• ***Chiquiri-Chiquiri***

Objetivo: Coordinación, trabajo en equipo, perseverancia.

Descripción: Todo el grupo debe estar en circulo y se deben aprender el siguiente estribillo "chiquiri chiquiri, yafofo yafofo yafofo", todos deben estar cantando esto durante toda la actividad, una de las personas del circulo al iniciar la canción realiza un movimiento en lo que dura el estribillo, cuando se termine el estribillo la persona que esta a su derecha debe continuar con el movimiento que estaba haciendo su compañero anteriormente, mientras tanto el que inicio los movimientos debe realizar un movimiento diferente al que estaba realizando, y así deben ejecutarlo hasta llegar al ultimo del circulo sin equivocarse, cada que se equivoquen empiezan desde el inicio y pueden comenzar desde un lugar diferente al que iniciaron en ese momento, la idea es que al llegar al ultimo participante todos estén realizando un movimiento diferente.

• ***El soplo del compromiso***

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Se debe amarrar una cuerda con tres vasos desechables a una altura media a lo ancho de dos obstáculos, los cuales los integrantes del grupo deberán soplar para que estos se desplacen hasta el otro lado. Este procedimiento lo deberán ejecutar o realizar todos los integrantes del grupo, y lo deberán realizar tres veces, disminuyendo el tiempo alcanzado en el intento anterior.

• **Armar el cielito de la amistad**

Objetivo: Coordinación, trabajo en equipo, confianza.

Descripción: Se pone en el suelo la rayuela desarmada y se le dice al grupo que deben armarla entre todos, cuando terminen de armarla, la armaran de nuevo sin hablar, después todos los del grupo exceptuando tres participantes tendrán los ojos vendados y deberán armar la rayuela de esta forma, siendo guiados por los tres compañeros que están con los ojos sin vendar.

• **Los pies descalzos**

Objetivo: trabajo en equipo y tolerancia.

Descripción: el grupo se forma en hilera sentados, todos se quitan los zapatos y las medias, se desplazan por los espacios delimitados por el profesor; primero caminando, luego salpicando, luego corriendo, saltando en pié izquierdo, luego en pié derecho; se acuestan en parejas y juegan a la bicicleta.

• **Música del trabajo en equipo**

Objetivo: trabajo en equipo y estimular la imaginación.

Descripción: En una bolsa irán recortes de papeles con diferentes palabras que el grupo deben sacar y según la palabra el grupo completo deben cantar una parte de un disco que involucre este término. Después de que un integrante del grupo saque el papel, tienen 1 minuto para cantar dicho disco y si lo hacen bien tendrán 1 punto. Tienen 25 minutos para lograr 13 puntos.

• **Manteo cooperativo**

Objetivo: coordinación y trabajo en equipo.

Descripción: se divide el grupo en dos, cada equipo tendrá un manteo grande donde cada integrante del subgrupo debe estar cogiéndolo; los equipos se hacen a 2 metros de distancia, un equipo llevara una pelota playera en la mitad del manteo. Cuando el investigador de la orden el equipo que tiene la pelota se la pasa al otro equipo y así hasta que puedan realizar 5 pases sin dejarla caer la pelota, luego 10 y por ultimo 20 pases.

• **Mensaje misterioso**

Objetivo: creatividad, atención y cooperación.

Descripción: En una bolsa plástica irán nombre de programas de televisión (novelas, películas, dibujos animados etc.), luego 4 integrante del grupo salen y sacan un papel y el programa de televisión que les corresponda lo deben interpretar pero sin hablar, el resto del grupo deben adivinar de que presentación de televisión corresponde. Entre el grupo deben acertar 6 programas en 20 minutos.

• **El candado del grupo**

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Se debe poner al borde de la piscina un candado, y dentro de esta se depositan cinco llaves para que los integrantes del grupo realicen apneas buscando dichas llaves hasta que encuentren la llave correcta para abrir dicho candado. Luego se realizara con diez llaves y por ultimo con quince llaves. Para realizar esta prueba deben participar todos los integrantes del grupo, para que puedan cumplir el tiempo límite establecido por el facilitador.

• ***Trabajando vamos pasando***

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Todos los integrantes del grupo deben estar dentro de la piscina, formados en hilera a lo ancho de esta; cuando el facilitador de la orden el participante que se encuentre de primero deberá salir por debajo de las piernas de sus compañeros hasta que llegue al final de la hilera y se ubicara al final de esta, de inmediato el compañero que se encontraba de primero deberá salir a realizar la misma función del compañero anterior, y así lo deberán realizar hasta que lleguen al otro extremo de la piscina; si un compañero sale antes de tiempo todo el grupo debe empezar de nuevo.

• ***El mesero del amor***

Objetivo: Equilibrio, cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Todos los participantes deberán estar ubicados a un borde de la piscina, mientras tanto al otro lado estará ubicada la botella, la cual los integrantes del grupo deberán llenar transportando un vaso sobre un plato; el orden será, que cuando el facilitador de la orden saldrá un primer participante con su vaso lleno de agua sobre el plato el cual deben transportar hasta el otro lado e introducir el agua dentro de la botella, cuando este termine debe salir de la piscina e irse por fuera hasta el extremo donde inicio y darle la mano al compañero que sigue para que continúe con la actividad. La prueba culmina cuando lo realicen todos los participantes y llenen la botella totalmente de agua (ver Anexo H).

5.3.2 Variable dependiente

VARIABLE: ACTITUDES AGRESIVAS: son manifestaciones negativas, corporales y verbales que una persona tiene hacia otra, afectando su integridad física y moral.

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTAS
<p>Agresividad directa. Intenta afectar a las otras personas mediante acciones realizadas por él mismo.</p>	<p>Interacción agresiva. Tendencia a actuar y responder violentamente.</p> <p>Comunicación ofensiva. Transmisión de señales mediante un emisor al receptor de forma irrespetuosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Destruye sus propias cosas. • Se mete en muchas peleas. • Destruye (romper, derribar o pisar voluntariamente) objetos que pertenecen a su familia u otros niños. • Cuando otro niño accidentalmente le golpea, sume que este quiso hacerle daño y reacciona con rabia y pelea. • Ataca físicamente a las personas. • Es cruel, abusivo(a) o malvado(a) con otras personas o con los animales. • Patea, muerde, golpea a otros niños(as). • Daña juegos o actividades de los otros. • Toma objetos de otros niños sin su permiso. (apropiación, ruptura de objetos o juegos cuando un niño(a) quita a otro(a) -bien de su mano o de su espacio- un objeto que estaba usando y que no es ofrecido. • Se ríe de limitaciones o defectos de otros niños(as) • Amenaza con gestos o palabras a otros. • Imita el llanto de otros niños(as). • Se ríe de los errores de otros niños(as). • Dice mentiras, hace trampas. 	<p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p> <p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p>
<p>Agresividad indirecta. Intenta afectar a las otras personas mediante terceros.</p>	<p>Actitud egoísta Y vengativa. Comportamiento unipersonal con rabia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando está disgustado(a) con alguien le dice a los demás que no compartas con esa persona. • Cuando esta bravo(a) con alguien se amigo de otros como venganza. • Cuando está disgustado(a) con alguien dice cosas en su contra a sus espaldas. • Cuando esta bravo(a) con alguien, intenta que otros hagan lo mismo con esa persona. 	<p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p>
<p>Prosocialidad Actos realizados en beneficio de otras personas.</p>	<p>Respeto a las normas Manifestaciones de acatamiento a las reglas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si hay alegato o pelea, tratará de detenerla. 	<p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p>

	<p>Comunicación amigable. Transmisión de señales mediante un emisor al receptor de forma respetuosa y placentera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta calmar a los niños(as) cuando están agresivos(as). • Consuela niños(as) que estén llorando o tristes. • Espontáneamente ayuda a recoger objetos que otros niños(as) han dejado caer. Ejemplo; lápices, cuadernos, etc. • Invita a observadores a participar en el juego. • Elogia el trabajo de niños(as) menos hábiles. • Se ofrece a arreglar desórdenes. 	<p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p>
	<p>Cooperación Obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a quien se ha golpeado. • Ofrece ayuda a otros niños o niñas (amigos, hermanos) cuando tienen dificultades con una labor. • Ayuda a otros niños(as) que se sienten mal. • Comparte sus pertenencias con otros niños(as). 	<p>Nunca, algunas veces y casi siempre. Nivel: ordinal</p>

5.3.3. Variables intervinientes

Las variables intervinientes se controlaron de entrada mediante un grupo control, en espera. No se eligió aleatoriamente, que sería lo ideal, porque los cambios de actitud de una parte del grupo influiría sobre el otro, luego deben ser grupos separados. Durante el transcurso de la investigación, se vigiló la aparición de alguna variable que pudiera afectar los resultados; en tal caso, no se tendría en cuenta este niño/a para el análisis de los datos, lo cual no sucedió, tales como las siguientes:

- Ayudas familiares inesperadas: si su entorno familiar hubiera recibido apoyo especializado que le permitiera mejorar sus niveles de funcionalidad, lo cual tendería a disminuir la agresividad del niño.
- Intervenciones psicoterapéuticas adicionales por parte de la fundación: si los profesionales en salud de la fundación hubieran realizado intensificado sus tratamientos en algún niño específico por alguna situación particular que lo ameritara.
- Problemas interpersonales extraordinarios entre los compañeros: si se hubieran dado problemas entre los niños que superaran claramente su cotidianidad, de forma que influyeran negativamente en la agresividad del niño o en el desarrollo del programa de juegos cooperativos.

5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LOS DATOS:

Se llevó un control de asistencia para asegurar una concurrencia mayor al 80% de los niños que se incluyeron en el estudio (ver anexo F). Se realizaron diarios de campo de cada una de las sesiones del Programa, para llevar un seguimiento del estímulo que se estaba aplicando (ver anexo G).

Se diligenció con cada participante la escala COPRAG, dicha aplicación se realizó en un lugar aislado de las demás personas, para que los niños pudieran tener una mejor confrontación consigo mismo y la calidad de las respuestas fueran las más cercanas a la realidad posible; siendo este lugar agradable y acogedor para ellos.

5.4.1. Instrumento: COPRAG

Ver anexo A.

5.4.1.1 Descripción del instrumento

- **Antecedentes:** se presentan 2 antecedentes donde se puede observar la validación del instrumento (coprag), el primero es agresividad en los escolares y su relación con las normas familiares, realizado por José William Martínez, José Rafael Tovar Cuevas, Carlos Rojas Arbeláez, Adriana Duque Franco. Este estudio descriptivo surge de un estudio experimental donde se seleccionaron escuelas para tres intervenciones e identificó el comportamiento agresivo de los escolares a través del test denominado COPRAG, que evalúa los comportamientos agresivos y prosociales de los niños y es diligenciado por el maestro o maestra. El segundo antecedente que trata: *¿Son los niños más agresivos que las niñas? Comportamiento de la agresividad en escolares de escuelas públicas de Pereira;* realizador por José William Martínez, Carlos Rojas, Adriana Duque, Joanne Klevens. En esta investigación *Se seleccionaron 12 escuelas públicas de Pereira, en las cuales se identificó el comportamiento agresivo de los escolares de primero y segundo grado de primaria a través del test denominado COPRAG, diligenciado por el maestro y que evalúa los comportamientos agresivos y prosociales de los escolares. En el proyecto participaron 2937 niños y niñas de los grados antes mencionados.*
- **Partes:** el instrumento consiste en una serie de preguntas (45) las cuales sirven para identificar cinco problemas: agresividad directa, agresividad indirecta, hiperactividad déficit de atención, depresión – ansiedad y prosocialidad. Pero solo se tendrán en cuenta (29) preguntas, las cuales sirven para identificar: agresividad directa, agresividad indirecta y prosocialidad, que son los problemas detectables necesarios para la investigación. Ya este instrumento se ha utilizado de esta forma, donde se puede corroborar en antecedentes.
- **Condiciones de aplicación:**
 - **Contexto:** heteroadministrado por entrevista personal individual.
 - **Instrucciones y tiempo:** en un lugar acogedor, solo y tranquilo para que el niño pueda responder las preguntas sin ninguna presión y con la mayor sinceridad posible. El tiempo requerido para su aplicación es de aproximadamente 30 minutos.
- **Plan de análisis:** como las opciones de respuestas son: nunca (1 punto), algunas veces (2 puntos) y casi siempre (3 puntos), se suman los puntajes teniendo en cuenta las

dimensiones como sigue. **Agresividad directa** con las preguntas 1, 4, 9, 16, 20, 22, 25, 29, 33, 35, 38, 41, 43 y 45; el puntaje debe ser mayor de 21 para ser catalogado con este problema. **Agresividad indirecta** con las preguntas 7, 14, 21 y 31; el puntaje debe ser mayor de 8. **Prosocialidad** con las preguntas 2, 5, 10, 17, 23, 26, 34, 37, 39, 42 y 44; el puntaje debe ser menor a 18 para prosocialidad baja, entre 18 y 30 es normal, y mayor a 30 es prosocialidad alta.

5.4.1.2 Prueba piloto

Se realizó una prueba piloto que permitió cualificar la aplicación y análisis del instrumento (Ver Anexo B)

5.5 EVALUACIÓN ÉTICA:

Con base en la resolución 0430 de 1993 de los aspectos éticos de la investigación en salud y con base en los artículos 5, 6, 11, 14,15 y 16, esta investigación es de **riesgo mínimo** porque los niños tienen alteraciones en su conducta por el medio familiar-social en que les ha tocado vivir, pero no tiene un trastorno mental propiamente dicho, y lo que se les ofreció fueron juegos, solo que orientados hacia la cooperación y no hacia la competencia. Esta investigación justifica porque los riesgos sólo eran alguna lesión accidental durante los juegos (que no sucedió y para lo cual se informó a la EPS correspondiente, ver anexo D), y los beneficios superaban los riesgos, dado que se esperaba (como realmente ocurrió) que facilitarían un cambio actitudinal y conductual hacia la convivencia pacífica, lo cual disminuiría el riesgo presente y futuro de lesiones e incluso la muerte por problemas interpersonales.

Recibió el aval del Comité de Bioética de la UTP (ver anexo E) y todas las personas llenaron el consentimiento informado, con el visto bueno de su acudiente y de la institución (ver anexo C).

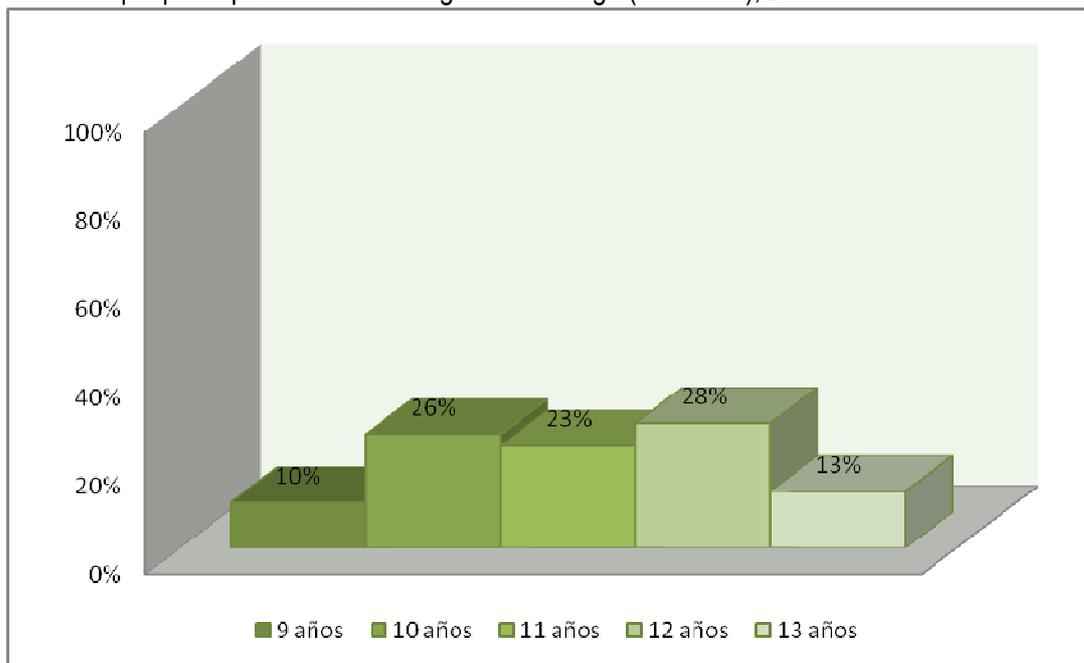
6. RESULTADOS

Se presentó y aceptó el proyecto en la institución educativa “Teresita Cárdenas de Candelo”, que ofrece una educación complementaria a los niños/as remitidos por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar por alto riesgo psicosocial. Previo consentimiento informado, se realizó una preprueba con el test COPRAG para valorar el nivel de agresividad en los menores. Se asignó el grupo matutino como control y el vespertino como experimental. Se administró los juegos cooperativos al último grupo. Al finalizar, se aplicó la posprueba y se comenzó los juegos con el grupo control.

6.1 ANÁLISIS UNIVARIADO

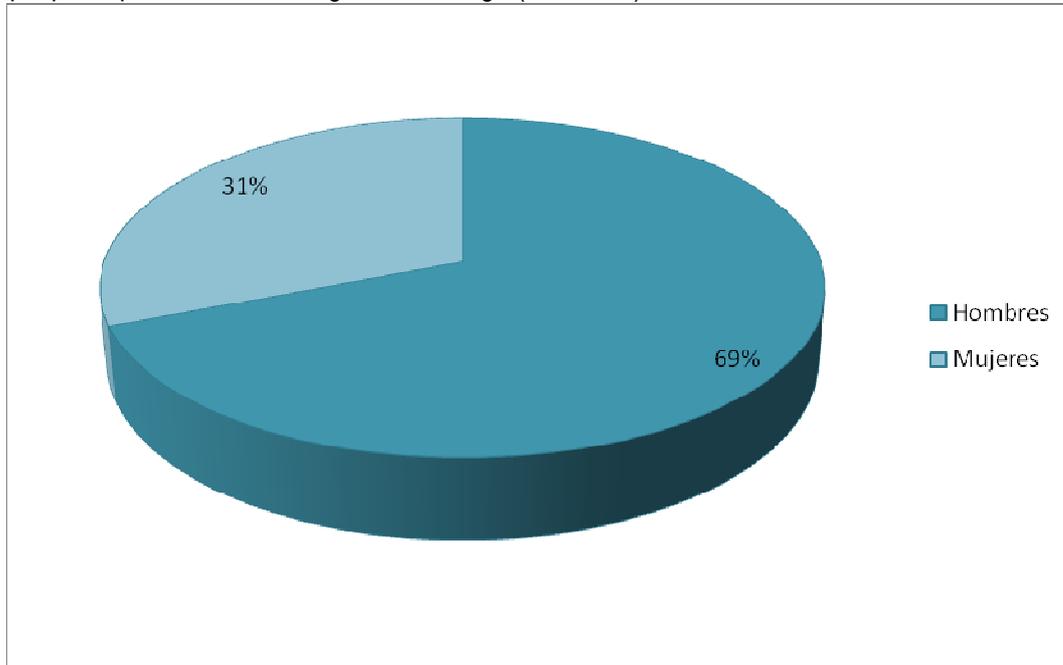
6.1.1 Edad y género

Figura 1. Porcentaje de las edades de los/as niños/as de la Fundación “Teresita Cárdenas de Candelo” que participaron de la investigación. Cartago (Colombia), 2010.



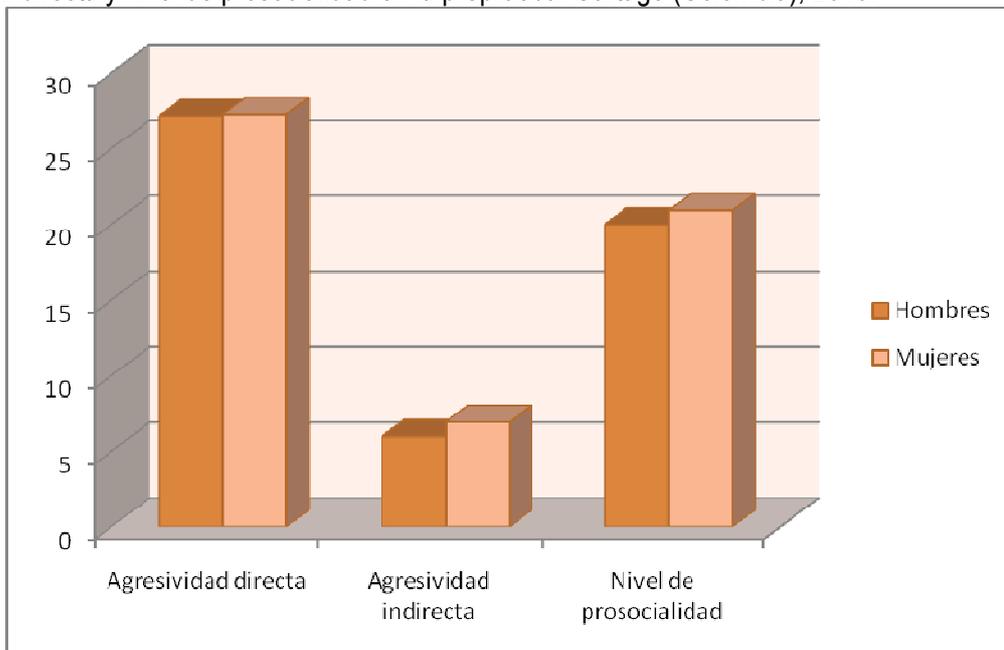
El 77% de los niños (30) tenían entre 10 y 12 años. La desviación estándar de las edades de los niños que participaron de la investigación es de 1.22 y la media es de 11.

Figura 2. Porcentaje del género de los/as niños/as de la Fundación “Teresita Cárdenas de Candelo” que participaron de la investigación. Cartago (Colombia), 2010.



6.1.2 Género en las dimensiones del instrumento COPRAG

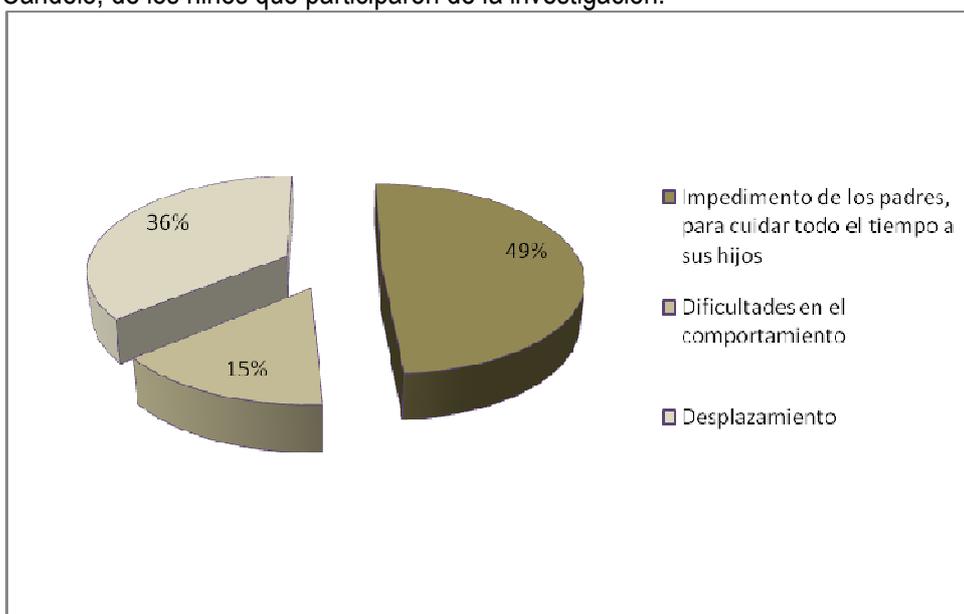
Figura 3. Género en las dimensiones del instrumento COPRAG: Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad en la preprueba. Cartago (Colombia), 2010.



No se encontraron diferencias significativas en la agresividad ni prosocialidad entre géneros.

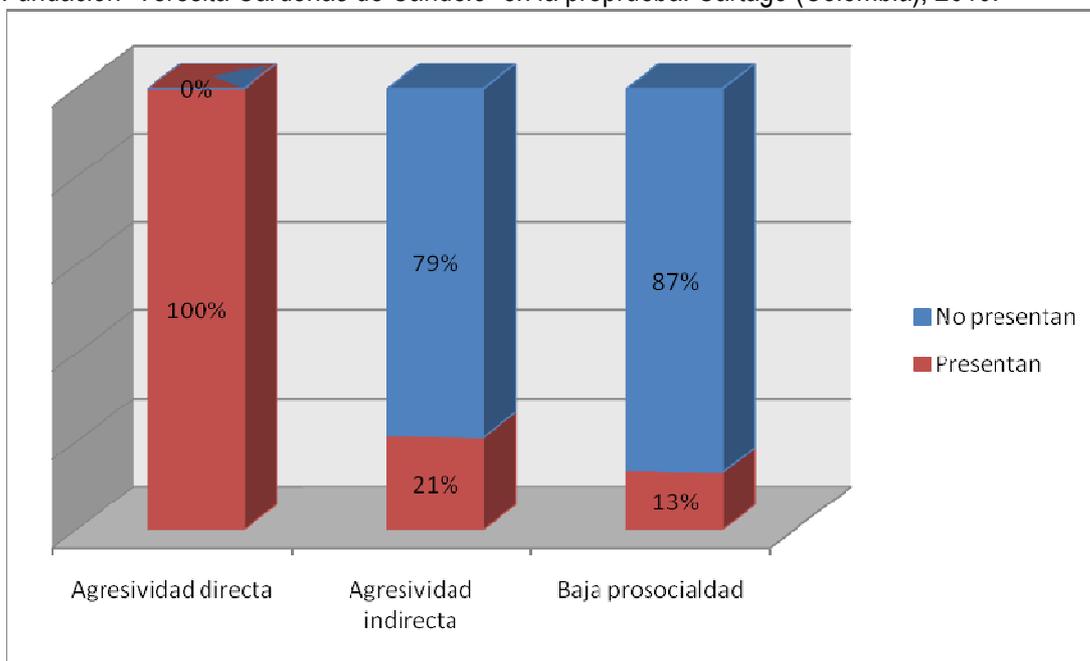
6.1.3 Causas de institucionalización

Figura 4. Porcentaje de las causas de institucionalización a la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, de los niños que participaron de la investigación.



6.1.4 Niveles de agresividad

Figura 5. Agresividad directa, agresividad indirecta y prosocialidad en los/as niños/as de la Fundación “Teresita Cárdenas de Candelo” en la preprueba. Cartago (Colombia), 2010.



Todos presentaron agresividad directa en la preprueba. En la escala de 1 a 3 en el instrumento COPRAG (1-nunca, 2- algunas veces y 3-casi siempre), las medias fueron: 1,93 agresividad directa, 1,56 agresividad indirecta y 1,83 nivel de prosocialidad.

6.2 ANÁLISIS MULTIVARIADO

Figura 6. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad en los grupos experimental y control, en la preprueba. Cartago (Colombia), 2010.

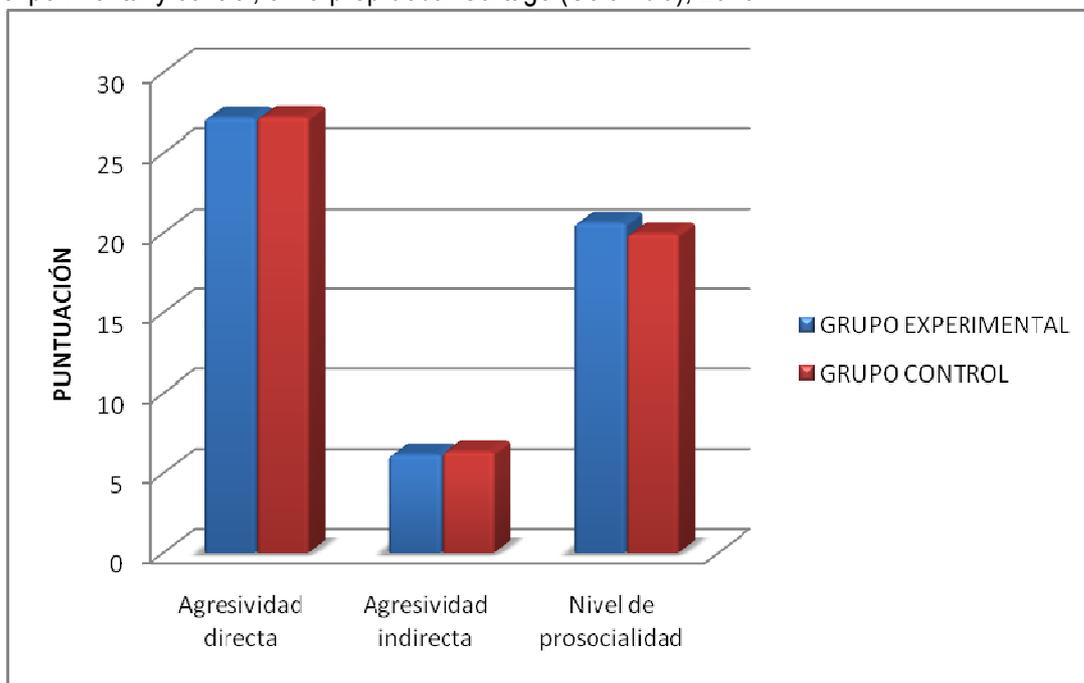


Tabla 1. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad en los grupos experimental y control, en la preprueba. Cartago (Colombia), 2010.

	PREPRUEBA					
	Agresividad directa		Agresividad indirecta		Baja prosocialidad	
	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
Presentan	100%	100%	16%	25%	16%	10%
No presentan	0%	0%	84%	75%	84%	90%

No se encontraron diferencias significativas entre los grupos experimental y control en la preprueba en ninguna de las tres dimensiones del instrumento COPRAG: agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad. Se utilizó la prueba de Mann-Whitney U con los siguientes resultados: $p=0.339$ en agresividad directa, $p=0.178$ en agresividad indirecta y $p=0.178$ en prosocialidad. En la escala de 1 a 3 en el instrumento COPRAG (1-nunca, 2- algunas veces y 3-casi siempre), las medias en la preprueba fueron: grupo experimental (1,93 agresividad directa, 1,53 agresividad indirecta y 1,87 nivel de prosocialidad); grupo control (1,93 agresividad directa, 1,58 agresividad indirecta y 1,80 nivel de prosocialidad).

Figura 7. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en los grupos experimental y control, en la posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

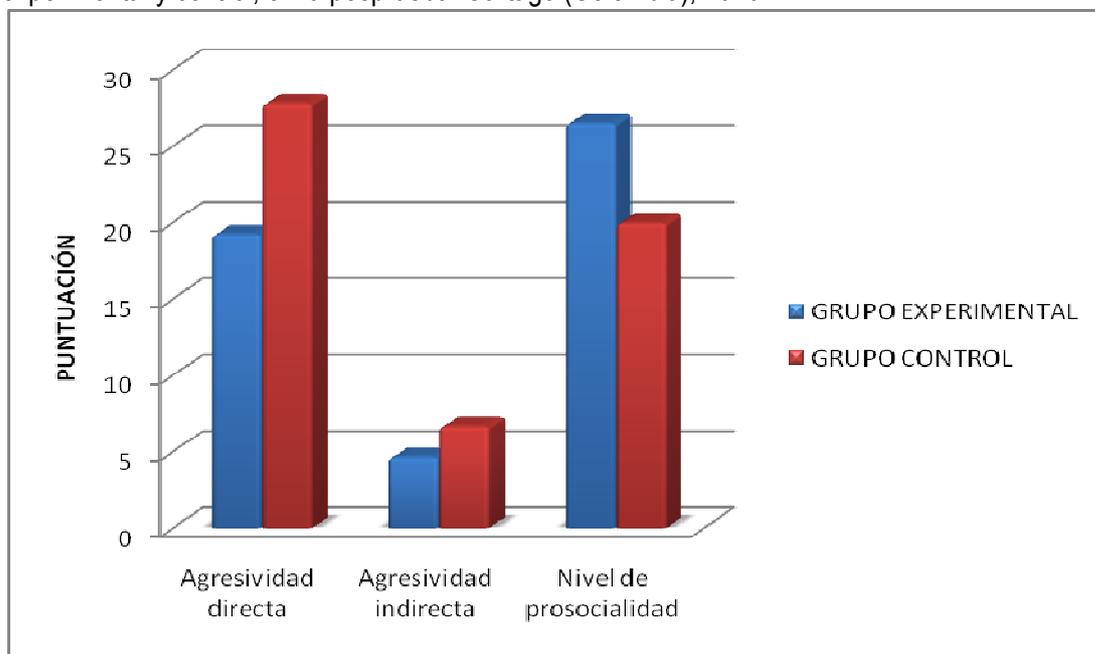


Tabla 2. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en los grupos experimental y control, en la posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

POSPRUEBA						
	Agresividad directa		Agresividad indirecta		Baja prosocialidad	
	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
Presentan	16%	100%	0%	25%	0%	15%
No presentan	84%	0%	100%	75%	100%	85%

Se encontraron diferencias significativas entre el grupo experimental y control en la posprueba, en las tres dimensiones del instrumento COPRAG: agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; donde la agresividad directa e indirecta es menor en el grupo experimental y la prosocialidad es mayor en este grupo. Se utilizó la prueba de Mann-Whitney U con los siguientes resultados: $p=0.000$ en agresividad directa, $p=0.002$ en agresividad indirecta y $p=0.000$ en nivel de prosocialidad. En la escala de 1 a 3 en el instrumento COPRAG (1-nunca, 2- algunas veces y 3-casi siempre), las medias en la posprueba fueron: grupo experimental (1,36 agresividad directa, 1,15 agresividad indirecta y 2,40 nivel de prosocialidad); grupo control (1,98 agresividad directa, 1,66 agresividad indirecta y 1,80 nivel de prosocialidad).

Figura 8. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en el grupo experimental, en la preprueba y posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

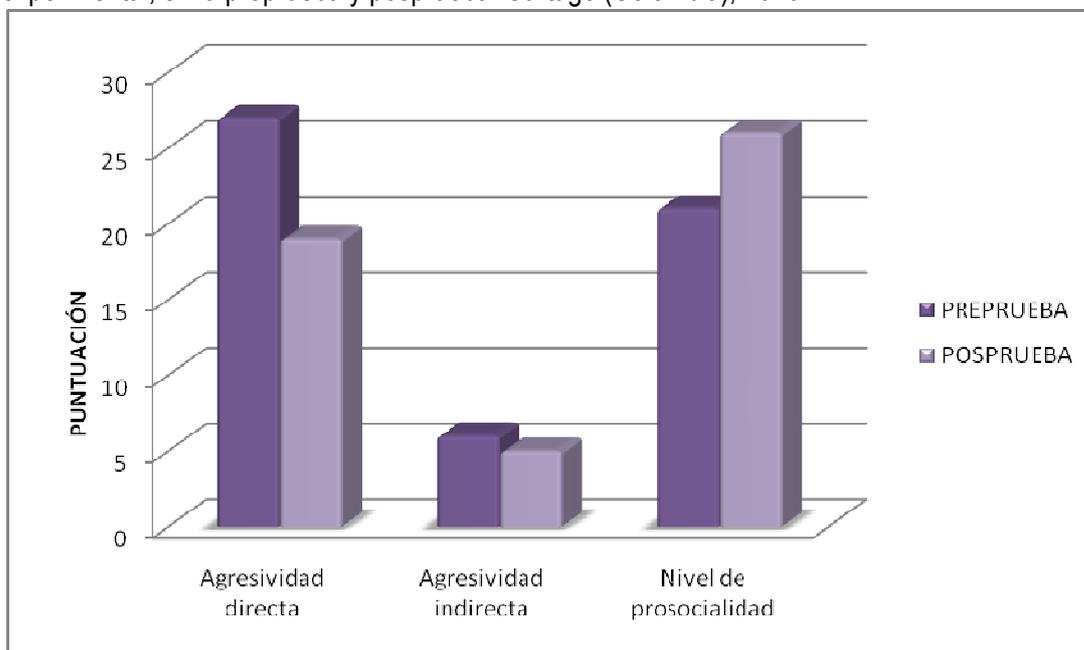


Tabla 3. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en el grupo experimental, en la preprueba y posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

GRUPO EXPERIMENTAL						
	Agresividad directa		Agresividad indirecta		Baja prosocialidad	
	Preprueba	Posprueba	Preprueba	Posprueba	Preprueba	Posprueba
Presentan	100%	16%	16%	0%	16%	0%
No presentan	0%	84%	84%	100%	84%	100%

Se encontraron diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba en el grupo experimental, en las tres dimensiones del instrumento COPRAG: agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; donde la agresividad directa e indirecta es menor en la posprueba y el nivel de prosocialidad es mayor en esta prueba. Se utilizó la prueba de Mann-Whitney U con los siguientes resultados: $p=0.000$ en agresividad directa, $p=0.001$ en agresividad indirecta y $p=0.000$ en prosocialidad. En la escala de 1 a 3 en el instrumento COPRAG (1-nunca, 2- algunas veces y 3-casi siempre), las medias en el grupo experimental fueron: preprueba (1,93 agresividad directa, 1,53 agresividad indirecta y 1,87 nivel de prosocialidad); posprueba (1,36 agresividad directa, 1,15 agresividad indirecta y 2,40 nivel de prosocialidad).

Figura 9. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en el grupo control, en la preprueba y posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

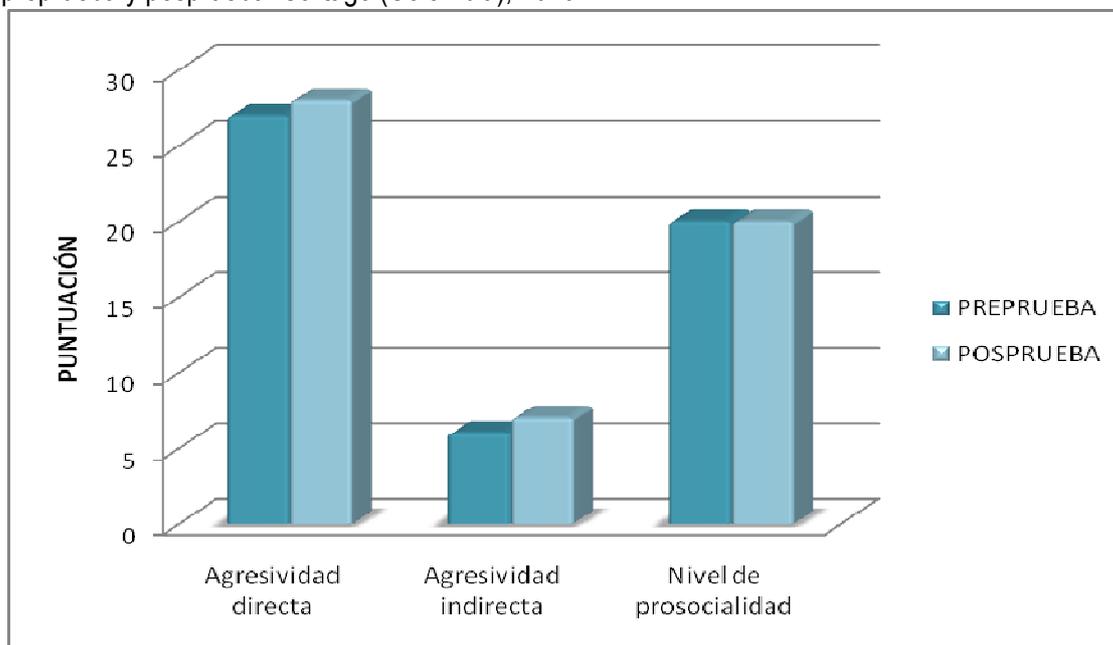


Tabla 4. Agresividad directa, agresividad indirecta y nivel de prosocialidad; en el grupo control, en la preprueba y posprueba. Cartago (Colombia), 2010.

GRUPO CONTROL						
	Agresividad directa		Agresividad indirecta		Baja prosocialidad	
	Preprueba	Posprueba	Preprueba	Posprueba	Preprueba	Posprueba
Presentan	100%	100%	25%	25%	10%	15%
No presentan	0%	0%	75%	75%	90%	85%

Se encontraron diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba en el grupo control, en dos de las tres dimensiones del instrumento COPRAG: agresividad directa y agresividad indirecta, donde aumentaron estas dimensiones en la posprueba; no se encontró diferencias significativas en el nivel de prosocialidad donde se mantuvo esta dimensión. Se utilizó la prueba de Mann-Whitney U con los siguientes resultados: $p=0.040$ en agresividad directa, $p=0.034$ en agresividad indirecta y $p=1.000$ en prosocialidad. En la escala de 1 a 3 en el instrumento COPRAG (1-nunca, 2- algunas veces y 3-casi siempre), las medias en el grupo control fueron: preprueba (1,93 agresividad directa, 1,58 agresividad indirecta y 1,80 nivel de prosocialidad); posprueba (1,98 agresividad directa, 1,66 agresividad indirecta y 1,80 nivel de prosocialidad).

No se encontraron diferencias significativas en la agresividad ni prosocialidad entre géneros en la preprueba ni en la posprueba.

6.3 EVALUACIÓN CUALITATIVA

Se realizaron observaciones a los niños y entrevistas con las psicólogas de la Fundación. De acuerdo con esto, se encontraron los siguientes hallazgos en los niños que participaron en el programa de juegos cooperativos:

- Disminuyeron su agresividad y se hicieron más tolerantes, lo cual se manifestó en la reducción del número de peleas.
- Comparten más sus pertenencias.
- Ayudan a otros niños(as) cuando lo necesitan.
- Si hay alegatos o peleas tratarán de detenerlas.
- Ayudan a otros niños(as) que se sienten mal.
- Elogian el trabajo de niños(as) menos hábiles.

7. DISCUSIÓN

Se debe tener en cuenta que la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo es una institución que se dedica a brindar protección a niño/as y jóvenes en situación de alto riesgo psicosocial en la modalidad de externado, esto es, se encuentran en la Fundación en la jornada contraria a la escolar y en la noche van a sus hogares. Sus objetivos son el resguardo de los derechos de los niños/as y jóvenes, y el fomento de su desarrollo integral. Esta institución brinda una acogida cálida al menor con programas de educación no formal y vinculación a los planteles educativos, capacitación en artes y oficios, orientación laboral y atención en salud: psicología, nutrición, fonoaudiología, odontología y trabajo social. Este externado protege a niños remitidos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, que están expuestos a peligro físico o moral por pertenecer a familias disfuncionales o imposibilitadas de brindarles la protección necesaria por estar en situación de desplazamiento forzado, tener padres cuyo trabajo les impide cuidarlos el tiempo necesario o con dificultades de comportamiento, etc.⁴⁰ Estas situaciones sociales de ingreso explican el alto nivel de agresividad de estos niños y la necesidad de realizar la investigación en esta institución.

La agresividad directa en la preprueba fue muy alta, probablemente porque los estudiantes fueron seleccionados en forma intencional, es decir, aquellos que según los profesionales en salud de la institución mostraban más problemas de agresividad; en cambio, la agresividad indirecta, más difícil de observar empíricamente, y la prosocialidad, criterio no determinante como factor de inclusión a la investigación, fueron más bajas.

Los niños que participaron en la investigación tenían entre 9 y 13 años, pero el 77% de los niños (30) tenían entre 10 y 12 años, lo que destaca lo homogéneo del grupo investigado. El total de hombres investigados fue de 69 % y de mujeres de 31 %, y no se encontraron diferencias significativas en agresividad ni prosocialidad entre géneros ni en la preprueba ni en la posprueba. Esto puede explicarse por la selección intencionada de la población por parte del personal de salud de la institución, es decir, escogieron a los niños o niñas que más agresividad demostraban.

En la preprueba, no se encontraron diferencias significativas entre los grupos experimental y control (en agresividad directa, agresividad indirecta ni nivel de prosocialidad). En la posprueba, sí se encontraron diferencias significativas entre el grupo experimental y control; en el primero, la agresividad directa e indirecta habían disminuido y la prosocialidad había aumentado. Esto demuestra el impacto positivo del programa, ya que los niños/as y jóvenes del grupo experimental disminuyeron significativamente los niveles de agresividad directa e indirecta, y aumentaron los niveles de prosocialidad, en comparación con el grupo control.

De acuerdo con la teoría, estos cambios se produjeron porque los juegos cooperativos promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad en pro de disminuir las diferentes manifestaciones de violencia (Pérez, 1998); y también por los beneficios de la recreación

⁴⁰ CASTRO CATAÑO, Luz Estela. Portafolio de servicios de la fundación teresita cárdenas de candelo. Cartago (Colombia), 2004. 6-9 p.

psicoterapéutica, esto es, de la utilización de actividades lúdicas orientadas a mejorar la salud mental de las personas y comunidades con necesidades específicas.⁴¹

Iguales resultados se encuentran en investigaciones anteriores, tales como las siguientes. El estudio de Óscar Hernán Beltrán Flórez, donde se hallaron efectos positivos significativos de un programa de juegos cooperativos en escolares que presentaban problemas de contravención al manual de convivencia escolar, relacionados con conductas sociales negativas (agresión física y verbal hacia sus compañeros y profesores), en tres escuelas públicas del municipio de Marsella – Risaralda (Beltrán, 2007). En la misma dirección apunta las conclusiones obtenidas por Maite Garaigordobil en España, donde desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado durante un curso escolar con 154 estudiantes de 3º y 4º de educación primaria (8 - 10 años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control; los grupos experimentales recibieron, una vez a la semana, una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garaigordobil destaca el mejoramiento de la cooperación grupal, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del auto concepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y una mejora de la creatividad.⁴² De modo similar, la población del presente estudio manifestó la disminución de la agresividad y la violencia, y el incremento de actitudes y conductas cooperativas tales como: compartir más sus pertenencias, ayudar a otros niños(as) cuando lo necesitan, elogiar el trabajo de los demás.

El grupo control empeoró en la posprueba sus niveles de agresividad, a expensas principalmente de tres participantes que tuvieron problemas en su entorno social, como es lo usual en esta población, pero poco antes de la posprueba; de todas formas, si estos se suprimieran del análisis, se mantendrían las diferencias significativas. En el mismo sentido, algunos niños del grupo experimental mejoraron poco, tal vez por la misma razón de conflictos en su entorno, dadas las características de riesgo psicosocial de la población; sin embargo, aunque en diferente medida, todos mejoraron. El hecho de que el grupo control no haya disminuido los niveles de agresividad a pesar de estar en la Fundación, indica que en ella faltan estrategias eficaces o rápidas dirigidas a este objetivo.

A pesar de las limitaciones económicas de la investigación, que obligó al investigador a utilizar su creatividad para subsanar las deficiencias de recursos y presupuesto, se lograron realizar todas las actividades como se tenían planeadas, incluso las dos salidas a instalaciones con piscina, donde se tuvo el apoyo de entidades municipales.

⁴¹ TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición.

⁴² GARAIGORDOBIL, L. Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao (España): Desclée, 1995. p.99, 114 y 115

8. CONCLUSIONES

- La población estudiada que comprendía los niños/as entre 9 y 13 años de la institución Teresita Cárdenas de Candelo, de Cartago (Colombia) seleccionados por los profesionales en salud de la misma por presentar niveles altos agresividad, presentaban altos niveles de agresividad directa y bajos de agresividad indirecta y prosocialidad.
- No se encontraron diferencias significativas en los niveles de agresividad directa, agresividad indirecta ni prosocialidad, entre hombres y mujeres, en ninguna de las pruebas.
- En el grupo experimental, la agresividad directa disminuyó 84%, la indirecta 16% y la prosocialidad aumentó 16 %, por la influencia de los juegos cooperativos.
- En la posprueba, a diferencia de la preprueba, sí se encontraron diferencias significativas entre el grupo experimental y control; en el primero, la agresividad directa e indirecta habían disminuido y la prosocialidad había aumentado. Esto confirma lo encontrado en investigaciones anteriores: los juegos cooperativos disminuyen los niveles de agresividad directa y agresividad indirecta, y aumenta los niveles de prosocialidad.
- Hubo un mejoramiento manifiesto de las actitudes y conductas de los niños participantes hacia la cooperación.
- La investigación realizada valida los juegos realizados y aporta así una herramienta recreativa psicoterapéutica importante para los proyectos educativos de otras instituciones similares, y en las comunidades académicas en recreación.

9. RECOMENDACIONES

- Elaborar y ejecutar programas y proyectos educativos basados en el juego cooperativo para la formación de niños en convivencia, comunicación y tolerancia, en pro de una cultura pacífica.
- Realizar talleres de capacitación a docentes y personas que trabajen con niños, en el área de juegos cooperativos, para que lo implementen en sus enseñanzas.
- Realizar nuevas investigaciones similares para confirmar los resultados positivos de los juegos cooperativos en la disminución de la agresividad: en otros contextos, que permitan observar los efectos sobre el entorno social cotidiano de los niños (tales como las relaciones interpersonales en sus procesos educativos o sus ambientes familiares) y en niños con patologías psicosociales tales como el trastorno disocial. Igualmente, en la medida de lo posible, utilizando grupos controles aleatorizados y análisis cualitativos en profundidad.
- Incluir los juegos cooperativos dentro de los contenidos de los programas universitarios en recreación, en especial, en el programa Ciencias del Deporte y la Recreación, para que los egresados puedan utilizar esta herramienta para fomentar cooperación en diversas comunidades y para contrarrestar la agresividad en poblaciones con estas características.

10. BIBLIOGRAFÍA

- AACAP. Comprendiendo el comportamiento violento de niños y adolescentes. En: American academy of child & adolescent psychiatry [en línea]. Washington (USA). 2.008, Vol. 4, No. 55 [Citado el 11 de marzo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.aacap.org/page.ww?section=Informacion+para+la+Familia&name=Comprendiendo+el+Comportamiento+Violento+de+Ninos+y+Adolescentes+No.+55> >
- Bandura, A. Teoría del aprendizaje social. En: REVISTA PSICOGENTE [en línea]. Bogotá (Colombia). 2.006, Vol. 9 • No. 15 • 166-170 [Citado el 11 de octubre del 2010]. Disponible desde: <<http://www.unisimonbolivar.edu.co/rdigital/psicogente/index.php/psicogente/article/viewFile/43/55> >
- BELTRÁN FLOREZ, Oscar Hernán. Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas pro sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Pereira, 2007. Trabajo de grado (Ciencias del deporte y la recreación). Universidad tecnológica de Pereira.
- CASTRO CATAÑO, Luz Estela. Portafolio de servicios de la fundación teresita cárdenos de candeló. Cartago (Colombia), 2004. 6-9 p.
- CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia [en línea]. Bogotá (Colombia). Diario Oficial noviembre 08 de 2006. [Citado el 28 de marzo de 2008]. Disponible en: <http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html>
- CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 181 de 1995: disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física [en línea]. Bogotá (Colombia) 18 de enero de 1995. [Citado el 3 de abril de 2008]. Disponible en: <http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/1995/ley_0181_1995.html >
- FRANCO AGUDELO, Saúl. Violencia y Salud en Colombia. En: Revista Panamericana de Salud Pública [en línea]. Washington (USA). Feb 1997, Vol. 1, No. 2. [Consulta: 20 de febrero del 2008]. Disponible desde: <http://www.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1020-49891997000200002&lng=&nrm=iso&tlng= >.

- GARAIGORDOBIL, L. Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao (España): Desclée, 1995. p.99, 114 y 115

- GONZÁLEZ GIL, Francisca; CALVO ÁLVAREZ, Isabel; VERDUGO ALONSO, Miguel Ángel. Últimos avances en intervención en el ámbito educativo. En: Actas V Congreso Internacional de Educación Publicaciones del INICO [en línea]. España (Salamanca). 7 de febrero de 2003. [Consulta: 8 de abril del 2008]. Disponible desde: < <http://www.usal.es/~inico/publicaciones/actasintervencion.PDF> >.

- GUZMÁN DÍAZ, Luis Alejandro. Introducción a la educación física, al deporte y a la recreación: La recreación. Pereira (Colombia): printed, 2003. 189-249 p.

- INCARBONE, Oscar. “Juguemos en el jardín: el juego y la actividad física en la educación inicial (de 2 a 6 años)”. Buenos Aires (Argentina): Stadium, 2002.

- KAPLAN, Harold I. y SADOCK, Benjamin J. Sinopsis de Psiquiatría. 10 ed. Filadelfia: Lippincott Williams & Wilkins, 2008. p.1369

- LÓPEZ ECHEVERRI, Ovidio. Censo de instituciones que atienden a niños y adolescentes en situación de riesgo social. Bogota (Colombia): Cerfocal, 1995 .16-18 p.

- MAISTO, Albert A. desarrollo del ciclo vital. Introducción a la psicología. México (mexica): live psych, 2005 12 edición. 348 y 349 p.

- Martínez, José William;Tovar Cuevas, José Rafael;Rojas Arbeláez, Carlos;Duque Franco, Adriana. Agresividad en los escolares y su relación con las normas familiares. En: Revista colombiana de psiquiatría [en línea]. Pereira (colombia). 2.008, Vol. 37, Núm. 3, pp. 365-377 [Citado el 24 de octubre del 2010]. Disponible desde: < <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/806/80611205007.pdf> >

- MEJÍA LÓPEZ, Emperatriz. El Juego Cooperativo: Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. [en línea]. Medellín (Colombia). 2006. [citado el 8 de mayo 2008]. Disponible desde: <<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/Juego%20cooperativo%20y%20agresion.pdf>>

- NEIRA, Adriana. Investigación Etnográfica con Pedagogía Lúdica. En: Pedagogía [en línea]. Bucaramanga (Colombia) 2003. [citado el 15 febrero de 2009]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/ANeira.html>>

- ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD. Enfoque de habilidades para la vida, para un desarrollo saludable de niños y adolescentes. En: Unidad Técnica de Adolescencia [en línea]. Washington (USA). Septiembre 2001. 2-15 p. [Consulta: 10 de abril de 2008]. Disponible desde: <http://municipios.msal.gov.ar/upload/publicaciones/Publicaciones_103.pdf> .

- PÉREZ OLIVERAS, Enrique. Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. En: efdeportes.com [en línea]. Buenos aires (Argentina). 1998, Vol. 3, No. 9 [Citado el 6 mayo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>>

- TABARES FERNANDEZ, José Fernández. 7° taller nacional de recreación. En: fundación colombiana de tiempo libre y recreación [en línea]. Medellín (Colombia) 2005. [Citado el 7 de noviembre del 2.010]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/FTabares.html>> .

- TREJOS PARRA, Jhon Jairo; CARDONA GIRALDO, Dora; CANO ECHEVERRI, Margarita Maria. Recreación psicoterapéutica “conceptos básicos”: recreación psicoterapéutica nociones. Pereira (Colombia): armada electrónica, 2005 primera edición. 76 p.

- UNICEF. La niñez colombiana en cifras. Bogotá: UNICEF Colombia, 2002. p. 38. Disponible desde: <<http://www.unicef.org/colombia/pdf/cifras.pdf>>

- UNICEF. Situación de la infancia [en línea]. Bogotá (Colombia): La Infancia (7-12 años) [Citado el 2 de marzo del 2009]. Disponible desde: <<http://www.unicef.org.co/1-infancia.htm>> .

- VILAS, Fabián. 5° encuentro internacional de tiempo libre y recreación. En: Red latinoamericana de recreación y tiempo libre [en línea]. Montevideo (Uruguay) 2002. [Citado el 29 mayo del 2008]. Disponible desde: <<http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/fvilas.html>>

- VINCENT, Antonio. Juegos para Cooperación y la Paz. En: Ministerio de Educación y Ciencia [en línea] Barcelona (España) 1983. [citado el 8 de mayo 2008]. Disponible desde: <www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz> p.5

- WEISEN RHONA, Birrel; ORLEY, John; EVANS, Viviente. Enseñanza en los colegios de las habilidades para vivir. Ginebra (Suiza): división de salud mental, 1993. 6 – 11p.



ANEXO A. ESCALA COPRAG



Universidad Tecnológica De Pereira
Facultad De Ciencias De La Salud
Programa De Ciencias Del Deporte Y La Recreación

Investigación: Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial.

Investigadores: Julián Ernesto Valencia Mira y Jhon Jairo Trejos Parra

Se garantiza total reserva a los datos individuales obtenidos

EVALUACIÓN DEL ESTADO DE AGRESIVIDAD DIRECTA, AGRESIVIDAD INDIRECTA Y PROSOCIALIDAD DE LOS ESCOLARIZADOS DE 9 A 13 AÑOS (COPRAG)

Nombre del niño: _____

Nombre del cuidador o acudiente o padre de familia: _____

Nombre de la institución _____

Edad:

Género:

Fecha:

Ítems	1 Nunca	Algunas veces 2	Casi siempre 3
1. Destruye sus propias cosas			
2. Ayuda a quien se ha golpeado			
4. Se mete en muchas peleas			
5. Se ofrece a arreglar desórdenes			
7. Cuando esta bravo(a) con alguien, intenta que otros hagan lo mismo con esa persona			
9. Destruye (romper, derribar o pisar voluntariamente) objetos que pertenecen a su familia u otros niños			
10. Si hay alegato o pelea, tratará de detenerla			
14. Cuando esta bravo(a) con alguien se amigo de otros como venganza			
16. Dice mentiras, hace trampas			

17. Ofrece ayuda a otros niños o niñas (amigos, hermanos) cuando tienen dificultades con una labor			
20. Cuando otro niño accidentalmente le golpea, sume que este quiso hacerle daño y reacciona con rabia y pelea			
21. Cuando esta disgustado(a) con alguien dice cosas en su contra a sus espaldas			
22. Ataca físicamente a las personas			
23. Consuela niños(as) que estén llorando o tristes			
25. Amenaza con gestos o palabras a otros			
26. Espontáneamente ayuda a recoger objetos que otros niños(as) han dejado caer. Ejemplo; lápices, cuadernos, etc			
29. Es cruel, abusivo(a) o malvado(a) con otras personas o con los animales			
31 Cuando está disgustado(a) con alguien le dice a los demás que no compartas con esa persona			
33. Patea, muerde, golpea a otros niños(as)			
34. Invita a observadores a participar en el juego			
35 Toma objetos de otros niños sin su permiso. (apropiación, ruptura de objetos o juegos cuando un niño(a) quita a otro(a) - bien de su mano o de su espacio- un objeto que estaba usando y que no es ofrecido			
37. Ayuda a otros niños(as) que se sienten mal			
38. Imita el llanto de otros niños(as)			
39. Elogia el trabajo de niños(as) menos hábiles			
41. Se ríe de los errores de otros niños(as)			
42. Intenta calmar a los niños(as) cuando están agresivos(as)			
43. Se ríe de limitaciones o defectos de otros niños(as)			
44. Comparte sus pertenencias con otros niños(as)			
45. Daña juegos o actividades de los otros			

ANEXO B. PRUEBA PILOTO

Se inició la prueba a las 10:30 a.m. el día miércoles primero de octubre del 2008, en la fundación Teresita Cárdenas de Candelo, con 10 niños que oscilaban entre 9 y 13 años de edad. Estos niños fueron escogidos al azar y se adecuó previamente un salón de la fundación para realizar la prueba. Se realizó de forma individual con cada niño, para así poder explicar las preguntas correspondientes a la encuesta.

PROBLEMAS PRESENTADOS

- Algunos niños no sabían leer ni escribir.
- Algunas preguntas, los niños no las entendían y tocaba que los Investigadores les explicaran una por una
- Algunos niños no contestaban con sinceridad, ya que al realizarse las preguntas sobre su comportamiento decían que no era violento y cuando se terminaba el test se comportaban de esta manera.

SOLUCIONES

1. A los niños que no saben leer ni escribir, los investigadores les leerán los puntos de la prueba y escribirán las respuestas dadas por ellos.
2. Si se encuentran preguntas que los niños no entiendan, los investigadores se las explicaran, hasta que queden totalmente claras.
3. Previo a la prueba se les explicara a los niños que sus respuestas no influirán en las relaciones con los investigadores, compañeros y docentes, además de su total confidencialidad, para que haya una mayor sinceridad en sus respuestas.

ANEXO C. CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN EN INVESTIGACIÓN

Objetivo de la Investigación: Establecer la eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en niños institucionalizados por alto riesgo psicosocial.

Justificación de la Investigación: Existe gran preocupación por la incidencia del comportamiento violento entre los niños en situación de riesgo psicosocial, como los de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, ya que desde muy temprana edad estos pueden empezar a demostrar conductas inadecuadas para su desarrollo, que se ven reflejadas en comportamientos agresivos hacia sus semejantes.

Procedimientos: Se realizará una investigación de tipo explicativa cuasiexperimental, sobre los efectos de un programa de juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad y violencia en niños escolarizados de 9 a 13 años de la fundación Teresita Cárdenas de Candelo. El trabajo será de dos sesiones por semana de dos horas cada una, de juegos dirigidos a la cooperación, no a la competencia, durante 10 semanas, donde se tendrán terapias con la psicóloga y la trabajadora social de la fundación, para valorar los cambios producidos por la intervención.

Molestias y riesgos esperados: Esta investigación es de riesgo mínimo porque los niños tienen alteraciones en su conducta por el medio familiar-social en que les ha tocado vivir, pero no tiene un trastorno mental propiamente dicho. Y lo que se les ofrecerá son juegos, solo que orientados hacia la cooperación y no hacia la competencia. El investigador principal suspenderá la investigación de inmediato si advirtiera algún riesgo o daño para la salud del sujeto en quien se realice la investigación.

Beneficios: Los niños que tengan problemas de agresividad, puedan obtener beneficios por esta investigación ya que lo que se desea establecer es la eficacia de este programa. Se aclara que los niños, ni sus padres o acudientes, ni a las instituciones donde ellos pertenecen recibirán dinero por estar en la investigación.

Otros procedimientos eficaces diferentes del investigado: Terapias conductivas conductuales, para poder utilizar este método se requiere más tiempo del programado para esta investigación, y además no tienen el gran atractivo de los juegos para los niños.

Garantía de respuesta a inquietudes: Los niños y sus acudientes recibirán respuesta a cualquier pregunta que les surja acerca de la investigación.

Garantía de libertad: Los participantes podrán retirarse de la investigación en el momento que lo deseen, sin ningún tipo de represalia.

Confidencialidad: Los nombres y toda información personal será manejada en forma privada, sólo se divulgará la información global de la investigación.

Garantía de información: Los participantes recibirán toda información significativa que se vaya obteniendo durante el estudio.

Garantía de indemnización: no existe la posibilidad de producir lesiones permanentes en los participantes por causa de la investigación, por lo cual no se requiere garantizar indemnización. De todas formas la Universidad respalda la investigación.

Gastos adicionales: en caso que existan gastos adicionales durante el desarrollo de la investigación, serán costeados con el presupuesto de la misma.

Certifico que he leído la anterior información, que entiendo su contenido y que estoy de acuerdo en participar en la investigación. Se firma a los ____ días, del mes _____, del año 2009.

_____ Nombre de la institución	_____ NIT
_____ Nombre y apellidos del representante legal de la institución	_____ Cédula de ciudadanía
_____ Firma del representante legal de la institución	
_____ Nombre y apellidos del niño participante	_____ Tarjeta de identidad
_____ Firma del participante	
_____ Nombre y apellidos del acudiente	_____ Cédula de ciudadanía
_____ Firma del acudiente	_____ Relación con sujeto investigado

ANEXO D. CARTA A LA EPS, INFORMANDO LA PARTICIPACIÓN EN EL ESTUDIO DEL NIÑO.

Pereira, __ de ____ de 2009

Señores
EPS _____

Cordial saludo.

El Programa “Ciencias del Deporte y la Recreación” (Facultad Ciencias de la Salud) de la Universidad Tecnológica de Pereira presentó a la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de Cartago (Valle) el proyecto: **“EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL”**. La Fundación avaló este proyecto, considerándolo apropiado y necesario para apoyar la atención de los niños institucionalizados. El Comité de Bioética de la UTP solicitó que se comunicara este hecho a las EPS donde están vinculados los niños.

Los juegos cooperativos son similares a los juegos usuales de los niños, pero se caracterizan porque no hay competencia sino que todos colaboran para alcanzar un mismo objetivo, con lo cual se estimula en el niño el deseo de cooperar y no de competir.

Con esto, el beneficio esperado es la disminución en los niveles de agresividad y el único riesgo es mínimo: alguna lesión accidental durante los juegos, que son construidos y supervisados por profesionales en el área.

Se anexa el listado de los niños que pertenecen a la EPS.

Atentamente,

Julián Ernesto Valencia Mira
Estudiante
C. C.

MD. Jhon Jairo Trejos Parra

Especialista en Psicotrauma

Director de la Investigación

C. C.

Cel. 320 6959724

Mg. Gustavo Adolfo Moreno Bañol

Director

Programa Ciencias del Deporte y la Recreación

C. C.

Tel. 3137128

Psi. Luz Stella Castro Castaño

Directora

Fundación Teresita Cárdenas de Candelo

C. C.

Tel. 2124782 Cartago

ANEXO E. EVALUACIONES DEL COMITÉ DE BIOÉTICA



Universidad
Tecnológica
de Pereira

Pereira, mayo 20 de 2.009.

Sres:
JULIAN ERNESTO VALENCIA MIRA
CAMILO ALFONSO ABADÍA ARBOLEDA
L.C.

Asunto: Evaluación Bioética proyecto.

Cordial saludo:

Luego de recibir el informe de evaluación del proyecto "Eficacia de un programa de juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en niños institucionalizados por alto Riesgo Psicosocial.", en reunión plenaria del pasado 11 de Mayo de 2009, se acordó por unanimidad condicionar la aprobación del proyecto al cumplimiento de las siguientes observaciones:

- 1- Debe enviarse una carta a la EPS a la cual este afiliado el alumno informando su participación en el estudio. (Anexar formato).
- 2- Debe incluirse además del consentimiento informado del padre o acudiente el del menor. (Anexar formato)
- 3- La participación de los menores en el estudio debe estar supeditada a una evaluación psicológica o psiquiátrica que apruebe su participación.
- 4- Debe incluirse una carta de la institución donde se responsabilizan de la atención del niño en caso de que se presente cualquier accidente durante la realización de los juegos cooperativos.

Atentamente,


Juan Carlos Monsalve B.
Presidente Comité de Bioética



Accreditada Institucionalmente de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional
NIT: 801.405.035-8 - Apartado Aéreo: 097 - Tel. Comutador: (57) (6) 343 7300 - Fax: 321.3286
www.utpedu.edu.co - Pereira (Risaralda) Colombia

Pereira, 16 de junio de 2009

Señores
COMITÉ DE BIOÉTICA
Universidad Tecnológica de Pereira

Cordial saludo,

Con relación a su evaluación del 20 de mayo de 2009 del proyecto "EFICACIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN NIÑOS INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL", les informamos lo siguiente:

Observación 1: Debe enviarse una carta a la EPS a la cual esté afiliado el alumno informando su participación en el estudio. (Anexar formato.)

- Rta/ Se anexa el formato respectivo.

Observación 2: Debe incluirse además del consentimiento informado del padre o acudiente, el del menor. (Anexar formato.)

- Rta/ Se anexa el nuevo espacio para las firmas.

Observación 3: La participación de los menores en el estudio estará sujeta a una evaluación psicológica o psiquiátrica que apruebe su participación.

- Rta/ En la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, dos psicólogos llevan el proceso terapéutico con los niños, ambas están informadas de la investigación y de acuerdo con la misma. Además, el director de la investigación, Dr. Jhon Jairo Trejos Parra, es Médico, Magister en Educación y Desarrollo Comunitario, y Especialista en Psicotrauma.

Observación 4: Debe incluirse una carta de la institución donde se responsabiliza de la atención del niño en caso de que se presente cualquier accidente durante la realización de los juegos cooperativos.

- Rta/ Se anexa la carta de la institución donde consta esto.

Atentamente,



Julián Ernesto Valencia Mira
Estudiante
C.C.



Camilo Alfonso Abadía Arboleda
Estudiante
C.C. 114.149.25



Dr. Jhon Jairo Trejos Parra
Director de la Investigación
C.C. 10.116.662





FUNDACIÓN TERESITA CÁRDENAS DE CANDEÑO
NIT. 800.190.924-6
POR LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA HACIA UN MEJOR FUTURO
PERSONERÍA JURÍDICA N° 0355 FEBRERO 22/1993
CALLE 7ª N° 14 B-02 TEL: 2124782 - FAX: 2118022
SEDE JUAN PABLO II
CARTAGO - VALLE

Cartago, 01 de junio de 2009

Doctor
LUIS ALBERTO MARIN GÓMEZ
Presidente
Comité de Bioética

Luego de recibir información del proyecto "Eficacia de un programa de Juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en niños institucionalizados por alto riesgo psicosocial", en cabeza de los alumnos Julián Ernesto Valencia Mirar y Camilo Alfonso Abedia Arboleda, en donde le solicitan el cumplimiento de varias observaciones para su aplicabilidad, me permito darle a conocer que en cuanto al punto cuarto que reza:

"Carta de responsabilidad en la atención del niño, en el caso de que se presente cualquier accidente en la realización de los juegos", me permito anexarle constancia de la misma, asimismo aprobamos los puntos 1, 2 y 3.

Atentamente,


LUZ STELLA CASTRO CATAÑO
Directora



FUNDACIÓN TERESITA CÁRDENAS DE CANDELO
NIT. 800.190.924-6
POR LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA HACIA UN MEJOR FUTURO
PERSONERÍA JURÍDICA Nº 0355 FEBRERO 22/1993
CALLE 7ª Nº 14 B-02 TEL: 2124782 - FAX: 2118022
SEDE JUAN PABLO II
CARTAGO - VALLE

A QUIEN CORRESPONDA:

Que la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo, entidad adscrita al sistema nacional de Bienestar Familiar y que brinda protección a niños, niñas, adolescentes en situación de peligro físico y moral, modalidad externado, hace constar:

Que asume la responsabilidad que pueda acontecer con los niños, niñas, adolescentes, de su institución en el desarrollo de los juegos cooperativos como estrategia en la disminución de los niveles de agresividad.

Para constancia se firma en Cartago, Valle, el primero de junio de 2009.


LUZ STELLA CASTRO CATAÑO
Directora



Universidad
Tecnológica
de Pereira

Pereira, agosto 25 de 2009.

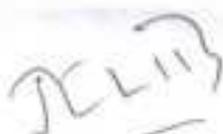
Sres:
JULIAN ERNESTO VALENCIA MIRA
CAMILO ALFONSO ABADÍA ARBOLEDA
L.C.

Asunto: Evaluación Bioética proyecto.

Cordial saludo.

Luego de realizar la evaluación del proyecto "Eficacia de un programa de juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en niños institucionalizados por alto riesgo Psicosocial", el Comité acordó por unanimidad aprobarlo, quedando constancia en el acta 12 de la reunión plenaria del pasado 24 de agosto de 2009.

Atentamente:


Juan Carlos Monsalve B.
Presidente Comité de Bioética



Accreditada Institucionalmente de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional
NIT. 891.480.035-9 - Apartado Aéreo 097 - Tel. Comutador: (57) (6) 313.7300 - Fax: 321.3206
www.utp.edu.co - Pereira (Risarcilla) Colombia

ANEXO G. FORMATO DE DIARIOS DE CAMPO

Nombre de la investigación
Investigador
Diario de campo No.
Asesor de la investigación

Fecha
Institución

Duración de la sesión:

Actividades: (planeadas y realizadas, planeadas no realizadas, realizadas no planeadas)

¿Objetivo cumplido de acuerdo a la investigación?

Actividades previstas para la siguiente sesión

Otros facilitadores

Sugerencias y observaciones del facilitador

Observaciones del asesor

Firma VB. Asesor

ANEXO H. JUEGOS COOPERATIVOS

El objetivo de estos juegos fue que los niños disminuyeran los niveles de agresividad con base en el trabajo cooperativo de los juegos propuestos, integrando así a su comportamiento habilidades de convivencia que los llevaran a tener mejores relaciones interpersonales. El eje fundamental de estos juegos era que fueran cooperativos, es decir, que implicaran el trabajo grupal para lograr un objetivo común, de forma que se todos ganaban o todos perdía y así se estimulaba el deseo de ayudarse mutuamente y no de competir.

Para lograr lo anterior, no era importante el orden de los mismos; por lo tanto, se organizaron según las necesidades logísticas y de materiales, y de tal forma que los 3 juegos duraran en total 2 horas. Sí fue esencial orientar permanente las actividades y retroalimentaciones al objetivo señalado, independientemente del tipo de juego cooperativo empleado. Para asegurar esto, siempre se llevó un registro de las evoluciones del grupo (diarios de campo), para ir evaluando los logros sesión a sesión.

El programa comprendió sesiones de 2 horas, dos veces por semana, durante 10 semanas; cada día se realizaron 3 juegos, para un total de 60 durante todo el proceso, tal como se presenta a continuación.

1 SEMANA

1 SESIÓN

Red de la amistad



Objetivo: Coordinación y estimular la memoria.

Descripción: El grupo debe estar ubicado en círculo, todos deben decir su nombre fuerte y claro para que todos los demás compañeros lo puedan escuchar, después que todos hayan dicho el nombre, con una pelota de tenis, la cual la debe tener uno de los integrantes del grupo, la debe lanzar a uno de sus compañeros diciendo el nombre al cual se la lanzo, este debe hacer lo mismo pero a un compañero diferente y así sucesivamente hasta terminar todos, cuando terminen deben devolver la pelota haciendo el mismo recorrido hasta llegar al final, si la pelota se llega a caer deben empezar de nuevo, cuando terminen esta primera ronda con éxito se hará una segunda ronda de la misma forma pero con dos pelotas.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Dos pelotas de tenis.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El vuelo de la vida



Objetivos: mejorar la percepción, las capacidades coordinativas de espacio tiempo y el trabajo en equipo.

Descripción: previo a la actividad se realiza la zona del tiro al blanco, que se diseña con un lazo amarrado a dos árboles o algo similar, donde se ubican ula-ulas tanto en la parte superior como en la parte inferior. Luego el grupo a una distancia de 8 metros deben tirar unos frisbis (cada uno tiene tres oportunidades) y deben realizar un total de puntos establecidos por el facilitador. Luego se realiza con un solo pie y por ultimo con los ojos vendados.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 lazo, 5 ula-ulas y 3 frisbis.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

La bolsa del encuentro



Objetivo: coordinación y trabajo en equipo.

Descripción: Cada participante dispone de una bolsita llena de agua que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan sobre una área determinada, si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsa ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsa, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado". Luego se realiza el mismo recorrido pero con un solo pie y por ultimo todos en hilera cogidos de la cintura y con los ojos tapados, deben hacer el mismo recorrido con la supervisión de un líder establecido por el grupo, aquí tendrán 3 posibilidades de error donde el líder es el que les pondrá las bolsas cuando se caigan; cuando suceda esta situación todo el grupo debe volver a empezar.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: bolsas y agua.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candeló.

2 SESIÓN

Estructura cooperativa



Objetivos: agrupación de equipos en la edificación de una estructura.

Descripción: se divide el grupo en 4 equipos de trabajo.

- Entrégueles las hojas de papel y el adhesivo.
- Busque un lugar plano para poder trabajar con tranquilidad separados unos de otros.
- El EQUIPO deberá construir la edificación más alta. "EQUIPO" deberá ser interpretado por cada grupo como "todos" o cada grupo "individual"
- El "EQUIPO" sólo podrá utilizar los materiales que se les facilitó.
- Tienen entre 15 y 20 minutos para lograr la meta.
- Los grupos podrán compartir los materiales y construir una sola estructura, pero permítales a ellos el llegar a esta conclusión.
- Con una gran fanfarria, juzgue la altura de las estructuras al terminar el tiempo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 40 hojas de papel, 1 rollo de cinta adhesiva.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candeló.

Globo arriba



Objetivo: lograr que todo el grupo toque el globo, donde necesitan de la ayuda de todo el grupo para lograr el objetivo.

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: un globo.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Orden en las sillas

Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo. Variantes: 1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha. 2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SEMANA

1 SESIÓN

Laberinto cooperativo

Objetivo: estimular el sentido de la escucha y la confianza por las demás personas.

Descripción: previo a la actividad hacemos un laberinto o un camino con los materiales que serán señalados en recursos, no tiene que ser tan alto lo que si debe tener es obstáculos y giros a ambos lados. Teniendo el laberinto ubicamos el grupo con los ojos vendados y uno de los participantes debe guiarlos hasta el final del laberinto sin dejar que se golpeen. Cuando lleguen al final se cambia el guía y se hará este mismo procedimiento tres veces.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: palos de escoba, fibra, tapa ojos.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Ayuda a tu equipo saltando

Objetivo: perseverancia, trabajo en equipo – crear estrategias.

Descripción: dos integrantes del equipo deben empezar a batir el lazo y todos los integrantes del grupo incluido los dos que están batiendo deben pasar por el lazo sin que nunca este deje de girar y siempre debe haber una persona que este saltando en el lazo; cada vez que se equivoquen deben empezar de nuevo.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: un lazo.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Campo sagrado



Objetivo: perseverancia, liderazgo y superar las frustraciones.

Descripciones: previo a la actividad realizamos un cuadrado, con dos frentes, uno bajo y otro alto. Después todos los del equipo deben estar fuera del cuadrado tomados de las manos; se les explica que al momento de entrar al cuadrado nadie puede hablar, tampoco pueden soltarse de las manos durante la actividad. La misión es que ingresen por la parte alta del cuadrado y que salgan por la parte baja sin tocar las cuerdas. Si hablan o se sueltan de las manos deberán empezar de nuevo con la actividad; finaliza cuando todos hayan entrado y salido del cuadrado.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: cuerda, 4 palos de escoba.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

3 pies, 6 pies, 9 pies del compañerismo

Objetivo: *Mostrar* cómo una acción individual puede afectar a cualquiera del grupo. Esta actividad estimula las grandes conversaciones y te revela cómo los retos presentados en éste juego suceden cada día.

Descripción: En ésta actividad, tu grupo, de forma secreta, elegirá a varias personas para que se mantengan en una distancia de 3, 6 ó 9 pies de los demás todo el tiempo. Observa lo que sucede cuando todos en el grupo intentan mantener sus distancias al mismo tiempo. Cuando alguien se mueve, cada uno del grupo debe ajustarse a la nueva distancia.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El cuadrado perfecto



Objetivo: lograr que el grupo este en constante movimiento, donde los miembros del equipo estén cambiando de posición muy frecuentemente y tengan que colaborar mutuamente para lograr los objetivos grupales.

Descripción: Los participantes deberán formar cuatro líneas iguales para formar un cuadrado perfecto alrededor de ti.

- Los participantes deberán trabajar para mantener el cuadrado perfecto a tú alrededor sin importar las veces que te muevas ni hacia donde lo hagas.
- Cada línea del cuadrado es un equipo que hará una competencia con las demás en ser la primera en posicionarse cada vez que te muevas.
- Las líneas deberán siempre estar en el mismo orden, posición y proximidad a ti que cuando empezaron. La línea frente a ti, deberá ser siempre la misma y así sucesivamente con todas las demás.
- Cada línea deberá señalar el que está en su posición correcta al levantar las manos y gritas "LISTO".
- Aumentar la diversión moviéndose alrededor de todo el lugar y en posiciones bien divertidas, dando vueltas y tratando de confundir al grupo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candeló.

Trabajando en equipo se mueven las canicas



Objetivos: lograr la participación de todos los miembros del grupo, para lograr pasar unas canicas por unos tubos hechos por ellos mismos; obteniendo un alto grado de tolerancia para lograr el objetivo.

Descripción: Entréguele a cada miembro del grupo una hoja de papel. Pídales que enrollen el papel como un tubo largo y lo suficientemente ancho para dejar pasar las canicas a través de él. Asegure el tubo con cinta adhesiva o los clips.

- Comience la actividad con los primeros participantes de pie. Los miembros del grupo deberán usar los tubos para controlar la velocidad de las canicas y lleguen suavemente al piso. Una vez que la primera canica ha ingresado al tubo, ningún miembro del grupo podrá tocarla con otra cosa que no sea el tubo de papel que preparó, nadie puede tocar el tubo del otro. Los tubos tampoco podrán tocarse unos a otros al mismo tiempo.
- Si alguna de estas reglas es violada, la canica se considerará contaminada y la actividad comenzará de nuevo.
- Explíquelo a su grupo que las canicas deberán llegar suavemente al piso, si al llegar aterrizan a una distancia superior a 10 centímetros, la actividad será fallida y se comenzará de nuevo. Esto crea un reto mayor y demanda una técnica más precisa para la solución del problema. En otras palabras, las canicas deberán pasar poco a poco por los tubos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 hoja de papel tamaño oficio para cada uno de los participantes, Cinta adhesiva y/o clips, 5 canicas de diferentes tamaños (también pueden ser pelotitas de goma).

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

3 SEMANA

1 SESIÓN

Rescate cooperativo a la montaña



Objetivos: trabajar la fuerza física y el trabajo en equipo de los participantes. Para tener éxito, los participantes deberán aprender a moverse juntos a través de los obstáculos con los tobillos amarrados unos con los del otro.

Descripción: Deberá crear un “puente” con los 4 aros ó cuerdas. Colóquelos en posiciones con separaciones de unos 50 cms de distancia unos de otros.

Haga que cada uno de los participantes se coloque “hombro a hombro” con sus compañeros y se aten los pie unos con otros de forma que sólo el primer y último de los participantes tendrán un pie sin atar.

- Una vez atados, pídale a los participantes que crucen a través del “puente” sin salirse de los círculos o perder las ataduras. El grupo tiene 15 minutos para lograr la meta. Se le restará un minuto al grupo por cada paso fuera del círculo que den y 30 segundos por el desplazamiento de los aros de su lugar. Igualmente si los miembros del grupo se desconectan de sus ataduras.

- Si alguien se desconecta de su atadura de los tobillos, vuelva a darle cinta adhesiva y átelos de nuevo para continuar el juego. Se recomienda usar bandas de goma (ligas) porque no se rompen tan fácilmente.

- Pare el tiempo cuando la última persona piso el 4° círculo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 4 aros de gimnasia o cuerdas, Bandas elásticas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

Sillas musicales cooperativas



Objetivo: lograr la cooperación del grupo para que puedan quedar el mayor número de personas en la menor cantidad de sillas.

Descripción: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas y música.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

Figura cooperativa



Objetivo: estimular la comunicación para que el grupo pueda realizar las órdenes entre todos.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo. Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: sillas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

El escuadrón de la amistad

Objetivo: estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

Descripción: Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atraviese una distancia para llegar a un objetivo.

- Cada grupo va hacer una nave voladora.
- Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros.
- Y debe atravesar un aro de 50 cm. De diámetro.
- Tienen tres intentos para lograr su cometido.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: hojas de papel bond y un aro.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El más gordo de amor



Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación.

Descripción: Se debe escoger un compañero del grupo al que se le debe poner el mayor número de prendas que tengan en ese momento sus compañeros en un tiempo determinado. Luego se realiza de igual forma pero deberán disminuir el tiempo y superar el número de prendas adquirido anteriormente, pero en esta parte de la actividad pueden obtener prendas de otras personas fuera del grupo, por último se vestirán dos integrantes del grupo los cuales conformarán una sola persona.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

El amarre de la amistad



Objetivo: Trabajo en equipo, cooperación, atención, liderazgo.

Descripción: Todos los integrantes del grupo deberán realizar una tira con las prendas de vestir que tengan en ese momento, la idea es que utilicen los zapatos, los cordones, sus camisetas, medias, etc. Al realizar esta tira el facilitador contará cuanto tiempo se gastaron ejecutando esta prueba, para que la realicen dos veces más tratando de disminuir el tiempo gastado en las anteriores, y así poder mejorar y corregir las dificultades o problemas que tuvieron realizando dicha actividad.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: La ropa de los mismos participantes.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

4 SEMANA

1 SESIÓN

Pasar el ula ula por el cuerpo de la amistad

Objetivo: crear estrategias, perseverancia.

Descripción: todos los integrantes deben estar en círculo tomados de las manos, en una parte del grupo se ubica el ula ula y cuando se de la orden deben empezar a pasarse por dentro de este, hasta terminar. Para la segunda fase se deberá ejecutar el ejercicio en un tiempo menor al anteriormente realizado. También se realizara la actividad con dos ula ula girando en sentido contrario cada uno.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: laso pequeño.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Sincronizar nuestra amistad



Objetivo: coordinación, perseverancia, crear estrategias.

Descripción: dividimos el grupo a la mitad y formamos dos círculos, uno debe abarcar al otro, los integrantes de cada círculo deben estar cogidos de las manos; los del círculo de adentro deben estar abrazados o cubriendo el cuello de los compañeros de afuera; se les da una clave con números para que giren, ya sea a la izquierda o a la derecha, por ejemplo: 6 a la derecha, debe el grupo soltar al compañero que tenían abrazado en ese momento para girar a la derecha e ir contando de compañero en compañero abrazados hasta llegar al número 6; la misión es darle 6 claves en total interponiendo a la derecha y a la izquierda. Deben recordar que cuando un círculo gira a la derecha el otro gira a la izquierda y viceversa. Luego el círculo de afuera pasa a dentro y el de adentro pasa a fuera y se vuelve a realizar el ejercicio con diferentes claves.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Tan ligero como un globo

Objetivo: trabajo en grupo, coordinación y perseverancia.

Descripción: El grupo debe estar tomado de las manos y hacer un círculo, luego se lanza una bomba dentro del círculo y ellos deben moverse de tal forma que no dejen caer la bomba al suelo. No se puede soltar de las manos, la bomba se puede tocar con cualquier parte del cuerpo. Cuando logren sostener la bomba se introduce otra al círculo, hasta que al fin queden con tres bombas dentro del círculo.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: bombas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

Sigue la historia

Objetivo: Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

Descripción: El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Formar palabras cooperativas



Objetivo: Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

Descripción: Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras acostados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Radioactividad del trabajo en equipo



Objetivo: crear estrategias, trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: demarcar en el suelo una distancia prudente; puede ser de 1,30 metros. Se les explica al grupo que todos son trabajadores de una fabrica en la cual se ha producido un problema y que toda esta contiene radioactividad, y la única forma de Salir de allí es atravesarse un lago que la rodea, el cual ya también esta contaminado de radioactividad, (la simulación de el lago es la que ya tenemos demarcada en el suelo). La única forma de poder salvarse son 5 tapetes (las hojas de papel) anti radiación que se les entrego al grupo, con las cuales se podrán salvar, pero estos tapetes solo se puede tocar una sola vez por una persona y con un solo pie, por que de inmediato quedan inservibles. La tarea del grupo es crear la estrategia o forma de atravesar este lago con solo estos 5 tapetes.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: 4 hojas de papel tamaño carta.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

5 SEMANA

1 SESIÓN

El cuerpo humano

Objetivo: trabajo en equipo.

Descripción: primero se pegan 2 papeles periódicos con cinta y debajo de estos se pegan 5 papeles periódicos en cada uno. Esto forma un gran espacio en el cual los integrantes del grupo deben dibujar el cuerpo humano; después con marcadores cada uno de los integrantes del grupo escoge una parte del cuerpo y escribe la importancia de esta. Para finalizar el grupo en general escribe en la parte inferior del papel la importancia de cuerpo humano y un líder del grupo debe exponer la experiencia de esta actividad, donde expondrá las ideas del grupo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 10 pliegues de papel periódico, lápices y marcadores.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El collage de la cooperación

Objetivo: creatividad, estimulación de la motricidad fina y trabajo en equipo.

Descripción: el primer paso es coger 4 pliegues de papel periódico y unirlos con cinta, después se pegan en la pared, debajo de este papel deben de haber lápices, colores, pinturas y crayolas. El grupo debe estar a 10 metros de distancia del papel y en completo silencio. Cuando el investigador de la orden sale una persona del grupo y en 20 segundos debe realizar un dibujo que se le ocurra en ese momento, luego se dirige donde están los compañeros y cuando llegue sale otra persona que debe continuar con el dibujo y el cuenta con el mismo tiempo para seguir con la obra; así se realizara hasta que todos los integrantes del grupo hallan pasado. Luego se repite el mismo procedimiento pero la figura que realicen debe ser más bonita y con un sentido en común.

Tiempo: 20 minutos.

Recursos: 8 pliegues de papel periódico, pinturas, lápices, crayolas y colores.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El amarre de la tolerancia



Objetivo: Trabajo en equipo, perseverancia, liderazgo, crear estrategias.

Descripción: Se toman 10 cuerdas y se realiza un nudo que las una e incluya a todas por la mitad para que así queden separadas por el nudo, posteriormente los integrantes del grupo se amarraran cada cuerda en su muñeca y trataran de desamarrar el nudo que se encuentra uniendo todas estas, sin soltarse de las muñecas.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: 5 cuerdas de 1.30 cm de largo de diferente color cada una.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

La manguera de la diversión

Objetivo: trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: el facilitador con una manguera expulsa agua hacia el aire simulando la lluvia; mientras tanto los integrantes del grupo que deben tener un baso desechable en sus manos deben recopilar agua que cae del aire e introducirla en un balde; esta parte de la actividad culmina cuando llenen el totalmente el balde con agua. Luego se realizara con la mano no dominante y por ultimo con los ojos tapados.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: una manguera, un balde y vasos desechables.

Espacio: parque recreativo con piscina.

La reina del amor

Objetivos: trabajo en equipo y creatividad.

Descripción: Al grupo se le entrega unos materiales (que se nombraran en recursos), los cuales deben utilizar para vestir a una persona del equipo en reina y para construir una balsa la cual resista con dicha reina; cuando esta etapa se allá culminado deben llevar entre todos a la reina, de un extremo de la piscina al otro, sin que se moje lo mas mínimo. Si llegara a mojarse se deben devolver hasta que sean capas de cumplir bien la misión. Este procedimiento se realizara 3 veces pero con diferentes reinas.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: 2 flotalones, 5 palos de escoba, cinta, cabuya, pinturas, papel.

Espacio: parque recreativo con piscina.

La pirámide de compañeros

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo.

Descripción: Todo el equipo se debe encontrar en una piscina, en la cual deberán realizar una pirámide utilizando sus cuerpos y todos los integrantes del grupo, la idea es que deberán realizar cinco pirámides diferentes para las cinco oportunidades y cada vez tendrá que ser más alta que la anterior.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: parque recreativo con piscina.

6 SEMANA

1 SESIÓN

A la lata – a la tero



Objetivo: coordinación óculo manual y trabajo en equipo.

Descripción: ubicamos al grupo en círculo y les enseñamos el siguiente estribillo “(primera parte) a la lata a la tero a la hija del chocolatero (segunda parte) al pin al pon a la hija del conde simón” con este estribillo vamos a realizar los siguientes movimientos: estando sentados utilizando la mano dominante y cada participante con el lapicero. Lápiz o marcador en sus manos van a cantar la primera parte del estribillo y cada vez que digamos una parte de este, pasan a la derecha el objeto que tienen al frente y lo dejamos donde nuestro compañero. Cuando vamos a cantar la segunda parte realizamos lo mismo pero a la izquierda. Ejemplo: “ a la lata” pasan el objeto a la derecha, “a la tero” pasan el objeto a la derecha, “a la hija del chocolatero” pasan a la derecha con el mismo objeto devolvemos a la izquierda y volvemos a la derecha y allí lo soltamos, “al pin” a la izquierda pasan el objeto, “al pon” ala izquierda pasan el objeto, “a la hija del conde simón” pasan a la izquierda con el mismo objeto devolvemos a la derecha y volvemos a la izquierda y lo soltamos. De esta misma forma lo realizamos varias veces, pero más rápido o solo a la derecha o solo a la izquierda, también con movimientos con los pies, las manos o saltos.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: marcadores, lapiceros y lápices.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candeló.

El campanario

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se divide el grupo en dos, se forman dos círculos, uno de tras del otro parados frente a frente. Luego se les enseña el siguiente estribillo “y doy palmada 3 y con los pies también, doy la vuelta al campanario una vez, saludo por allí saludo por allá y doy la vuelta al campanario otra vez”. El grupo debe hacer lo que dice la canción y cuando nos dice que saludemos, primero es a la derecha de cada uno y después a la izquierda; dar la vuelta al campanario es con el compañero del frente cogidos de gancho (dan una vuelta y vuelve al puesto); y doy la vuelta al campanario otra vez, se realiza el mismo movimiento pero con el compañero de la derecha del círculo de afuera o el compañero de la izquierda del grupo de adentro y ese será el nuevo compañero. Cada vez se debe realizar más rápido y sin equivocasen.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

La telaraña de la cooperación

Objetivo: Trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: se debe encontrar un lugar donde hallan dos palos, postes o arboles cerca, luego con la cuerda se hace un cuadrado de palo a palo, después una cruz y por ultimo una equis para quedar con 8 orificios, por los cuales deberán pasar los participantes. Tienen que pasar todos los participantes con la ayuda de sus compañeros utilizando todos los orificios, si llegan a tocar alguna de la cuerda tendrán que empezar de nuevo.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: fibra (cuerda).

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

Persigue la amistad



Objetivo: resistencia, trabajo en equipo y elaboración de estrategias.

Descripción: una persona del grupo es el que maneja la cadena, el debe tocar a un compañero para que este haga parte también de la cadena, ellos dos deben tocar y tocar mas persona para que también sean parte de este vínculo; La actividad termina cuando todos los integrantes del grupo sean parte de la cadena humana. Esta actividad se realizara 3 veces: la primera en un aula, la segunda en un corredor y por ultimo en un campo abierto.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelero.

Pelotas en cadena del amor

Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: se realizan 2 hileras de sillas con diferencia de $\frac{1}{2}$ metro de una hilera a la otra, luego se divide el grupo en dos, un grupo se hace en una hilera y el otro grupo en la otra, pero se deben sentar de tal forma que queden mirándose los de un grupo con el otro. Ellos deben estirar los pies donde queden tocando la suela del zapato con la suela del zapato del compañero del frente; el investigador le asigna a los primeros de las hileras una pelota plástica que deben pasar de pareja en pareja con los pies hasta llegar a la última pareja del grupo sin dejar caer la pelota. Cuando realicen esta actividad el grupo completo, retiran las sillas y realizan un circulo sentados, allí de nuevo estiran los pies y el investigador le asigna una pelota a una persona que integre el circulo y dicha pelota debe rodar por todos los pies de los compañeros que realizan la actividad, la tarea termina cuando la pelota de la vuelta completa sin caer ni una vez al suelo.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 pelota plástica y 1 una silla por participante.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Ayudando-ayudando vamos lográndolo



Objetivo: trabajo en equipo y coordinación.

Descripción: en la parte de arriba de un lapicero se le amarra 20 segmentos de piola de 3 metros cada uno. Cada integrante del grupo coge un segmento de piola y debe unir fuerzas con sus compañeros para introducir el lapicero a un embase de gaseosa solo moviendo la piola que le fue asignada; luego a una fracción de piola se amarra un lapicero en un extremo y el otro extremo se amarra en la cintura de un niño, donde el lapicero debe quedar en la espalda y este sin mirar debe introducir el lapicero en el embase de gaseosa, el grupo debe dar las indicaciones necesarias para que se cumpla el objetivo.

Tiempo: 20 minutos.

Recursos: piola, un lapicero y un embase de gaseosa.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

7 SEMANA

1 SESIÓN

El puente humano de la amistad

Objetivo: trabajo en grupo, crear estrategias y perseverancia.

Descripción: se le explica al grupo que deberán crear una estrategia para que entre todos ubicados en hileras puedan pasar del primero al último sin tocar el suelo. Si al estar ejecutando la prueba tocan el suelo, pierden y deberán empezar de nuevo. Cuando logren pasar todos sin tocar el suelo termina la prueba.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

El gusano de los amigos



Objetivo: tolerancia y trabajo en equipo.

Descripción: el grupo se colocan en fila, los unos detrás de los otros. El primero se pone "a cuatro patas", los demás se arrodillan y colocan las manos a la altura de las caderas del compañero anterior al que cada uno se sujeta y de esta forma deben desplazarse hasta un punto determinado.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Los camellos tolerantes



Objetivo: trabajo en equipo y estimular la realización de estrategias.

Descripción: el equipo debe realizar un camello grupal, el cual lo realizaran de la siguiente forma: un niño debe estar adelante y de pie, luego se distribuye el grupo en 2 conjuntos iguales, el primer debe estar agachado (en posición de caballitos) y tomados de las cinturas hasta llegar al compañero que va adelante y que será el que va guiar el recorrido; luego el segundo grupo debe estar arriba de los compañeros del primer grupo y deben estar cogidos de la cintura de los compañeros que están en la parte de arriba del camello. Ellos deben realizar un recorrido determinado.

Tiempo: 20 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

La montaña del trabajo grupal

Objetivo: perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: se sitúa el grupo en fila a los cuales se amarraran de las manos y se llevaran a una loma inclinada la cual deberán subir; Cuando lo hayan logrado se amaran pero de los pies y se realiza el mismo procedimiento; por ultimo se realiza la misma función pero amarrados de pies y manos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: fracciones de cuerda.

Espacio: campo abierto.

La confianza hacia nuestros compañeros



Objetivo: confianza y trabajo en equipo.

Descripción: el equipo se coloca en hilera, cogidos de los hombros y con los ojos vendados; solo una persona del grupo no se tapa los ojos y debe ir adelante de la hilera coordinando al grupo. El facilitador le muestra el recorrido que deben afrontar, el cual tiene una duración de 30 minutos y contiene muchos obstáculos. El objetivo es que todos puedan hacer este recorrido sin irsen a lastimar. Cada 10 minutos se cambiara de líder que maneja el grupo.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: vendas o tela para tapar los ojos.

Espacio: campo abierto.

Contenedor de la ayuda

Objetivo: trabajo en equipo-perseverancia.

Descripción: debemos demarcar en el suelo un cuadrado de 2 x 2 mts, se debe colgar el lazo de tal forma que una persona se pueda lanzar desde cierta distancia y tenga la posibilidad de caer dentro del cuadrado. La meta de la actividad es que uno por uno de los participantes se valla lanzando y caiga dentro del cuadrado, si uno faya volverán a empezar todos. Cuando logren caer todo dentro del cuadrado lo volverán a realizar por segunda vez pero con el cuadrado más pequeño.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: un lazo.

Espacio: campo abierto.

8 SEMANA

1 SESIÓN

Rompecabezas

Objetivos: lograr convertir una experiencia simple como armar un rompecabezas en una actividad compleja donde todos se deben de ayudar para lograr los objetivos propuestos.

Descripción: tomar las piezas de tres rompecabezas y mézclelas en una bolsa todas juntas. Luego todo el grupo deberá armar los rompecabezas en el menor tiempo posible.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: 3 rompecabezas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Saltando vamos ayudando

Objetivo: trabajo en equipo y liderazgo.

Descripción: se les dice a los niños que deben formarse en hileras cogidos de la cintura; el que este de primero debe lanzar el dado y según el numero que caiga, ese numero de veces deben saltar todos al mismo tiempo sin fluctuaciones, si alguien se equivoca o salta antes o después de los demás, debe realizarlo de nuevo; la idea es que logren atravesar cierta distancia sin equivocasen, buscando soluciones a los inconvenientes que pueden afrontar en esos momentos.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: un dado gigante.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

La torre de la amistad

Objetivo: trabajo en equipo y crear estrategias.

Descripción: se reúne el grupo y se les entrega los materiales con los cuales deberán realizar una torre que sea más alta que el facilitador. Al culminar la torre se da por terminada la actividad.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: 20 hojas de papel, 20 cm de cinta de enmascarar, cartulina, cartón, tijeras, piola.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

Todos los amigos juntos



Objetivo: trabajo en equipo-perseverancia.

Descripción: con el lazo formamos un cuadrado calculando que todos los participantes puedan estar dentro de el. Ponemos un tiempo determinado para que todos ingresen a este y cada vez que logren realizar dentro del tiempo determinado, vamos haciendo del cuadrado mas pequeño y los integrantes deben ingresar ha este en un menor tiempo, hasta que el cuadrado sea tan pequeño que entre los mismo participantes se tengan que cargar.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: un lazo.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Pasar por los ula- ula en el aire

Objetivo: coordinación, perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: con los ula-ula amarrados a el lazo a una altura donde alcancen los participantes, separados y de frente. Los participantes deben pasar uno por uno dentro de los ula-ulas sin tocarlos; cuando pasen todos los participantes, lo deberán hacer de nuevo pero en un tiempo menor.

Tiempo: 45 minutos.

Recursos: un lazo y 5 ula – ulas.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Pasando-pasando vamos ayudando

Objetivo: coordinación, perseverancia y trabajo en equipo.

Descripción: todos los participantes se ubican en círculo, con un palo de escoba en sus manos. Con los palos deberán pasarlos a sus compañeros de la derecha, todos al mismo tiempo y solo podrán utilizar una sola mano. Luego el facilitador dará unas claves (cada clave contiene un número determinado de pases ya sea a la derecha o a la izquierda). El juego culmina cuando logren realizar las 6 claves sin equivocación alguna.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: palos de escoba.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candeló.

9 SEMANA

1 SESIÓN

El silencio del compromiso



Objetivo: Trabajo en equipo, coordinación, cooperación, liderazgo.

Descripción: Se debe reunir todo el grupo y se les explica que nadie debe hablar durante toda la prueba. La actividad consiste que el facilitadores dará una serie de tareas las cuales el grupo deberá

ejecutar obviamente sin utilizar el habla, las actividades son las siguientes: formar una hilera de menor estatura a mayor estatura o viceversa, formar una hilera de menor a mayor edad, por tallas de zapatos de menor a mayor, etc.

La idea es que las actividades sean realizadas por todos los integrantes del grupo y que traten de realizarlas en el menor tiempo posible.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Volé bomba cooperativa

Objetivo: coordinación, trabajo en equipo y perseverancia.

Descripción: en una cancha de vóleibol se divide el grupo en 2, cada subgrupo se ubica en un lado de la cancha con un costal donde todos lo deben estar cogiendo, el facilitador deposita una bomba llena de agua en un costal y este subgrupo le tira la bomba al otro, así se realiza hasta que el grupo en general sea capaz de realizar 5 pases de seguidos sin dejar caer la bomba; si la bomba se llegara a caer deben volver a empezar el conteo desde 1. Cuanto el grupo sea capaz de realizar esta prueba, se aumentara el número de pases, primero a 8 y por ultimo a 12 pases.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 20 bombas llenas de agua, 2 costales grandes y la cancha de voleibol.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Chiquiri-Chiquiri

Objetivo: Coordinación, trabajo en equipo, perseverancia.

Descripción: Todo el grupo debe estar en círculo y se deben aprender el siguiente estribillo "chiquiri chiquiri, yafofo yafofo yafofo", todos deben estar cantando esto durante toda la actividad, una de las personas del círculo al iniciar la canción realiza un movimiento en lo que dura el estribillo, cuando se termine el estribillo la persona que esta a su derecha debe continuar con el movimiento que estaba haciendo su compañero anteriormente, mientras tanto el que inicio los movimientos debe realizar un movimiento diferente al que estaba realizando, y así deben ejecutarlo hasta llegar al ultimo del círculo sin equivocarse, cada que se equivoquen empiezan desde el inicio y pueden comenzar desde un lugar diferente al que iniciaron en ese momento, la idea es que al llegar al ultimo participante todos estén realizando un movimiento diferente.

Tiempo: 40 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

El soplo del compromiso



Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Se debe amarrar una cuerda con tres vasos desechables a una altura media a lo ancho de dos obstáculos, los cuales los integrantes del grupo deberán soplar para que estos se desplacen hasta el otro lado. Este procedimiento lo deberán ejecutar o realizar todos los integrantes del grupo, y lo deberán realizar tres veces, disminuyendo el tiempo alcanzado en el intento anterior.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: 3 vasos y piola.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Armar el cielito de la amistad

Objetivo: Coordinación, trabajo en equipo, confianza.

Descripción: Se pone en el suelo la rayuela desarmada y se le dice al grupo que deben armarla entre todos, cuando terminen de armarla, la armaran de nuevo sin hablar, después todos los del grupo exceptuando tres participantes tendrán los ojos vendados y deberán armar la rayuela de esta forma, siendo guiados por los tres compañeros que están con los ojos sin vendar.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Un cielito o rayuela desarmable, vendas para los ojos.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Los pies descalzos

Objetivo: trabajo en equipo y tolerancia.

Descripción: el grupo se forma en hilera sentados, todos se quitan los zapatos y las medias, se desplazan por los espacios delimitados por el profesor; primero caminando, luego salpicando, luego corriendo, saltando en pié izquierdo, luego en pié derecho; se acuestan en parejas y juegan a la bicicleta.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: ninguno.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

10 SEMANA

1 SESIÓN

Música del trabajo en equipo

Objetivo: trabajo en equipo y estimular la imaginación.

Descripción: En una bolsa irán recortes de papeles con diferentes palabras que el grupo deben sacar y según la palabra el grupo completo deben cantar una parte de un disco que involucre este término. Después de que un integrante del grupo saque el papel, tienen 1 minuto para cantar dicho disco y si lo hacen bien tendrán 1 punto. Tienen 25 minutos para lograr 13 puntos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 1 bolsa con papeles que conlleven diferentes palabras.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Manteo cooperativo



Objetivo: coordinación y trabajo en equipo.

Descripción: se divide el grupo en dos, cada equipo tendrá un manteo grande donde cada integrante del subgrupo debe estar cogiéndolo; los equipos se hacen a 2 metros de distancia, un equipo llevara una pelota playera en la mitad del manteo. Cuando el investigador de la orden el equipo que tiene la pelota se la pasa al otro equipo y así hasta que puedan realizar 5 pases sin dejarla caer la pelota, luego 10 y por ultimo 20 pases.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: 2 manteos y una pelota playera.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

Mensaje misterioso

Objetivo: creatividad, atención y cooperación.

Descripción: En una bolsa plástica irán nombre de programas de televisión (novelas, películas, dibujos animados etc.), luego 4 integrante del grupo salen y sacan un papel y el programa de televisión que les corresponda lo deben interpretar pero sin hablar, el resto del grupo deben adivinar de que presentación de televisión corresponde. Entre el grupo deben acertar 6 programas en 20 minutos.

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: la bolsa plástica con los programas de televisión.

Espacio: instalaciones de la fundación teresita cárdenas de candelo.

2 SESIÓN

El candado del grupo

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Se debe poner al borde de la piscina un candado, y dentro de esta se depositan cinco llaves para que los integrantes del grupo realicen apneas buscando dichas llaves hasta que encuentren la llave correcta para abrir dicho candado. Luego se realizara con diez llaves y por ultimo con quince llaves. Para realizar esta prueba deben participar todos los integrantes del grupo, para que puedan cumplir el tiempo límite establecido por el facilitador.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Un candado, 15 llaves.

Espacio: parque recreativo con piscina.

Trabajando vamos pasando

Objetivo: Cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Todos los integrantes del grupo deben estar dentro de la piscina, formados en hilera a lo ancho de esta; cuando el facilitador de la orden el participante que se encuentre de primero deberá salir por debajo de las piernas de sus compañeros hasta que llegue al final de la hilera y se ubicara al final de esta, de inmediato el compañero que se encontraba de primero deberá salir a realizar la misma función del compañero anterior, y así lo deberán realizar hasta que lleguen al otro extremo de la piscina; si un compañero sale antes de tiempo todo el grupo debe empezar de nuevo.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Ninguno.

Espacio: parque recreativo con piscina.

El mesero del amor

Objetivo: Equilibrio, cooperación, perseverancia, trabajo en equipo, crear estrategias.

Descripción: Todos los participantes deberán estar ubicados a un borde de la piscina, mientras tanto al otro lado estará ubicada la botella, la cual los integrantes del grupo deberán llenar transportando un vaso sobre un plato; el orden será, que cuando el facilitador de la orden saldrá un primer participante con su vaso lleno de agua sobre el plato el cual deben transportar hasta el otro lado e introducir el agua dentro de la botella, cuando este termine debe salir de la piscina e irse por fuera hasta el extremo donde inicio y darle la mano al compañero que sigue para que continúe con la actividad. La prueba culmina cuando lo realicen todos los participantes y llenen la botella totalmente de agua.

Tiempo: 35 minutos.

Recursos: Una botella plástica transparente de dos litros, veinte vasos plásticos, veinte platos plásticos.

Espacio: parque recreativo con piscina.