

# **INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016**

**JUAN DAVID ACOSTA VELÁSQUEZ  
ANDRÉS FELIPE HOLGUÍN CADAVID  
ANDERSON MAURO VASQUEZ GUAPACHA**

**Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad Ciencias de la Salud  
Programa Ciencias del Deporte y la recreación  
Pereira, Risaralda 2016**

**INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA  
DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016**

**JUAN DAVID ACOSTA VELÁSQUEZ  
ANDRÉS FELIPE HOLGUÍN CADAVID  
ANDERSON MAURO VASQUEZ GUAPACHA**

**DIRECTORA Y CO INVESTIGADORA  
MAGÍSTER MARGARITA MARÍA CANO ECHEVERRI**

**Trabajo de grado para obtener el título de pregrado: profesional en Ciencias  
del Deporte y la Recreación.**

**Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad Ciencias de la Salud  
Programa Ciencias del Deporte y la recreación  
Pereira, Risaralda 2016**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

Firma Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a los docentes que con sus conocimientos y experiencias aportaron grandes herramientas y las ayudas necesarias para lograr culminar con éxito nuestra formación profesional.

A la profesora Margarita María Cano por acompañarnos y guiarnos, por su tiempo, colaboración, dedicación y apoyo en este proceso tan importante para nuestra vida tanto personal como profesional.

A los amigos y compañeros que nos apoyaron siempre durante estos años de vida universitaria. Además, por compartir momentos de alegría, tristeza, aprendizaje y anécdotas.

Por último, agradecer a nuestras familias y seres queridos, por depositar su confianza en nuestras capacidades, porque siempre estuvieron pendientes, acompañándonos y disfrutando de cada logro obtenido.

## DEDICATORIA

A Dios Por iluminarnos en cada paso de nuestras vidas, por ser nuestro mayor apoyo, por permitirnos culminar esta etapa y darnos la fuerza en cada paso recorrido y guiarnos por el camino correcto.

A nuestros padres Gustavo Acosta Duque, Ángela Velásquez Álvarez, Gustavo Holguín Muñoz, María Nora Cadavid Cardona, Carlos Arturo Vásquez Monterroza, Carmen Emilia Guapacha Motato, porque fueron quienes nos apoyaron en esta etapa de la vida, quienes con sus sabios consejos, valores y amor nos ayudaron a formarnos como personas de bien, fortaleciendo nuestro día a día con su esfuerzo, perseverancia y dedicación.

A nuestros familiares quienes, con su apoyo, conocimiento nos permitieron llegar a este punto, finalmente a todos aquellos que creyeron en nuestras capacidades para formarnos más fuertes.

## TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS .....	4
DEDICATORIA .....	5
ABSTRACT .....	13
RESUMEN.....	14
INTRODUCCIÓN .....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
JUSTIFICACIÓN .....	19
5. OBJETIVOS .....	21
5.1 OBJETIVO GENERAL .....	21
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	21
6. MARCO REFERENCIAL .....	22
6.1 MARCO CONTEXTUAL .....	22
6.1.1 Contexto legal .....	22
6.1.1.1 Constitución Política Colombiana .....	22
6.1.1.2 Código de infancia y adolescencia.....	23
6.1.1.3 Ley 181 de 1995, ley del deporte y la recreación .....	24
6.1.1.4 LEY 115 DE 1994, ley general de educación. Congreso de Colombia. .....	25
6.1.1.5 Ley 1620 de 2013. Ley de convivencia escolar .....	26
6.2 MARCO TEÓRICO .....	27
6.2.1 Convivencia.....	27
6.2.3 Acoso escolar .....	28
6.2.3 Juego .....	31
6.2.4 La estructura del juego .....	35
6.2.5 Juegos cooperativos .....	36
6.2.6 Adolescencia.....	39
6.3 MARCO DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	41
7. METODOLOGÍA .....	45
7.1 TIPO, DISEÑO E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	47
7.1.1. Hipótesis de investigación.....	47
7.1.2. Hipótesis nula.....	47

7.2	POBLACIÓN .....	48
7.2.1.	Criterios De Inclusión .....	48
7.2.2.	Criterios De Exclusión .....	48
7.3	VARIABLES .....	48
7.3.1	Variable independiente .....	48
7.3.2	Variable dependiente .....	49
7.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	49
7.4.1.	Validez del instrumento .....	49
7.4.2.	Diarios De Campo .....	50
7.4.3	Evaluación de bioética .....	50
7.5	PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS .....	51
7.6.1	De generación de conocimiento o desarrollo tecnológico. ....	51
7.6.2	De fortalecimiento de la capacidad científica nacional. ....	51
7.6.3	De apropiación social del conocimiento.....	51
7.6.4	Impactos esperados .....	52
8.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	53
8.1.	ANÁLISIS UNIVARIADO .....	53
8.1.1.	Datos Demográficos.....	53
8.1.2.	Convivencia.....	54
8.1.3.	Acoso Verbal en el Agresor .....	58
8.1.4.	Acoso Físico en el Agresor .....	61
8.1.5.	Acoso social-relacional en el Agresor.....	63
8.1.6.	Ciberbullying en el Agresor .....	64
8.1.7.	Acoso Verbal en la Víctima .....	65
8.1.8.	Acoso Físico en la Víctima.....	67
8.1.9.	Víctima De Acoso Social-Relacional.....	68
8.1.10.	Víctima de Ciberbullying .....	69
8.1.11.	Observadores de Agresión Física .....	70
8.1.12.	Observador de Acoso Verbal.....	71
8.1.13.	Observador de Acoso De Tipo Social.....	72
8.1.14.	Observadores de Ciberbullying .....	73
8.2.	ANÁLISIS MULTIVARIADO.....	74
8.2.1.	Graficas de tipos de acoso escolar.....	74

8.1.2.	Acoso escolar .....	89
8.1.3.	Análisis cualitativo de la estrategia de juegos cooperativos.....	90
8.1.3.1.	Identificación del grupo antes y después de los juegos cooperativos	90
8.1.3.2.	¿Por qué no se lograron los objetivos en varias de las actividades?	93
8.1.3.3.	Recomendaciones para la estrategia.....	94
8.1.3.4.	Ideal de convivencia según el grupo frente a la pregunta. ¿Cómo sería el grupo ideal? .....	95
9.	CONCLUSIONES .....	97
10.	RECOMENDACIONES .....	100
11.	BIBLIOGRAFÍA.....	102

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Marco de antecedentes investigativos.....	41 <b>¡Error! Marcador no definido. ¡Error! Marcador no definido. ¡Error! Marcador no definido. ¡Error! Marcador no definido.</b>
Tabla 2. Generación de conocimiento o desarrollo tecnológico.....	
Tabla 3. Fortalecimiento de la capacidad científica nacional.....	
Tabla 4. Apropiación social del conocimiento.....	
Tabla 5. Impactos esperados.....	
Tabla 6. Prueba de comparación, cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás. (Prueba Mann Whitney).....	89
Tabla 7. Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás. (Prueba W Wilcoxon).....	89



## LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Porcentaje de estudiantes según Tipos de Agresión Escolar.....	18
Gráfica 2.1. Edades de la Población.....	52
Gráfica 2.2. Género de la Población.....	52
Gráfica 2.3. Zona de Vivienda de la Población.....	52
Gráfica 3.1. ¿Se siente seguro/a?.....	53
Gráfica 3.2. ¿Se siente solo/a? .....	53
Gráfica 3.3. ¿Le gusta salir al patio de recreo?.....	54
Gráfica 3.4. ¿Piensa que algunos/as de sus compañeros/as le odian? .....	54
Gráfica 3.5. ¿Considera que se están haciendo cosas para mejorar la convivencia en el colegio? .....	54
Gráfica 3.6. ¿Ha insultado a un compañero/a? .....	57
Gráfica 3.7. ¿Se ha burlado de un compañero/a? .....	57
Gráfica 3.8. ¿Ha hablado mal o ha dicho mentiras sobre un compañero/a?...	57
Gráfica 3.9. ¿Ha cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de un compañero/a? .....	60
Gráfica 3.10. ¿Le ha pegado o empujado a un compañero/a? .....	60
Gráfica 3.11. ¿Ha ignorado a un compañero/a en alguna actividad o no le ha puesto ninguna atención? .....	62
Gráfica 3. 12. ¿Ha excluido o impedido que un compañero/a participe en una actividad? .....	62
Gráfica 3.13. ¿Ha expuesto o comentado a algún compañero en las redes sociales para que se sienta mal? .....	63
Gráfica 3.14. ¿Le han insultado? .....	64
Gráfica 3.15. ¿Se han burlado de usted? .....	64
Gráfica 3.16. ¿Han hablado mal o dicho mentiras sobre usted? .....	64
Gráfica 3.17. ¿Han cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto suyo? .....	66
Gráfica 3.18. ¿Le han pegado o empujado? .....	66
Gráfica 3.19. ¿Le han ignorado en alguna actividad o no le han puesto ninguna atención? .....	67
Gráfica 3.20. ¿Le han excluido o impedido participar en una actividad? .....	67
Gráfica 3.21. ¿Le han publicado o comentado en las redes sociales algo para que usted se sienta mal? .....	68
Gráfica 3.22. ¿Ha visto a uno o más compañeros agrediendo físicamente a otro? .....	69
Gráfica 3.23. ¿Ha visto a uno o más compañeros agrediendo verbalmente a otro? .....	70
Gráfica 3.24. ¿Ha visto a uno o más compañeros excluyendo a otro?.....	71
Gráfica 3.25. ¿Ha visto en redes sociales, como uno o más compañeros ofenden a otro con publicaciones o comentarios, para hacerlo sentir mal?.....	72
Gráfica 4.1 Agresor.....	73
Gráfica 4.2 Agresor verbal.....	74

Gráfica 4.3 Agresor físico.....	75
Gráfica 4.4 Agresor social o exclusión.....	76
Gráfica 4.5 Agresor ciberbullying.....	77
Gráfica 4.6 Víctima.....	78
Gráfica 4.7 Víctima de agresión verba.....	79
Gráfica 4.8 Víctima de agresión física.....	80
Gráfica 4.9 Víctima de exclusión social.....	81
Gráfica 4.10 Víctima del Ciberbullying.....	82
Gráfica 4.11 Observador.....	83
Gráfica 4.12 Observador de agresión verbal.....	84
Gráfica 4.13 Observador de agresión física.....	85
Gráfica 4.14 Observador de exclusión social.....	86
Gráfica 4.15 Observadores del Ciberbullying.....	87

## TABLA DE ANEXOS

ANEXO A. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PARTICIPANTES.....	108
ANEXO B. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS ACUDIENTES.....	109
ANEXO C. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	110
ANEXO D. CUESTIONARIO PARA MEJORAR EL CONOCIMIENTO SOBRE UNO MISMO Y SOBRE LAS RELACIONES CON LOS DEMÁS...	111
ANEXO E. CARTA DE BIOÉTICA.....	113
ANEXO F. DIARIO DE CAMPO.....	114
ANEXO G. PROTOCOLO DE SENSIBILIZACIÓN.....	115
ANEXO H. PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN.....	119
ANEXO I. CATEGORÍAS ACTIVIDAD DE CIERRE.....	129

## ABSTRACT

Bullying is considered an act of violence in the school context; Dan Olweus (1993, p. 25), pioneer in the topic explains that "a student is bullied or victimized when exposed repeatedly to negative actions by one or more students".

Generally, bullying is classified as physical, verbal, social-relational or psychological, which affects the victim generating a series of consequences such as depression, anxiety, isolation, including the risk of suicide; today adds another bullying's kind, the cyberbullying.

Among bullying actors are identified the perpetrator, the victim and observers; according to some researches there is a direct relationship between the perpetrator and behaviors as domestic, occupational or social aggression; In observers are identified consequences such as lack of pro-social actions in situations of vulnerability and, fear of becoming a victim.

Contexts where bullying is identified are the classrooms, the playground, hallways and restrooms, places where children should feel safe and have recreation opportunities. (Davis & Davis, 2008)

After having identified that some Pereira's schools have been presented cases of bullying, is intended to implement the program of cooperative play, over the course of the school day with the population of ninth (where there have been cases).

The research seeks to identify the influence of cooperative play's program for reducing bullying teen ninth grade in a public Pereira's school.

Keywords: student, bullying, aggressor, victim, observer, physical aggression, social or relational aggression, verbal aggression, psychological aggression, cyberbullying, play, cooperative play, public school, school context, repeated negative actions.

## RESUMEN

El acoso escolar es considerado como un acto de violencia en el contexto escolar; Dan Olweus (1993, pág. 25) pionero del tema describe que “un estudiante es acosado o victimizado cuando está expuesto de manera repetitiva a acciones negativas por parte de uno o más estudiantes”.

Generalmente el acoso escolar se tipifica como agresión física, verbal, social o relacional, psicológica, la cual afecta a la persona denominada víctima trayendo una serie de consecuencias como la depresión, la ansiedad, aislamiento inclusive el riesgo de suicidio; en la actualidad se agrega otra modalidad que a través del ciberacoso o ciberbullying.

Frente a los actores del acoso escolar, se identifican; el agresor, la víctima y los observadores, de acuerdo a algunas investigaciones hay una relación directa entre el agresor y las conductas como agresión intrafamiliar, laboral o social; así mismo frente a los observadores se han identificado consecuencias como la falta de acciones pro-sociales en situaciones de vulnerabilidad y el temor a convertirse en víctima.

Los contextos donde se identifica el acoso escolar son los salones de clase, el patio de recreo, los pasillos y baños, lugares donde los chicos deberían sentirse seguros y con oportunidades de esparcimiento. (Davis & Davis, 2008)

Al identificar que en algunos colegios de Pereira se vienen presentando casos de acoso escolar, se pretende realizar el programa de juegos cooperativos durante el transcurso de la jornada escolar con la población de noveno (donde se han presentado casos).

La investigación, busca identificar la influencia del programa de Juegos cooperativos para la disminución del acoso escolar de adolescentes de grado noveno en un colegio público de Pereira para influir de forma positiva en esta problemática que cada vez va en aumento.

Palabras claves: Estudiantes, acoso escolar, agresor, víctima, observador, agresión física, agresión social o relacional, agresión verbal, agresión psicológica, ciberbullying, juego, juego cooperativo, colegio público, contexto escolar, acciones repetidas negativas.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, ha sido notorio el incremento del acoso escolar en las instituciones educativas, y con ello la necesidad de ofrecer programas que brinden nuevas alternativas pedagógicas con el fin de mejorar la convivencia entre escolares. Con referencia a lo anterior se evidencia que en el Boletín Saber en Breve, edición 2, se muestra el porcentaje estimado de estudiantes a nivel nacional en cada uno de los roles de la intimidación escolar en los años 2012, 2013 y 2014, para los grados novenos; víctima: 32%, 27% y 26%; Intimidador: 22%, 20% y 19%; Observador: 65%, 62% y 61%, todo lo anterior respectivo a cada año. (ICFES, 2016)

Esta es una investigación de tipo empírico-analítica, con un proceso metodológico de investigación de tipo explicativo cuasi experimental, el cual tiene como objetivo establecer la influencia de un programa de juegos cooperativos en la disminución del acoso escolar en estudiantes de 9 grado de un colegio público de Pereira.

La presente investigación se basa en los ejes temáticos propuestos y validados por Garaigordobil, para la construcción del programa de juegos cooperativos, los cuales son: auto conocimiento – auto concepto, Comunicación intragrupo, Expresión y comprensión de sentimientos, Relaciones de ayuda y cooperación, Percepciones y estereotipos, Discriminación y etnocentrismo, Resolución de conflictos. Adicionalmente los resultados (pre - test y pos – test) se obtienen a partir del Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás (Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2010). Asimismo la investigación se hace con estudiantes de grado 9, los cuales se dividieron en un grupo control y un grupo experimental.

Es de recalcar que el programa de intervención se llevó a cabo en las horas de educación física y educación artística, el cual resultó ser una limitación con la primer asignatura, ya que algunos estudiantes manifestaron inconformidad al reemplazar estas clases por las sesiones de intervención, lo cual influyó de forma negativa en el desarrollo de las actividades.

Finalmente la importancia de esta investigación radica en contextualizar el tema del acoso escolar tanto a estudiantes, docentes, directivos y padres de familia, con el fin de buscar estrategias y programas innovadores, los cuales ayuden a mejorar la convivencia entre escolares y por ende su bienestar integral.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La necesidad de las personas por llamar la atención y/o aceptación de los demás en un grupo, ya sea en el colegio, trabajo, espacios deportivos, entre otros, ha llevado a que se presenten actos de burla en contra de los llamados “débiles” del grupo. Estos hechos pueden resultar ofensivos para las personas que los reciben, además de generar con el paso del tiempo problemas psicológicos, sociales y personales.

Los agresores escogen víctimas con poco respaldo social “Las víctimas pasivas de la intimidación generalmente muestran, a través de sus comportamientos y actitudes, que están ansiosas e inseguras de sí mismas menos atractivos físicamente, que tienen sobrepeso, alguna discapacidad -problemas de visión, oído o habla-, o un bajo rendimiento académico, son más propensos a ser intimidados”. (Davis & Davis, 2008, pág. 13)

De forma general, “acosar” se define como “perseguir, sin darle tregua ni reposo, a un animal o a una persona” o “apremiar de forma insistente a alguien con molestias o requerimientos” (Real Academia Española, 2016), teniendo en cuenta lo anterior y la definición de escolar: “perteneciente o relativo al estudiante o a la escuela” (Real Academia Española, 2016), se puede decir que el acoso escolar se refiere a la persecución y/o apremio de un individuo de manera repetitiva e insistente con molestias o exigencias por parte de otro individuo perteneciente igualmente al ámbito escolar.

También se califica el acoso escolar con otros términos como “Bullying, matoneo escolar, agresión entre pares... “El término "Bullying" proviene de la palabra en inglés "Bull" que, literalmente, significa "toro" por lo que se podría traducir como "torear". (Sinigagliesi, 2007). De ésta provienen otras derivaciones que hacen referencia a la persona que comete dicho acto, denominado "Bully", que significa "matón". En este sentido, se trataría de conductas que implican amenaza, tiranización, intimidación, insultos, burlas, etc. de una persona (agresor) hacia otra (víctima) (Boni Miranda , 2013)

El acoso escolar es un problema social que en muchas ocasiones es visto en los parámetros de la normalidad, así como fue vista la esclavitud, como lo exponen Stan Davis y Julia Davis (2008, pp. 30-31) en el libro crecer sin miedo:

“Se encuentra que muchos patrones de comportamiento abusivo fueron alguna vez considerados normales. Muchos factores respaldaban la discriminación racial: el poder del Gobierno, las leyes que codificaban o permitían la discriminación, y los supuestos culturales ampliamente aceptados y rara vez cuestionados. Quienes estaban en el poder lo aprovecharon a la vez que justificaban sus acciones señalando la supuesta “inferioridad” de la gente de color. Se necesitó un buen tiempo para que estas creencias y supuestos tan arraigados fueran cuestionados por un número

significativo de blancos”.

De lo anterior se infiere que el acoso escolar como problema social, debe ser atendido de manera integral y eficaz, en Colombia se sanciono la Ley 1620 del 15 de marzo del 2013, que define el acoso escolar como:

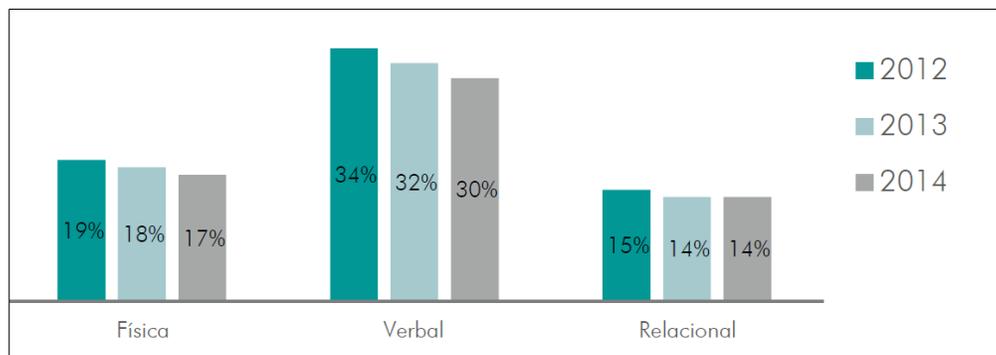
“Conducta negativa, intencional, metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado. También puede ocurrir por parte de docentes contra estudiantes, o por parte de estudiantes contra docentes. Ante la indiferencia o complicidad de su entorno. El acoso escolar tiene consecuencias sobre la salud, el bienestar emocional y el rendimiento escolar de los estudiantes y sobre el ambiente de aprendizaje y el clima escolar del establecimiento educativo”. (Congreso de la republica Colombia, 2013)

Se argumenta que el acoso escolar es un problema social por las consecuencias negativas que tiene este hecho sobre las áreas personales de los individuos y el ambiente en que estos se forman, de hecho, estas repercusiones lo hacen un problema social que requiere de urgente atención, observando también el tiempo y espacio en se generan, es decir, la niñez y adolescencia que se consideran etapas de formación y el ambiente educativo, un espacio para la formación; ¿y quiénes son estos individuos?, son los futuros adultos, las futuras familias, las futuras ciudades, un futuro país, de quienes depende un mundo mejor en un futuro.

El informe de la UNICEF “Ocultos a plena luz” se basó en datos de 190 países y documentó que algo más de 1 de cada 3 estudiantes de entre 13 y 15 años en todo el mundo sufren actos de intimidación sistemática en la escuela (UNICEF, 2014), del mismo modo en el Boletín Saber en Breve, edición 2, se muestra el porcentaje estimado de estudiantes a nivel nacional en cada uno de los roles de la intimidación escolar en los años 2012, 2013 y 2014, para los grados novenos; víctima: 32%, 27% y 26%; Intimidador: 22%, 20% y 19%; Observador: 65%, 62% y 61%, todo lo anterior respectivo a cada año. (ICFES, 2016)

Del último caso, se puede decir que cada año ha disminuido el porcentaje de cada rol, sin embargo, estos porcentajes siguen distribuidos de forma similar cada año, y teniendo en cuenta el último año, los porcentajes que este presenta siguen siendo significativos en el acoso escolar, lo que hace un llamado de atención a los profesionales involucrados en esta problemática a darle solución de una manera integral.

También en el mismo estudio se muestran diferentes tipos de acoso escolar para los grados novenos en los mismos años:



Gráfica 1. Porcentaje de estudiantes según Tipos de Agresión Escolar. (ICFES, 2016)

Se deduce que el tipo de agresión más frecuente es el verbal, seguido de la física y por último la relacional; es necesario entonces buscar estrategias para disminuir los diferentes tipos de agresiones, teniendo en cuenta que, aunque la agresión relacional tenga un menor porcentaje respecto a las otras dos (verbal y física), en un estudio realizado, se muestra esta como la más dañina. (Coyne, Archer, & Eslea, 2006)

Según la teoría Cuando se trata de disminuir el acoso escolar en las aulas de clase una de las estrategias más acertadas es la combinación de juegos cooperativos con enfoques lúdicos, pedagógicos e incluyentes, “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” (Trejos Parra, Cardona , & Cano , 2005).

Por lo anterior surgió la necesidad de llevar a cabo una investigación cuya pregunta se refiere a: ¿Cuál es la influencia de un programa de juegos cooperativos en la disminución del acoso escolar en colegios públicos de Pereira?

## JUSTIFICACIÓN

Según investigación realizada en Colombia por Enrique Chauv y otros (2009), en el marco de las Pruebas Saber, realizadas por, Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), al evaluar la respuesta de casi 55 mil estudiantes en 589 municipios del país, “en Colombia el 22% de los estudiantes han sido intimidados, el 21% han intimidado a otros niños y el 53% ha presenciado casos de intimidación, en los grados quinto y noveno, se encontró que el 15% de 9° manifestaban haber sufrido algún tipo de agresión física o verbal de parte de algún compañero; en estas mismas pruebas se analizó cada uno de los departamentos y municipios encontrando que Pereira tiene un nivel de agresión media en los salones de clase”.

Del mismo modo se ha dicho que los hijos son el reflejo de los padres, es muy probable que los niños que crecen en ambientes violentos actúen de la misma manera en otros lugares e imiten los comportamientos que han visto, esto puede generar problemas serios en la convivencia y en la personalidad de las personas afectadas. En ese orden de ideas, hay estudios que reflejan como el contexto influye en el comportamiento de los seres humanos.

“Como lo ha demostrado Bandura, si los niños tienen oportunidades para observar a otros usando la agresión, es muy probable que imiten esos comportamientos. Si además, al imitar esos comportamientos obtienen lo que buscan y son premiados socialmente, es muy probable que reproduzcan frecuentemente esa agresión. Es decir, un contexto social en el cual la agresión es frecuente y es considerada legítima, efectiva para obtener lo que se quiere y valorada socialmente, es un contexto ideal para que los niños desarrollen la agresión instrumental.” (Chaux, 2003, pág. 48)

Existen varios caminos que podrían atender este problema, uno podría ser por medio de programas educativos para los padres y adultos, para que solucionen los conflictos y diferencias de la forma más pacífica posible, otra podría ser por medio de programas pedagógicos que empleen como herramienta el juego y la educación a partir de actividades y talleres que fomenten la sana convivencia, la comunicación asertiva, el cumplimiento de las normas y el trabajo en equipo.

Los niños deben crecer en ambientes en los cuales puedan recibir tanto cariño y seguridad que adquieran una visión del mundo en la cual puedan esperar que haya quienes se van a preocupar por ellos y en la cual los demás no necesariamente van a hacerles daño. Por otro lado, los niños deben crecer en ambientes en los que haya quienes puedan promover el desarrollo de la empatía y el cuidado por los demás, por ejemplo, mostrándoles cuándo sus acciones pueden beneficiar o afectar negativamente a otros. (Chaux, 2003, pág. 53)

Por eso la necesidad de crear un programa de juegos cooperativos, con adolescentes de secundaria, los cuales se caracterizan según García (1995, pág. 26)

“Por ser creativo, dinámico, inmensamente perceptivo, espontáneo; dice las cosas como las vive, son abiertos; a veces complicados y rebeldes con la autoridad y la norma. Defienden el derecho a disentir, a ser autónomos, tienen criterios frente a las cosas. Valoran su propia identidad, defienden la verdad y la justicia, les desagrada la mentira y la doble personalidad, hace valer su libertad, sus decisiones, opiniones y gustos; vive el momento intensamente, valora la amistad y sus implicaciones de lealtad, compañía apoyo, constancia y solidaridad”.

Expuestas estas características se demuestra como en el contexto poblacional se hace conveniente implementar un programa donde puedan experimentar diferentes acciones para crecer como persona y desenvolverse mejor en contexto social, teniendo un mayor manejo de sus relaciones interpersonales, adquiriendo habilidades de comunicación, valores, comprensión y paciencia, a nivel psicológico, tengan una mejor perspectiva de la vida, donde vean todas sus acciones y las de los demás como positivas, además, con el aprendizaje adquirido en la escuela y el refuerzo de este programa se formen de manera integral.

A partir de lo anterior es necesario conocer la definición de los juegos cooperativos, (Valencia, 2010) expone que estos “son propuestas que buscan disminuir la violencia, gracia 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 otros, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

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

## 5. OBJETIVOS

### 5.1 OBJETIVO GENERAL

Establecer la influencia de un programa de juegos cooperativos en la disminución del acoso escolar en estudiantes de 9 grado de un colegio público de Pereira.

### 5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar el programa pedagógico de juegos cooperativos para el manejo del acoso escolar en adolescentes de grado 9.
- Aplicar el programa pedagógico de juegos cooperativos para el manejo del acoso escolar en los adolescentes de grado 9.
- Evaluar y analizar los cambios percibidos en el fenómeno del acoso escolar, a partir del programa de juegos cooperativos.

## 6. MARCO REFERENCIAL

### 6.1 MARCO CONTEXTUAL

#### 6.1.1 Contexto legal

Esta investigación está fundamentada en la disminución del acoso escolar de las aulas de clase de los estudiantes de noveno grado donde por medio de un programa de juegos cooperativos que pretende brindar a la población intervenida un desarrollo psicológico, social, recreativo y educativo. Por tal motivo está regido por entes legales que demarcaran la base de la investigación y el grupo poblacional a intervenir.

##### 6.1.1.1 Constitución Política Colombiana

- Derechos sociales, económicos y culturales

Artículo 45. “El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud”. (Constitución Política de Colombia, 1991)

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (Constitución Política de Colombia, 1991)

En el marco educativo se debe tener en cuenta la formación integral de la persona, para lograrlo se debe trabajar de la mano de estrategias deportivas y pedagógicas que motiven al individuo a velar por su bienestar e integridad.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son

responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley. (Constitución Política de Colombia, 1991).

#### 6.1.1.2 Código de infancia y adolescencia

A continuación se citan los artículos 1, 7, 8, 12, 17, 19, 20, 25, 28 y 39 de la, Ley N° 1098 DE 8 DE NOVIEMBRE DE 2006 “Código de la infancia y adolescencia”, Congreso de Colombia. Que habla sobre la protección, seguridad y derecho al desarrollo óptimo de los niños y adolescentes. Estos artículos se deben tener en cuenta en la investigación porque la población objeto son los adolescentes.

##### Artículo 1. FINALIDAD

Se enfoca en garantizar el desarrollo óptimo de los niños/as y adolescentes en el seno familiar, en la comunidad, desarrollando un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Fortaleciendo la igualdad y la dignidad humana sin discriminación alguna.

##### Artículo 7. PROTECCIÓN INTEGRAL

Reconocimiento del ser humano como sujeto de derecho (niños/as y adolescentes), brinda garantía y cumplimiento de los mismos, ayuda en la prevención de amenaza o vulneración. Todo esto lleva a cabo gracias a la materialización de planes, programas y acciones que se ejecuten en el entorno nacional.

##### Artículo 8. INTERÉS SUPERIOR DE LOS NIÑOS/AS Y ADOLESCENTES

Se estima que todas las personas están en el deber de garantizar la satisfacción integral del infante y adolescente, como también la promoción de los derechos.

##### Artículo 12. PERSPECTIVA DE GÉNERO

Reconocimiento de las diferencias sociales, biológicas y psicológicas en las relaciones entre las personas según el sexo, la edad, la etnia y el rol en que se desempeña en la familia. Esta perspectiva se debe aplicar en pie de alcanzar la equidad del niño/a o adolescente.

**Artículo 17. DERECHO A LA VIDA Y A LA CALIDAD DE VIDA Y A UN AMBIENTE SANO.**

Los niños/as y adolescentes tienen derecho de gozar de unas condiciones de dignidad y la plenitud de sus derechos de forma prevalente.

Este derecho propone la generación de condiciones de cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.

**Artículo 19. DERECHO A LA REHABILITACIÓN Y RESOCIALIZACIÓN**

Se hace adquisitorio de este derecho mediante planes y programas garantizados por el estado.

**Artículo 20. DERECHO A LA PROTECCIÓN**

Se protegerá al infante y al adolescente:

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

2. La tortura y toda clase de actos crueles, inhumanos, humillantes y degradantes.

**Artículo 25. DERECHO A LA IDENTIDAD**

Constituye la conservación de unos tipos de elementos tales como nombre, nacionalidad y filiación conforme a la ley.

**Artículo 28. DERECHO A LA EDUCACIÓN**

Todos tienen derecho a una educación con calidad. Esta será obligatoria por parte del estado. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la constitución política.

**Artículo 39. OBLIGACIONES DE LA FAMILIA**

La familia tendrá la obligación de promover la igualdad de los derechos, el afecto, la solidaridad y el respeto entre todos sus integrantes. Tiene la obligación de proteger al menor contra cualquier acto que amenace o vulnere su vida, de respetar las manifestaciones e inclinaciones culturales y sexuales del menor. (Congreso de república de Colombia, 2006)

**6.1.1.3 Ley 181 de 1995, ley del deporte y la recreación**

Según el Congreso de la república de Colombia (1995) Por el cual se dictan disposiciones para el fomento de deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.

Artículo 1. Los objetivos generales de la presente ley con 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.

Artículo 4. Derechos sociales. El deporte, la recreación y la actividad física son factores fundamentales en el desarrollo integral de las personas, siendo socios importantes de los procesos educativos, lo cual los convierte en un gasto público social, que abarca a todo ciudadano colombiano y todo el territorio nacional.

Plan decenal del deporte, la recreación, la educación física y la actividad física, para el desarrollo humano, la convivencia y la paz. 2009-2019. Por medio del cual se establece, los lineamientos de políticas: Promoción y fomento de la recreación, la educación física, la actividad física y el deporte escolar y social comunitario. Lineamientos para la política pública del deporte, la recreación, la educación física y la actividad física. Su objetivo es contribuir al desarrollo humano, la convivencia y la paz en Colombia garantizando el derecho al deporte, la recreación, la educación física, la actividad física y el aprovechamiento del tiempo libre, como derechos fundamentales, con criterios de equidad e inclusión en el marco de las políticas sociales del país. (Coldeportes, 2009)

#### 6.1.1.4 LEY 115 DE 1994, ley general de educación. Congreso de Colombia.

##### ARTICULO 1. OBJETO DE LA LEY

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

##### Artículo 4. CALIDAD Y CUBRIMIENTO DEL SERVICIO

El estado es el encargado de velar por los procesos de formación de los educadores, los recursos y métodos educativos, a su vez es el encargado de fortalecer y favorecer la calidad de la educación.

## Artículo 5. FINES DE LA EDUCACIÓN

De conformidad con el artículo 67 de la constitución política, la educación se desarrolla:

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social.” (Constitución Política, 1991, pág. 20) La educación, es el factor fundamental que estimula el crecimiento intelectual de los niños, los involucra con el contexto social y los prepara para el resto de la vida. La educación debe ser integral, debe abarcar no solo el aspecto intelectual, también debe preocuparse por el aspecto físico y emocional, generando procesos mentales de autoconfianza y habilidades que puedan facilitar el crecimiento y el reconocimiento como individuo de una comunidad. (Congreso de la republica de Colombia , 1994)

### 6.1.1.5 Ley 1620 de 2013. Ley de convivencia escolar

(Congreso de la republica Colombia, 2013) “Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”.

#### Artículo 1. Objeto

Formación de ciudadanos que aporten en una sociedad democrática mediante la creación del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia. Llevando a la persona a pensar y dimensionar un desarrollo integral buscando la prevalencia de sus derechos y sus deberes con la comunidad.

#### Artículo 2. MARCO DE LA LEY

Competencias ciudadanas: actitudes y competencias que hacen que el ciudadano se desenvuelva en una sociedad democrática.

Educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos: es la encargada en formar al individuo en un ser integral regido por unos derechos y deberes sociales, educativos y sexuales que lo fundamentan como una persona responsable de sí mismo, del otro y del entorno.

ACOSO ESCOLAR: Conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña, o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado.

### Artículo 3. Creación

Créase el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, cuyos objetivos serán cumplidos a través de la promoción, orientación y coordinación de estrategias, programas y actividades, en el marco de la corresponsabilidad de los individuos, las instituciones educativas, la familia, la sociedad y el Estado.

## 6.2 MARCO TEÓRICO

A continuación se presenta los ejes temáticos del presente estudio cuasi-experimental, dentro del cual, se fundamenta la problemática que perturba la convivencia en el entorno escolar, desconocida en muchos casos por los entes rectores de la escuela, de manera que es importante reconocerla, para saber cuáles son las características, las causas, los factores, el contexto en el que se desarrolla, los actores que hacen parte de este fenómeno y como los juegos cooperativos, ayudan a generar un cambio en los actores de este.

### 6.2.1 Convivencia

La palabra convivencia es un término difícil de definir, muchos escritores cuando lo utilizan dentro de sus textos, asumen que la definición es entendida por los lectores y el contexto utilizado. Una definición sencilla y positiva planteada por Coronado (2008, pág. 86), convivencia como “vivir armónicamente con otros” dejando de lado factores del entorno social, ambiental y personal que puedan afectar esta definición. Es una definición que busca entender la convivencia como la tranquilidad de todas las personas que pertenezcan a un grupo social, donde se llegue a un acuerdo social de convivencia.

“Convivir es compartir espacios y recursos en un tiempo determinado. Los espacios se entienden como físicos, simbólicos y sociales. El compartir implica convivencia en las situaciones y las oportunidades del desarrollo cognitivo, social y afectivo, con las ventajas y las desventajas de ser parte de un todo organizado funcional o disfuncional, en dependencia mutua” (Coronado, 2008, pág. 88)

Las situaciones de convivencia van más allá de las relaciones interpersonales, se convierten en un reglamento social, permitiendo convivir con personas sin ningún lazo afectivo, de aquí nace la importancia de generación de ambientes sociales armónicos. Así la convivencia es forzada y provisoria; por ejemplo: cuando viajamos en un bus; puede ser amplia y duradera o voluntaria y diseñada a propósito, todos estos tipos de convivencia están relacionados con el tipo de relación que tengan las

personas. La convivencia escolar tiene un carácter formativo e informativo, buscando generar en los y las adolescentes disciplina y responsabilidad para seguir las reglas establecidas socialmente dentro de un centro educativo, ayudando a desenvolverse en un grupo social.

### 6.2.3 Acoso escolar

“Estudios recientes han demostrado que el acoso, se extiende como una problemática en todos los niveles sociales, afectando todos los aspectos de la vida, limitando la integración a un grupo social, al cual quieren pertenecer, demostrando vulnerabilidad a nivel psicológico, social y físico. El afectado pierde la autoestima y la aceptación social, el acoso se define como una forma de interacción social que aparece, en todos los contextos sociales”. (Porhola & Kinney, 2010)

Por esta razón es importante tener presente el significado y los efectos que conlleva el acoso, ante todo si se quiere enfatizar en un contexto escolar, puesto que tiene unas causas, consecuencias, ambientes y actores, diferentes a comparación con otros contextos, o en el mismo se pueden dar una serie de acosos donde cambian las jerarquías y los actores.

Así mismo en ocasiones no es reconocido por las directivas de las instituciones, los maestros y los escolares, pasando como un anónimo.

"La palabra Bullying viene del inglés Bull, significado quiere decir en español toro, se utiliza para enmarcar a las personas que por medio de violencia física o verbal, quieren someter a los demás, según su capricho. El término se utiliza principalmente para hacer referencia a todo tipo de agresión que se lleva a cabo dentro del entorno escolar" (Avellanosa, 2008).

Cuando se habla de acoso escolar es importante reconocer que se evidencia en un contexto escolar, en ambientes no específicos de ejecución, como son las aulas de clase, pasillos, patios y baños, además se pueden brindar espacios y momentos de forma inconsciente por los maestros o directivas susceptibles a la ejecución. Un elemento central es aclarar las diferentes divisiones del acoso escolar, entendiéndose que no es lo mismo, hablar de acoso escolar entre escolares, entre maestros, maestro estudiante o estudiante maestro, porque cada una de estas divisiones tiene unas características diferentes. En la presente investigación se toma el acoso entre estudiantes para tener claridad al momento de plantear los conceptos.

La problemática ha existido desde varios siglos atrás donde la inequidad y necesidad de control es demostrada por las personas que tiene poder, a pesar de esto, el estudio científico acerca del tema es aún muy nuevo, tomado como referencia las últimas décadas, pero en la actualidad toma fuerza con el propósito

de evidenciar esta realidad que viven muchos de los adolescentes en las instituciones, para la oportuna intervención por parte de las personas entendidas del tema logrando elaborar conceptos. De este modo llegamos a un concepto construido a partir de varias investigaciones, determinando el acoso escolar como cualquier tipo de violencia de carácter repetitivo y prolongado, efectuado en una persona incapaz de defenderse, la cual es ubicada en una situación de desequilibrio de fuerzas y vulnerabilidad, propensa a agresiones de carácter físico, mental, verbal o exclusión social. Así mismo puede ser dirigida por una persona o grupo de personas, hacia otra persona o grupo de personas. (Avellanosa, 2008, pág. 111) (Olweus, 1993) (Chaux, 2003)

“La intimidación es una forma de interacción social -no necesariamente duradera- en la que un individuo más dominante (el agresor) exhibe un comportamiento agresivo que pretende y de hecho logra, causar angustia a un individuo menos dominante (la víctima). El comportamiento agresivo puede tomar la forma de un ataque físico y/o verbal directo o indirecto. En la interacción, pueden participar más de un agresor y más de una víctima”. (Davis & Davis, 2008, pág. 12)

A continuación se presentan las características del Acoso Escolar, expuestas por José Tomas García (2010)

- Conducta agresiva intencional: puede ser ejercida por una sola persona o en grupo. Esta conducta va dirigida mayoritariamente a alumnos en solitario, siendo en mayor medida utilizada hacia grupos. Se suele intimidar a sujetos concretos con baja autoestima y que no tienen una gran convivencia y relación con el resto del grupo.
- Es persistente, habitual y continúa: la agresión tiene lugar de manera repetida y prolongada durante periodos largos de tiempo. Por ello, tenemos que poder diferenciar aquellos episodios que son esporádicos de los que son habituales para poder hablar de acoso escolar. En el Bullying, la escala de acciones agresivas va en aumento en cuanto al grado y al tipo de vejación.
- Desigualdad de fuerzas entre los implicados: esta desaparece cuando hablamos de maltrato, encontrando una relación jerárquica, de dominación y sumisión entre agresor y víctima. Este desequilibrio puede darse tanto a nivel físico como síquico.
- Dolor continuado: debido a que la acción de agresión, no solo se producirá en el momento del ataque, sino que de forma permanente se avoca a la víctima a sufrir ataques posteriores.

De la misma manera José Tomas García (2010), hace referencia a la identificación de cuatro tipos de acoso escolar y son:

- Físico: empujones, patadas, agresiones con objetos, etc. Se da con más frecuencia en primaria que en secundaria.
- Verbal: insultos y motes, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el más habitual.
- Psicológico: minan la autoestima del individuo y fomentan su sensación de temor.

- Social: pretende aislar al joven del resto del grupo y compañeros.

En el acoso escolar se presentan tres actores, denominados de diferentes maneras según la teoría revisada. Los actores principales son: las víctimas, los agresores y los observadores; cada uno representa un papel dentro del marco del acoso escolar y al mismo tiempo todos son afectados. Cada actor tiene características que lo identifican y lo diferencia de los demás a continuación se presentan algunas de las características del agresor:

“Los agresores generalmente tienen una ascendencia social más alta que las víctimas, también un nivel de relaciones sociales más alto, normalmente estos actos de acoso, hacen que los agresores obtengan cierto estatus dentro del grupo de estudiantes, quienes lo reconocen y al mismo tiempo fortalecen sus actitudes de maltrato y excluyen a las víctimas, produciendo, mayor sensación de indefensión en estos últimos. La autora expone que, los agresores tienen una edad mayor a la media de sus compañeros, son fuertes físicamente y se comportan agresivos y violentos con aquellos que consideran débiles y cobardes, estos chicos, muestran un alto nivel”. (CEREZO, 2009)

En ese mismo orden de ideas, en el libro de crecer sin miedo de Stan Davis y Julia Davis (2008, pág. 12) se identifican características similares a las que observamos en párrafo anterior.

“Los agresores molestan; golpean, amenazan, crean rumores y/o acosan a sus víctimas; presionan a los demás para que guarden silencio acerca de la intimidación y para que excluyan a las “víctimas” del círculo de amigos; sienten un deseo de poder que supera su sentido de empatía y por lo tanto están dispuestos a lastimar a los demás para sentirse poderosos”.

Otro de los actores que se identifican dentro del acoso escolar es la víctima. “Las víctimas pasivas de la intimidación generalmente muestran, a través de sus comportamientos y actitudes, que están ansiosas e inseguras de sí mismas” menos atractivos físicamente, que tienen sobrepeso, alguna discapacidad -problemas de visión, oído o habla-, o un bajo rendimiento académico, son más propensos a ser intimidados.” (Davis & Davis, 2008, pág. 13)

“Los agresores son considerados (por sus compañeros) los más altos en el estatus social y las víctimas, los más bajos ... La calificación de los docentes indica que los agresores son más populares y las víctimas, menos populares” (Davis & Davis, 2008, pág. 16)

Cada actor cumple un papel diferente dentro del acoso escolar, como se ha observado la víctima en la mayoría de los casos es una persona que se relaciona poco con los demás y se muestra débil frente al grupo, el agresor es todo lo contrario es una persona que por sus características físicas o su popularidad se aprovecha

de esa debilidad, “Existen otros actores dentro de este fenómeno que son llamados los observadores o víctimas provocadores, quienes son testigos de las agresiones y por miedo no hacen nada o participan de ellas en algunas ocasiones, esto se debe a la búsqueda de la aceptación del grupo o del estatus social mencionado con anterioridad o bien puede presentarse por la presión o miedo de convertirse en una víctima directa pues ya sufre la intimidación por parte del agresor”. (García, 2015)

### 6.2.3 Juego

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.

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 (Valencia Mira J. E., 2010)

En ese mismo sentido Piaget (1959) Establece una de las mejores concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo que después de sus estudios es imposible valorar el desarrollo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego en esta transformación. Piaget destacó que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprensible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aún débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno.

Huizinga (1987) autor de la obra de regencia “Homo ludens”, planteo un acercamiento al juego que nos puede orientar en buena forma. Definiendo el juego, como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”.

Así, según Huizinga (1987) será juego toda aquella actividad que:

- Sea libre, recreativa y placentera, no impuesta.
- Implique el disfrute del ocio.
- Tenga incertidumbre en cuanto al resultado, desarrollándose en unos límites de espacio y tiempo y con unas normas flexibles.

- Sea autotélica, con fin en sí misma.
- Esté acompañada de sentimientos de tensión y alegría.

En concordancia con las palabras de Garaigordobil (1992) se detallan las características generales del juego infantil:

- Actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad: pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli, 1986, págs. 16,87-97)
- La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- Actividad que implica acción y participación: pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
  - Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau, 1973)
- Puede implicar un gran esfuerzo: en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.
- Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

El juego, como indica Elkonin (1985) “es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda”. “Cuando un juego contiene uno o varios objetivos es necesario considerar que este objetivo debe ser el apropiado para la edad de maduración del niño y la niña. Existen controversias entre la práctica de ciertos juegos en edades tempranas, por ello vamos a detallar algunos factores esenciales que serán necesarios analizar antes de decidir el tipo de juego. Estos requisitos son la disponibilidad, la motivación, la actividad, la atención y la retroalimentación”. (Craig, 1989)

- **DISPOSICIÓN:** Toda nueva situación de aprendizaje requiere de un estado de disposición por parte del niño y la niña. Por ello, para que el niño y la niña aprovechen el aprendizaje en el juego es necesario que exista un cierto grado de maduración, que se haya realizado un aprendizaje previo y que se dominen varias habilidades preliminares. Diversos estudios demuestran que, aunque la enseñanza temprana de las habilidades motoras normales (cortar, abotonarse o trepar escaleras) acelera la adquisición de esas habilidades, las ganancias tuvieron un carácter temporal, viniendo a demostrar que la enseñanza temprana (la que se imparte antes de alcanzar el punto correspondiente de maduración) no produce una ventaja permanente. Los niños y niñas que se encuentran en el punto óptimo de maduración quieren aprender, disfrutar la práctica y les emociona su rendimiento.
- **MOTIVACIÓN PARA LA COMPETENCIA** La motivación para la competencia es entendida como la necesidad de logro para sentirse eficiente, por ello los niños sufren dos tipos de motivaciones diferentes: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca en los niños y niñas es entendida como la necesidad de saltar, correr, trepar por el simple placer y reto de hacerlas. La motivación extrínseca son aquellos premios o elogios dados por realizar bien una tarea.

De igual forma la participación sensible de los adultos en el juego infantil puede ser muy benéfica para los niños y niñas. Las investigaciones han sugerido 3 modelos básicos de la participación de los adultos en los juegos de los niños y niñas:

- **Juego paralelo:** implica que un adulto juegue al lado de un niño y niña sin interactuar de manera directa, como cuando cada uno construye su propio objeto con bloques de madera.
- **Juego compartido:** implica que un adulto se una a un niño y niña en el transcurso del juego en el cual el participante mantiene el control. El adulto interactúa con el niño y niña pero sólo provee una guía indirecta a través de preguntas.
- **Juego dirigido:** implica que un adulto enseñe a los niños y niñas nuevas formas de jugar.
- **ACTIVIDAD** La actividad es imprescindible para el desarrollo motor, es decir, es necesario que se practique una actividad para conseguir hacerlo bien. Los niños y niñas criados en ambientes de hacinamiento muestran a menudo un retraso en la adquisición de las habilidades de los músculos grandes. Les falta fuerza, coordinación y flexibilidad al correr, saltar, trepar, equilibrarse y otras acciones.
- **ATENCIÓN** El aprendizaje físico-motor mejora asimismo por medio de la atención.
- **RETROALIMENTACIÓN** La retroalimentación motiva la evolución del aprendizaje de las habilidades motoras y cognitivas. La retroalimentación extrínseca se da en forma de premios (recompensas) o elogio por una tarea bien ejecutada. La retroalimentación intrínseca es un importantísimo factor en la adquisición de habilidades y destrezas. Los niños y niñas se dan cuenta de que existen ciertas consecuencias naturales de sus actos y de que pueden ser más fuertes que la retroalimentación extrínseca arbitraria.

Otras aproximaciones al juego se pueden contemplar:

Russell (1965) Concepción psicológica

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Características y rasgos:

- Actividad
- Generadora de placer
- Finalidad intrínseca en sí misma

Gutton (1973): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal (1996) *Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.*

Elkonin (1980) Concepción etimológica, histórica: “Juego es una variedad de práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque por su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito práctico real”

Características y rasgos:

- Variedad de práctica social.
- Actividad de contenido social, humano.
- Tareas y normas.
- Relaciones sociales.

Navarro (1993) “Actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”.

Características:

- Actividad: acción diferenciada.
- Recreativa: entretenimiento, pasatiempo.
- Natural: juego espontáneo.
- Incertidumbre: se juega para saber qué va a pasar.
- Contexto sociocultural: influencia del medio social-cultural.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando se puede decir que el juego es una actividad esencial del ser humano, que además de generar

placer, facilitar el aprendizaje del ser humano influye en gran medida en la forma de interactuar del ser humano, ya sea en el entorno familiar o social.

#### 6.2.4 La estructura del juego

La clasificación del juego según Piaget (1959) propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos. Casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes)
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1 -4 meses)
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 -8 meses)
- Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 -2 años)
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12-16 meses)
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinación es mentales (18-24 meses)
- El juego simbólico (2-7 años) Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.
- Juego de Reglas (7-12 años) Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 o 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

Clasificación del juego según Jacquin (1958) el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

- Etapa de 3-5 años: Juego de proeza en solitario
- Etapa de 5-6 años: Juego de imitación exacta
- Etapa de 6-7 años: Juego de imitación ficticia
- Etapa de 7-8 años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
- Etapa de 8-9 años: Juegos colectivos ascendente
- Etapa de 10-11 años: Juego en grandes colectivos.

Clasificación del juego según Chateau (1973) para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego. “Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado”.

Juegos no reglados: Se encuentran englobadas en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 o 3 años, en contraste con Piaget donde remarca la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 o 5 años, entre los que se incluyen:

- Juegos funcionales
- Juegos hedonísticos
- Juegos con los nuevos
- Juegos de destrucción (desorden y arrebatos)
- Juegos reglados
- Juegos de imitación
- Juegos de construcción
- Juego de regla arbitraria

Clasificación de los juegos según Cratty (1974) (1979) (1982) en las respectivas obras, centra el análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica. Clasificando los juegos en los siguientes apartados:

- Juegos de memorización
- Juegos de categorización
- Juegos de comunicación del lenguaje
- Juegos de evaluación
- Juegos de resolución de problemas

#### 6.2.5 Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son ambientes creados para que los estudiantes generen un aprendizaje de comprensión, compartimiento, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos colocándose en la posición del otro y a trabajar juntos por alcanzar el un objetivo en común, desde lo anterior, deben aprender obtener triunfos o derrotas en conjunto. Evitando el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, donde el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades y es un mundo diferente que comienza a hacer parte de un todo, con los juegos se puede fomentar el trabajo en equipo, Conocer y fortalecer valores y actitudes que priman en estos. (Vicent, 1983)

Julián Ernesto Valencia (2010) expone que los juego cooperativos “Son propuestas que buscan disminuir la violencia, gracia 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 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 solo a sí mismo sino a los demás; puede ser violentas o no; pueden 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”. (Valencia Mira J. E., 2010)

Pérez (1998) expone la cooperación en los juegos, significa 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 a la persona 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.

Esteves, Mastroni & Paulino (2010) “Los juegos cooperativos tienen características liberadoras que se encuentran en coherencia con el trabajo grupal”, a saber:

- Liberan de la competencia (lo importante es participar)
- Liberan de la eliminación (lo importante es que todos jueguen)
- Liberan para crear (crear = construir, y para construir el aporte de todos es fundamental)
- Liberan de la agresión física (lo importante es eliminar estructuras que requieran la agresión a los demás”).

Es por esto que los juegos tienden a representarse en diversas manifestaciones tales como las expresa la FISC-INTERED (2004) en su libro “JUEGOS COOPERATIVOS DE AYER Y DE HOY” en función de hacer grupos, de la expresión oral, de la expresión corporal y de la motricidad, debido que el objetivo principal de este tipo de juegos es jugar con el otro y no jugar contra el otro, por ende se encuentra que las anteriores dicciones, son parte fundamental para el óptimo desarrollo de los juegos cooperativos.

El juego cooperativo como categoría del juego pedagógico o dirigido que “se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación y la psicología, pueden ser empleados como instrumentos que promuevan conductas sociales positivas (ayudar, cooperar, compartir). Asimismo puede utilizarse como medio para la comunicación, la socialización, la convivencia y la educación, promoviendo valores estimulados en la infancia, el progresivo desarrollo del “YO” social a través de actividades lúdicas-grupales que potencien la integración y la participación grupal escolar y el mejoramiento del ambiente social dentro y fuera de las aulas de clase. (Campo, 2000)

Según Campo (2000, pág. 56) los juegos cooperativos se caracterizan por:

- La participación grupal sin haber, eliminados, ganadores, ni perdedores consistiendo en alcanzar metas grupales.
- La cooperación pues conduce a darse ayuda mutua para contribuir a un fin común, a una meta de grupo.
- La comunicación porque incluye procesos de escucha, dialogar, tomar decisiones y negociar.
- La diversión ya que se trata de interactuar de forma amistosa, constructiva y positiva entre sus compañeros de grupo en forma placentera
- La ficción y creación porque estimula la imaginación para producir o crear algo a través del juego.

En la educación física se ha analizado, con frecuencia, el juego desde su vertiente estructural tratando de buscar las características que lo distinguen de los ejercicios o de establecer clasificaciones en función del grado en que cada actividad posee algunos de los elementos que definen al juego como actividad física organizada. Mientras, se ha reparado menos en que la actividad lúdica sea percibida como tal por los alumnos. Sin embargo, para que una actividad física posea verdadero carácter lúdico ha de reunir una serie de propiedades vinculadas a la percepción que de la situación tienen los participantes. En última instancia podremos hablar de juego cuando, para quién juega, la actividad (Omeñaca & Ruiz, 1999)

- Es fuente de alegría, de júbilo, de placer.
- Constituye un fin en sí misma.
- Se percibe como libremente elegida.
- Implica participación activa.
- Representa un “mundo aparte” que discurre en el ámbito de la recreación.
- Y, sin duda, es difícil de lograr el equilibrio que permite mantener en una actividad motriz la estructura de juego, conseguir que proporcione consecuencias educativas que justifiquen su uso en clase y alcanzar a la vez un sentido auténticamente lúdico.

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

## 6.2.6 Adolescencia

"La adolescencia comprende el periodo de la vida que existe entre los 10 y los 19 años, y la juventud desde los 15 hasta los 24 años. Sin embargo, esto varía según los países, entre ellos Cuba, ya que se considera que a los 21 años el individuo es adulto. Otros aspectos están relacionados con la imputabilidad de las leyes o el inicio de la vida laboral". (GUTIERREZ, 2010)

"La adolescencia está considerada como una de las etapas de mayor estrés para los padres. Los hijos atraviesan un momento difícil, en el que la rebeldía, el inconformismo, la crisis de identidad multiplican los conflictos. La preocupación de los padres por el futuro de sus hijos, su educación, la influencia de sus amigos, que no tomen alcohol, ni drogas ni hagan mal uso del sexo, se añade al propio conflicto generacional". (García, 2015)

Sobre la base de las consideraciones anteriores podemos afirmar que la adolescencia es una etapa que puede marcar negativa o positivamente a la persona dependiendo de la forma en que se maneje y se viva cada experiencia. Además se considera que resulta difícil la vida en esta edad porque en la actualidad se están presentando diferentes problemáticas sociales, que influyen en el comportamiento y el desarrollo de la personalidad de cada individuo. En esta etapa, se presentan también una serie de cambios psicológicos que están relacionados con la transición de los niños y niñas a la adolescencia, y que dificulta las relaciones con los adultos como explica Teresa Artola González (2005) en su libro.

Según la constitución de Colombia (1991), más específicamente la ley 375 del 4 de Julio de 1997, en la cual se establecen las leyes de la Juventud, se puede definir juventud como "el cuerpo social dotado de una considerable influencia en el presente y en el futuro de la sociedad, que puedan asumir responsabilidades y funciones en el progreso de la comunidad". (Congreso de Colombia , 1997)

Expuestas estas características se demuestra como en el contexto poblacional se hace conveniente implementar un programa donde puedan experimentar diferentes acciones para crecer como persona y desenvolverse mejor en contexto social, teniendo un mayor manejo de sus relaciones interpersonales, adquiriendo habilidades de comunicación, valores, comprensión y paciencia, a nivel psicológico, tengan una mejor perspectiva de la vida, donde vean todas sus acciones y las de los demás como positivas, además, con el aprendizaje adquirido en la escuela y el refuerzo de este programa se formen de manera integral. (García, 1995, pág. 26)

"Esta etapa viene siendo la más importante del desarrollo evolutivo del ser humano, tiene la ardua tarea de buscar su identidad para lograr entender el mundo en el que se desenvuelve y así poder encontrar el lugar en el mundo, en este camino se

tropiezan con crisis personales donde desafían, cuestionan y afrontan a la vida y a ellos mismos, para asumir una madurez y crecimiento personal”. (Unicef, 2002)

Crean valores donde se ve reflejado sobre la manera como interpretan el mundo, permiten cuestionar lo espiritual desde la religión, porque todas las personas que están en una sociedad están altamente influenciadas, lo cual permite tomar posiciones respecto a creer o no, también interiorizan su cultura para luego promoverla a otras personas. El adolescente se encuentra con nuevas responsabilidades, sensaciones de independencia, tiene la energía necesaria, son curiosos, creativos, entusiastas, apasionados, imaginativos, fuerza, determinación y son participativos, su aprendizaje es más acelerado que las etapas superiores finalmente tienden a ser adultos atentos y responsables. (Unicef, 2002)

Contrario a lo anterior es ciertas ocasiones el adolescente puede llegar a tener una reacción diferente a la positiva, donde se ve agobiado de una crisis de la cual no puede salir fácilmente, no encuentran su papel en el mundo, comienza con el abuso de drogas, el alcohol, pensamientos depresivos y en muchas ocasiones el suicidio. Los adultos juegan un papel importante en esto, porque en muchas ocasiones son presionados constantemente, sintiéndose confundidos sobre los objetivos de su vida, a medida que va pasando el tiempo esta presión lleva al adolescente a agotarse y así comenzar a frustrarse por sus objetivos no cumplidos, donde el futuro es confuso y el presente peor.

### 6.3 MARCO DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Tabla 1. Marco de antecedentes investigativos				
TITULO	TIPO DE ESTUDIO	POBLACIÓN O MUESTRA	PRINCIPALES CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	FUENTE
CONDUCTAS RELACIONADAS CON EL ACOSO ESCOLAR EN UN INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.	Observacional descriptivo	Alumnos de primero a cuarto de secundaria.	Las conductas de acoso más frecuentes fueron las físicas (87,4%), seguidas de las verbales (75,8%) y el aislamiento (63,7%). Globalmente, el 78,2% reconoció haber realizado algún comportamiento relacionado con el Bullying alguna vez, sin diferencias entre géneros.	(Bartolomé Marsá, y otros, 2008)
FACTORES RELACIONADOS CON EL ACOSO ESCOLAR EN LOS ADOLESCENTES DE BARCELONA ESPAÑA.	Estudio transversal de una muestra representativa.	2,727 estudiantes de 66 centros escolares de secundaria de Barcelona.	Los factores que se asociaron con un incremento de la probabilidad de padecer acoso escolar fueron el estado de ánimo negativo y la conducta violenta, tener mayor edad, el riesgo de consumo de alcohol, el consumo de cannabis e ir a bares y discotecas también se asoció negativamente.	(García Continente, Pérez Giménez, & Nebot Adell, Factores relacionados con el acoso escolar (bullying) en los adolescentes de Barcelona, 2010)
BULLYING UNA APROXIMACIÓN A LA INTERVENCIÓN Y PREVENCIÓN DE ESTE FENÓMENO PARA PROMOVER CONDUCTAS DE SANA CONVIVENCIA EN LOS COLEGIOS DE COLOMBIA	Caracterización	Recolección de los programas asociados al Bullying de igual manera estudios asociados en Colombia.	Buscar estrategias para el desarrollo de habilidades sociales, principios y valores para construir y fortalecer conductas pro-sociales. El acoso escolar cada vez va creciendo de una manera desmedida en los colegios de Colombia, sea por falta de información de los docentes y otros profesionales que trabajan dentro de las instituciones y por supuesto de los padres de familia no es tratado con la debida atención que esto se merece. Se hace referencia a la falta de investigaciones y estudios exploratorios que denoten la importancia del tema y la repercusión que tiene a largo plazo.	(Mantilla Ocampo, Meza Márquez, & Salas Falla, 2009)
ACOSO ESCOLAR EN JÓVENES ESCOLARIZADOS: DIFERENCIAS ENTRE VÍCTIMAS Y AGRESORES.	Estudio transversal en una muestra representativa.	3089 estudiantes de escuelas secundarias (13-18 años) de Barcelona.	Los escolares involucrados en acoso escolar tenían mayor probabilidad de ser chicos y presentar un estado de ánimo negativo con respecto a los no involucrados. Estar involucrado en acoso escolar, con independencia del rol, se asoció a problemas relacionados con la salud, que podrían llegar a derivar en trastornos psicológicos en la edad adulta.	(García Continente, Pérez Giménez, Espelt, & Nebot Adell, 2013)

BULLYING ENTRE ADOLESCENTES ESCOLARES: UNA LECTURA PSICOANALÍTICA DE LA AGRESIVIDAD	Estudio longitudinal	Adolescentes escolares	Es una problemática actual de violencia en las instituciones escolares, donde lleva a estudiantes a la deserción escolar, manifestaciones depresivas, bajo rendimiento académico y en otras ocasiones la muerte.	(Reyes Giraldo, 2013)
PERCEPCIÓN SOBRE BULLYING EN UN COLEGIO PÚBLICO DE PEREIRA IDENTIFICADO EN EL DESCANSO PEDAGÓGICO	Histórico – Hermenéutico.	diferentes grados de básica secundaria	Acoso en actividades de competencia deportiva; se identificó agresión de niñas a causa de peleas por los novios, debido a los cambios que se producen de la niñez a la adolescencia, y personajes bruscos percibidos por los observadores.	(Montaño Garcés , Torres Borja , & Franco Giraldo , 2013)
EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL	Explicativa cuasi-experimental	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	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	(Valencia Mira J. E., 2010)
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES Y DISÓCIALES DE ESCOLARES CON PROBLEMAS DE CONTRAVENCIÓN DEL MANUAL DE CONVIVENCIA	Pre experimental	20 escolares de ambos sexo, de 8 a 12 años de edad, de la zona urbana perteneciente a tres escuelas de Marsella Risaralda	Determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos sobre la conducta pro social y disocial de escolares entre 8 y 12 años de edad con problemas de contravención al manual de convivencia escolar en el municipio de Marsella (Risaralda)	(Beltrán Florez, 2007)
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)	Experimental	40 estudiantes entre 10 y 14 años de ambos géneros de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia).	Determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de quinto grado de primaria de la escuela Manuel Quintero Penilla de Cartago (Colombia).	(Cardona Álvarez & Cubillos Quintero , 2009)
CARACTERIZACIÓN DEL MALTRATO ENTRE IGUALES EN UNA MUESTRA DE COLEGIOS	Descriptiva.	332 escolares con edades entre 12 – 16 años.	La manifestación que caracteriza el maltrato entre iguales, es la del maltrato verbal, con un especial énfasis en la modalidad de poner apodos, le sigue en orden de incidencia, el maltrato físico	(Hoyos Aparicio , &

DE BARRANQUILLA – COLOMBIA			indirecto cuando se trata de esconder cosas; así mismo, el maltrato por exclusión social, ignorar y no dejar participar.	Córdoba , 2005)
PERCEPCIÓN DEL BULLYING EN UN COLEGIO PÚBLICO DE PEREIRA DURANTE EL DESCANSO PEDAGÓGICO – 2013	Fenomenológico	Adolescentes escolares	El Bullying conceptualmente está relacionado con acoso de tipo psicológico, los tipos de Bullying que más se presentan es físico, los lugares donde predomina el Bullying es en descanso y aulas de clase. Los estudiantes que más cuentan las situaciones de Bullying son víctimas y observadores, y lo hacen a docentes y administrativos.	(Ramirez Gutierrez & Giraldo Garcia , 2013)
CARACTERIZACIÓN DE LOS ACTORES DEL BULLYING EN NIÑAS DE GRADO 8º DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PEREIRA	Descriptiva	Se trabaja con estudiantes de grado 8 de género femenino de una Institución Educativa en Pereira.	Caracterizar los actores del Bullying en niñas de grado 8º de una institución educativa en Pereira, determinando la existencia del fenómeno y las posibles formas que se presenten.	(Arcila Mujica , Castaño Chica , & Tamayo Buitrago , 2014)
EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL	Investigación cuasi experimental, controlada no aleatorizada	Escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial de la Fundación Teresita Cárdenas	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.	(Valencia Mira J. E., 2010)
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)	Experimental	40 estudiantes entre 10 y 14 años de ambos géneros de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia)	Los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica importante para disminuir las respuestas agresivas ante diferentes acontecimientos en la vida escolar de los alumnos, además son fuente importante para promover dentro de la escuela formas de vida basadas en la ayuda y la colaboración como medio para el progreso y el bienestar individual y social, promoviendo ambientes escolares sanos.	(Cardona Alvaréz & Cubillos Quintero , 2009)
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES Y DISÓCIALES DE ESCOLARES CON PROBLEMAS DE	Pre experimental	Escolares entre los 8 y 12 años de edad de grados 3º, 4º y 5º de primaria	El programa de juegos cooperativos tuvo un impacto positivo en las conductas sociales de los escolares evidenciándose en los resultados de las diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba a través del Signo. Impulsar proyectos educativos basados en el juego cooperativo para la formación de los escolares en la convivencia, la	(Beltrán Florez, 2007)

CONTRAVENCIÓN AL MANUAL DE CONVIVENCIA			comunicación asertiva, la participación, la solidaridad y el compromiso, en una cultura para la paz	
--	--	--	---	--

## 7. METODOLOGÍA

El proceso de investigación se dividió en 5 pasos:

1. Sensibilización sobre acoso escolar
2. Pre test
3. Elección de grupo control y experimental
4. Firma de consentimiento informado
5. Implementación del programa de juegos cooperativos para la disminución del acoso escolar
6. Post-test

En el primer contacto con la comunidad se realizó una sensibilización en la cual se habló acerca del concepto sobre acoso escolar, los tipos de acoso, los actores que intervienen y las consecuencias que este trae. La jornada de sensibilización se realizó con los cuatro grupos del grado noveno, teniendo para cada grupo 2 horas académicas para cada taller (anexo G).

La actividad que se desarrolló fue una obra de teatro, sobre los tipos de acoso escolar, para esto se dividió el grupo en 5 sub grupos y cada grupo debía interpretar el tipo de acoso escolar que le correspondió. Los tipos de acoso escolar que se interpretaron fueron los siguientes:

- Verbal
- Físico
- Social- relacional
- Psicológico
- Cyberbullying
- Posteriormente se aplicó el pre test a cada grupo, el instrumento utilizado fue: Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás (*Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016*) (ver anexo D)

Para la elección de los grupos de trabajo y control, se utilizó una prueba llamada Kruskal Wallis y se comparó cada grupo con los demás, encontrando que los grupos más comparables fueron 9-1 y 9-3 con una P igual a 0,863, eligiendo a 9-3 como el grupo experimental debido a que es el grupo que más víctimas y victimarios tiene y 9-1 como grupo control.

Luego de elegir el grupo experimental y control se entregó el consentimiento informado del colegio, el individual y el de los acudientes (ver anexo A, B, C), para la iniciación de la aplicación del protocolo.

Una vez firmados los consentimientos informados se inició con la implementación del programa de juegos cooperativos para la disminución del acoso escolar. Se desarrollaron 12 sesiones de trabajo, de la siguiente manera: 2 horas académicas por sesión (90 minutos), dos veces a la semana, durante seis semanas. Las sesiones se llevaron a cabo los días martes en las 2 primeras horas de clases y los días viernes en la segunda y tercera hora de clase. Las asignaturas que se reemplazaron por las sesiones de trabajo fueron, educación física y educación artística.

Cada sesión estaba dividida en 4 fases:

1. Sintonización
2. Introducción
3. Actividad central
4. Cierre de sesión

El programa de intervención se diseñó teniendo en cuenta los siguientes ejes temáticos propuestos y validados por Garaigordobil en la disminución de la violencia en los centros escolares a partir de juegos cooperativos:

1. Auto conocimiento – auto concepto
2. Comunicación intragrupo
3. Expresión y comprensión de sentimientos
4. Relaciones de ayuda y cooperación
5. Percepciones y estereotipos
6. Discriminación y etnocentrismo
7. Resolución de conflictos (ver anexo H)

Así mismo se tuvieron en cuenta los lineamientos transversales señalados por Stan Davis en su libro “Crecer sin miedo” (2008) el cual señala los siguientes planteamiento a tener en cuenta en toda intervención frente al acoso escolar.

- Establecer conductas de respeto claramente definidas
- Establecer sanciones o consecuencias contextualizadas
- Mantener tono emocional positivo entre adultos y jóvenes
- Reconocer las acciones positivas
- Crear oportunidades organizadas para que los jóvenes reflexionen sobre sus acciones
- Trabajar en conductas pro sociales
- Proteger a las víctimas y a los observadores del acoso repetitivo o relatoría.
- Ayudar a la víctima a revertir el sentimiento de culpa
- Ayudar a la víctima a tener redes sociales de apoyo

- Reconocer y construir a partir de fortalezas y logros.

Durante todo el proceso se realizaron diarios de campo con el fin de hacer un análisis cualitativo a los datos encontrados, por último se aplicó el post test al grupo 9-1 (control) y 9-3 (experimental).

## 7.1 TIPO, DISEÑO E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

La presente es una investigación de tipo empírico-analítica, con un proceso metodológico de investigación de tipo explicativo cuasi experimental, con el siguiente esquema:

Grupo experimental

Ge1: X1 Y X2

Grupo control

Gc1: X1 Y X2

Dónde:

- Ge = grupo experimental (intervenido)
- Gc = grupo control (en espera)
- X1 = Pre-prueba (primera medición)
- Y = Estímulo experimental
- X2 = pos-prueba (segunda medición)

### 7.1.1. Hipótesis de investigación

Un Programa de juegos cooperativos, disminuye el acoso escolar en jóvenes de grado noveno de un colegio público de Pereira.

### 7.1.2. Hipótesis nula

Un Programa de juegos cooperativos, No disminuye el acoso escolar en jóvenes de un colegio público de Pereira.

## 7.2 POBLACIÓN

51 Jóvenes de grado noveno, de un colegio público de Pereira, en el cual se tomó un grupo de trabajo y un grupo de control.

La técnica de muestreo que se empleo fue la totalidad de los estudiantes de grado 9-1 y 9-3 de un colegio público de Pereira, que firmaron consentimiento informado y diligenciaron el pre test y el pos test de la investigación.

### 7.2.1. Criterios De Inclusión

- Pertenecer al colegio seleccionado que haya firmado el consentimiento
- Aceptar participar en el programa: que padres e hijos hayan firmado los consentimientos informados.
- Cumplir con el grado de escolaridad propuesto para esta investigación o sea al grado noveno.

### 7.2.2. Criterios De Exclusión

- Que hayan faltado a la pre prueba o a la post prueba.
- No participar en el 80% de las sesiones.

## 7.3 VARIABLES

### 7.3.1 Variable independiente

#### Programa de JUEGOS COOPERATIVOS

En los juegos cooperativos se desarrolló una metodología lúdica y participativa, donde los estudiantes iniciaron el proceso partiendo del auto-concepto, conociendo sus fortalezas y debilidades para posteriormente poner en juego todas sus capacidades y complementarlas con las de sus compañeros.

Cada sesión de trabajo se desarrolló con diferentes actividades que fortalecieron la autoestima, la comunicación, las actitudes de convivencia y el trabajo en equipo,

teniendo en cuenta los ejes temáticos propuestos por Garaigordobil y llevando una secuencia lógica entre cada una de las sesiones.

Las sesiones se desarrollaron durante 1 hora y 50 minutos, donde se incluyeron actividades de sintonización, actividades intencionadas y evaluación del proceso y/o retroalimentación.

### 7.3.2 Variable dependiente

La intimidación es una forma de interacción social -no necesariamente duradera- en la que un individuo más dominante (el agresor) exhibe un comportamiento agresivo que pretende y de hecho logra, causar angustia a un individuo menos dominante (la víctima). El comportamiento agresivo puede tomar la forma de un ataque físico y/o verbal directo o indirecto. En la interacción, pueden participar más de un agresor y más de una víctima. (Davis & Davis, 2008, pág. 12)

El acoso escolar se mide mediante escalas o cuestionarios, como el de Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016 utilizado en el presente estudio.

La convivencia es una forma de interacción humana que genera bienestar consigo mismo, los compañeros y el entorno en general, e implica la resolución pacífica de los conflictos.

## 7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

El instrumento fue: Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás (Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016) (ANEXO D).

### 7.4.1. Validez del instrumento

Se usó el Cuestionario Para Mejorar El Conocimiento Sobre Uno Mismo Y Sobre Las Relaciones Con Los Demás, fue elaborada con base en los principios propuestos por (Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016), Para adaptar al lenguaje de los estudiantes, en el instrumento se realizaron algunos cambios, uno de ellos fue preguntar tuteando, además se agregaron las preguntas de Cyberbullying y de los observadores, posteriormente se sometió a juicio de expertos en el tema y se realizó una prueba piloto con jóvenes que cumplían las mismas características de la población objeto con el fin de dar validez. (Ver anexo D)

Es importante saber que en el proceso de pilotaje, se aplicaron 2 pruebas piloto, en la primera fue utilizada el cuestionario sobre intimidación y maltrato entre iguales diseñado por Ortega, R., Mora-Merchán, J.A. y Mora, j. luego de aplicarlo con los estudiantes se decidió que no se iba a utilizar porque las preguntas eran con variables intervinientes de orden relacionales.

En la segunda prueba piloto fue aplicado el cuestionario de (Collell y Escude, adaptada por cano 2016) y fue aplicado a 5 jóvenes futbolistas de la categoría 2000 de una escuela de futbol de Dosquebradas, los jóvenes eran del género masculino y femenino y se encontraban en un rango de edad entre los 14 y 15 años. El proceso de aplicación de la prueba piloto se llevó a cabo en un espacio cerrado del complejo deportivo donde entrenaban los jóvenes. Antes de que los jóvenes respondieran la encuesta se les aclaro que las respuestas iban a ser confidenciales, que no debían poner su nombre y que si no entendían una pregunta, propusieran la forma correcta y entendible.

Con esta prueba se buscó comprobar que las preguntas del instrumento estuvieran acorde a la población y en el mismo sentido determinar qué preguntas no fueron entendidas por los jóvenes.

El instrumento fue analizado por los docentes Margarita María Cano Echeverri y Gerardo Tamayo.

#### 7.4.2. Diarios De Campo

Los diarios de campo, en este caso sirvieron para la realización del análisis cualitativo de los cambios encontrados en el acoso escolar. (Anexo F).

#### 7.4.3 Evaluación de bioética

Según la clasificación de riesgo presente en la resolución 8430 para investigaciones con personas, la presente se consideró de riesgo mínimo, ya que se realizó una prueba psicológica acerca del conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás, junto con la aplicación de un programa de juegos cooperativos que facilito la libre expresión a través del juego.

Los investigadores, tuvieron en cuenta el consentimiento informado escrito a los Acudientes y consentimiento escrito con las personas que participaron en el programa de Juegos cooperativos, donde se expuso el interés de participar en la

investigación. Así mismo se pone en evidencia la hoja de vida del grupo de investigación (anexo F) y la del investigador principal. (Anexo E)

## 7.5 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS

### 7.6.1 De generación de conocimiento o desarrollo tecnológico.

Tabla 2. Generación de conocimiento o desarrollo tecnológico.		
PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Generación de nuevo conocimiento	Artículo de investigación en revista B, C o D	Comunidades científicas en Recreación y Grupo "Cultura de la Salud" FACIES UTP.
Formación de talento humano en ciencia, tecnología o innovación	Trabajo de grado de pregrado	Los profesionales en formación y las instituciones educativas
	Proyecto de extensión y responsabilidad social	Contexto escolar de Pereira
Un documento escrito con la información de base para la realización de la investigación con sus análisis finales.	Investigación realizada y socializada.	Comunidades científicas en Recreación y Grupo "Cultura de la Salud" FACIES UTP.

### 7.6.2 De fortalecimiento de la capacidad científica nacional.

Tabla 3. Fortalecimiento de la capacidad científica nacional.		
PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Formación de estudiantes del programa Ciencias del Deporte y la Recreación en investigación.	Estudiantes participantes.	Estudiantes y la UTP
Mayor consolidación de la línea de investigación en Recreación y Psicoterapéutica.	Nueva investigación realizada en la línea.	La línea y la UTP

### 7.6.3 De apropiación social del conocimiento.

Tabla 4. Apropiación social del conocimiento.

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Exposición "INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016"	Presentación en diapositivas. Protocolo, Estrategia de juegos cooperativos para la disminución del acoso escolar	Comunidad interesada.

#### 7.6.4 Impactos esperados

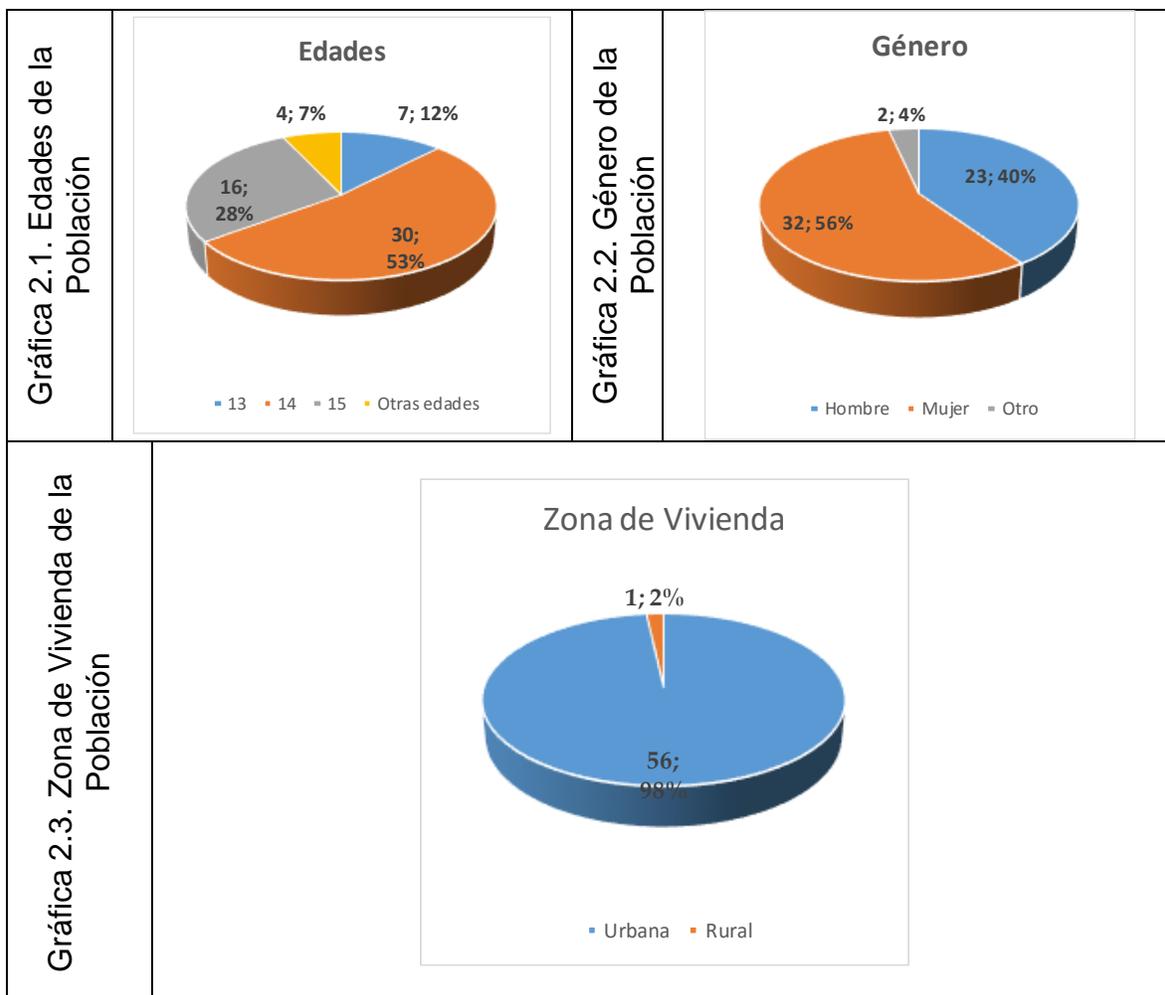
Tabla 5. Impactos esperados.

IMPACTO ESPERADO	PLAZO	INDICADOR	SUPUESTOS
Atención eficaz de los problemas de convivencia entre los estudiantes que hacen parte de la investigación.	Corto	Personas atendidas con este nuevo programa	La investigación muestra la eficacia de las técnicas.
Conocer la eficacia del protocolo de trabajo en el acoso escolar de adolescentes de 9 grado de un colegio público de Pereira	Corto	Resultado del análisis de los datos recolectados en pre y pos prueba.	PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR, mejora La convivencia y las relaciones interpersonales.
Posicionamiento del semillero en Recreación de la Línea y Grupo de investigación en cultura de la salud.	Mediano	Reconocimiento de organizaciones internacionales	La UTP continuará apoyando la Línea de Investigación.

## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

### 8.1. ANÁLISIS UNIVARIADO

#### 8.1.1. Datos Demográficos

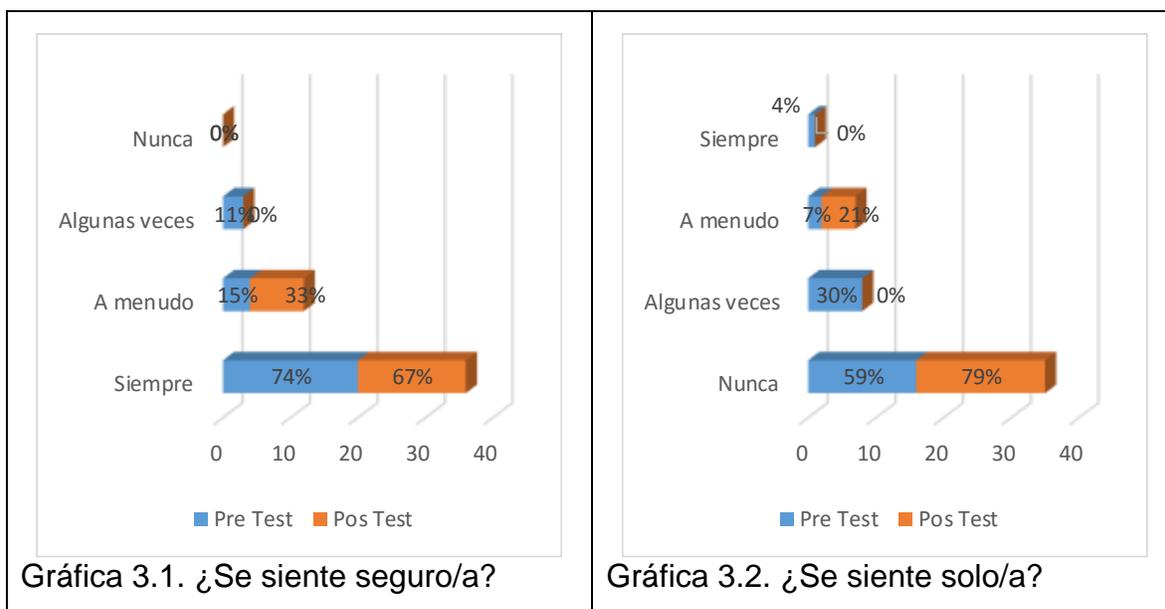


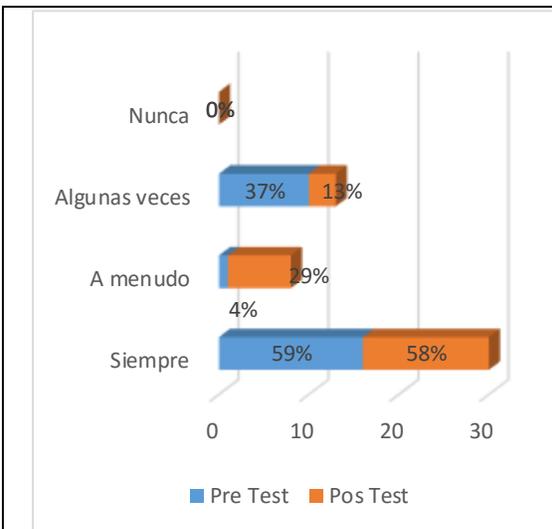
El 93% de los participantes correspondieron a las edades de 13, 14 y 15 años encontrándose la mayoría ubicados en la edad de 14 y 15 años, lo cual concuerda con lo planteado por el Ministerio de Educación Nacional que estipula que la básica secundaria comprende 4 grados (de sexto a noveno), desde los 12 hasta los 15 años de edad. (Ministerio de Educación Nacional, 2009)

Un poco más de mitad (56%) se identificaron como hombres, un poco menos de la mitad como mujeres (40%), mientras que un 4% restante se identificó con la variable de género “otro”. En la presente investigación se consideró como variable el género “otro” pues en algunas referencias se ubica la homofobia como un determinante para el acoso escolar. Así, Davis expone que otros grupos de estudiantes propensos a ser intimidados son los muchachos homosexuales o las lesbianas, y aquellos que se perciben por fuera de una definición muy reduccionista de masculinidad o feminidad. (2008, p. 13)

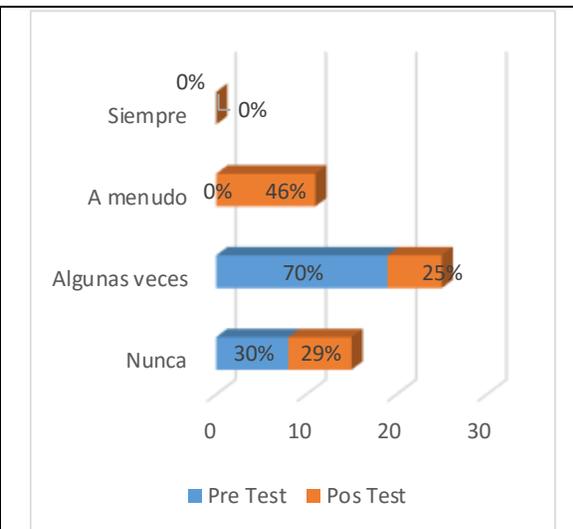
Se muestra que casi todos los participantes (98%) indicaron que pertenecen a la zona urbana. El colegio se encuentra ubicado en el centro de la ciudad, lo que posibilita que la mayoría de los estudiantes estén referenciando ser de zona urbana.

### 8.1.2. Convivencia

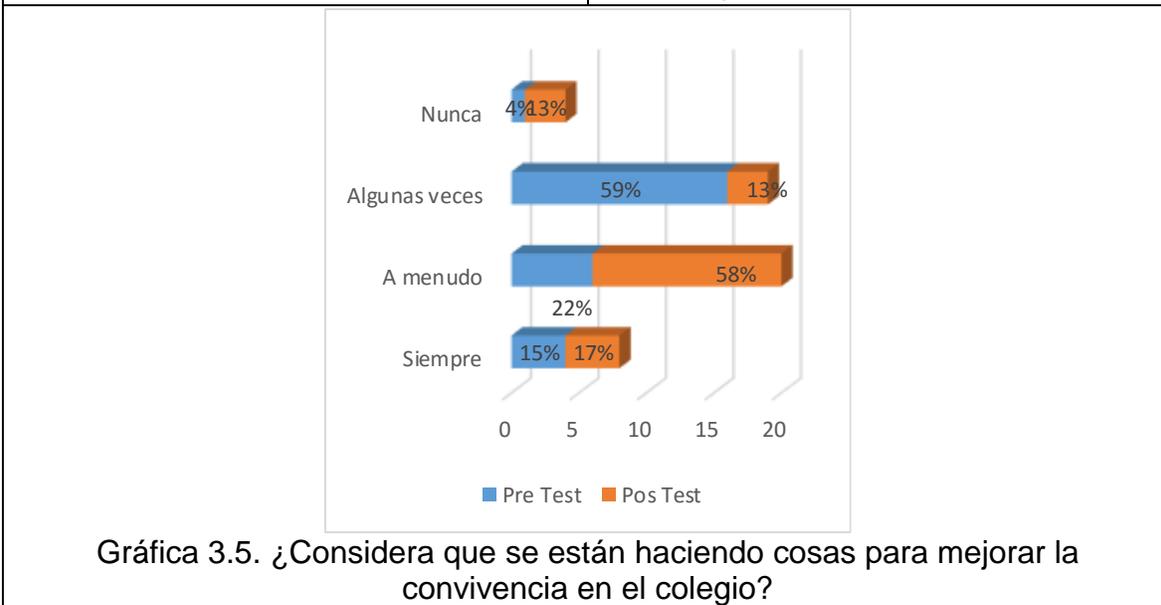




Gráfica 3.3. ¿Le gusta salir al patio de recreo?.



Gráfica 3.4. ¿Piensa que algunos/as de sus compañeros/as le odian?



Gráfica 3.5. ¿Considera que se están haciendo cosas para mejorar la convivencia en el colegio?

A la pregunta **¿Se siente seguro/a?**, los estudiantes intervenidos mostraron una disminución en la variable “siempre” del 74% al 67%. Es necesario resaltar que muchos estudiantes pertenecen a un contexto violento, esto puede influir en la forma en que los estudiantes se sienten en el entorno escolar. Así el acoso escolar es solo uno de los actos violentos que se puede presentar durante el desarrollo de individuo, por eso es necesario que los niños crezcan en ambientes en los cuales puedan recibir tanto cariño y seguridad que adquieran una visión del mundo en la cual puedan esperar que haya quienes se van a preocupar por ellos y en la cual los demás no necesariamente van a hacerles daño. (Chaux, 2003, pág. 53)

De lo anterior también se debe resaltar que a través de las sesiones de juegos cooperativos se buscó generar confianza entre los participantes.

Se aumentó en un 20% el porcentaje de estudiantes que afirman **nunca sentirse solos**. Por lo tanto, puede decirse que los participantes aumentaron su grado de confianza en el otro, aunque el grupo no se hubiese consolidado como uno solo, es decir, quizás los subgrupos dentro del grupo fortalecieron sus lazos. Pérez (1998) expone al respecto que la cooperación en los juegos da lugar a ser protagonistas en procesos de cambio para mejorar la calidad de vida en relación 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 que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito, miedo al fracaso, angustia y frustración, ya que son determinantes del resultado.

Se nota una disminución del 24% en la variable “algunas veces” y un aumento del 25% en “A menudo”, frente a la pregunta: **¿Le gusta salir al patio de recreo?**, es decir, que los individuos mejoraron la frecuencia con la que les gusta visitar el patio, aquel lugar donde se encuentran con más estudiantes y están expuestos a la interacción con otros.

**¿Piensa que algunos/as de sus compañeros/as le odian?**, “A menudo” respondió casi la mitad de los estudiantes intervenidos, con un aumento del 46% en esta variable. Algunos estudiantes no se preguntan frecuentemente **¿Cómo es mi actitud frente a los demás?**, este poco conocimiento de sí mismo se ve reflejado en la autoestima del mismo, así, el individuo no se da cuenta de que él mismo está generando una brecha relacional frente a sus compañeros debido a su actitud. También, en muchos casos el individuo percibe lo que dice un acosador, como algo negativo de sí mismo que debe cambiar, esto debido a su baja autoestima.

El afectado por el acoso pierde la autoestima y la aceptación social (Porhola & Kinney, 2010), lo que genera un círculo vicioso, es decir la víctima llama a ser agredida con sus gestos y actitud; como argumento de lo anterior, las víctimas provocativas manifiestan un perfil de conducta hiperreactivo y emocionalmente inestable. (Gómez Sanabria et al., 2007)

Aun, con el argumento anterior no se debe caer en el error de echarle toda la culpa a la víctima, ni de concentrarse en sus características para justificar que esta sea agredida; mas bien, se debe pensar en pro de una solución integral que identifique todas estas variables del ser humano para intervenir desde varios ángulos el círculo negativo que rodea el acto del acoso escolar.

Un 13% del pos test en comparación con un 4% del pre test, dijeron que **nunca se hacen cosas para mejorar la convivencia en el colegio**, no obstante, la variable “a menudo” aumento de un 22 a un 58%. Lo cual es positivo ya que principalmente

para las víctimas es importante saber que tienen un entorno social que los apoya y que permiten el desarrollo de programas para sentirse menos vulnerables, sin embargo es importante identificar los estudiantes que manifiestan que no se hace nada por mejorar la convivencia, pues en muchas ocasiones los colegios suelen tener una gama amplia de problemáticas sociales, que no solo vienen de la interacción en el colegio, sino también, del contexto en el que se desarrollan los estudiantes y que permeabiliza esa interacción, así, muchos colegios realizan programas para tratar o contrarrestar sus diferentes problemáticas, sin embargo, hay situaciones que tienen prioridad sobre otras, por ejemplo, el consumo de drogas y el acoso sexual suelen tener prioridad sobre el acoso escolar.

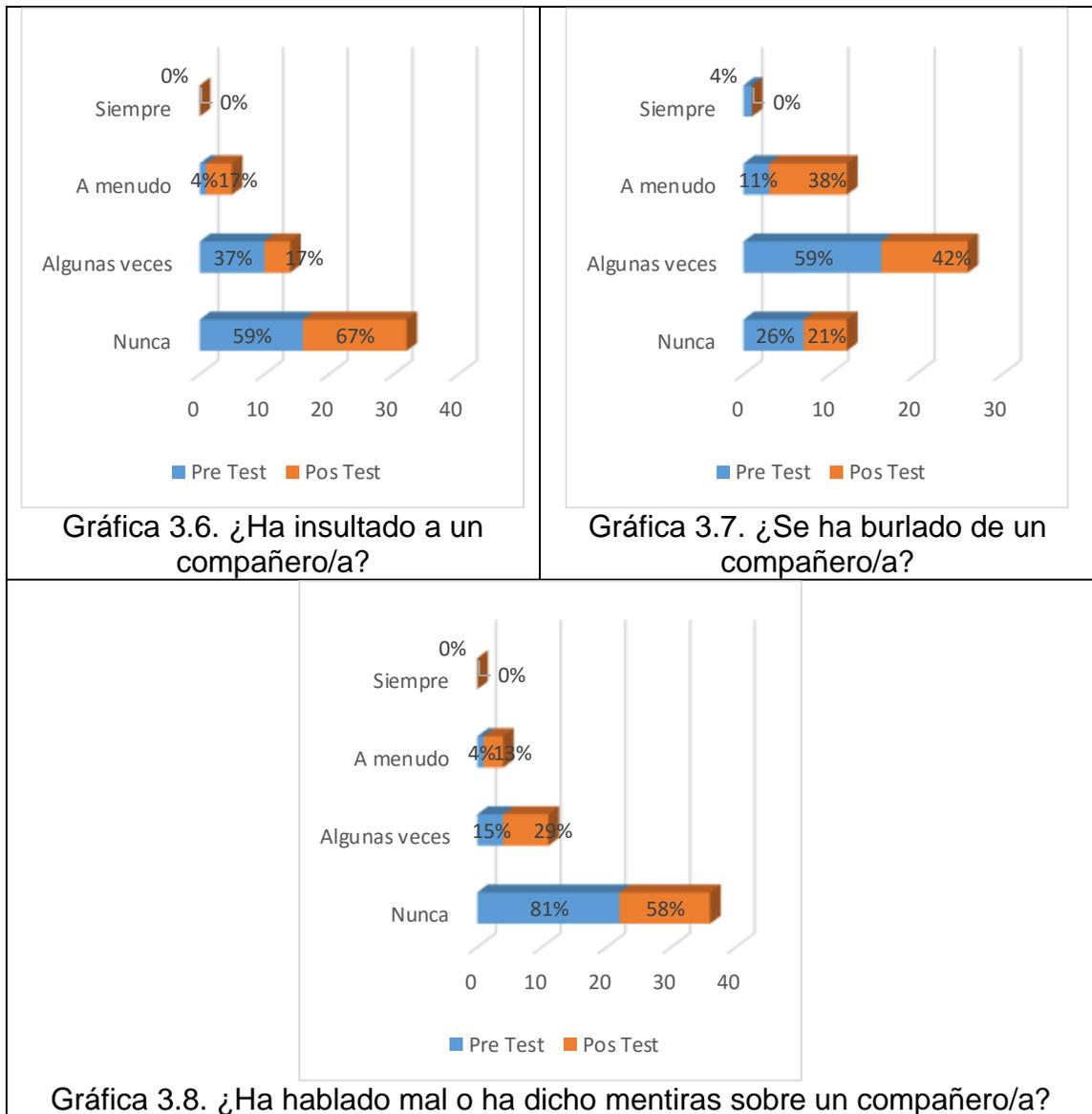
Cuando los estudiantes no perciben los programas que realiza el colegio para mejorar o dar solución a esas problemáticas, puede deberse, a que muchas veces esos programas se hacen a través de currículos ocultos, o se realizan de manera voluntaria y extracurricular, o bien, solo se intervienen los grupos que la dirección del colegio perciba tienen prioridad por su nivel de riesgo.

Sin embargo, es necesario hacer que los estudiantes perciban estos programas, ya que como lo expone Davis, citando a Garbarino (1999) en *Lost Boys*:

“Una base importante para la capacidad de recuperación de un individuo es el apoyo social de personas e instituciones externas a la familia. El apoyo social tiene al menos dos dimensiones distintas. La primera es el papel que juega en hacer que el individuo se sienta conectado con la gente más allá de los confines de la familia. La segunda es su papel en la promoción del comportamiento pro social.

Los niños que viven en familias disfuncionales pueden no tener a dónde recurrir para recibir mensajes positivos de sí mismos y aprender los valores básicos. Las escuelas son potencialmente el lugar para brindar el abrazo cálido y firme que necesita una juventud en riesgo”. (2008, pp. 7-8)

### 8.1.3. Acoso Verbal en el Agresor



Hubo una diferencia positiva de 8% entre el pre test y pos test en la variable “Nunca” con respecto a si habían **insultado a un compañero/a**, mientras que para la variable “A menudo” la diferencia fue negativa, pues se incrementó en un 13%.

Estas diferencias, algo incoherentes, ya que mejoró cerca de uno de diez y empero cerca de uno de diez, se pueden explicar por la forma de ser de un adolescente según (García, 1995, pág. 26):

“Es creativo, dinámico, inmensamente perceptivo, espontáneo; dice las cosas como las vive, es abierto; a veces complicado y rebelde con la autoridad y la norma...”

Respecto a lo anterior también se debe resaltar:

“Las personas tienen diferentes formas de comportarse: pueden mejorar o empeorar, no solo a sí mismos, también a los demás; pueden ser violentas o no; pueden 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”. (Valencia Mira J. E., 2010)

Es decir que, el acto de un individuo mejore o empeore depende de su voluntad propia y del contexto (lugar de residencia y hogar) en que se desarrolle. Se puede decir entonces que lo anterior junto con el lenguaje percibido de los diferentes géneros musicales de moda y los programas de televisión con violencia influye en gran medida en la forma como los individuos se expresan frente a los demás.

Davis (2008, p. 18) cita al psicólogo L. Rowel Huesmann, quien publicó un estudio de 15 años, sobre los efectos de la televisión en la juventud y sostiene que la violencia en televisión, especialmente cuando es utilizada por héroes carismáticos, les muestra a los jóvenes que esa es una manera adecuada de manejar algunas situaciones.

En el pos test, 8 de cada 10 estudiantes dijeron **haberse burlado de un compañero/a** con un aumento del 27% en la variable “A menudo”. La risa se ha relacionado con efectos benéficos sobre la salud:

“Los profesionales de la salud reconocen cada vez más la importancia de la medicina de la risa como una estrategia, entre otras, para neutralizar el estrés, reducir el dolor, estimular el sistema inmunitario y promover el bienestar en ellos mismos y en sus pacientes”. (Mora Ripoll & García Roderer , 2008)

Sin embargo, cuando se trata de burlas, esta risa se convierte en algo ofensivo para el sujeto de burla:

En un estudio realizado en Kansas, la burla interpretada como negativa hacia sentirse ofendidos y enojados a los niños, su tendencia era a reaccionar en forma negativa, buscando agresivamente vengarse del burlador. Este tipo de interpretación y reacción lleva a un círculo vicioso donde el niño que interpreta negativamente la burla y responde negativamente a ella, se ve objeto de nuevas burlas y así aumenta su agresión. (ÁNGELES, 2008)

Teniendo lo anterior, en la presente no se aclaró que una burla podía ser de dos tipos como lo señala el estudio anterior: “burlas antisociales u hostiles, que son

aquellas que apuntan a dañar al otro y las burlas o bromas amistosas que llevan implícito el chiste compartido”. Por esto, muchas de las burlas que se consideran aumentaron, pueden haber sido de tipo amistosas. Sin embargo, es necesario trabajar en la mejora de la interpretación-percepción que tiene la víctima sobre las burlas de los demás buscando elevar su autoestima. Como también trabajar en el auto regulación del agresor frente a los demás. Un argumento más de lo anterior es Albert Ellis y una generación de terapeutas cognitivos, que, dedicados a estudiar el comportamiento humano, dicen que lo que creemos de nosotros mismos afecta la manera como nos sentimos y lo que hacemos. (Davis & Davis, 2008)

En el pos test, un poco menos de la mitad (42%) contestaron que **habían hablado mal o ha dicho mentiras sobre un compañero/a**, mientras que en el pre test menos de la mitad de la mitad (19%) dijeron haberlo hecho. Lo que significa un aumento negativo y por ende un aspecto al cual se le debe prestar atención, y al cual se le deben indagar sus causas.

Tal vez uno de los factores más significativos para el comportamiento de los jóvenes es el ejemplo que reciben de los adultos a través de las diferentes interacciones con su entorno (presencial o a través de la televisión y los diferentes medios de comunicación).

Así, muchos adultos y medios de comunicación suelen tener una actitud crítica, la cual es polo opuesto de una actitud crítica, es decir, lo que se conoce como crítica destructiva y constructiva respectivamente.

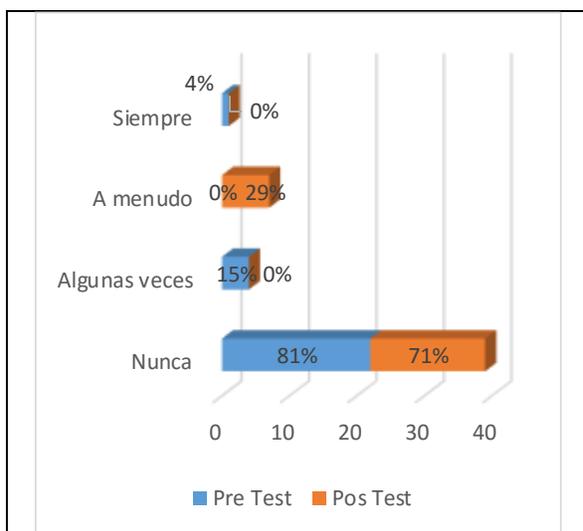
“La diferencia entre la crítica destructiva y la constructiva, es que esta última demuestra respeto, tiene intención de ayudar y provocar un cambio positivo, y las destructivas, no aportan información interesante y positiva y no se puede aprender de ellas, suelen emitirlas personas con baja autoestima e inseguras para salir obtener la atención e importancia anhelada.” (Balanzat, 2015)

Las críticas destructivas vienen de personas que hablan mal o dicen mentiras sobre otros. Pero, para entender la función que tiene el ejemplo de los adultos en el niño o joven, es objetivo comprender que significa “socialización”:

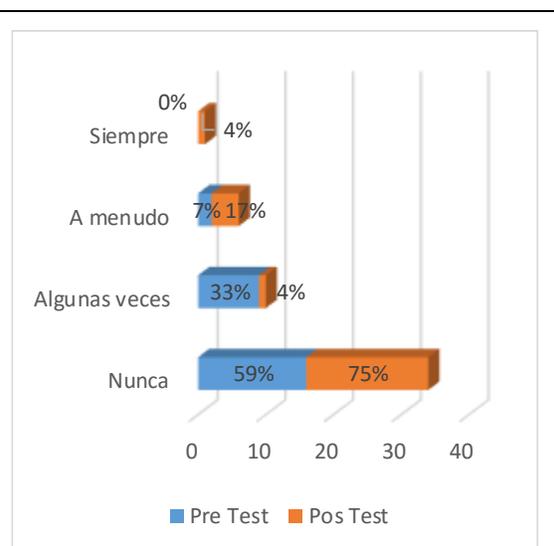
“Es el proceso por el cual se aprende a ser miembro de la sociedad, implica en lo esencial la adopción de una cultura común y tiene como resultado la interiorización de normas, costumbres, creencias y valores, gracias a los cuales el individuo puede relacionarse con los demás miembros de la sociedad”. (Sescovich Rojas, 2016)

En el proceso de socialización se encuentra la etapa de socialización primaria, que se denomina así porque es una etapa en la cual los agentes socializadores son esencialmente los grupos de carácter primario; el comienzo natural del proceso de socialización para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar. (Sescovich Rojas, 2016)

#### 8.1.4. Acoso Físico en el Agresor



Gráfica 3.9. ¿Ha cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de un compañero/a?



Gráfica 3.10. ¿Le ha pegado o empujado a un compañero/a?

**¿Ha cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de un compañero/a?**, casi una tercera parte (29%) de los participantes respondió si en el pos test, en comparación con una quinta parte (19%) que dijo si en el pre test.

Frente a esta problemática él (Colegio Ecuatoriano Español América Latina, 2015), propone que la causa de esto puede ser debida a necesidades o impulsos mucho más fuertes que se imponen a los conceptos morales en desarrollo, entre ellos:

- Necesidades no satisfechas.
- Estado de fragilidad, como señal de conflictos afectivos-emocionales.
- Por necesidad de ser aceptados por el grupo.
- En niños con carencia afectiva para llamar la atención de los padres y madres u otros adultos.
- Exceso de libertad, lo que le hará pensar que puede tener todo lo que desea.
- Dificultades económicas en la familia, el niño percibe la diferencia entre lo que tiene él y sus amigos o compañeros. Al niño le atraen poderosamente los objetos que tienen sus pares.

La entidad anterior también propone prevenir este tipo de conductas a través de las siguientes medidas, entre otras:

- El seguimiento grupal da un acercamiento para identificar las características y las interacciones que se van dando entre sus miembros y las necesidades individuales.

- En caso de ser necesario trabajar individualmente orientando a la familia según las necesidades detectadas.
- No estigmatizar al niño o niña, no culpabilizarlo y buscar las causas que lo inducen a esta conducta.
- Cuando no se sabe qué persona lo ha hecho, el trabajo grupal en muchas ocasiones permite que los objetos aparezcan en el aula o en otro espacio, demostrando que el niño o niña comprendió la situación y enmendó su falta.
- Crear relaciones basadas en la confianza y el respeto.
- Ningún niño o niña, en su proceso formativo, está libre de cometer errores y todos los adultos como educadores deben protegerlo y formarlo.
- La primera medida de prevención en el hogar es dialogar sobre el tema en familia, incluirlo en el respeto al otro y por ende a sus cosas.
- Educar con el ejemplo.

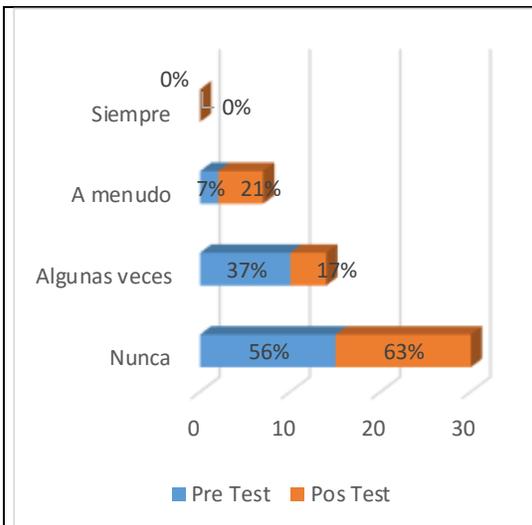
Una diferencia de incremento del 16% se notó del pre test al pos test en la opción de respuesta “Nunca” a la pregunta: **¿le ha pegado o empujado a un compañero/a?**

La seguridad del otro fue quizás uno de los aspectos que más se recalcó a los participantes durante el desarrollo de las sesiones de juegos cooperativos, entendidos como propuestas que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad y tolerancia; y buscan, según lo expone (Pérez, 1998) :

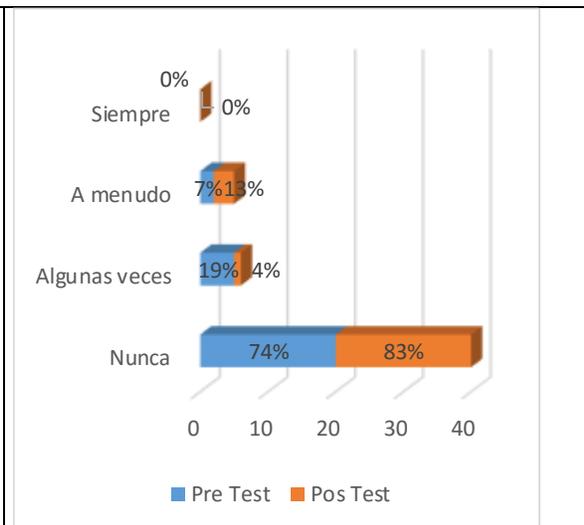
- a) Disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos,
- b) Facilitar el encuentro con los otros y la participación de todos;
- c) Llevar a las personas a jugar con otros y no contra otros para superar desafíos u obstáculos.

Entonces, una reiteración verbal sobre cómo debe ser una conducta, apoyada en el ejemplo puede contribuir a moldear la conducta errónea.

### 8.1.5. Acoso social-relacional en el Agresor



Gráfica 3.11. ¿Ha ignorado a un compañero/a en alguna actividad o no le ha puesto ninguna atención?



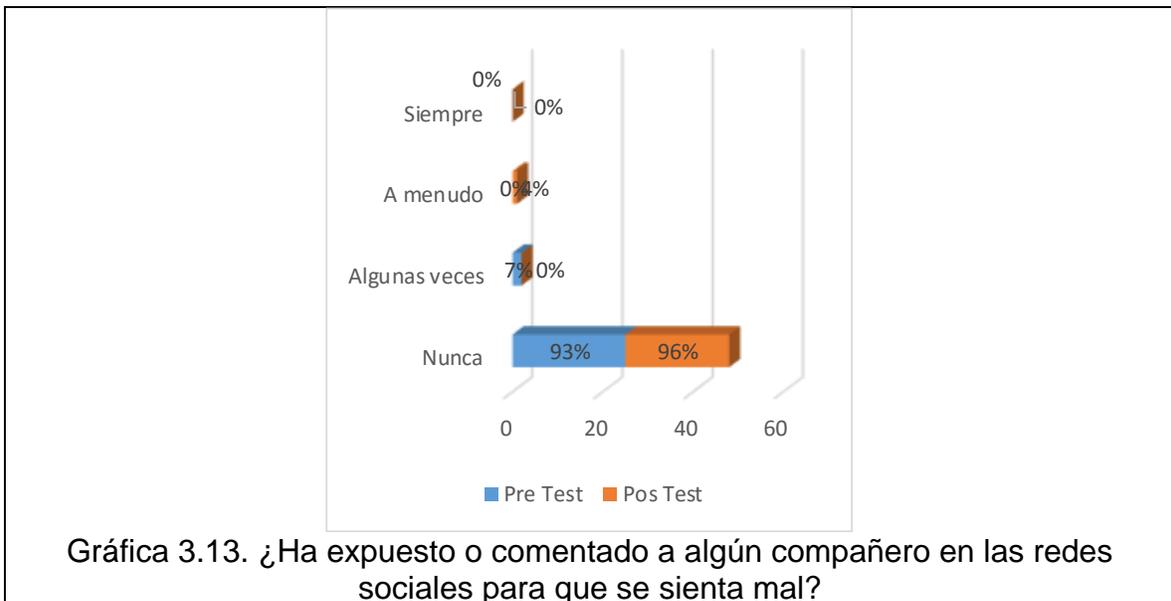
Gráfica 3.12. ¿Ha excluido o impedido que un compañero/a participe en una actividad?

Mientras que en el pre test un 56% de los participantes afirmaron nunca **haber ignorado a un compañero/a en una actividad**, en el pos test un 63% dijo también nunca haberlo hecho con una ganancia de un 7%.

Aproximadamente 7 de cada 10 (74%) estudiantes dijeron nunca **haber excluido o impedido que un compañero/a participe en una actividad** durante el pre test. Después de la intervención cerca de 8 de cada 10 (83%) dijeron nunca a lo anterior.

Se muestra una mejora en los agresores respecto a la exclusión social, lo que concuerda con los objetivos de los juegos cooperativos planteados por (Pérez, 1998), entre los que se encuentran facilitar el encuentro con los otros y la participación de todos; y llevar a las personas a jugar con otros y no contra otros.

### 8.1.6. Cyberbullying en el Agresor



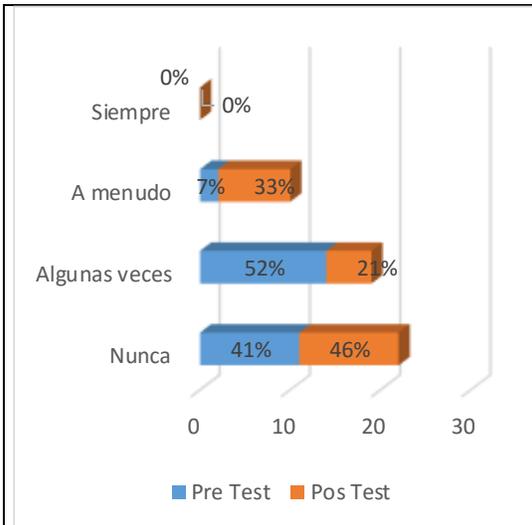
**¿Ha expuesto o comentado a algún compañero en las redes sociales para que se sienta mal?**, Con un incremento de 3% del pre test al pos test, la mayoría de participantes respondieron “Nunca”.

El cyberbullying representa una permeabilidad del acoso y la agresión en otros espacios diferentes al ámbito escolar, y aunque durante esta investigación no obtuvo resultados negativos, debido a que tal vez muchos estudiantes no tienen facilidad de acceder a redes sociales por el costo de las nuevas tecnologías, es un aspecto al que se le debe prestar atención y prevención.

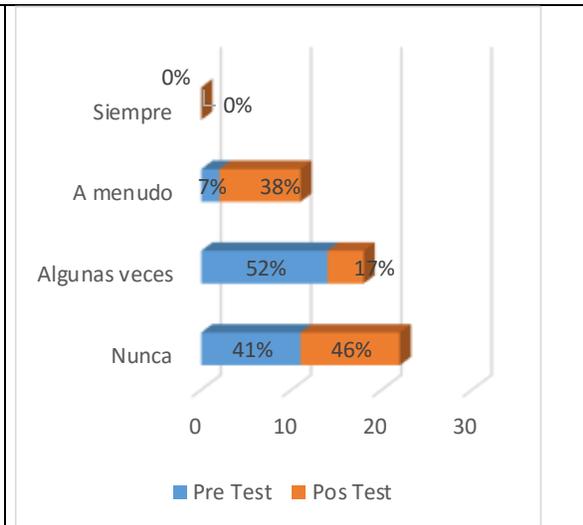
Durán cita a Grillo & Esquivel (2013, págs. 9,2):

“La violencia que experimenta la población adolescente en el ciberespacio no representa un nuevo tipo de violencia, sino un traslado de manifestaciones existentes en su entorno físico al contexto virtual, donde adquiere una dimensión distinta en términos de alcance y potencial de daño... Esto propicia una fuerte orientación al desinterés y falta de sensibilización frente al otro que, amparados en el anonimato, pueden generar acciones violentas que se reflejan en la convivencia escolar. En este marco el posibilitar la convivencia pacífica se constituye hoy más que nunca, en una demanda fundamental para el sistema educativo.”

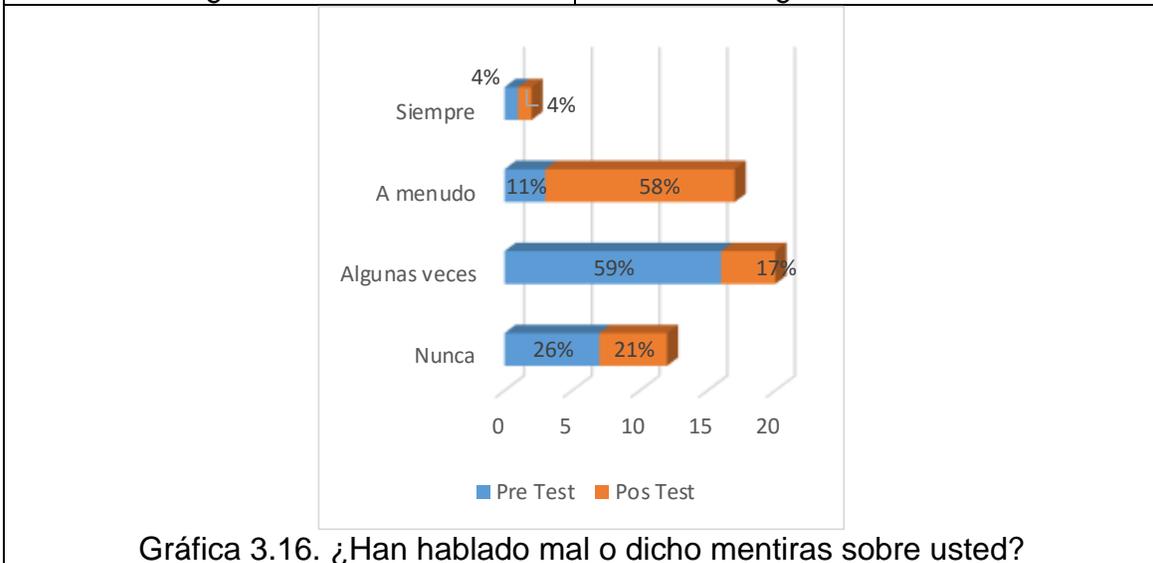
### 8.1.7. Acoso Verbal en la Víctima



Gráfica 3.14. ¿Le han insultado?



Gráfica 3.15. ¿Se han burlado de usted?



Gráfica 3.16. ¿Han hablado mal o dicho mentiras sobre usted?

Teniendo que 41 de 100 participantes dijeron nunca haber recibido un **insulto** antes de la intervención, se nota que después de esta, 46 de 100 dijeron lo mismo. Lo cual indica un cambio positivo frente al trato verbal entre escolares, ahora bien si los estudiantes no tienen consciencia de si sus actos están bien o mal pueden resultar normales para ellos como lo indica Davis Stan y Davis Julia en el libro de “crecer sin miedo” (2008, pág. 30) Partiendo de esta idea se podría decir que al tener consciencia de que es el acoso escolar y que actos están calificados como ofensivos frente a un compañero, se modificaron los actos agresivos, como se presenta en este caso.

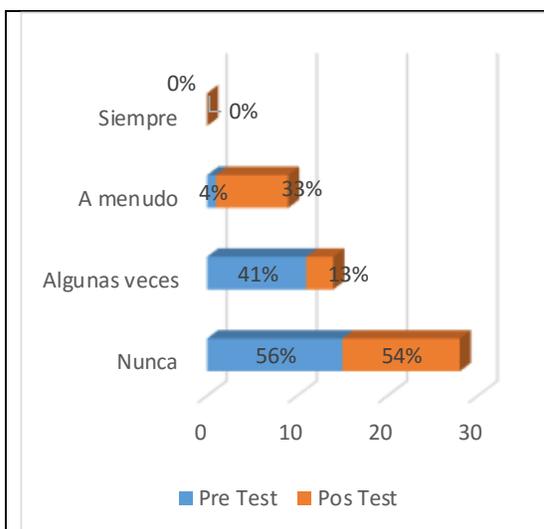
Se observa un aumento de un 41 a un 46% en la pregunta **¿se han burlado de usted?** para la variable “nunca”, sin embargo, también se nota un aumento del 31% en la respuesta “a menudo”. Hechas las consideraciones anteriores se puede decir que la falta de seguridad en los alumnos que se han considerado como víctimas, la baja auto estima y el creerse inferior o con poco poder pueden ser la causa por la cual siguieron presentándose este tipo de actos, además de aumentar, tal como se observan a continuación.

“Realizamos un role playing con los alumnos y aquellos que hacían de agresores decían sentirse con más poder cuando veían a la víctima sola, pero que cuando éste contaba con amigos que le apoyaban toda esa sensación de grandeza desaparecía ¿Podría ser esto el síntoma y la consecuencia de que se mantenga el acoso escolar, la soledad de la víctima?” (ÁNGELES, 2016)

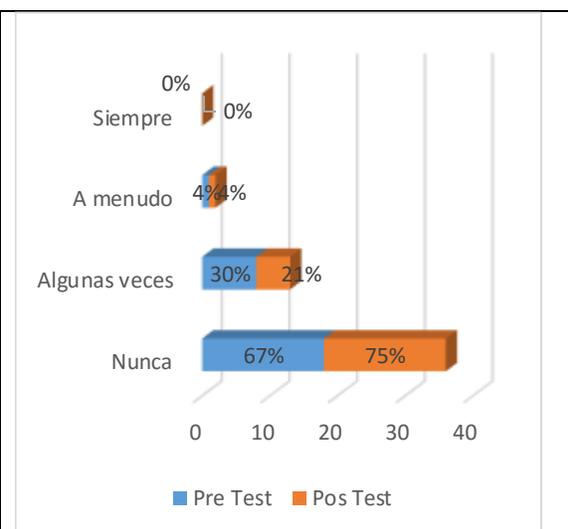
“Una de las preguntas que nos parecía más interesante era preguntarles qué características creían que tenían los niños para convertirse en **víctimas de acoso**. No hubo dudas al respecto, “ser diferente a los demás”, la timidez, tener algún defecto físico, creerse inferior, estar solo y no tener amigos, mostrar miedo ante los demás” (ÁNGELES, 2016”).

A la pregunta **¿han hablado mal o han dicho mentiras sobre usted?** el grupo de intervención muestra un aumento de 47% en la respuesta “a menudo” mientras que en la respuesta “nunca” se nota una disminución del 5%. Basado en las consideraciones anteriores es probable que el aumento negativo en este caso se debe a que los observadores y profesores que ven este tipo de actos no hacen nada para detenerlo, así lo expone Stan Davis y Julia Davis en su libro “crecer sin miedo”. “La probabilidad de que los jóvenes intimiden aumenta cuando los adultos y los compañeros ven el comportamiento de los agresores y no hacen nada para detenerlo, mostrando así su aprobación. La probabilidad es aún mayor si los adultos sirven de modelo o promueven un comportamiento intimidante”. (2008, pág. 16)

### 8.1.8. Acoso Físico en la Víctima



Gráfica 3.17. ¿Han cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto suyo?

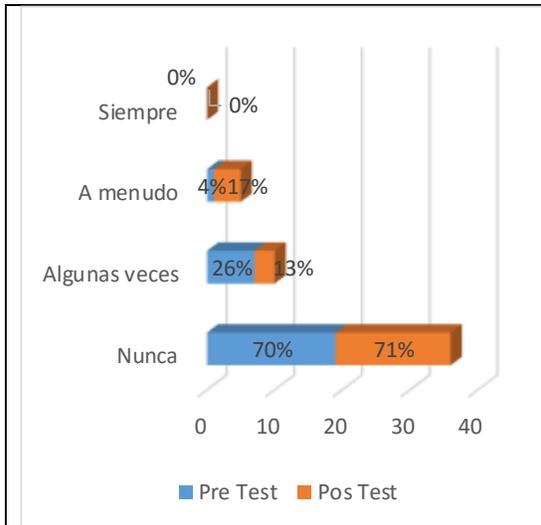


Gráfica 3.18. ¿Le han pegado o empujado?

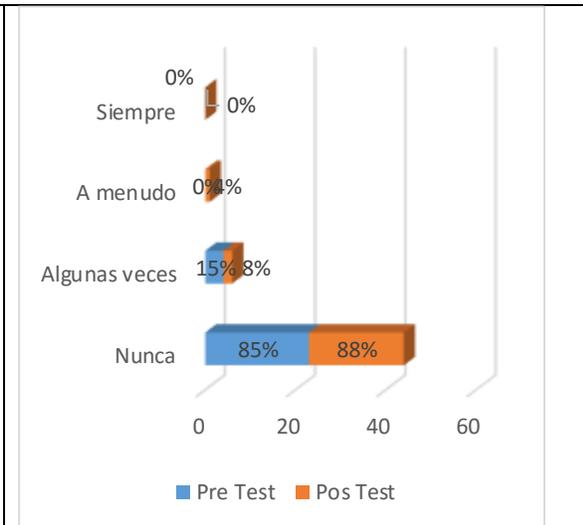
En el pre test cerca de 4 de 100 respondieron que a menudo otros compañeros han **cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de su pertenencia**, en comparación, en el pos test 33 de cada 100 dijeron haber hecho lo mismo. Considerando lo expuesto anteriormente es evidente que hubo un aumento de forma negativa en este tipo de actos por parte de los agresores, cabe decir que una de las causas por las cuales estos actos siguen ocurriendo y aumentaron es el ignorarlo como si nada pasara, al ignorar un acto de acoso escolar se está dando de cierta forma aprobación. Según (Davis & Davis, 2008, págs. 35-36) “El setenta y uno por ciento de los estudiantes dijeron que los profesores u otros adultos en el salón ignoraban los incidentes de intimidación. Al preguntarles) los estudiantes expresaron de manera uniforme el deseo de que los profesores intervinieran en lugar de ignorar las actitudes de acoso e intimidación”.

Antes de la intervención 6,7 de cada 10 participantes dijeron nunca haber recibido un **golpe o empujón** por parte de sus compañeros, después de la intervención 7,5 de cada 10 respondieron lo mismo. Es evidente que hubo un cambio positivo frente a la disminución de los actos de agresión física a un compañero, lo cual indica que al sensibilizar los estudiantes frente al acoso escolar para generar conciencia resulta como una estrategia importante, igualmente dejar normas de convivencia claras durante el trabajo con un grupo de estudiantes. En este orden de ideas se puede citar (Davis & Davis, 2008, pág. 30) “Dos de las estrategias más importantes ha sido aumentar la conciencia social de los individuos y establecer estándares claros a través de sanciones para el comportamiento abusivo. Estos esfuerzos han tenido algo de éxito y el trabajo continúa”.

### 8.1.9. Víctima De Acoso Social-Relacional



Gráfica 3.19. ¿Le han ignorado en alguna actividad o no le han puesto ninguna atención?



Gráfica 3.20. ¿Le han excluido o impedido participar en una actividad?

La respuesta “a menudo” obtuvo un incremento del 13% en la pregunta **¿le han ignorado en alguna actividad o no le han puesto ninguna atención?**, mientras que la respuesta “nunca” obtuvo un incremento de tan sólo 1%. Esto implica que hubo un aumento negativo frente a este tipo de actos, lo cual quiere decir que a pesar de que se mejoraron en muchos aspectos como lo afirmaron muchos de los estudiantes en el cierre del programa en la actividad final del protocolo de juegos cooperativos (ver anexo) con comentarios como:

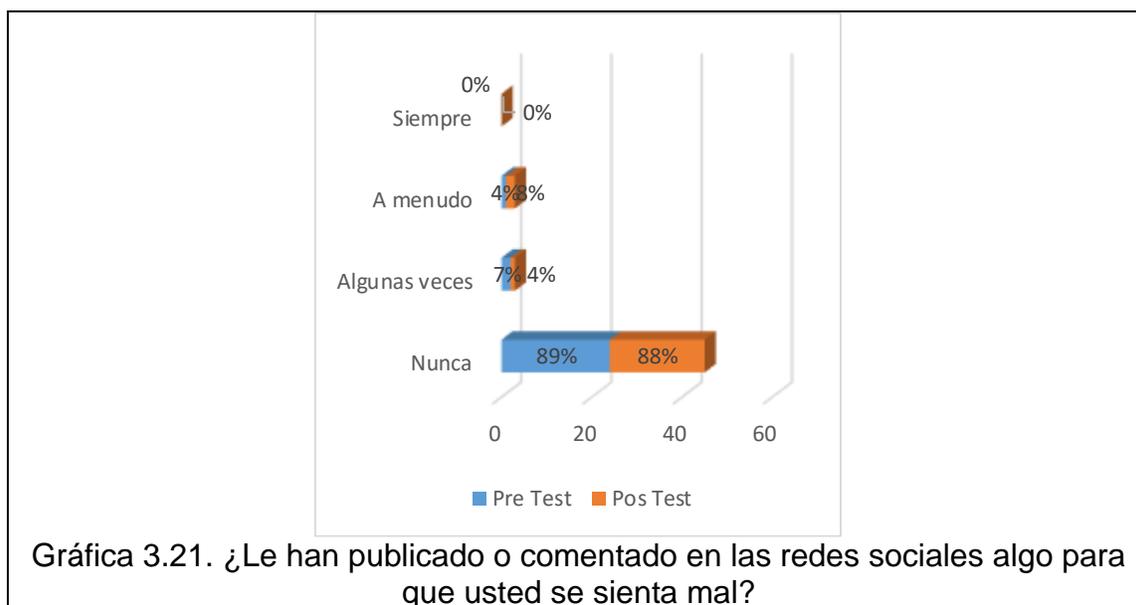
“Estamos más unidos, bien ya hay más compañerismo, más alegres, más unidos y conocemos las cosas buenas de algunos otros y mejoro las comunicaciones, la comunicación mejoró, pero el grupo sigue igual “(ver anexo H)

El grupo sigue dividido en sub grupos y algunos estudiantes no interactúan con los demás, lo cual se ve reflejado en estas cifras.

En el pre test los participantes respondieron que nunca habían sido **excluidos o impedidos de participar en una actividad** en una proporción de 8,5 sobre 10, la cual aumento después de la intervención a 8,8 sobre 10. De todo esto se desprende que, a la hora de elegir los grupos de trabajo para una actividad, es importante conocer las características de la actividad, del mismo modo saber las fortalezas, debilidades y posibilidades de cada participante, esto con el fin de evitar actos de exclusión a la hora ubicarlos y de este modo lograr una sana convivencia.

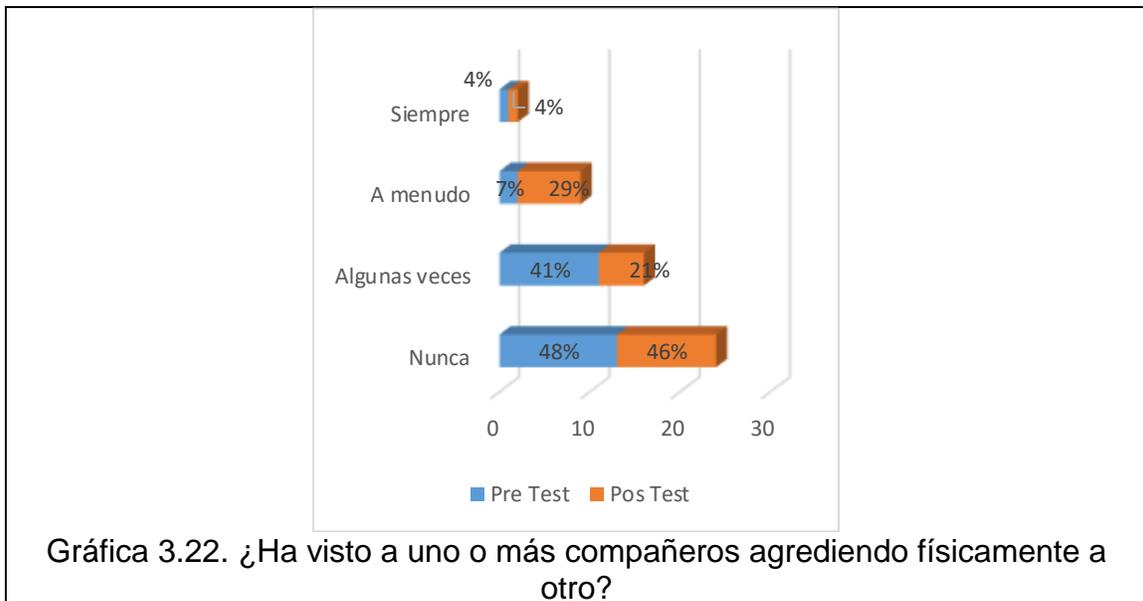
En el libro “crecer sin miedo” se expone que “Pedir a los estudiantes que escojan sus propios equipos y grupos les da una oportunidad fácil de excluir y acosar a quienes son lentos, torpes y socialmente raros, escogiéndolos como última opción y haciendo comentarios críticos acerca de ellos. Es más fácil y menos doloroso para los estudiantes menos populares que nosotros asignemos los grupos al azar”. (Davis & Davis, 2008, pág. 45)

### 8.1.10. Víctima de Ciberbullying



**¿Le han publicado o comentado en las redes sociales, algo para que usted se sienta mal?**, comparando el pre y el pos test, aproximadamente 9 de cada 10 dijeron que nunca, antes y después de la intervención. Es evidente que el ciberbullying no está tan presente en el grupo como el acoso de tipo verbal, social y físico. Se considera que puede ser debido a que muchos de los estudiantes no tienen fácil el acceso de las redes sociales. Comparativamente con una encuesta realizada por Instituto de la Juventud (INJUVE) en España sucede algo similar, el ciberbullying es menor que los otros tipos de acoso, dando como resultado que el total en acoso escolar de otros tipos es de un 9,3 % a diferencia del ciberbullying con un 6,9 %, datos obtenidos de la gráfica “EL ACOSO Y EL CIBERACOSO SEGÚN GENERO” (ÁNGELES, 2016)

### 8.1.11. Observadores de Agresión Física



Mientras que, en el pre test 7 de cada 100 dijeron que a menudo **habían visto a uno o más compañeros agrediendo físicamente a otro**, en el pos test 21 de cada 100 afirmaron lo mismo; el 4% que respondió “siempre” se mantuvo del pre al pos test. Evidentemente hubo un aumento de observadores, Partiendo de este resultado vale resaltar que es importante saber que este aumento se refiere a un mayor grado de consciencia por parte de los estudiantes acerca del acoso escolar y sus manifestaciones, partiendo de esta idea podemos recalcar que las actitudes pro sociales son muy importantes en forma de actuar en el caso de los observadores. Para ilustrar esto Moraleda (2004) plantean diferentes tipos de actitudes:

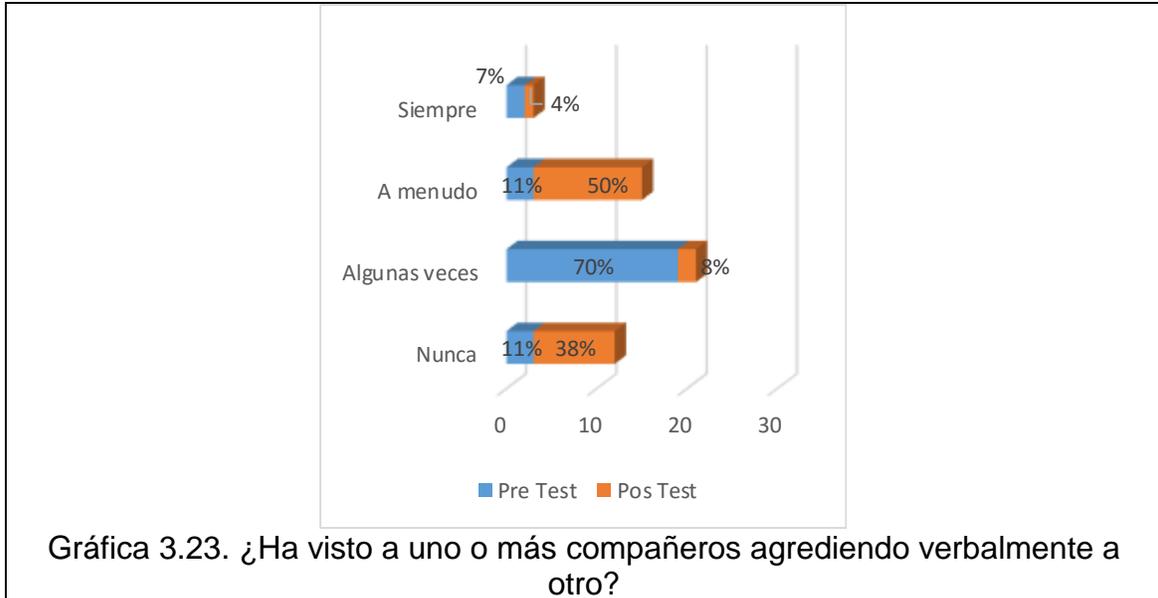
#### Escalas de actitud social

Conformidad con lo socialmente correcto	Acatar las reglas y normas sociales que facilitan la convivencia y respeto mutuo. La propia responsabilidad moral.
Sensibilidad social	Tendencia a sintonizar con los sentimientos ajenos.
Seguridad y firmeza en la interacción	Confiar en las propias posibilidades para conseguir los objetivos de la interacción y afrontar los problemas no evitándolos.
Ayuda y colaboración	Tendencia a compartir con los demás lo propio y a construir soluciones por consenso.

Liderazgo pro-social

Tendencia a dar ideas en el grupo, trabajar en torno a unos objetivos comunes, tomar la iniciativa y planificar actividades con espíritu de servicio.

### 8.1.12. Observador de Acoso Verbal



Antes de la intervención 1,1 de cada 10 dijeron nunca **haber visto a uno o más compañeros agrediendo verbalmente a otro**, después de la intervención 3,8 de cada 10 respondieron también “nunca”. Sin embargo, 5 de cada 10 dijeron que a menudo vieron a un compañero insultar a otro en los resultados de la evaluación pos test. Vale resaltar que hubo un aumento en el porcentaje de observadores en este caso, lo que refiere que esto puede ser generado debido a que hay más consciencia sobre el acoso escolar por parte de los participantes, y ya no lo ven como un acto de normalidad como se expone en el libro de “crecer sin miedo” (Davis & Davis, 2008, pág. 30)

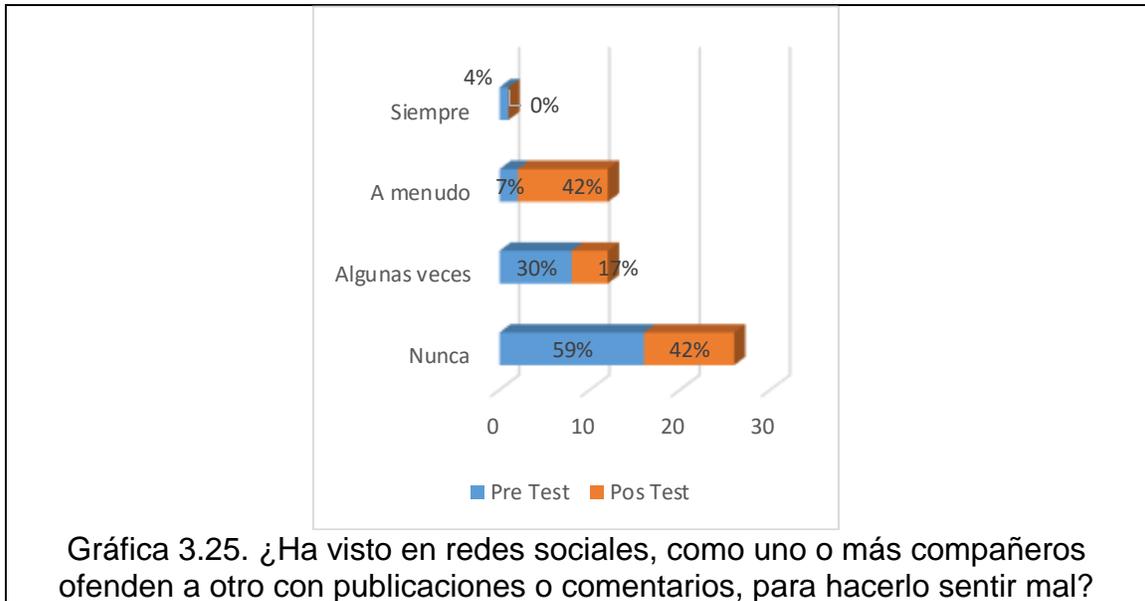
### 8.1.13. Observador de Acoso De Tipo Social



El porcentaje de estudiantes (33%) que dijeron nunca **haber visto a uno o más compañeros excluyendo a otro** se mantuvo del pre al pos test, pero el porcentaje de estudiantes que dijeron "a menudo" aumento de un 7 a un 38%. En este caso es evidente que el porcentaje de observadores también aumento, por su parte las conductas pro sociales de los estudiantes juegan un papel importante para que este tipo de actos no se sigan presentando. En la teoría del aprendizaje social propuesta por Albert Bandura se dice que: "los individuos aprenden destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no". (BOLIVAR & IBORRA, pág. 2008)

De acuerdo con lo anterior queda claro que para que los actos de acoso escolar no se repitan en otras personas, es necesario que los observadores tengan buena capacidad de reflexión, de toma de decisiones, además de saber medir las consecuencias, a partir de la comparación y observación de estos sucesos.

#### 8.1.14. Observadores de Cyberbullying



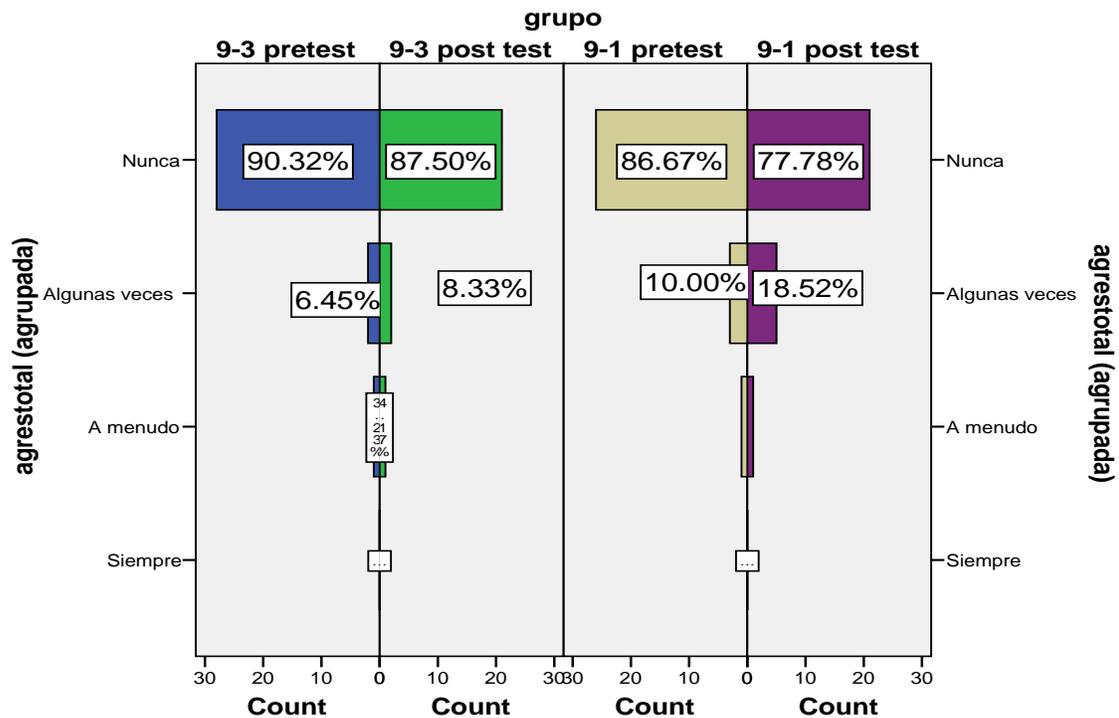
Antes de la intervención 4 de cada 10 participantes dijeron haber visto en redes sociales como uno o más compañeros ofendían a otro para hacerlo sentir mal, en comparación con 6 de cada 10 que dijeron nunca haber visto lo anterior; después de la intervención aproximadamente 6 de cada 10 dijeron haber visto este tipo de acoso en comparación con 4 de cada 10 que dijeron no haberlo visto. Es claro que el cyberbullying no es tan común como los otros casos de acoso escolar, pero resulta importante prestar atención en los pequeños casos, para evitar el crecimiento de esta problemática. Un claro ejemplo de lo que pasa cuando no se le presta atención a este tipo de situaciones es el caso de Amanda Todd, una chica de 15 años que se suicidó luego de ser víctima del sextasting. (Pantallas amigas, 2012)

## 8.2. ANÁLISIS MULTIVARIADO

### 8.2.1. Graficas de tipos de acoso escolar.

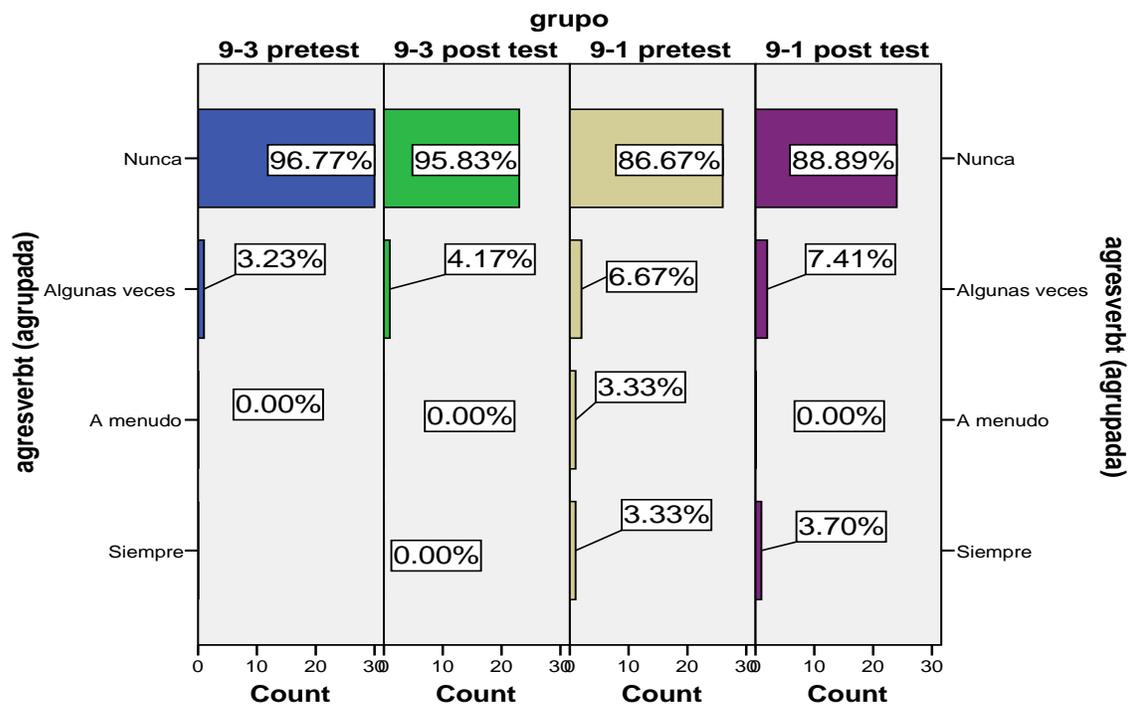
Se identifican en el proceso de cruce de variables en el acoso escolar la incidencia del programa de juegos cooperativos, identificación del acoso escolar en el pre y pos prueba.

Gráfica 4.1 Agresor.



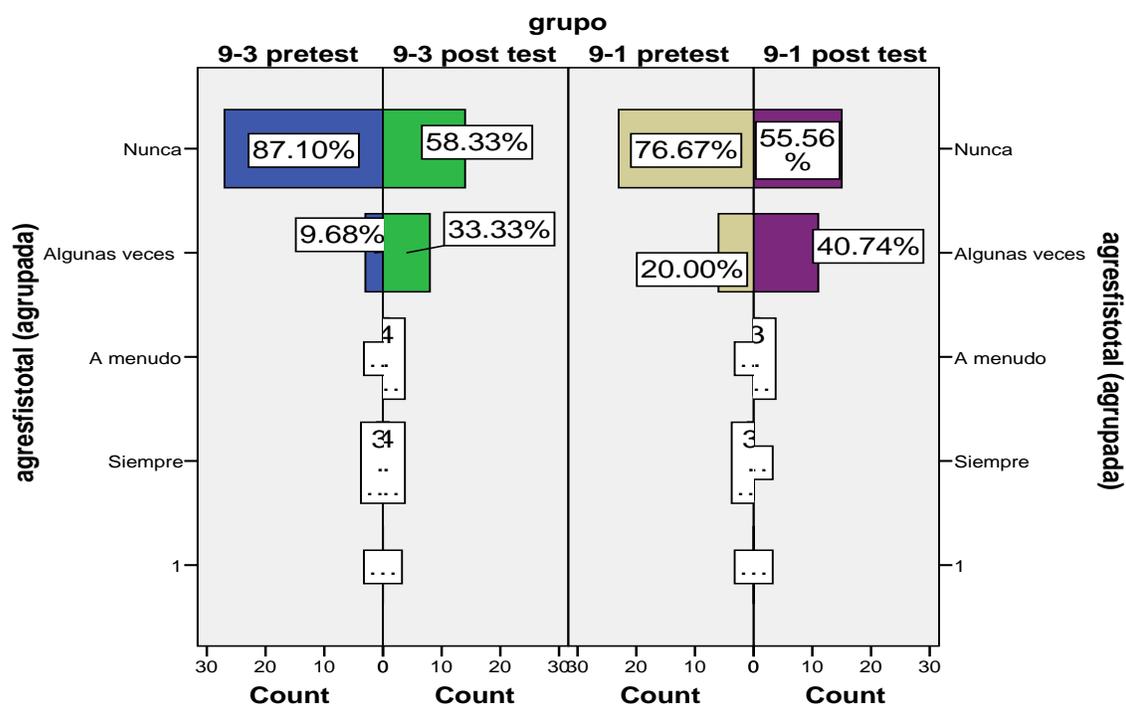
En la presente grafica se logra identificar que los grupos se encuentran en los mismos rangos en el pre-test ubicándose en nunca y algunas veces el 97%, la diferente se identifica en el pos-test donde el grupo control con referencia al grupo de trabajo en el parámetro de nunca se identifica un descenso del 10%. Esto permite proponer que los juegos cooperativos lograron mantener en niveles bajos el acoso escolar por parte del agresor en el grupo de trabajo.

Gráfica 4.2 Agresor verbal.



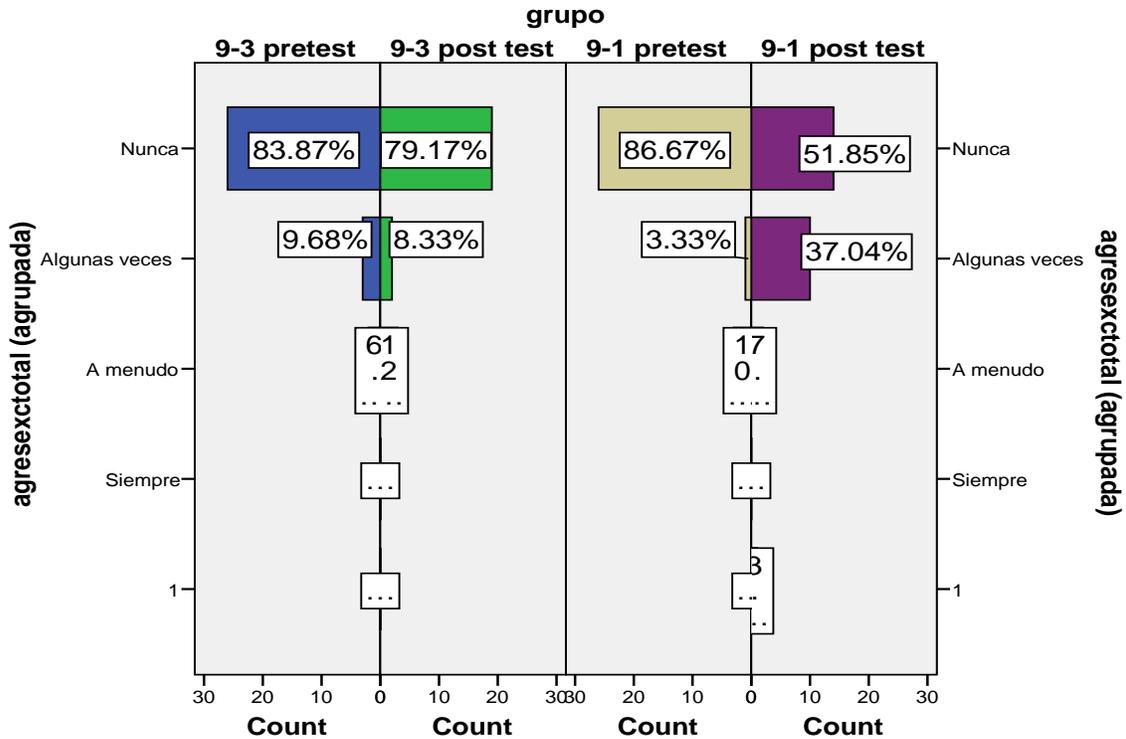
En los valores de la pre-prueba y pos-prueba no se logra identificar, diferencias significativas entre los dos grupos para el agresor de tipo verbal, mostrando en los parámetros de nunca y algunas veces varían en valores entre 3% para el grupo control.

Gráfica 4.3 Agresor físico.



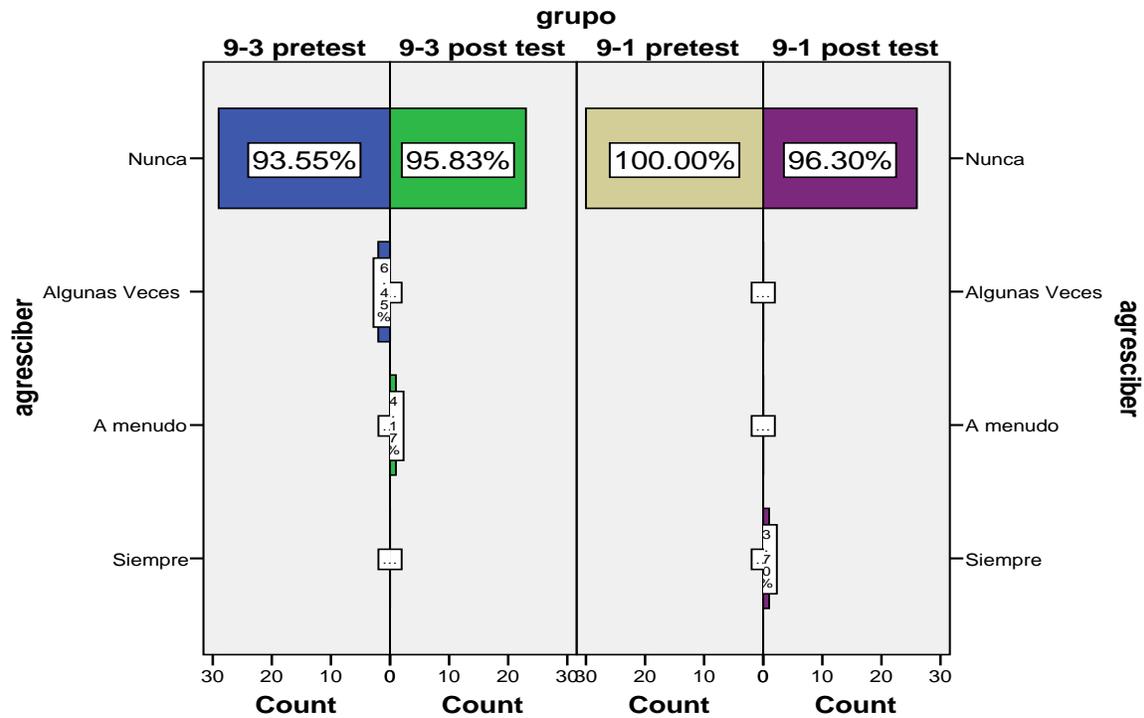
Por parte del agresor físico en la Gráfica 3.3 no logra identificar algún cambio significativo entre los grupos control y el grupo de trabajo, evidenciando una disminución en el parámetro de nunca para algunas veces.

Grafica 4.4 Agresor social o exclusión



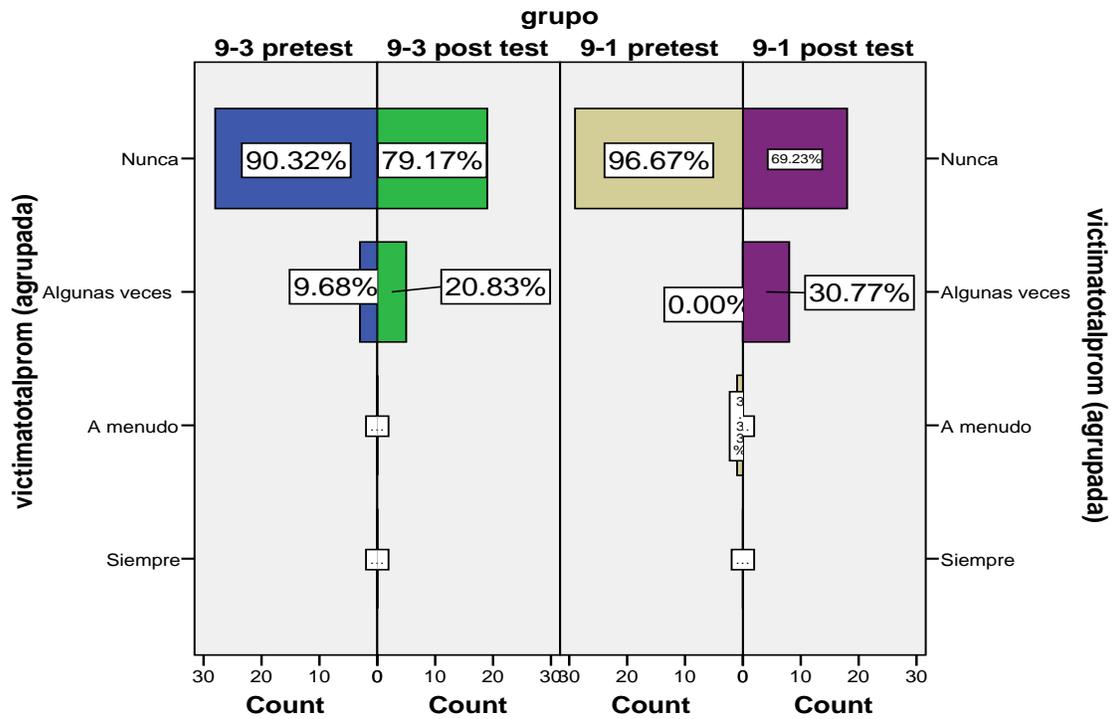
En la agresión de tipo relacional o de exclusión social en comparación con el pre-test y pos-test en los parámetros de nunca se evidencia una disminución en los dos, a pesar de esto, el grupo de trabajo en el pos-test no logra tener una disminución marcada 4% en referencia al grupo control que en el parámetro de nunca disminuyo un 34%, en relación a los juegos cooperativos aunque no se aumentó el parámetro de nunca, tanto en el pre-test y post-test, estos lograron mantener el acoso de tipo físico.

Gráfica 4.5 Agresor Cyberbullying.



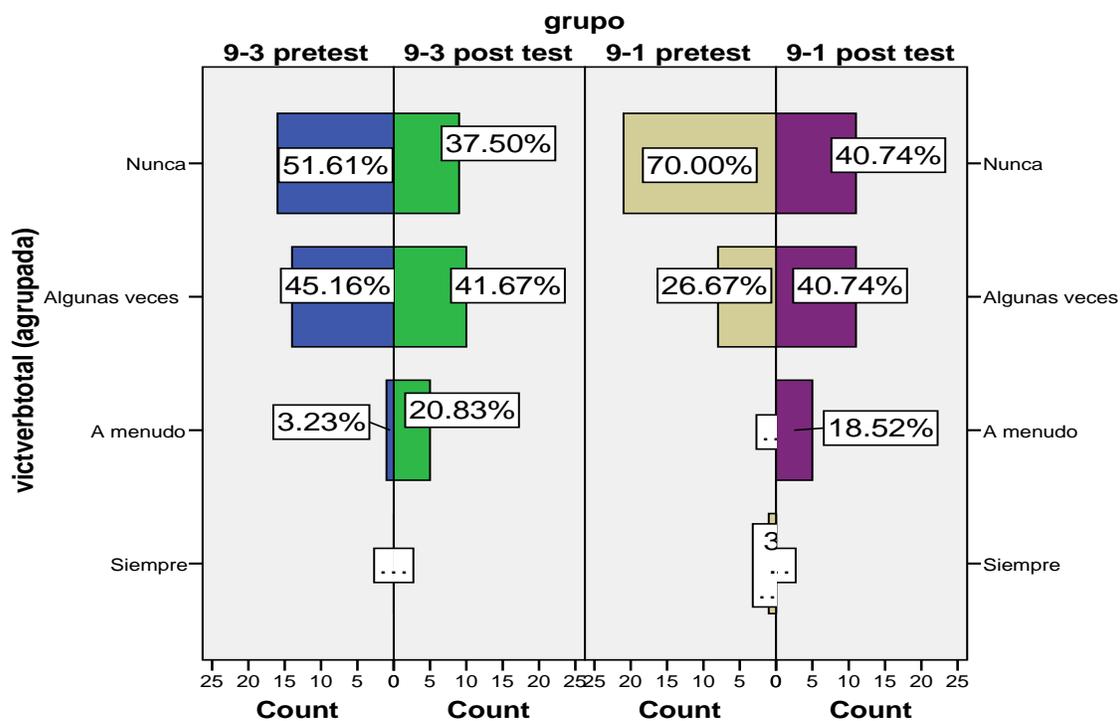
En concordancia a los parámetros del Cyberbullying, se observa en los porcentajes un aumento del 2% en el grupo control y una disminución del 4% para el parámetro de nunca a pesar de no haber una disminución significativa, se debe reiterar que el porcentaje del grupo control, pasa a la modalidad de agresión siempre.

Gráfica 4.6 Víctima.



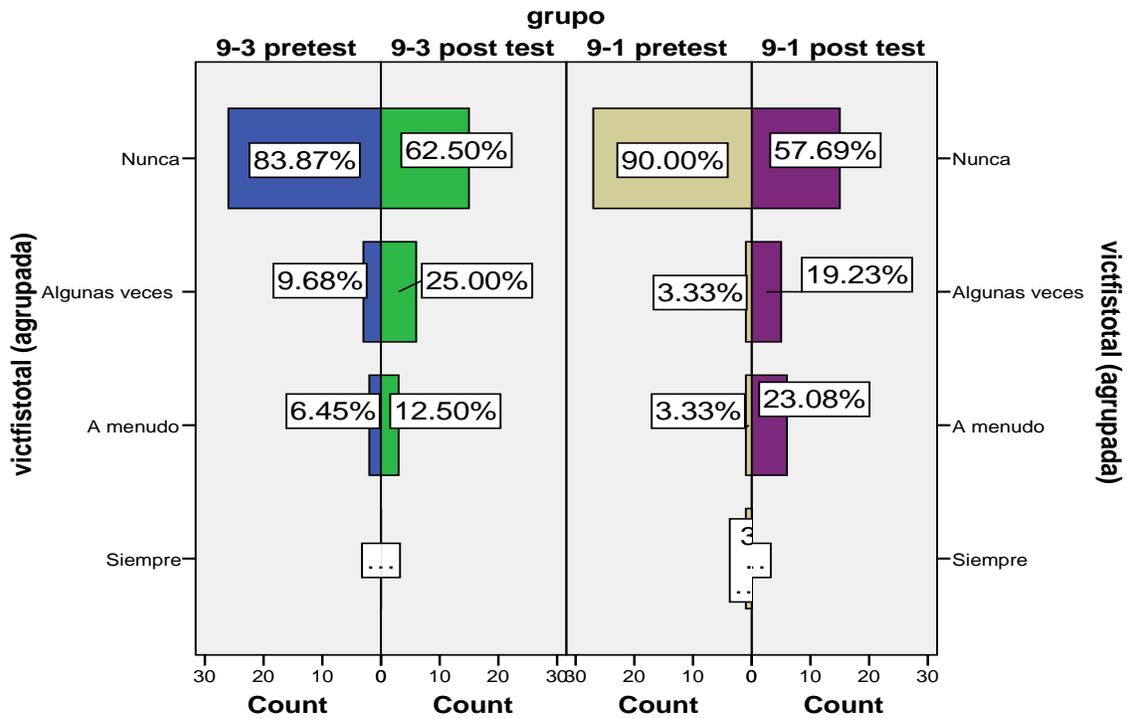
En los valores de la víctima se identifica en la modalidad de nunca y algunas veces no varían significativamente los valores posicionándose en valores entre no menores del 95%, ahora bien, entre los valores de la post-prueba entre el grupo control y el grupo trabajo la diferencia es 10% donde el grupo de trabajo, logra sostener el 10% en valores de nunca.

Gráfica 4.7 Víctima de agresión verbal.



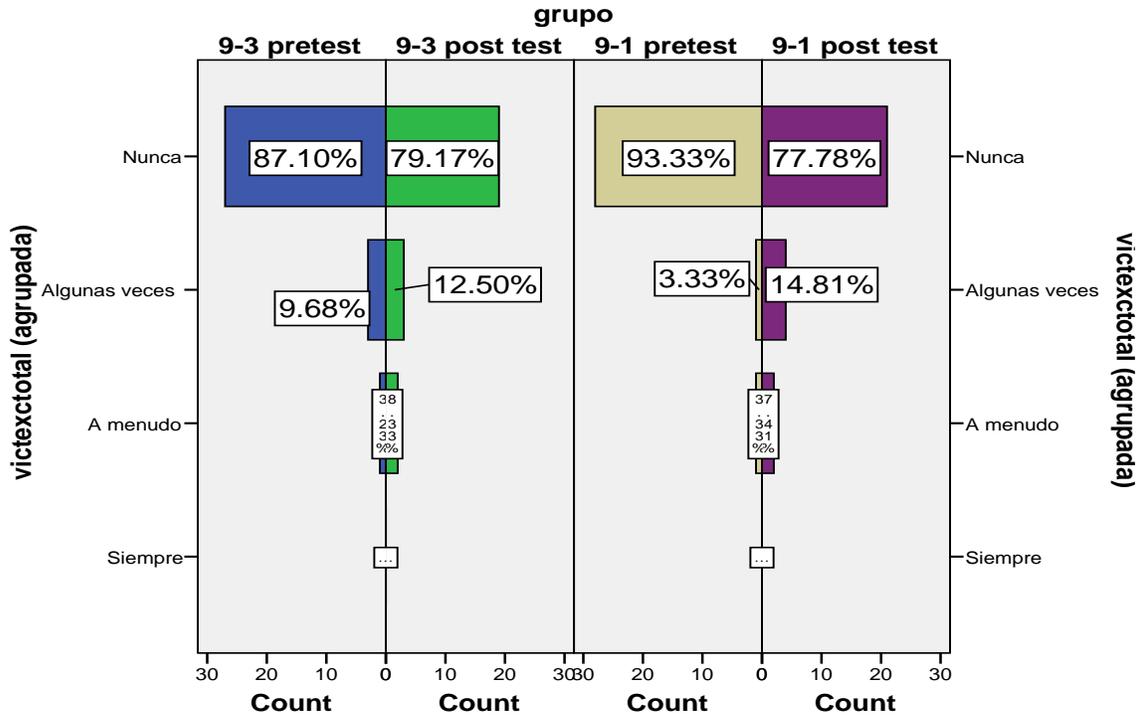
Referente a la víctima de agresión de tipo verbal, se identifica en los dos grupo tanto de la pre-prueba y la post-prueba una disminución de los parámetros de nunca, hacia algunas veces y a menudo, por lo tanto, a menudo aumento un 17% para el grupo de trabajo y un 18% para el grupo control.

Gráfica 4.8 Víctima de agresión física.



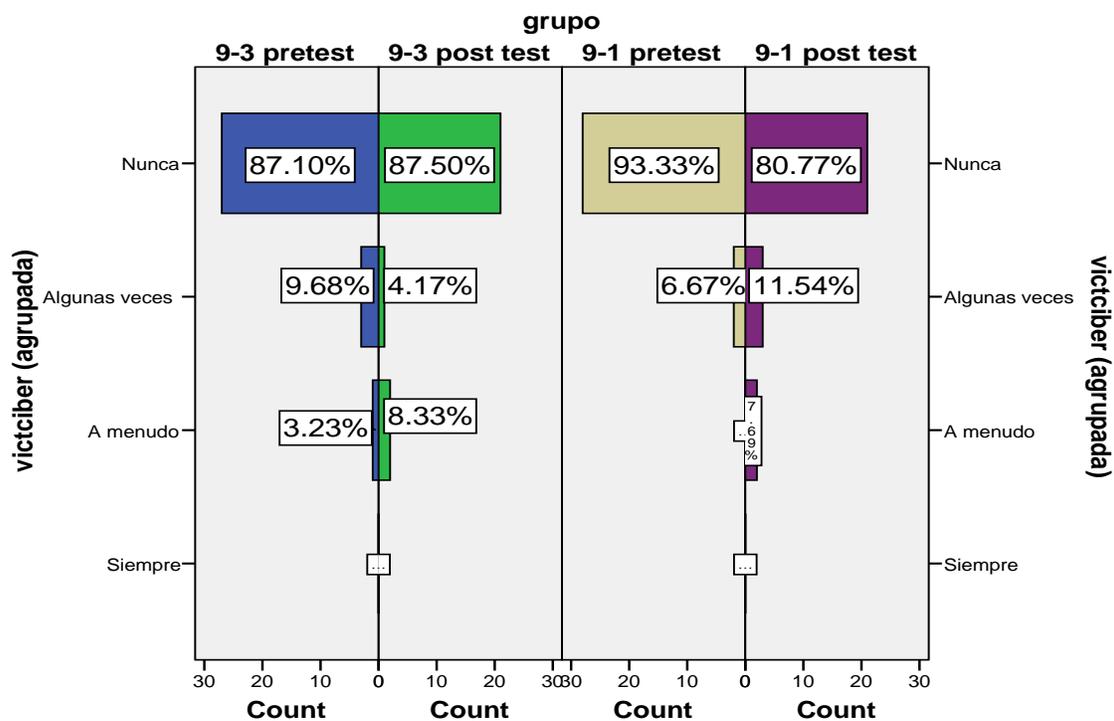
En relación a la víctima de agresión física se identifican en los dos grupos una disminución en el parámetro de nunca ha sido víctima, no obstante en relación a los grupos en el post-test, los parámetros de nunca y algunas veces, se sostiene en el grupo trabajo y en el grupo control en los parámetros de a menudo aumentan un 10%, es permite identificar en relación a los juegos cooperativos no hay diferencias significativos entre los parámetros de nunca y algunas veces, se evidencia un aumento del 10% en el grupo control en la modalidad de agresión a menudo de tipo física.

Gráfica 4.9 Víctima de exclusión social.



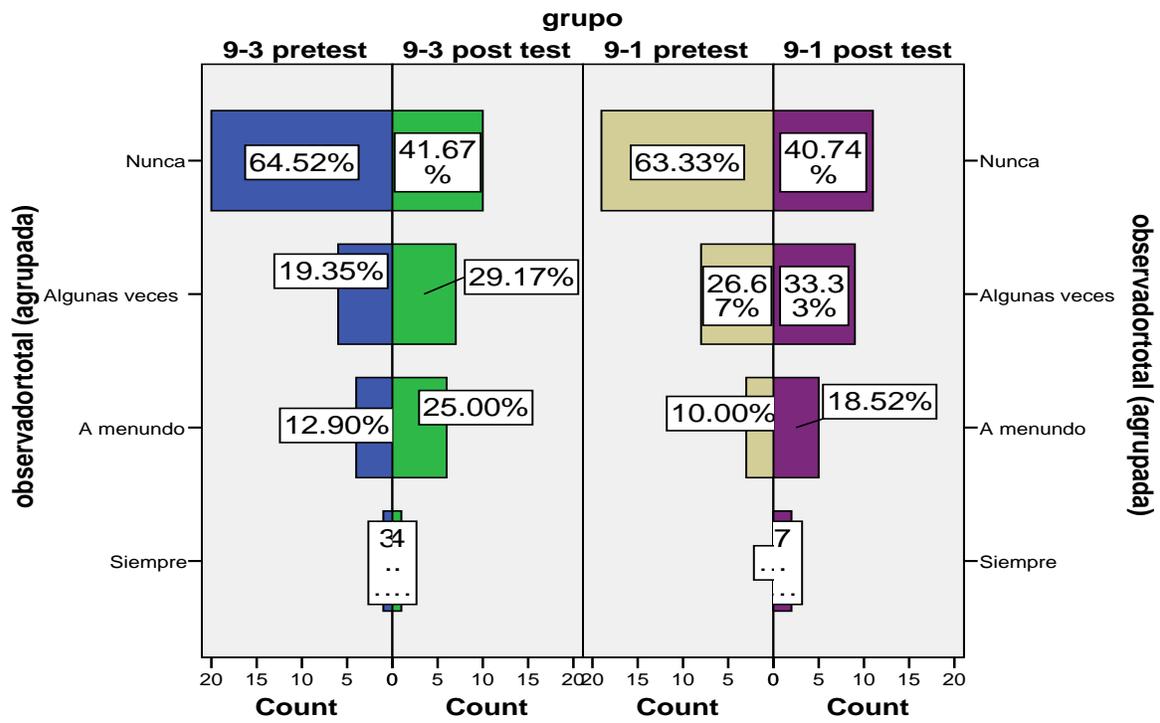
Correspondiente a la víctima de exclusión social se observa que en los dos grupos presentaron una disminución en los parámetros de nunca a algunas veces, sin embargo los valores de variaron significativamente de estos parámetros.

Gráfica 4.10 Víctima del Cyberbullying.



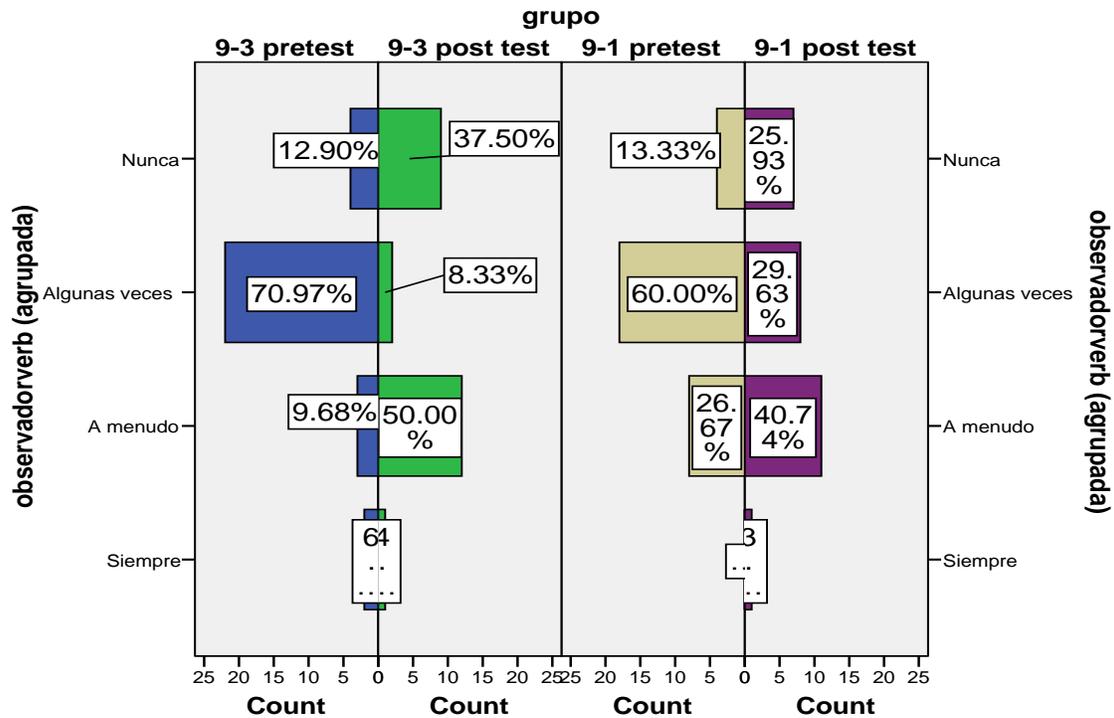
De acuerdo a la víctima de Cyberbullying, se presenta un aumento tanto en el grupo de trabajo como control, en la modalidad de a menudo donde el grupo de trabajo aumenta un 5% en referencia a pre-prueba y post prueba y el grupo control aumenta un 8% en relación a los mismos parámetros.

Gráfica 4.11 Observador.



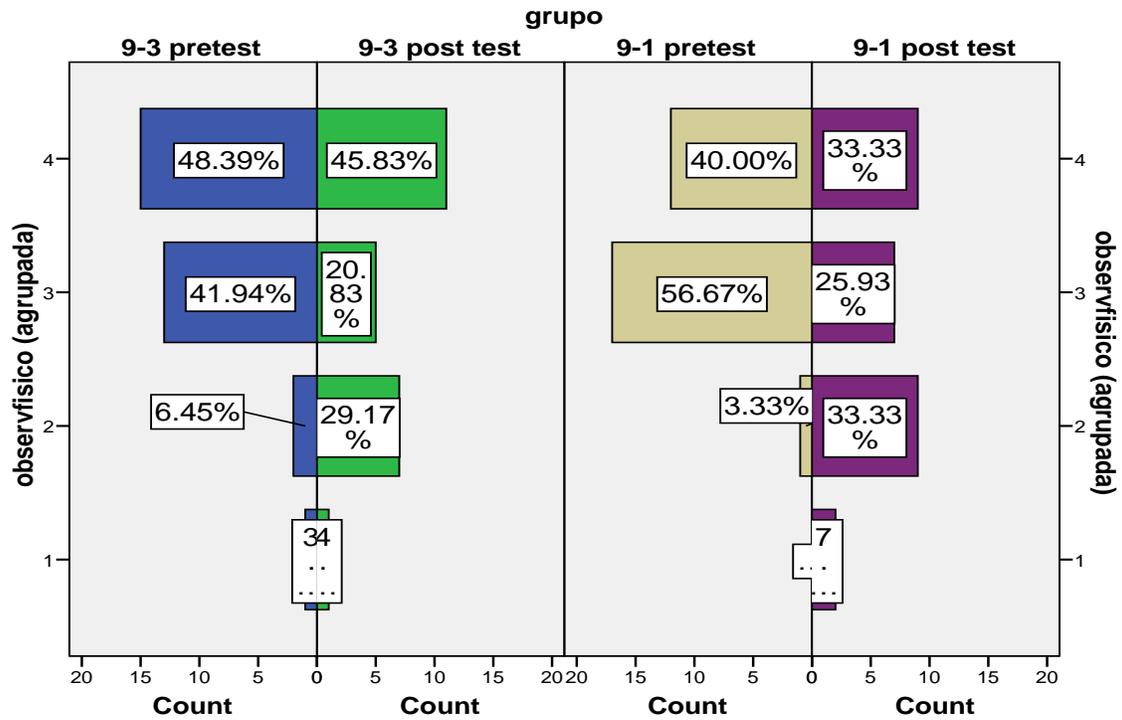
Referente a los observadores aumento tanto en el grupo control como en el grupo de trabajo donde los valores de nunca en referencia a pre-prueba y post-prueba disminuyeron 24% en la modalidad de nunca han observado, encontrando un aumento en la modalidad de observador a menudo en el grupo de trabajo del 12% y un 8% para el mismo parámetro.

Gráfica 4.12 Observador de agresión verbal.



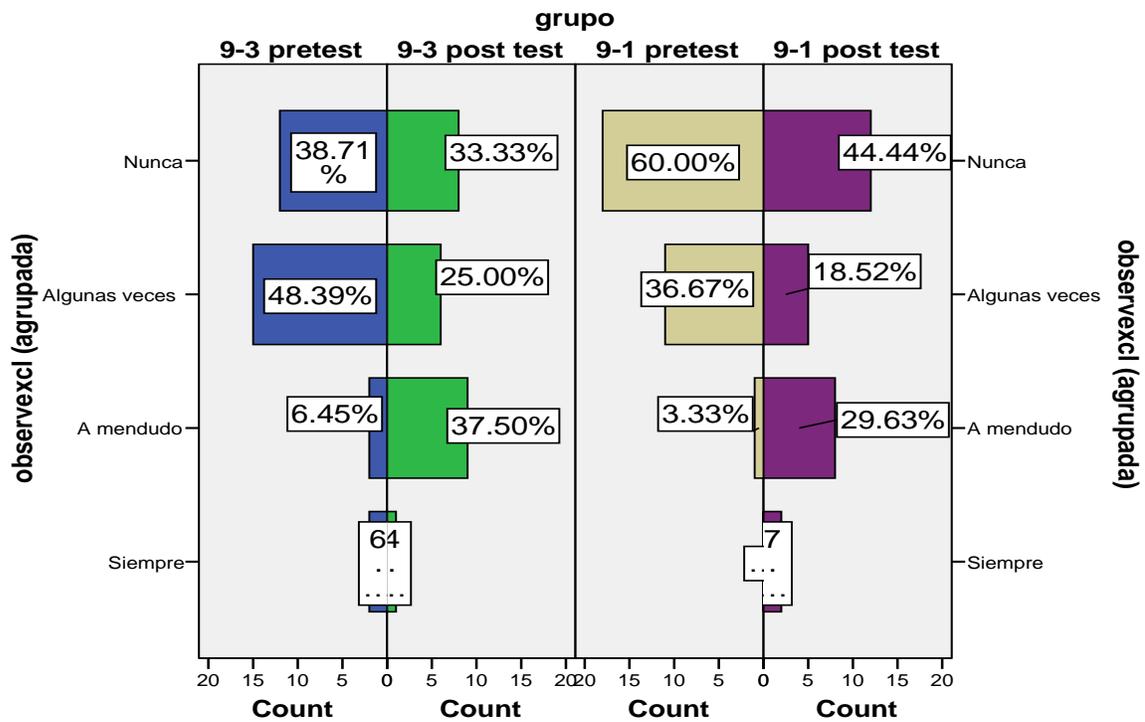
Los observadores en la agresión de tipo física, se observa en el grupo de trabajo un aumento del 40% en la modalidad de observación a menudo y un aumento en la modalidad del nunca del 25% en la agresión verbal en referencia a la pre-prueba y post-prueba.

Gráfica 4.13 Observador de agresión física.



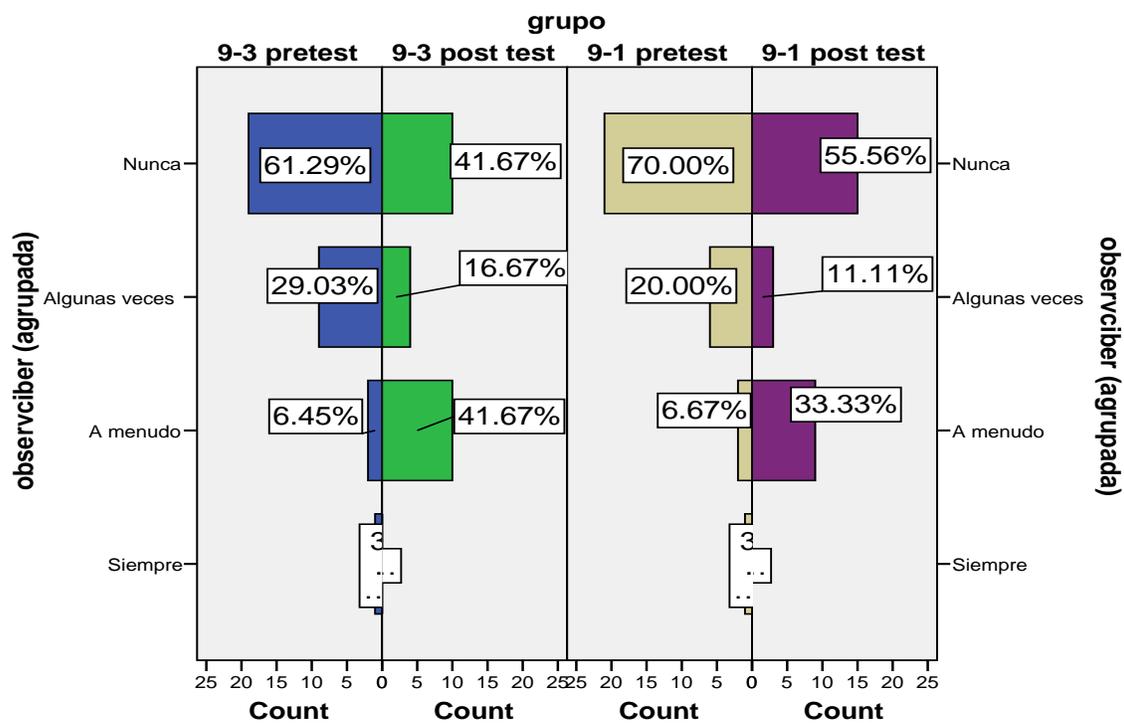
En los observadores de agresión física se presenta un aumento tanto en el grupo control como el grupo de trabajo en la modalidad de la agresión a menudo, donde el grupo control aumenta 22% y el control 30%.

Gráfica 4.14 Observador de exclusión social.



En la modalidad de observador de exclusión social se demuestra un aumento en la modalidad de observador a menudo tanto en grupo control como grupo de trabajo, donde el primero presenta un aumento del 26% y el segundo un aumento del 31%.

Gráfica 4.15 Observadores del Cyberbullying.



En los observadores de Cyberbullying se presenta un aumento en la modalidad de a menudo en lo cual el grupo de trabajo presenta un aumento del 35% en referencia al pre-prueba y post-prueba, igual sucede con el grupo control donde esta modalidad presenta una aumento del 26%.

### 8.1.2. Acoso escolar

En la siguiente información se exponen los resultados de los análisis numéricos, para los factores de acoso escolar en el pre y pos test. Basado en los datos encontrados a partir de las pruebas estadísticas de Mann Whitney, realizadas por medio del programa SPSS para análisis de datos.

Comparación grupo trabajo grupo control pre test	0,789
Comparación grupo trabajo grupo control post test	0,740

En los datos arrojados en la pre-prueba Mann Whitney para saber si los grupos eran comparables se evidencia que si con una  $p=0.789$ . En la post prueba del grupo trabajo y el grupo control arroja un valor de  $p=0.740$ .

Grupo experimental Pre-Post prueba	0.019
Grupo experimental Agresor	0.049
Grupo experimental victima	0.034
Grupo experimental Agresor verbal	0.035
Grupo experimental Victima verbal	0.012
Grupo experimental observador Cyberbullying	0.028

En la comparación pre-test y post-test del grupo experimental, se observa un cambio significativo en la prueba W Wilcoxon, el grupo de trabajo presenta una  $p=0.019$ .

Asimismo en la pre prueba comparada con la pre y post prueba el agresor presenta valores significativos  $p=0.049$ , en relación al victimario se presentan valores significativos presentando  $p=0.034$ , el agresor verbal presenta valores significativos  $p=0.035$ , los valores presentados por la victima de agresión verbal se evidencia cambios significativos  $p=0.012$ , por último el cambio significado por parte del observador del Cyberbullying  $p=0.028$ .

### 8.1.3. Análisis cualitativo de la estrategia de juegos cooperativos.

El juego cooperativo es una estrategia para desarrollar el cooperativismo y todo lo que encierra esta palabra. Cooperar significa tolerar, compartir, confiar, comunicar, escuchar, ayudar, acompañar, expresar, percibir, solucionar. Todo lo anterior en relación con el otro y en función de la misma meta. El programa se desarrolló en función de habilidades que permitieran mejorar la forma en que los individuos interactúan con los demás. Siguiendo a (Fagoaga Azumendi & Garaigordobil Landazabal, 2006, pp. 99-100) se trabajó con base en: el autoconocimiento – Autoconcepto, la comunicación intragrupo, la expresión y comprensión de sentimientos, las relaciones de ayuda y cooperación, las percepciones y estereotipos, La discriminación y etnocentrismo u la resolución de conflictos

#### 8.1.3.1. Identificación del grupo antes y después de los juegos cooperativos

Al preguntársele a los estudiantes cómo habían percibido el grupo antes y después de la intervención de juegos cooperativos, esto fue lo que manifestaron:

- Integración

Al iniciar la intervención con juegos cooperativos gran parte de los estudiantes identificaron como característica, que se presentaba una falta de integración en el grupo, manifestada en las siguientes frases: “antes no éramos tan unidos” (tall1p2), “todos éramos dispersos” (tall1p3), “desunidos” (tall1p4), “No trabajábamos bien en equipo” (tall1p10), en otras frases se deduce la sensación de no sentirse identificados con el grupo, al comentar: “no eran unidos” (tall1p15), “no estaban unidos” (tall1p16).

Siendo este una dificultad de prioridad por el número de estudiantes que lo manifestaban antes de la estrategia, en la actualidad se refleja en las respuestas de los estudiantes, mayor integración, más unión, convivencia: “estamos más unidos” (tall1p1) (tall1p8) (tall1p10) (tall1p14) (tall1p16), “más unidos” (tall1p6), “más, más convivencia entre nosotros” (tall1p8), “comparten” (tall1p15). Según la teoría los juegos cooperativos “Incrementan las conductas prosociales (conductas de ayudar, cooperar), disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez, antisociales) y las conductas asertivas en la interacción con iguales, potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula”. (Fagoaga Azumendi & Garaigordobil Landazabal, 2006, p. 63), “todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos”. (Pallares, 1978) “exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de

esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego". (Omeñaca & Ruiz, 1999)

Para las respuestas posteriores "estamos más unidos" (tall1p16), se identifica como parte del grupo desde la teoría de los juegos cooperativos, "los estudiantes, amplían el autoconocimiento y el conocimiento de los demás miembros del grupo, mejoran tanto el autoconcepto, la autoimagen, así como el sentido de valía de los compañeros/as del grupo y el respeto por los demás" (Garaigordobil, 1992), "generan un aprendizaje de comprensión, compartimiento, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos colocándose en la posición del otro". (Vicent, 1983)

- Comunicación

La segunda prioridad evidenciada en el grupo, era la falta de comunicación donde se manifestaba frases: "estábamos un poco desconectados" (tall1p1) "faltaba comunicación" (tall1p3) (tall1p12), "todos hablaban por grupos, pero no todos con todos" (tall1p7), "no nos entendíamos, no nos comunicábamos" (tall1p8), "falta de comunicación" (tall1p12), "nos comunicábamos muy poco para resolver problemas" (tall1p11) un caso en particular manifiesta ningún tipo de comunicación en el grupo "no había comunicación" (tall1p5).

En la comparación se infiere que los participantes mejoraron la comunicación, evidenciado en las siguientes frases de los informantes "la comunicación mejoró" (tall1p3) "más conectados" (tall1p1), "nos comunicamos mejor, para poder resolver los problemas" (tall1p11); lo cual se pretendió desde el inicio, de acuerdo a los lineamientos planteados por Fagoaga Azumendi y Garaigordobil Landazabal (2006, p. 63) donde identifican que "los juegos cooperativos promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos", algo similar ocurre según Omeñaca & Ruiz (1999, pág. 84) "estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, y subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. La comunicación y la interacción amistosa, en los juegos estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar. Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.

"Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación en las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual". (Johnson, 1981) (Ausbel & Sullivan, 1983)

- Percepción sobre los compañeros

Los calificativos brindados por los estudiantes en relación al grupo, los valores y la percepción sobre los compañeros no eran los adecuados, esto se puede identificar en las frases: “no era el mejor” (tall1p7), “eran muy irresponsables” (tall1p15) “mejorar la amistad” (tall1p8) “manteníamos con unos y con otros no y no nos dábamos cuenta de las cosas buenas que tenían los demás” (tall1p6).

En el contexto actual los estudiantes empezaron a reconocer las fortalezas de los compañeros, a evidenciar valores positivos de los demás: “conocemos las cosas buenas de algunos otros” (tall1p6), “más alegres” (tall1p2), “más amigables” (tall1p15), “bien ya hay más compañerismo” (tall1p2) “todos interactuábamos juntos” (tall1p7), “más ordenadas” (tall1p15); los juegos cooperativos “mejoran el concepto de uno mismo y de los demás, aumentan las interacciones y facilitan la aceptación interracial” (Fagoaga Azumendi & Garaigordobil Landazabal, 2006, p. 63), “Propicia relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes. Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social, Se puede valorar positivamente el éxito ajeno” (Johnson, 1981) (Ausbel & Sullivan, 1983) “Énfasis en el placer” (Crécier & Bérubé, 1987) “en los juegos se puede fomentar el trabajo en equipo, Conocer y fortalecer valores y actitudes que priman en estos” (Vicent, 1983), los juegos cooperativos influyen en la diversión, “ya que se trata de interactuar de forma amistosa, constructiva y positiva entre sus compañeros de grupo en forma placentera”. (Campo, 2000, pág. 56)

- Juegos cooperativos como algo positivo para el grupo

Los estudiantes, a los juegos cooperativos, le dan calificativos positivos frente a lo que se logró en el grupo grupo como se demuestra en las frases: “bien” (tall1p4) (tall1p9), “está bien ha mejorado” (tall1p5) “mejoro” (tall1p13) “mejoró mucho porque todos interactuábamos juntos” (tall1p7). La importancia de los juegos cooperativos crea “El ambiente cooperativo es el ambiente social más idóneo para el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales. Varios trabajos realizados muestran los beneficios de los programas de aprendizaje cooperativo en la mejora de dichas habilidades” (Smith, 1997) “prima el proceso sobre el producto” (Johnson, 1981) (Ausbel & Sullivan, 1983) “La participación de cada jugador en el bienestar de los demás” (Crécier & Bérubé, 1987), “atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecer en la actuación coordinada con los miembros del grupo”. (Omeñaca & Ruiz, 1999)

Anterior a los juegos cooperativos se demuestra en casos particulares, no percibían algún tipo de dificultad en el grupo al manifestar en las respuestas: “normal casi todos se relacionaban” (tall1p17), “igual” (tall1p18).

En la actualidad la percepción en algunos de los estudiantes sobre el programa de juegos cooperativos manifiestan no haber presenciado cambio significativo, esto lo manifiestan en los apartados: “estamos igual que siempre” (tall1p12), “normal como siempre” (tall1p17), “igual” (tall1p18), “el grupo sigue igual” (tall1p3).

#### 8.1.3.2. ¿Por qué no se lograron los objetivos en varias de las actividades?

Los estudiantes frente al cumplimiento de las actividades manifiestan una serie de causas por las cuales no se logró finalizar algunas de las actividades, entre ellos están falta de actitud positiva, valores, estético y comunicativo.

- Una de ellas era la falta de actitud y disposición del grupo frente a las actividades propuestas, manifiestas en frases: “porque muchos no teníamos actitud y disposición para lograrlo” (tall1p10), “falta disposición y ánimos” (tall1p3), “por pereza” (tall1p4), “por la falta de actitud” (tall1p9), “porque no había motivación o actitud” (tall1p17). Los juegos cooperativos “requiere un resultado que solo puede lograrse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinar energías” (Cavinato, De prezzo, Lazzarini, & Vetenaar, 1994, pág. 257)
- Otra causa era la falta de valores como responsabilidad y seriedad, los cuales no permitían concluir las actividades, esto se ve manifiesto en las frases: “porque no había seriedad y compromiso de todos” (tall1p2), “porque no tomamos las cosas en serio, porque nos falta seriedad” (tall1p6), “porque no hubo disciplina” (tall1p5), “la recocha” (tall1p16), “por falta de colaboración por algunos” (tall1p11). Los juegos cooperativos “son de carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores”. (Parlebas, 1988, pág. 53), Orlick (1986) propone que los juegos y deportes cooperativos presentan valores de “Cooperación, aceptación, participación y diversión”.
- Una menor parte del grupo manifestó dificultades de gusto propio y comunicativos, evidenciados en los apartados: “porque no me gusto la actividad” (tall1p17), “no se logró por falta de comunicación” (tall1p12), “comunicación” (tall1p18).

En conclusión los juegos cooperativos Poleo y otros. (1990) Proponen, “aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego cooperativo, esto no quiere decir que este se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica. Si para los participantes en el juego el objetivo de este representa el único nexo de unión, habrá más posibilidades de que aparezcan actitudes de competición, de discriminación, de agresión, etc. Hacia los menos capaces. El juego cooperativo, para que sea verdaderamente cooperativo debe ser

concebido por quienes participan en él como un universo de exploración creativa en colaboración con los demás. Sólo así se valorará el disfrute de medios como más importante que la consecución de un fin”.

### 8.1.3.3. Recomendaciones para la estrategia

En las recomendaciones los informantes identifican una serie de dificultades de parte de la actitud, valores y de los facilitadores, y en relación con los juegos seleccionados para la realización de las actividades: “deberían ser más estrictos para que todos participáramos” (tall1p1), “tolerantes” (tall1p1), “ellos más paciencia” (tall1p2), “falta actitud” (tall1p3), “disposición” (tall1p3), “más estrictos para que el grupo haga todos los ejercicios” (tall1p8), “animarnos” (tall1p11), “que nos ayuden con la estrategia” (tall1p16), “que hagan más juegos que hagan integrar más al grupo” (tall1p15) “algunos juegos no concordaban con lo que esperábamos” (tall1p3), “que hayan juegos de más físico, movimiento” (tall1p11), “no me gustaban los juegos” (tall1p13), “algunos juegos deberían de ser más chéveres y no tan aburridos” (tall1p17), “algunos juegos no me gustaron” (tall1 p10) en relación a lo que se manifiestan los estudiantes se encuentran en los lineamientos transversales de programa señalados por Stan Davis (2008) en su libro “Crecer sin miedo” el cual señala los siguientes planteamiento a tener en cuenta en toda intervención frente al acoso escolar. “Establecer conductas de respeto claramente definidas, establecer sanciones o consecuencias contextualizadas, mantener tono emocional positivo entre adultos y jóvenes, proteger a las víctimas y a los observadores del acoso repetitivo o retaliatorio”.

“Lo juegos cooperativos son medio para la comunicación, la socialización, la convivencia y la educación, promoviendo valores estimulados en la infancia, el progresivo desarrollo del “YO” social a través de actividades lúdicas-grupales que potencien la integración y la participación grupal escolar y el mejoramiento del ambiente social dentro y fuera de las aulas de clase”. (Campo, 2000) Igualmente Garaigordobil (1992) los juegos cooperativos deben, “Enfatizar verbalmente la escucha activa entre los miembros del grupo durante las sesiones. Estimular que reflexionen y razonen sobre los temas que se ponen de relieve en las actividades. Identificar incidentes negativos (rechazos, descalificaciones...) que se produzcan entre los miembros del grupo y abordarlos constructivamente. Potenciar que el debate se realice con los miembros del grupo en posición circular de tal modo que todos puedan verse y escucharse adecuadamente. Valorar verbalmente las conductas prosociales y los productos creativos que se observen en el grupo. Promover la participación activa de todos los miembros del grupo”. “plantea una actividad conjunto y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar” (Omeñaca & Ruiz, 1999)

En unos casos los participantes manifiestan que todo estuvo en de acuerdo a las expectativas que tenían, hay certeza en las frases: “todo estuvo chévere no tengo nada para decir” (tall1p6), “los juegos eran chéveres, y tenían buen propósito (tall1p7), los juegos me gustaron mucho” (tall1 p9).

#### 8.1.3.4. Ideal de convivencia según el grupo frente a la pregunta. ¿Cómo sería el grupo ideal?

Las sujetos identificaron para ser un grupo ideal valores, disposición, arriesgados, comunicación, unión, eso se identifica en las frases: “seríamos más tolerantes, dispuestos a asumir retos” (tall1p1), “más alegres, más amistosos” (tall1p2), “comunicativo y que todos nos relacionáramos más” (tall1p3), “amables” (tall1p4), “despiertos” (tall1p5), “el grupo idea sería uno en el cual todos tuviéramos más amistad algo que los una o los haga estar unidos” (tall1p7), “comunicación, unidos, y que tengan disposición para hacer las cosas” (tall1p10), “más unidos, para poder trabajar bien grupalmente” (tall1p11), “mucho comunicación, mas unidos, que todos sean más comprometidos” (tall1p13), “más amistosos” (tall1p14), “más ágiles, amables y perseverantes” (tall1p15), “que sean más amigables” (tall1p16), “ser más respetuosos, responsables, unidos, amigables” (tall1p17), “más sociable” (tall1p18), “yo creo que así está bien el grupo, con lo que hemos aprendido” (tall1p8), Esa es la importancia que retoma los juegos cooperativos para la conformación de una sociedad cooperativa y en este caso un grupo cooperativo, Donde según Deutsch (1971) con los juegos cooperativos “los individuos que participan en una situación cooperativa se perciben, más interdependientes entre sí para alcanzar sus objetivos, en los grupos cooperativos los individuos se sustituyen y ayudan entre sí, en situación cooperativa los sujetos satisfacen sus necesidades mutuas y se evalúan entre sí más positivamente, los individuos en grupos cooperativos alientan y promueven más las acciones de los otros.

“El juego cooperativo no fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros, no elimina, el error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando”. (Omeñaca & Ruiz, 1999)

Sherif (1966a) (1966b) expone que “a través de diversas experiencias puso de manifiesto varios efectos de la cooperación frente a la competición sobre dimensiones tales como la comunicación, la percepción interpersonal” y afirmó:

Que mientras los procesos cooperativos se caracterizan por pautas de comunicación abierta y honesta sobre la información relevante, la situación competitiva evidencia, ruptura de las comunicaciones o bien mensajes engañosos en el grupo.

La cooperación, a la vez que aumenta la percepción mutua de intereses comunes, incrementa la confianza mutua, la amistad y la disposición mutuamente favorable

entre los miembros del grupo. Por el contrario, la competición produce una acentuación de las diferencias entre los sujetos, una creciente desconfianza y actitudes hostiles.

“El juego cooperativo permite poner en práctica capacidad que, por regla general, no se consideran ni utilizan, como las habilidades estratégicas y de mediación, la fantasía, la disponibilidad, la capacidad de establecer alianzas y acuerdos y de cambiar rápidamente el papel, de adaptarse al rápido cambio de reglas. De este modo, el juego, liberado de la tensión de la competencia con los demás y del ansia por seguir determinadas prestaciones individuales, puede reencontrar su esencia como espacio de placer y de distensión, de relación y de conocimiento y de diversión”.

Finalmente, quizás los estudiantes no mejoraron cuantitativamente en todas las variables, no obstante en el análisis cualitativo se tiene certeza de mejoras en las habilidades comunicativas, en la cohesión, unión, se puede expresar que la comunicación y la unión (que tiene como eslabón la confianza) son bases fundamentales para la convivencia, si un estudiante se sabe comunicar y expresar, ha generado confianza en sí mismo y en su prójimo, es más factible que resuelva conflictos; que exprese y comprenda sentimientos; y que genere relaciones de ayuda y cooperación aceptación y reconcomiendo de las persona, creación de valores dentro de las actividades, lo cual significa que el grupo está en camino hacia una mejor convivencia.

## 9. CONCLUSIONES

- La mayoría de los estudiantes están ubicadas en las edades correspondientes a lo planteado por el Ministerio de Educación, por lo tanto no se identifica que exista extra edad en el grupo; En el grupo se identifica en porcentajes casi iguales que hay tanto hombres como mujeres, y un grupo muy pequeño de estudiantes que se identifican en género como otro; la mayoría de los estudiantes viven en zona urbana.
- Frente a las variables de convivencia, se observa cómo los estudiantes manifestaron sentirse más seguros en el colegio, así mismo manifiestan sentirse menos solos que en el pre-test, también identifican que les gusta salir más en el patio de recreo, y algo muy importante es que la mayoría consideran que ha aumentado la sensación de que se están haciendo cosas por mejorar la convivencia en el colegio, aunque hay un porcentaje que todavía que no se hace nada o casi nada para mejorar la convivencia; llama la atención que aunque en general los estudiantes manifiestan tener mejor convivencia, la sensación de que los compañeros los odian aumento.
- Se observa, frente al maltrato verbal, cómo tanto agresores como víctimas, los jóvenes identifican que insultan o los insultan menos, sin embargo hay un porcentaje de los agresores, que dice seguir insultando, burlándose y diciendo mentiras de sus compañeros a menudo, mientras que las víctimas disminuyeron la sensación de que se estén burlando de ellos, aunque hay un porcentaje que manifiesta que frente al pre-test hay compañeros que empezaron a burlarse a menudo.
- Frente a la agresión física los estudiantes tanto agresores como víctimas, perciben que aumento la percepción de coger o romper objetos de sus compañeros o que se lo hacen a ellos, sin embargo disminuyo la sensación de pegarle o empujar a los compañeros o recibir la agresión.
- Con respecto a la exclusión social los estudiantes agresores manifestaron que ha disminuido la sensación de ignorar y excluir a sus compañeros, mientras que las víctimas perciben que a menudo los ignoran, pero que no los excluyen de las actividades.
- Con respecto al Cyberbullying tanto en agresor, víctima como observador se identificó que la mayoría nunca exponían a sus compañeros.
- Es importante resaltar el papel del observador, pues tanto en agresión verbal, física y de exclusión social se evidencia cómo los observadores ya están en

la capacidad de ponerse en el lugar del otro e indignarse por lo que le hacen al compañero.

- Frente al grupo de trabajo y grupo de control, se evidencia como en el grupo de trabajo los agresores manifiestan que en general se conservaron niveles bajos de acoso, mientras que en el grupo control se aumentó; en la variable sobre acoso verbal se observa que en el grupo de trabajo se sostienen los niveles bajos, mientras que en el grupo control hubo una disminución del acoso verbal; con respecto al acoso físico se evidencio cómo la percepción aumento tanto en el grupo de trabajo como en el grupo de control y paso de nunca a algunas veces; con respecto a la exclusión social se evidenciaron cambios positivos en el grupo de trabajo mientras que en el grupo de control aumento la percepción de que algunas veces hay acoso escolar y se disminuyó el nunca. Con respecto al Ciberbullying el grupo de trabajo percibe menos acoso, mientras que en el grupo de control aumento.
- Frente a las víctimas se observa cómo los estudiantes aumentaron la sensación de ser intimidados algunas veces; con respecto a la variables de agresión verbal, física, exclusión social se presentó un aumento de la agresión tanto en el grupo de trabajo como en el grupo de control; mientras que en la variable ciberbullying el grupo control prácticamente siguió igual, mientras que el grupo control paso del nunca a algunas veces.
- Los observadores del grupo de trabajo identifican de una forma más clara los tipos de acoso escolar, mientras que en el grupo control se aumentó en algunas veces, frente a las variables de acoso verbal, físico, de exclusión social y ciberbullying tanto en grupo de trabajo como grupo de control perciben la agresión hacia el otro.
- En el análisis multivariado son la prueba Mann Whitney se observa que no hubo diferencias significativas post test grupo trabajo grupo control, sin embargo, sí se presentó diferencias significativas en la comparación pre-test y post test grupo de trabajo y disminución, en la percepción de ser, victima victimario y observador. Por lo tanto se considera que la estrategia de juegos cooperativos fue exitosa en la disminución del acoso escolar.
- El grupo de control también presentó diferencias significativas, pero no se tienen datos del porqué se presentó esta situación.
- En el análisis cualitativo se evidencia mejora en la habilidades comunicativas, cohesión, integración grupal, trabajo en grupo valores, reconocimiento de sí mismo y los compañeros, expresión de emociones positivas y calificativos positivos, por ende se expresa que los juegos cooperativos logran aumentar conductas prosociales, estas son medios que permiten disminuir el acoso

escolar y aumentar la convivencia en los salones escolar, pero también aportan a la vida fuera del contexto escolar.

- Realizar un trabajo colectivo como semillero y como grupo permite mayor avance en los procesos investigativos.

## 10. RECOMENDACIONES

- Se debe procurar en estos tipo de investigaciones, no solo fiarse por lo diciente en los cuestionarios de pre test y post test, adicional procurar realizar diarios de campos y videos que demuestren el cambio que se ha ido consolidando en los grupo de trabajo, debido a la poca atención que le prestan a la lectura de estos y las respuestas de cualquier manera.
- Individualizar el protocolo para cada grupo en especial pensando en las características, físicas, actitudinales, etc. De los estudiantes que la conforman y no unificar solo un protocolo de intervención para varios grupos.
- Al momento de presentar el acoso por leve que sea se debe realizar un pare en la actividad y retomar los acuerdos para que las personas víctimas sientan que se está haciendo algo por cambiar.
- Es importante indagar con los estudiantes que perciben que no se vienen desarrollando actividades que permiten prevenir el acoso escolar, sobre si la percepción es que no se realizan las actividades o que las que se realizan no están dando los resultados que ellos esperan.
- Indagar porqué se aumentó la percepción de las victimas sobre que algunos de sus compañeros los odian.
- Indagar sobre el porqué los estudiantes agresores aumentaron la percepción de burlarse, insultar y decir mentiras de sus compañeros.
- Indagar sobre el porqué los estudiantes que se identifican como víctimas se siguen sintiendo ignorados en el grupo.
- Seguir empoderando a los observadores, sobre la importancia de aprender a ponerse en el lugar del otro y manifestar claramente su inconformidad con la agresión a la víctima.
- Indagar en el colegio sobre las variables intervinientes que influyeron los cambios significativos en el grupo control.
- Seguir implementando la estrategia de Juegos cooperativos, en el otro grupo del colegio, con el fin de disminuir el acoso escolar y prevenir las consecuencias catastróficas tanto de las víctimas como de los agresores.
- Es importante hacer parte de un grupo de investigación y en especial del semillero grupo de recreación FACIES, ya que el apoyo permanente como

grupo de trabajo permitió crecer en el ámbito profesional, como investigadores y como personas.

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Amonachvilli, C. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares*. Perspectivas.
- ÁNGELES, M. (15 de Abril de 2008). *EL EFECTO DE LAS BURLAS EN LOS NIÑOS*. Obtenido de DEPSICOLOGIA.COM: <http://depsicologia.com/el-efecto-de-las-burlas-en-los-ninos/>
- ÁNGELES, M. (23 de Mayo de 2016). *BULLYING O ACOSO ESCOLAR*. Obtenido de DEPSICOLOGIA.COM: <http://depsicologia.com/bullying-o-acoso-escolar/>
- ÁNGELES, M. (23 de Mayo de 2016). *DEPSICOLOGIA.COM*. Obtenido de BULLYING O ACOSO ESCOLAR : <http://depsicologia.com/bullying-o-acoso-escolar/>
- Arcila Mujica , E., Castaño Chica , Y. M., & Tamayo Buitrago , G. (2014). *Caracterización de los actores del bullying en niñas de grado 8º de una institución educativa en Pereira*. Pereira .
- ARTOLA, T. (2005). *Situaciones cotidianas de tus hijos adolescentes*. Madrid : Ediciones palabra S.A.
- Ausbel, D., & Sullivan, E. (1983). *Eldesarrollo infantil. el desarrollo de la personalidad*. Buenos aires: Paidós.
- Avellanosa, I. (2008). *En clase me pegan*. Distrito federal: EDAF .
- Balanzat, S. (20 de Julio de 2015). *Diferenciar la crítica constructiva de la destructiva*. Obtenido de Fundación Eduardo Punset: <https://apolpunset.fundacionmapfre.org/diferenciar-la-critica-constructiva-de-la-destructiva>
- Bartolomé Marsá, N., Torres Vélez, J. C., Moreno Álvarez , A., Torres Parada , L., Martín Aranda , P., & López de Castro , F. (2008). Conductas relacionadas con el acoso escolar en un instituto de educación secundaria. *SEMERGEN* , 34(10), 489–492.
- Beltrán Florez, O. (2007). *Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención del manual de convivencia*. Pereira .
- BOLIVAR, L., & IBORRA, A. y. (s.f.). *percepción del estilo educativo parental y su influencia en la actitud social de los menores entre 12 y 14 años*. et al. Psicología jurídica: familia y victimolo.
- Boni Miranda , M. (25 de abril de 2013). *TEA Uruguay*. Obtenido de El Hostigamiento escolar (Bullying): <http://www.teauruguay.com/index.php/11-tea/educacion/15-el-hostigamiento-escolar-bullying>
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Cádiz: COE.
- Campo, S. G. (2000). *El juego en la educacion fisica basica*. Armenia: Kinesis.
- Cardona Álvarez, D., & Cubillos Quintero , L. (2009). *Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia)*. Pereira .
- Cavinato, G., De prezzo, L., Lazzarini, M., & Vetemar, N. (1994). *"La paz en el juego"*. Maron-sevilla: MCEP.

- CEREZO, F. (2009). Bullying: análisis de la situación en las aulas españolas. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 367-378.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de estudios sociales*, 53.
- Chaux, E. (2009). *Variables socio-económicas, sociopolíticas y socio-emocionales que explican la intimidación escolar*. Bogotá: Universidad de los Andes. Obtenido de file:///D:/documentos/Downloads/Enrique%20Chaux%20-%20Variables%20socioeconomicas%20sociopoliticas%20y%20socioemocionales%20que%20explican%20la%20intimidacion%20escolar%20(1).pdf
- Coldeportes. (2009). *coldeportes*. Obtenido de Plan Decenal del Deporte: [http://idsn.gov.co/site/images/cronicas/plan\\_dec\\_coldeportes.pdf](http://idsn.gov.co/site/images/cronicas/plan_dec_coldeportes.pdf)
- Colegio Ecuatoriano Español América Latina. (2015). *SOBRE EL RESPETO A LAS COSAS AJENAS*. Obtenido de Colegio Ecuatoriano Español América Latina: <http://www.ceeal.edu.ec/noticias/77-cosas-ajenas>
- Congreso de Colombia. (1997). *Ley 375. Ley de la juventud*. Bogotá.
- Congreso de Colombia. (8 de Noviembre de 2006). Ley 1098. *Diario oficial No. 46.446*. Obtenido de [https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/legislacion/l\\_20101107\\_01.pdf](https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/legislacion/l_20101107_01.pdf)
- Congreso de Colombia. (18 de enero de 1995). *Ministerio de educación*. Obtenido de [http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)
- Congreso de Colombia. (21 de enero de 2013). Obtenido de <http://www.ins.gov.co:81/normatividad/Leyes/LEY%201616%20DE%202013.pdf>
- Congreso de Colombia. (15 de Marzo de 2013). Ley 1620: "Sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar". *Diario Oficial No. 48.733*.
- Congreso de la republica Colombia. (18 de enero de 1995). *Ministerio de educación*. Obtenido de [http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)
- Congreso de la republica Colombia. (15 de Marzo de 2013). Ley 1620: "Sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar". *Diario Oficial No. 48.733*.
- Congreso de la republica de Colombia. (8 de febrero de 1994). Obtenido de file:///D:/documentos/Downloads/Ley\_115\_1994.pdf
- Congreso de republica de Colombia. (8 de Noviembre de 2006). Ley 1098. *Diario oficial No. 46.446*. Obtenido de [https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/legislacion/l\\_20101107\\_01.pdf](https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/legislacion/l_20101107_01.pdf)
- Constitución Política de Colombia. (1991). [www.constitucioncolombia.com](http://www.constitucioncolombia.com). Obtenido de <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-45>
- Coronado, M. (2008). *Competencias sociales y convivencia*. Noveduc libros.

- Coyne, S., Archer, J., & Eslea, M. (2006). "We're Not Friends Anymore! Unlessy": The Frequency and Harmfulness of Indirect, Relational, and Social Aggression. *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 294–307.
- Craig, G. (1989). *Desarrollo Psicologico*. Mexico: Pretice hall hispanoamericana.
- Cratty, B. (1974). *Juegos didacticos activos*. Mexico: Pax mexico.
- Cratty, B. (1979). *Juegos escolares que desarrollan la conducta*. Mexico: Pax mexico.
- Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor de los niños*. Barcelona: Paidós.
- Crécier, R., & Bérubé. (1987). *Le plaisir de jouer*. Quebec: Institut de Pleir-airQuébécois.
- Davis, S., & Davis, J. (2008). *Crece Sin Miedo*. Norma.
- Deutsch, M. (1971). *Efectos de la cooperación y la competición sobre el proceso de grupo*. Mexico: En D. Cartwright, y A. Zarder (Eds.), *Dinámica de grupo* (pp.503525).
- Durán Rodríguez, M. M. (2013). Nuevas dimensiones de la convivencia escolar. *EDUTEC COSTA RICA*, 9.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del rio.
- Elkonin, D. (1985). *Psicología dcel juego*. Madrid: Visor.
- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Esteves, V., Mastroiani, P., & Paulino, V. (2010). *Juegos Cooperativos. Cruz roja de uruguay*, 22.
- Esteves, V., Mastroiani, P., & Paulino, V. (s.f.). *Juegos Cooperativos*. Uruguay: Cruz roja de Uruguay.
- Fagoaga Azumendi, J. M., & Garaigordobil Landazabal, M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Donostia-San Sebastián: SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA.
- FISC-INTERED. (2004). *JUEGOS COOPERATIVOS DE AYER Y DE HOY*. Valencia: LESTONNAC.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socializacion en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- Garcia Continente , X., Pérez Giménez, A., & Nebot Adell, M. (2010). Factores relacionados con el acoso escolar (bullying) en los adolescentes de Barcelona. *Scielo* , 24(2).
- Garcia Continente, X., Pérez Giménez, A., Espelt, A., & Nebot Adell, M. (2013). Acoso escolar en jóvenes escolarizados: diferencias entre víctimas y agresores. *Scielo* , 27(4).
- García, B. (1995). *De Invisibles a Protagonistas concepto de joven* .
- García, C. (2015). *INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE LUDOTECA, EN LA ACTITUD PROSOCIAL, EL AUTOCONTROL Y EL ACOSO ESCOLAR DE ADOLESCENTES EN PEREIRA*. Pereira: Universidad Tecnologica de Pereira.
- GARCÍA, J. T. ( 2010). Bullying: acoso escolar. *Innovación y experiencias educativas*, .
- GARCÍA, J. T. (2010). Bullying: acoso escolar. *Innovación y experiencias educativas*.

- Gómez Sanabria et al. (2007). El "bullying" y otras formas de violencia adolescente. *Cuad Med Forense* 13, 48-49.
- GUTIERREZ, E. (27 de septiembre de 2010). *Adolescencia y juventud: concepto y características*. Obtenido de <http://www.bvsde.paho.org/bvsacd/cd68/tox1.pdf>.
- Gutton, P. (1973). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro.
- Hoyos , O., Aparicio , J., & Córdoba , P. (2005). Caracterización del maltrato entre iguales en una muestra de colegios de Barranquilla (Colombia). *Psicología desde el caribe*(16), 1-28.
- Huizinga , J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- ICFES. (01 de 2016). *ICFES*. Obtenido de ICFES: <http://www.icfes.gov.co/index.php/item/1794-intimidacion-escolar-y-tipos-de-agresion-en-basica-primaria-y-secundaria-en-colombia>
- Jacquin, G. (1958). *La educación para el juego*. Madrid: Atenas.
- Johnson, D. (1981). Student-student interaction: the neglected variable in education. *Educational researcher*, N°10, 5-10.
- Mantilla Ocampo, M. F., Meza Márquez, L. F., & Salas Falla, M. C. (2009). *El Bullying, una aproximación a la intervención y prevención de este fenómeno para promover conductas de sana convivencia en los colegios de Colombia*. Trabajo de Grado, Universidad de la Sabana, Facultad de Psicología, Bogotá. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/282936580/121591#scribd>
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*. BOGOTÁ: CODESOCIAL. Obtenido de Ministerio de Educación.
- Montaño Garcés , C. A., Torres Borja , D. A., & Franco Giraldo , J. F. (2013). *Percepción sobre bullying en un colegio público de Pereira*. Pereira .
- Mora Ripoll, R., & García Roderá , M. (2008). El valor terapéutico de la risa en medicina. *Medicina Clínica*.
- Moraleda, M. G.-G. (2004). *Actitudes y estrategias cognitivas sociales*. Madrid: Tea ediciones.
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil*. Barcelona: INDE.
- Olweus, D. (1993). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid : Morata.
- Omeñaca, C. R., & Ruiz, O. J. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libros para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Pallares, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid: ICCE.
- Pantallas amigas. (17 de octubre de 2012). *Amanda Todd, caso dramático de sextorsión y cyberbullying*. Obtenido de CyberBullying: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/2012/10/17/el-video-con-el-que-amanda-todd-luchaba-contra-el-ciberbullying-subtitulado-al-espanol-por-pantallasamigas/>

- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Pérez, O. E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. Obtenido de [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com): <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Fondo de cultura económica.
- Poleo, A., Aguilar, B., Iglesias, C., Sacristán, C., San José, C., Bartolome, J., . . . Jares, X. (1990). *La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas en educación para la pa*. Terrelvega: Por los autores.
- Porhola, M., & Kinney, T. A. (2010). *El Acoso*. UOC.
- Ramirez Gutierrez, G., & Giraldo Garcia , D. A. (2013). *Percepción del bullying en un colegio público de Pereira durante el descanso pedagógico – 2013*. Pereira .
- Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/>
- Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/>
- República, P. d. (Septiembre de 2011). *CAPITULO II. DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONOMICOS Y CULTURALES*. Obtenido de <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Documents/Constitucion-Politica-Colombia.pdf>
- Reyes Giraldo, R. E. (2013). *Bullying entre adolescentes: una lectura psicoanalítica de la agresividad*. Trabajo de Grado, Universidad San Buenaventura, Facultad de Psicología, Cali. Obtenido de [http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1821/1/Bullying\\_Adolescentes\\_Agresividad\\_reyes\\_2013..pdf](http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1821/1/Bullying_Adolescentes_Agresividad_reyes_2013..pdf)
- Russell, B. (1965). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Sescovich Rojas, S. (2016). *PROCESO DE SOCIALIZACIÓN*. Obtenido de CONDUCTA HUMANA: <http://www.conductahumana.com/articulos/ciencias-del-comportamiento/proceso-de-socializacion/>
- Sherif, M. (1966a). *Group conflict and cooperation*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Sherif, M. (1966b). *In common predicament. Social Psychology of intergroups*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Smith, B. (1997). The effect of a cooperative learning intervention on the social skills enhancement of a third grade physical education class. *dissertation abstracts international section A: Humanities and Social Sciences*, 57 (10-A), 4306.
- Trejos Parra, J., Cardona , D., & Cano , M. (2005). *Recreación psicoterapéutica. Conceptos básicos*. Pereira : Universidad Tecnológica de Pereira .
- Unicef. (2002). *Adolescencia una etapa fundamental*. Unicef.
- UNICEF. (04 de Septiembre de 2014). *Centro de Prensa*. Obtenido de UNICEF: [http://www.unicef.org/spanish/media/media\\_75530.html](http://www.unicef.org/spanish/media/media_75530.html)
- Valencia. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

- Valencia Mira , J. E. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial*. Pereira .
- Valencia Mira, J. E. (2010). *EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE*. Pereira: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA .
- Valencia, M., & Ernesto, J. (2010). *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial*. Pereira.
- Vicent, A. (1983). *Juegos para la cooperación y la paz*. Barcelona: UNESCO.

## ANEXOS

### ANEXO A. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PARTICIPANTES.



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

El consentimiento informado de esta investigación, es la aceptación que usted da en forma escrita, de su libre voluntad de participar en la investigación: INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016, luego de explicarle en qué consiste.

Se recogerá información sobre la convivencia de Jóvenes de grados 9, que participan en un programa de Juegos cooperativos; con el fin de establecer la influencia de este programa en la disminución del acoso escolar de estudiantes de grado 9 de colegios públicos de Pereira 2016. Se realizará a partir de un cuestionario electrónico denominado **Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás** (*Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016*)

Posteriormente se realizará en el marco de los horarios de clase acordados por las directivas de la institución, 12 sesiones de juegos cooperativos, este programa contara con estrategias lúdico pedagógicas que permiten el fortalecimiento de las actitudes pro social.

Los temas a tratar serán: Autoconocimiento y auto concepto; Comunicación intragrupo; Expresión y comprensión de sentimientos; Relaciones de ayuda y cooperación; Percepciones y estereotipos; Discriminación y etnocentrismo y Resolución de conflictos

Esta investigación se considera sin riesgo, ya que no se manipularán variables sensibles a la conducta del ser humano. Se considera que la investigación será beneficiosa en la medida que se convierta en un punto de referencia para otras investigaciones o proyectos de intervención social, que prevengan la amenaza o vulnerabilidad de derechos de los jóvenes.

Es de aclarar que el estudiante podrá retirarse de la investigación en el momento que lo desee, sin ningún tipo de represalia. Usted recibirá respuesta a cualquier pregunta que le surja acerca de la investigación.

Los nombres y toda información personal serán manejados en forma privada, sólo se divulgará datos globales de la investigación, donde se identifican como jóvenes de grados 9 de colegios públicos de Pereira, que asistieron a un programa de Juegos Cooperativos.

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 con la participación de mi acudido en la investigación. Se firma a los \_\_\_ días, del mes \_\_\_\_\_, del año 2016.

Nombre completo del estudiante Tarjeta de Identidad o Cédula	Firma
Nombre completo del investigador principal Cédula 25194011	Firma

## ANEXO B. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS ACUDIENTES.



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

El consentimiento informado de esta investigación, es la aceptación que usted da en forma escrita, de su libre voluntad para que su acudido de grado 9 participe en la investigación: INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016, luego de explicarle en qué consiste.

Se recogerá información sobre la convivencia de Jóvenes de grados 9, que participan en un programa de Juegos cooperativos; con el fin de establecer la influencia de este programa en la disminución del acoso escolar de estudiantes de grado 9 de colegios públicos de Pereira 2016. Se realizará a partir de un cuestionario electrónico denominado **Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás (Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016)**

Posteriormente se realizará en el marco de los horarios de clase acordados por las directivas de la institución 12 sesiones de juegos cooperativos, este programa contara con estrategias lúdico pedagógicas que permiten el fortalecimiento de las actitudes prosociales.

Los temas a tratar serán: Autoconocimiento y auto concepto; Comunicación intragrupo; Expresión y comprensión de sentimientos; Relaciones de ayuda y cooperación; Percepciones y estereotipos; Discriminación y etnocentrismo y Resolución de conflictos

Esta investigación se considera sin riesgo, ya que no se manipularán variables sensibles a la conducta del ser humano. Se considera que la investigación será beneficiosa en la medida que se convierta en un punto de referencia para otras investigaciones o proyectos de intervención social, que prevengan la amenaza o vulnerabilidad de derechos de los jóvenes.

Usted como acudiente recibirá respuesta a cualquier pregunta que le surja acerca de la investigación.

Los nombres y toda información personal serán manejados en forma privada, sólo se divulgará datos globales de la investigación, donde se identifican como jóvenes de grados 9 de colegios públicos de Pereira, que asistieron a un programa de Juegos Cooperativos.

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 2016.

Nombre completo del acudiente Cédula	Firma
Nombre completo del investigador principal Cédula 25194011	Firma

## ANEXO C. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.



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

El consentimiento informado de esta investigación, es la aceptación que la institución Educativa da en forma escrita, de su libre voluntad para que su los estudiantes de grado 9 participen en la investigación: INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) 2016, luego de explicarle en qué consiste.

Se recogerá información sobre la convivencia de Jóvenes de grados 9, que participan en un programa de Juegos cooperativos; con el fin de establecer la influencia de este programa en la disminución del acoso escolar de estudiantes de grado 9 de colegios públicos de Pereira 2016. Se realizará a partir de un cuestionario electrónico denominado **Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás** (Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016)

Posteriormente se realizará en el marco de los horarios de clase, acordados con las directivas de la institución 12 sesiones de juegos cooperativos, este programa contara con estrategias lúdico pedagógicas que permiten el fortalecimiento de las actitudes prosociales.

Los temas a tratar serán: Autoconocimiento y auto concepto; Comunicación intragrupo; Expresión y comprensión de sentimientos; Relaciones de ayuda y cooperación; Percepciones y estereotipos; Discriminación y etnocentrismo y Resolución de conflictos

Esta investigación se considera sin riesgo, ya que no se manipularán variables sensibles a la conducta del ser humano. Se considera que la investigación será beneficiosa en la medida que se convierta en un punto de referencia para otras investigaciones o proyectos de intervención social, que prevengan la amenaza o vulnerabilidad de derechos de los jóvenes.

Usted como representante de la institución recibirá respuesta a cualquier pregunta que le surja acerca de la investigación.

Los nombres y toda información personal o institucional serán manejados en forma privada, sólo se divulgará datos globales de la investigación, donde se identifican como jóvenes de grados 9 de colegios públicos de Pereira, que asistieron a un programa de Juegos Cooperativos.

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 que los estudiantes de grado 9 participen en la investigación. Se firma a los \_\_\_ días, del mes \_\_\_\_\_, del año 2016.

Nombre completo del representante de la Institución Educativa Cédula	Firma
Nombre completo del investigador principal Cédula 25194011	Firma

ANEXO D. Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás  
(Collell y Escudé, 2003; adaptado por Cano, 2016)

Con este cuestionario tratamos de ayudarles a mejorar el conocimiento sobre sus acciones y reacciones con los demás. También queremos saber cómo van las cosas y qué podemos hacer entre todos para mejorar. Por esto les pedimos que contesten con sinceridad. Este cuestionario es anónimo, pero nos gustaría poder ayudarte a ti y a los demás. Si sufres alguna de estas situaciones de abuso, no dudes en poner tu nombre o decirlo.

Institución \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_  
Edad \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

DENTRO DE LA INSTITUCIÓN ESCOLAR:	Siempre	A menudo	Algunas veces	Nunca
1. Te sientes seguro/a				
2. Te sientes solo/a				
3. Te gusta salir al patio de recreo				
4. Piensas que algunos/as de tus compañeros/as te detesta				
5. Piensas que se están haciendo cosas para mejorar la convivencia				
EN EL ÚLTIMO MES DENTRO DE LA INSTITUCIÓN ESCOLAR:	Siempre	A menudo	Algunas veces	Nunca
6. ¿Has insultado o te has burlado de un compañero/a?				
7. ¿Has hablado mal o has dicho mentiras sobre un compañero/a?				
8. ¿Has cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de un compañero/a?				
9. ¿Has pegado, empujado o amenazado a un compañero/a?				
10. ¿Has ignorado a un compañero/a en alguna actividad o no le has puesto ninguna atención?				
11. ¿Has excluido o impedido que un compañero/a participe en una actividad?				
EN EL ÚLTIMO MES DENTRO DE LA INSTITUCIÓN ESCOLAR:	Siempre	A menudo	Algunas veces	Nunca
12. ¿Te han insultado o se han burlado de ti?				
13. ¿Han hablado mal o han dicho mentiras sobre ti?				
14. ¿Han cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto tuyo?				
15. ¿Te han pegado, empujado o amenazado?				
16. ¿Te han ignorado en alguna actividad o no te han puesto ninguna atención?				
17. ¿Te han excluido o impedido participar en una actividad?				
¿DÓNDE PASAN ESTAS COSAS?	Siempre	A menudo	Algunas veces	Nunca
18. ¿Dentro de la institución escolar?				
19. ¿En los alrededores de la institución escolar?				

20. ¿EN DÓNDE? En clase \_\_\_ En los pasillos \_\_\_ En el patio de recreo \_\_\_ En otros lugares \_\_\_ di cuáles:

SI SUFRISTE O VISTE SUFRIR ESTO, ¿A QUIÉN SE LO DIJISTE?

21. A los profesores \_\_\_ A mis padres \_\_\_ A un compañero/a \_\_\_ A otros \_\_\_ di a quiénes:

SI SE LO DIJISTE A ALGUIEN:	Siempre	A menudo	Algunas veces	Nunca
22. ¿Te ha escuchado y consolado?				
23. ¿Te ha ayudado a que hacer algo para evitar que siga sucediendo?				

24. Si te ha ayudado a evitarlo, ¿qué han hecho?

## ANEXO E. CARTA DE BIOÉTICA



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
COMITÉ DE BIOÉTICA  
NOTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

Sello: ORIGINAL

Código: CBE-SYR-162015

Página: 1 de 1

Pereira, 19 de octubre de 2015

Profesora  
**MARGARITA MARÍA CANO ECHEVERRI**  
Investigadora principal

Referencia: Proyecto *"Influencia de un programa de juegos cooperativos en el acoso escolar (bullying) 2015"*.

El proyecto de la referencia se propone los siguientes objetivos: Objetivo general: Establecer la influencia de un programa de juegos cooperativos en la disminución del acoso escolar en estudiantes de 9 grado. 2015 Objetivos específicos: 1. Diseñar el programa pedagógico de juegos cooperativos para el manejo del acoso escolar en adolescentes de grado 9. 2. Aplicar el programa pedagógico de juegos cooperativos para el manejo del acoso escolar en los adolescentes de grado 9. 3. Evaluar y analizar los cambios percibidos en el fenómeno del acoso escolar a partir del programa de juegos cooperativos.

El Comité de Bioética de la Universidad Tecnológica de Pereira ubicado en la oficina H-404 en la Facultad de Bellas Artes y Humanidades, Campus Universitario La Julita, Teléfono 3137535 Pereira; en reunión ordinaria efectuada el día de hoy, según Acta No. 17 Punto 03 Numeral 02, ha acordado dar el aval bioético al proyecto de la referencia, clasificándolo como una investigación con riesgo mínimo, debido a que cuenta con las exigencias bioéticas necesarias para su aprobación. El Comité deja constancia de lo siguiente:

1. La investigadora principal, Margarita María Cano Echeverri, está calificada para conducir y realizar el proyecto antes mencionado.
2. El proyecto contempla todas las condiciones adecuadas, tanto en sus aspectos bioéticos como científicos, quedando bien establecidos y justificados los riesgos predecibles y los inconvenientes vs. los beneficios anticipados para los participantes.
3. La información escrita que se dará a los participantes para obtener su consentimiento informado es adecuada.
4. Cualquier cambio substancial en el proyecto original o el desarrollo de algún evento adverso serio debe ser reportado tan pronto como sea posible por el investigador principal a este Comité para las consideraciones y pronunciamientos pertinentes.

El Comité de Bioética de la Universidad Tecnológica de Pereira se acoge, y considera en la toma de sus decisiones, las normas y estándares éticos, legales y jurídicos vigentes para la investigación en seres humanos tanto nacionales como internacionales (Resolución 8430 De 1993, Resolución 2378 de 2008 y Declaración de Helsinki).

Nuestro comité cuenta con 14 miembros activos, consideramos Quórum a la presencia de la mitad más 1, anexamos a esta comunicación la página de asistencia con las respectivas firmas.

Atentamente,

Carlos Alberto Carvajal Correa  
Presidente Comité de Bioética  
Universidad Tecnológica de Pereira

ANEXO F. DIARIO DE CAMPO

**Diario de campo** \_\_\_\_\_

Fecha: _____ Lugar: _____	
hora de inicio: _____ hora final: _____	
Participantes: _____	
Actividad: _____	
	PALABRAS CLAVES:
Observaciones:	

## ANEXO G. PROTOCOLO DE SENSIBILIZACIÓN

TIEMPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
15 Min	Pre-Conceptos	¿Qué es acoso escolar? ¿Quiénes participan en el acoso escolar?
5 Min	División de grupos	5 Grupos en total
20 Min	Diseño del guion de la obra	Se le entregará una definición a cada grupo (Acoso físico, psicológico, verbal, social o relacional y cyberbullying), los estudiantes deberán de crear una obra que represente el tipo de acoso que les correspondió. la obra tendrá una duración de 5 min
30 Min	Presentación de obra por grupos	5 min aproximadamente por grupo
20 Min	Preguntas y observaciones	Guía de preguntas específicas en cada obra y al finalizar el ejercicio preguntas generales o de realimentación
10	Explicación de la investigación y entrega de consentimiento informado	Consentimientos de estudiantes y padres

### PRECONCEPTOS

#### ¿Qué es acoso escolar?

El acoso escolar es una forma de violencia injustificada entre pares, se presenta en el marco del sistema escolar y tiene un carácter repetitivo, este se da sin una aparente razón lógica, pues quien acosa se siente con mayor poder frente a la víctima.

Según Dann Olweus, un estudiante es acosado “cuando está expuesto, de forma repetida y durante un tiempo, a acciones negativas que lleva a cabo otro alumno o varios de ellos” (OLWEUS, 1993)

## ¿Quiénes participan en el acoso escolar?

**AGRESORES:** Los agresores molestan golpean, amenazan, crean rumores y/o acosan a las víctimas; presionan a los demás para que guarden silencio acerca de la intimidación y para que excluyan a las víctimas del círculo de amigos; sienten un deseo de poder que supera su sentido de empatía y por lo tanto están dispuestos a lastimar a los demás para sentirse poderosos.

Como Dorothea Ross (1996) lo señala, los jóvenes que intimidan disfrutan el poder que tienen sobre sus víctimas y no recurren a la intimidación para obtener recompensas tangibles, como dinero para el almuerzo, por ejemplo. Por el contrario, buscan comportamientos que lastimen o que pongan en una situación incómoda a sus víctimas.

Los muchachos que intimidan generalmente niegan lo que han hecho, minimizan la importancia de su agresión o le echan la culpa de sus acciones al comportamiento de los demás. Amenazan a los observadores para mantenerlos al margen y aceptan de mala gana las consecuencias de sus actos, mientras sostienen que no hicieron nada malo o que la víctima merecía ser agredida.

**VÍCTIMAS:** La víctima típica o víctima pasiva se caracteriza por una situación social de aislamiento (con frecuencia no tienen ni un solo amigo entre los compañeros); detectado a través de la observación (en el descanso o cuando los propios alumnos eligen con quién llevar a cabo una actividad); en relación a lo cual cabe considerar su escasa asertividad y dificultad de comunicación, así como su baja popularidad.

Otras características:

- Pueden ser de tamaño menor o mayor que el grupo o que la mayoría de su edad.
- Son personas sensibles, poco asertivas y en general, con buen rendimiento académico.
- Son prudentes, callados, apartados y tímidos.
- A menudo no tienen un buen amigo o amiga y se relacionan mejor con los adultos que con los de su edad.
- Puede estar en un grupo de minoría: raza, edad, un niño en un grupo de niñas y viceversa.
- Se ponen ansiosos o se disgustan fácilmente
- Tienen poca confianza en sí mismos
- No parece saber defenderse solo
- Hay algo que los destaca del grupo: problemas para caminar, habla diferente a los otros o simplemente por el nombre.

La víctima activa:

- Situación social de aislamiento y fuerte impopularidad
- Presenta una combinación de patrones de inquietud y de reacciones agresivas.
- Tienen problemas de concentración e impulsividad
- Tendencia excesiva e impulsiva a actuar

Observadores: El resto de pares que observan lo que sucede y callan. Los motivos de su silencio pueden ser varios:

- Que lo disfruten
- Que teman ser ellos d objetos de burlas.
- Que carezcan de habilidades sociales para evitarlo
- Que desconozca el grado al que puede llegar esta escala de agresividad.

## TIPOS Y FORMAS DE ACOSO ESCOLAR

Acoso de tipo físico: Donde sobresalen las agresiones visibles como los empujones, las patadas, los puñetazos, encerrar a la víctima entre varios para impedirle el paso, tirarle cosas, pegarle chicles, robar o esconder cosas.

Acoso de tipo psicológico: se caracteriza por dañar la imagen del otro, afecta la autoestima de la víctima y lo hace sentir inseguro y miedoso, busca menospreciar al otro; algunas acciones relacionadas son: decir que es poco inteligente, que no es capaz de hacer las cosas de forma adecuada, poner dibujos o frases burlándose de la persona, o para evidenciar algún error cometido en el pasado.

Acoso social o relacional: Se destaca el aislamiento a que es sometida la víctima, evitar hablar con ella, no dejarla participar en actividades de grupo, no invitarla a las fiestas o reuniones, no dejarlo hablar, difamar su imagen, amenazar.

Acoso de tipo verbal: busca dejar en ridículo a la víctima, puede presentarse a partir de apodos, burlarse por las características físicas e insultarlo.

Acoso de tipo cyberbullying: termino aplicado al uso de los medios electrónicos (telefonía móvil, internet a través de redes sociales virtuales y videojuegos online). Se caracteriza porque el victimario puede esconder, para intimidar y acosar a su víctima de forma anónima.

## GUÍA DE PREGUNTAS

- ¿Qué pasa en la obra?
- ¿Qué se busca identificar a través de la obra?
- ¿Cómo se debe haber sentido el compañero que fue víctima de agresiones?
- Di tres cosas que consideres positivas de cómo se desarrolló la representación.
- Di tres cosas que cambiarías de la representación
- ¿La obra te ha ayudado a entender mejor qué es el acoso escolar?

#### General o Realimentación

- ¿En su colegio pasan cosas como las que se presentaron en las obras?
- ¿Qué otras situaciones identifican que han pasado?
- ¿Dónde pasan?
- ¿Cómo podemos hacer para que esto no suceda?
- ¿Qué cosas podemos hacer cada uno de nosotros?

## ANEXO H. PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Normas de juego en las sesiones. Auto-reconocimiento</b>	<b>Parte Inicial</b>	<p>INTRODUCCIÓN, Presentar el proyecto de forma rápida, dar la bienvenida y recordar los tiempos de trabajo, las sesiones y los horarios. Contar con la buena disposición, firmar consentimiento informado.</p> <hr/> <p>➤ EL PASEO, formados en círculo, el facilitador explica que todos los participantes “vamos de paseo”, y para ir, cada uno debe decir su nombre y que va a llevar. Para poder ir al paseo, se debe reconocer una clave que consiste en que el objeto que se quiere llevar debe iniciar con la letra del nombre, sin que el facilitador diga la clave. Al final, quienes reconozcan la clave, pueden decir a los que no la hayan descubierto que pueden llevar, y así entre todos reconocer la clave.</p>	<p>Establecer acuerdos mínimos en la interacción de las sesiones a nivel individual y grupal</p>	<p>Consentimiento.</p>		
	<b>Parte Central</b>	<p>➤ QUE PASA CUANDO</p> <p>Metodología: entre los actores se discute como resolver o actuar frente a los siguientes eventos: Situaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ofensa verbal a otro: (insulto, apodos, hacer callar, decir groserías, otras formas)</li> <li>➤ ofensa física: (golpes con y sin intención, empujones, premeditados, otras formas)</li> <li>➤ ofensa social: Quiere hablar y no le permiten:</li> <li>➤ ofensa con gestos: (miradas, muecas)</li> <li>➤ Exclusión de algún actor: en pequeños grupos, en el grupo completo, otras formas.</li> </ul> <p>Descripción: Cada participante tendrá una hoja de papel y un lapicero. Se presentará la situación posible que se dé durante la sesión o un juego. A la señal del facilitador cada uno escribirá la estrategia de salvar o resolver la situación. Luego, en parejas, pegarán sus escritos en la espalda del otro, el facilitador propone movimientos que impliquen desplazarse por el lugar y a su señal cada uno observa las propuestas de dos compañeros en sus hojas de la espalda. Luego tomará la hoja de su propia espalda y apunta las características similares o con las que más estén de acuerdo con lo que escribió previamente. Así se ordenan las posibles soluciones para cada situación y se escriben en pliegos a manera de cuadros decorativos, que sirvan de guía en cada sesión de trabajo. Cierre: presentar los cuadros e invitar a una forma de celebración por contar con herramientas de entendimiento para el grupo y que van a funcionar durante el programa. Puede ser un aplauso o un canto que los participantes elijan.</p>				

Parte Final	<p>➤ <b>ASÍ SOY YO</b></p> <p>En una hoja, cada participante tendrá 5 minutos para diseñar un esquema propio, con ayuda de lápices de colores, recortes de revistas y/o periódico. No necesariamente una Gráfica humana; puede ser algo con que se identifique o lo represente.</p> <p>Al final, por detrás de la hoja, cada uno escribe una lista de sus mejores cualidades y una lista de sus defectos o cosas que quiere mejorar; también, escribir sentimientos o aspectos que le llamaron la atención al personaje del esquema que tienen en la hoja durante la historia.</p> <p>Luego, llevando la estructura (figura de sí mismo en sus manos) deben pasar por las siguientes actividades distribuidas en 4 bases:</p> <p><b>ESCALERA:</b> un participante elegido entre ellos fiscaliza que todos pasen saltando en un solo pie sin tocar las líneas y sin dejar su Gráfica.</p> <p><b>AROS:</b> todos los participantes conectados entre ellos según acuerden (diferente a la prueba de zigzag), deben pasar a través de 3 aros sin dejar su Gráfica.</p> <p><b>ZIGZAG:</b> pasar una línea de conos haciendo zigzag conectados entre ellos según acuerden (diferente a la prueba de los aros).</p> <p><b>LAZO:</b> seleccionan dos participantes para sostener un lazo a la altura del muslo, los demás, cogidos de la mano pasan por encima y por debajo del lazo sosteniendo su Gráfica.</p> <p>Se propone que la distribución del salón quede en 4 cuadrantes usando las sillas haciendo una cruz para dividir en salón, se hace una rotación de las bases cada 5 minutos.</p> <p>Luego, se les invita a que entre sus compañeros les presentarán sus cualidades y defectos, y aquellas cosas que quiere mejorar, y si los otros pueden ayudarle.</p>	Identificar a nivel individual las posibilidades, capacidades y necesidades consigo mismo.
-------------	--	--

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Autoconocimiento y Auto concepto</b>	Parte Inicial	<p>Presentar los resultados del pre-test y decirles porque han sido como el grupo elegido para hacer el programa de juegos.</p> <p>Recibir el consentimiento informado firmado por los acudientes.</p> <hr/> <p><i>Gente agente</i></p> <p>En dos círculos concéntricos, cada uno identifica su compañero del frente, uno de los dos círculos gira en el sentido que el facilitador diga, con la forma que diga.</p> <p>Temas que podrán hablar: desde el ser y el hacer, sitios que les gusta de la ciudad, colores de ropa preferidos, comidas, película favorita, juegos, libros, tipos de personas, tipo de música, describirse con lo mejor y no tan bueno, a quien admira.</p> <p>Formas: con la lengua afuera. Saltando en un pie. Hablando con otro acento. Tartamudeando. Otro idioma que solo lo entienda él (ella). Solo con la A, o vocales. Bailando. Ladrando. Riéndose. Como borracho. Pirata, llorando.</p>	Reconocimiento de las propias capacidades y las de los demás.	Hojas de papel, lapicero. Marcadores, papel Bond. Tijeras. Pegante. Cinta de enmascarar.	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>

Parte Central	<p>➤ LA MÁQUINA PERFECTA.</p> <p>En círculo, se les pide a los participantes que construyan un movimiento acompañado de un sonido y que con ese esquema van diseñar una máquina perfecta.</p> <p>Un participante desde su propia iniciativa empieza ejecutando su movimiento con el sonido y se ubica en un espacio para ir dando forma a la máquina perfecta.</p> <p>Luego, cada uno de los actores sigue al participante anterior con su propio movimiento distinto y ubicándose en el lugar que sigue, y así sucesivamente hasta armar la maquina pensada por ellos.</p> <p>Si alguien para de hacer el movimiento o hacer el sonido elegido, se debe volver a empezar la construcción de la Maquina.</p>
Parte Final	<p>FIESTA DE LAS CUALIDADES</p> <p>Se ubican las siguientes cualidades en zonas repartidas por el espacio (salón): amigable, alegre, colaborador, tolerante, atento, respetuoso, noble, tranquilo, creativo.</p> <p>Se les presentan las cualidades escritas en un letrero y el grupo identificará la definición de cada una.</p> <p>El facilitador reparte de forma equitativa los participantes en cada zona de cualidades.</p> <p>Luego, el facilitador enuncia dos cualidades y los participantes intercambian desplazándose de su lugar entre ellas: pe. Respetuoso – tranquilo. Los participantes quedan ubicados en la cualidad que intercambiaron.</p> <p>Enuncia las parejas de cualidades y cuando decida, dirá ¡¡¡FIESTA!!! En este momento cada participante, se ubicará en la cualidad con que más se identifica.</p> <p>Se sigue jugando hasta que puedan ubicarse en otra cualidad sin repetir la anterior.</p>

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
Comunicación - Expresión y comprensión de	Parte Inicial	<p>Recibir los consentimientos informados de los acudientes que faltan.</p> <p>Exponer los temas que se van a tratar en la sesión: Comunicación - Expresión y comprensión de sentimientos.</p>	Identificar los tipos de comunicación que se utilizaron, las	Hoja por cada participante, Una pelota, lapiceros.	Institución	110 minutos
		<p>El robot, Por parejas, el # 1 elige un punto de su cuerpo (que no sean partes íntimas) para que se prenda, y otro punto para que se apague. El numero 2 busca el punto de encendido y cuando lo encuentre, el #1 camina como un robot por todo el espacio. Luego, trata de apagarlo aun en movimiento.</p> <p>Luego se cambian los papeles entre los dos compañeros.</p>				

Parte Central	<p>EL VOLEO, A cada participante se le da una hoja de papel donde escribe su nombre y escribe tres cualidades y en el reverso escribe tres defectos: (del ser, de hacer y otra de intelectual). Luego, a la señal docente se arruga la hoja y se lanza junto con las de los demás participantes (armar un voleo).</p> <p>A la señal docente, cada uno coge una de las hojas de papel y con cuidado lo desarruga. Lee las cualidades que tiene el dueño del papel y le escribe otras dos cualidades y dos defectos que están en el reverso que le reconozca.</p> <p>Se hacen dos momentos de "voleo" hasta ajustar 7 cualidades y 7 defectos (tres propias y 4 de los compañeros tanto de cualidades como defectos). Luego, se entregan los papeles a cada dueño, y en grupos de a tres, se presentan las cualidades y defectos de cada uno. De allí se escriben cuantos defectos tiene el grupo en común.</p> <p>Ya en círculo de todos los participantes, se dialoga a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué paso en el voleo?</p> <p>¿Cómo se sintió escribiendo sus propias cualidades?</p> <p>¿Cómo se sintió escribiendo sus propios defectos?</p> <p>¿Cómo se sintió cuando vio las opiniones de sus compañeros frente a sus cualidades?</p> <p>¿Cómo se sintió cuando vio las opiniones de sus compañeros frente a sus defectos?</p> <p>¿En los grupos de a tres, tuvieron cualidades y defectos similares?</p> <p>¿Qué se aprende de esta actividad?</p> <p>¿Seleccione los defectos que quiera que se comprometa a cambiar o mejorar para sí mismo?</p> <p>Al final, celebran y agradecen entre todos la construcción que han hecho para seguir trabajando.</p> <p>Se hace énfasis en que expresar las cualidades y defectos ante los compañeros, ayuda en la construcción de un mejor grupo para los retos que vienen en las siguientes sesiones.</p>
Parte Final	<p>PONCHADO, Formados en dos equipos, cada uno con su zona de ataque y zona de ponchado. Cada equipo se ubica en la zona de ponchado. Se selecciona a un representante de cada equipo quien pasara a la zona de ataque ubicada detrás de la zona de ponchado del otro equipo.</p> <p>Una vez decidido qué equipo inicia ponchando se juega con las siguientes reglas:</p> <p>El juego inicia con uno de los jugadores que están detrás en la zona de ataque, tratando de ponchar a los contrarios ubicados en la zona de poche.</p> <p>Si alguno de los jugadores atrapa la pelota sin dejarla caer, puede ponchar a los del otro equipo.</p> <p>Si alguno de los jugadores resulta ponchado y/o deja caer la pelota, pasa a la zona de ataque haciendo parte del otro equipo.</p>

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
----------	----------	---------------------------	----------	------------	-------	----------

<b>Expreso Y Comprendo Los Sentimientos</b>	<b>Parte Inicial</b>	<p>Recibir los consentimientos informados de los acudientes que faltan. Exponer el tema que se va a tratar en la sesión: Expresión y comprensión de sentimientos. Pedir algunos conceptos de que significan estos temas para los participantes.</p> <hr/> <p><b>TEST DE TODOS</b> En ronda, se le indica al grupo que deben formarse según la indicación del orientador, mientras este cuenta hasta 20. <i>“voy a contar hasta 20 y no los voy a ver; en ese tiempo ustedes se forman según la fecha de cumpleaños”</i> El orientador hará de cuenta que se voltea y cuenta duro muy lento o rápido dando tiempo para que el grupo se forme. Una vez el grupo formado, y mientras el orientador va terminando de contar, constata que las fechas estén correctas. Se permite que mientras se va corroborando los participantes vaya reacomodando su orden. <i>Luego les dirá: “ahora se van a formar según (el número de hermanos o según la edad, según el número que ocupo en las notas del periodo anterior) pero sin hablar para comunicarse, pudiendo usar las manos.</i> Al final se hará un análisis de cómo se sienten cuando se comunican y como las formas de comunicación les sirve para resolver tareas entre todos.</p> <hr/> <p><b>PLATAFORMAS DEL MAR</b> El escenario propuesto es que han anclado en alguna parte del mar y que solo existen tres plataformas para salvar a la tripulación, por lo que solo se sostiene si están unidos entre las plataformas. Se ubican 3 sillas separadas a un paso largo entre ellas (<i>a una distancia en la que con un paso largo se pueda pasar con ayuda, +- 110 cm</i>) que servirán como “plataformas del mar”. Los participantes deberán pasar por las “plataformas” desde una zona de seguridad 1 a la zona de seguridad 2 ubicadas al otro lado de las mesas y deben pasarlas unidos por las manos; desde que inicien el recorrido de todos los participantes no deberán hablar. Nunca habrá más de dos participantes en cada plataforma. Pueden decidir cuánto tiempo van a destinar para preparar y practicar la prueba y cuanto para realizarla dentro del tiempo estipulado es decir 40 minutos. Una vez terminado el tiempo, cumpliendo la meta o no se procede a hacer un círculo y generar las siguientes preguntas u otras que el orientador crea conveniente. ¿Que requieren como grupo para realizar el juego? (comunicación, liderazgo, confianza, leer las expresiones de los compañeros, ganancias de las otras sesiones en autoestima)</p> <hr/> <p>LA APLANADORA</p>	<b>Sillas</b>
	<b>Parte Central</b>	<p>Permitir la expresión individual y la comprensión de sentimientos relacionados con las formas de interacción grupal</p>	<b>Institución</b>

Parte Final	<p>Formados en dos filas, una frente a otra, acostados mirando hacia abajo: Deberán pasar rodando por encima de los compañeros desde un extremo de la fila hasta el otro.</p> <p>Elementos a tener en cuenta: Seguridad consigo mismo y con el otro Permitir que pasen a una velocidad individual Estar pendiente que no darse del golpes con objetos o entre ellos Evitar doblar las rodillas, levantar la cabeza y apoyar los codos en la espalda Una vez terminado hacer el cierre.</p>
-------------	--

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Discriminación y etnocentrismo – Autoestima.</b>	Parte Inicial	Torre de 10 tuercas, se ubican tres grupo, se les da un palo con el cual deben hacer el recorrido, realizan zigzag y brincado dentro de unos aros, al principio del recorrido se les da una tuerca con la cual deben ir armando de una en una torre consistente de tuercas se les da a cada grupo de a 15 tuercas, la ideas es al momento de llegar al lugar donde deben armar la torre deben hacerlo con el mismo palo sin llegar a utilizar las manos, el primer equipo en armar la torre, puede ayudar a los demás.	Identificar el trabajo en equipo y la confianza en el compañero que dirige.	Palo de chuzo, tuercas, aros, conos,	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>
	Parte Central	Paseo de los jinetes, en parejas uno montado sobre el otros deben realizar un recorrido, donde el compañero que se encuentra abajo debe ser tapado por el compañero que está arriba, este mismo debe decirle como es el camino y la dirección, sin destaparle los ojos al compañero. El camino se hace por todo el colegio.				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Resolución de conflictos</b>	Parte Inicial	Ábrete sésamo, formados en un círculo se le pide a dos voluntarios que vengan con nosotros y las otras personas se quedan, se les dice que deben entrar dentro del círculo como sea, y a las personas que conforman el círculo se les dice que no los deje entrar hasta que digan la palabra mágica ¡por favor!	Identificar los conflictos que se generan a partir de la actividad y como	lazo	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>

Parte Central	<p>Piel de Búfalo, se les pide a las personas que conformen un círculo cogidos de la mano alrededor una piel de búfalo, armada con un lazo, la intención es no dejar que lo entren a la piel, la actividad termina cuando todos se den cuenta que la clave es quedarse quietos para que ninguno entre sobre la piel de búfalo.</p>
---------------	--

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Resolución de conflictos – percepciones y estereotipos.</b>	Parte Inicial	La caja fuerte, en posición de gancho todos los participantes, deben realizar un círculo, todos se deben mover al mismo tiempo y hacia el mismo lado de acuerdo a las claves que le den los facilitadores, por ejemplo, 3 derecha 7 izquierda, todos en sincronía deben dar el paso hacia la parte derecha a la misma vez, sino vuelven a empezar y en el cambio de pie todos deben cambiar al mismo tiempo.	Identificar la resolución de conflictos a partir de las actividades propuestas y como yo identifico una cosa diferente a lo esperado.	Hoja o cartulina blanca, tijeras.	Institución	110 minutos
	Parte Central	El alfa, el alfa es la primera letra del alfabeto griego, que significa invertido, los participantes deben realizar una Gráfica similar a la que le muestran los facilitadores, el tamaño no importa, lo importante es que en un lado del papel se ubique en toda la mitad y lo corte hasta la mitad, luego por el otro lado ubica otros dos cortes hasta la mitad y luego invierte el papel y se encuentra el alfa,				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Percepciones y estereotipos – Comunicación.</b>	Parte Inicial	El contenedor de partículas, los participantes ubicados en círculo cogidos de las manos, no pueden dejar caer, ni salir del círculo, la bomba que el facilitador les va a tirar dentro, este le da un tiempo determinado para sostener luego se procede a ubicar dentro del círculo otra hasta completar cinco o la cantidad que se proponga el grupo en un tiempo también asignado por ellos.	Identificar las estrategias de comunicación dentro del grupo para afrontar los retos.	Bombas, lazo	Institución	110 minutos
	Parte Central	La puerta tridimensional, se ubican dos personas al final del lazo comienzan a batir el lazo, el facilitador les propone que todos los participantes deben pasar al otro lado sin tocar la cuerda, incluyendo las dos personas que están batiendo, deben pasar uno por uno y cinco personas mínimo deben realizar un salto sobre el lazo.				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Relaciones de ayuda – Expresión de sentimientos.</b>	Parte Inicial	<p>Exponer los temas que se van a tratar en la sesión: Resolución de conflictos – percepciones y estereotipos. Hacer énfasis a los valores de respeto por el contacto físico con el otro.</p> <hr/> <p>La Momia Tiesa, Inicialmente por tríos, dos pasan el uno a otro al compañero que está en el medio que se mantiene como una momia tiesa y con los brazos cruzados en los hombros. Luego se hacen grupos de a 6 y todos van rotando el puesto del centro y los de alrededor pasan a la "momia tiesa" sin dejarlo caer. (En este punto hacer énfasis en no generarle malos momentos, haciendo cosquillas o maldades, mejor si piensan en un estado de bienestar. Si se quiere, se les propone a los participantes que quien este en el centro cierre los ojos.) Mantener una norma de seguridad durante todos los momentos y los actores del juego.</p> <hr/>	<b>Identificación de expresión sentimientos y relaciones de ayuda entre los estudiantes</b>	<b>Una pelota</b>	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>
	Parte Central	<p><b>EL PASEO DE JOSELITO</b> Formados en dos filas una frente a la otra, se les pide a los participantes que deben llevar a cada uno que queda en el extremo de un lado hasta el otro extremo llevándolos por encima de la cabeza usando las manos, sin dejarlo caer y dándole la confianza que más puedan. Se asume el compromiso que todos deben pasar y ayudar a que quien esté pasando no le pase nada malo.</p> <hr/>				
	Parte Final	<p><b>EL JUEGO SIN FIN</b> Usando una pelota inicialmente, un jugador la lanza a pegarle a otro(s), y cuando sean ponchados se agachan, todos los que estén sin ponchar pueden participar cogiendo la pelota y tratando de ponchar a cualquiera. Cuando ponchen a quien haya ponchado a otros previamente, este se agacha y los que estaban agachados se levantan. Se puede introducir una o dos pelotas más cuando la dinámica del juego este en un momento de buen manejo de los participantes y requiera de mayor emoción.</p>				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>comunicación- resolución de conflictos</b>	Parte Inicial	<p><i>El nudo humano</i> En círculo todos cogen sus manos entre sí, luego deben desenredarse sin soltarse de las manos, es importante tener en cuenta que no debemos tomar de la mano al que está al lado si no al que se encuentra al frente. El grupo contara con 5 minutos para hacer una prueba, donde tendrán el chance de hablar y coordinar sus ideas para alcanzar el objetivo que es "desenredarse". Después de haber pasados los 5 minutos de discusión, el grupo de estar en completo silencio y realizar la actividad propuesta, si algún integrante habla o se suelta de las manos la actividad volverá a empezar.</p>	<b>Identificar los líderes del grupo para la resolución de</b>	<b>2 pelotas de igual tamaño.</b>	<b>Institución</b>	<b>Hora y Media</b>

Parte Central	<p><b>PÉGALE Y SIÉNTATE</b>, Se hacen dos círculos cada uno con una pelota, esta se tira la pelota hacia arriba, el jugador que la lanza se sienta instantáneamente. El objetivo es que todos los jugadores del círculo queden sentados sin que la pelota se vaya por los lados y tampoco que toque el piso, si la pelota toca al piso antes que todos los participantes estén sentados, la actividad volverá a iniciar. Cuando lo hayan logrado en los grupos se unirán los dos círculos, para formar un solo círculo donde deben cumplir el objetivo de la actividad con todos los integrantes del grupo. Si el grupo logra realizar el juego antes del tiempo previsto, se les invita a que puedan lograr un segundo objetivo, el cual consiste en que se hace primero la secuencia de que quien toca la pelota se sienta hasta que todos lo hagan sin dejarla caer y cuando el último se sienta vuelve a empezar tocando la pelota pero cada que algún participante la golpee se pone de pie hasta quedar todos de pie.</p>
---------------	---

temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Comunicación- resolución de conflictos y trabajo en equipo.</b>	Parte Inicial	<p><i>Jinetes a sus caballos</i> En dos círculos concéntricos se ubicarán uno al frente del otro, los del círculo de afuera serán los “caballos” y los del círculo de adentro se denominarán “jinetes”. Cuando el facilitador diga “jinetes a sus caballos” los jinetes deben salir corriendo alrededor del círculo (derecha) hasta llegar al punto de partida donde deberán montarse a sus caballos. Todos deben procurar de ejecutar la acción al mismo tiempo. Cuando se diga la orden “caballos a sus jinetes” los caballos van a ejecutar la misma acción pero en diferente sentido, así mismo los caballos montarán a sus jinetes en el menor tiempo posible.</p>	<b>Observar cómo ha evolucionado el grupo a partir de la habilidad de trabajo en equipo, para completar las actividades.</b>	Colchonetas, cuerdas y sillas	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>
	Parte Central	<p>La manta voladora, Se dividirá al grupo en tres subgrupos. En el espacio que se vaya a trabajar se delimitará un espacio de partida y otro de llegada. En la primera acción cada grupo tendrá 2 colchonetas las cuales deberá transportar del punto de partida hasta el punto de llegada usando únicamente los pies. Al finalizar este obstáculo se dirá “terremoto” y cada integrante debe cambiar de grupo para realizar la segunda actividad donde cada grupo debe transportar las mismas dos colchonetas pasando unos obstáculos pero sin usar las manos ni los pies. Se dirá nuevamente “terremoto” para que cambien de grupos para realizar la tercera actividad donde cada grupo debe trasladar las colchonetas en el espacio demarcado pasando los obstáculos sin usar las manos solo la cabeza y los pies. Por último se unirá todo el grupo donde deben pasar las 6 colchonetas por todo el</p>				

espacio y los obstáculos sin tocarlas, usando únicamente una cuerda para pasar las colchonetas por todo el recorrido.  
Para los obstáculos se pueden poner sillas, cuerdas a diferentes alturas y otras colchonetas.

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
<b>Trabajo en grupo.</b>	Parte Inicial	<p>Esta sesión es la última del programa de juegos cooperativos, se les invita a disfrutar desde su mejor ánimo y aporte para sí mismo y para el grupo. Se felicita a todos por haber alcanzado este momento y motivar para seguir consolidando un ambiente de grupo donde todos son importantes y mantener los logros alcanzados durante el programa de juegos. Recordar que los orientadores seguirán siendo amigos de ellos y que pueden contar como profesionales.</p> <p><i>El paseo del aro.</i> En círculo tomado de las manos deben pasar el aro de un lado a otro sin soltarse. La forma de pasar el aro es pasándolo por todo su cuerpo hasta que llegue a su otra mano para que el compañero del lado también pueda hacerlo. Esta indicación no se le dará al grupo, la idea es que ellos como grupo encuentren la forma de pasar el aro sin soltarse. Cuando ya hayan pasado el aro se les sumaran 2 aros más los cuales también deben trasladar de un lado al otro siendo ya 3 aros los que deben pasar.</p>	Realizar el cierre de las actividades buscando identificar como ha sido la evolución del grupo durante la intervención.	3 aros Hojas de papel bond, una por participante Papel silueta de colores, tijeras, marcadores, lápices, cinta de enmascarar	<b>Institución</b>	<b>110 minutos</b>
	Parte Central	<p>EL CIEN PIES, Todos los participantes formados en hilera, se organizarán en el orden según ellos convengan apoyando las manos en el piso y los pies en los hombros del compañero de atrás, así deberán recorrer 20 mts, si se sueltan o se caen deben reiniciar el recorrido.</p>				
	Parte Final	<p>ACTIVIDAD FINAL Tiempo: 25 minutos Cada participante en un pliego de papel bond (escribe su nombre), durante 10 minutos hará una evaluación del proceso vivido en el “programa de juegos cooperativos”, puede usar papel de colores, marcadores, lápiz: dividirá el pliego en cuatro partes:</p> <table border="1"> <tr> <td>Como estaba el grupo antes de la estrategia:</td> <td>Como está el grupo actualmente:</td> </tr> <tr> <td>Como sería el ideal posible del grupo:</td> <td>Recomendaciones para la estrategia:</td> </tr> </table>				
Como estaba el grupo antes de la estrategia:	Como está el grupo actualmente:					
Como sería el ideal posible del grupo:	Recomendaciones para la estrategia:					

En círculo, Se dará la palabra a quienes quieran dar su propia evaluación ante todos los compañeros.

Luego, formados en círculo cada uno expondrá su hoja de papel y podrán ver las de los demás compañeros.

Finalmente, se invita a todos para darse las gracias, si se quiere con un abrazo o un apretón de manos, y los orientadores harán lo mismo con cada uno de los participantes.

Todas las hojas se reciben y se guardan (ojala se les toma foto) para entregarlas como producto de la investigación.

## ANEXO I. CATEGORÍAS ACTIVIDAD DE CIERRE

Categorías actividad final	
Porque no se lograron las actividades	por la falta de ganas y disposición(tall1p1)
	porque no había seriedad y compromiso de todos(tall1p2)
	falta compromiso, disposición y ánimos(tall1p3)
	por pereza(tall1p4)
	porque no hubo disciplina (tall1p5)
	porque no tomamos las cosas en serio, porque nos falta seriedad (tall1p6)
	porque algunos no tuvieron la disposición, la energía (tall1p7)
	por la mala disposición de algunos (tall1p8)
	por la falta de actitud (tall1p9)
	porque muchos no teníamos actitud y disipación para lograrlo (tall1p10)
	por falta de colaboración por algunos (tall1p11)
	no se logró por falta de comunicación y actitud (tall1p12)
	por qué algunos no tenían disposición (tall1p13)
	por qué no teníamos ánimos (tall1p14)
	porque a veces no tenían ánimos, disposición o no les gustaban (tall1p15)
	la recocha (tall1p16)
	porque no me gusto la actividad o porque no había motivación o actitud (tall1p17)
	comunicación (tall1p18)
Como estaba el grupo antes de la estrategia:	estábamos un poco desconectados(tall1p1)
	antes no éramos tan unidos y ahora ya hablamos mas(tall1p2)
	faltaba comunicación todos éramos dispersos (tall1p3)
	desunidos(tall1p4)
	no había comunicación (tall1p5)
	no nos uníamos, manteníamos con y otros y no nos dábamos cuenta de las cosas buenas que tenían los demás(tall1p6)
	no era el mejor, había mucha distinción, y todos hablaban por grupos, pero no todos con todos(tall1p7)
	no teníamos mucha unión y no nos entendíamos, no nos comunicábamos (tall1p8)
	mejorar la amistad (tall1p8)
	No trabajábamos bien en equipo (tall1p10)
	nos comunicábamos muy poco para resolver problemas (tall1p11)
	falta de comunicación (tall1p12)
	no éramos tan unidos (tall1p13)
	no había unión (tall1p14)
	eran muy irresponsables, no eran unidos (tall1p15)

	no estaban unidos (tall1p16)
	normal casi todos se relacionaban (tall1p17)
	igual (tall1p18)
Como está el grupo actualmente:	estamos más unidos y más conectados(tall1p1)
	bien ya hay más compañerismo, más alegres (tall1p2)
	la comunicación mejoró pero el grupo sigue igual (tall1p3)
	está bien(tall1p4)
	está bien ha mejorado (tall1p5)
	más unidos y conocemos las cosas buenas de algunos otros y mejoro las comunicaciones(tall1p6)
	mejoró mucho porque todos interactuábamos juntos(tall1p7)
	estamos más unidos, nos comunicamos, más, más convivencia entre nosotros (tall1p8)
	bien (tall1p9)
	estamos más unidos (tall1p10)
	nos comunicamos mejor, para poder resolver los problemas (tall1p11)
	estamos igual que siempre (tall1p12)
	mejoro (tall1p13)
	estamos más unidos y nos comunicamos más (tall1p14)
	más ordenadas, más amigables, comparten (tall1p15)
	nos comunicamos más y estamos más unidos (tall1p16)
Como sería el ideal posible del grupo:	normal como siempre (tall1p17)
	igual (tall1p18)
	seríamos más tolerantes, dispuestos a asumir retos(tall1p1)
	más alegres, más amistosos(tall1p2)
	comunicativo y que todos nos relacionáramos más (tall1p3)
	amables (tall1p4)
	despiertos (tall1p5)
	el grupo idea sería uno en el cual todos tuviéramos más amistad algo que los una o los haga estar unidos (tall1p7)
	yo creo que así está bien el grupo, con lo que hemos aprendido (tall1p8)
	el grupo no tenía actitud, no éramos tan unidos (tall1p9)
	comunicación, unidos, y que tengan disposición para hacer las cosas (tall1p10)
	más unidos , para poder trabajar bien grupalmente (tall1p11)
	mejoramos la amistad (tall1p12)
	mucha comunicación, mas unidos, que todos sean más comprometidos (tall1p13)
	mas amistosos (tall1p14)
	mas agiles, amables y perseverantes (tall1p15)
que sean más amigables (tall1p16)	

	ser más respetuosos, responsables, unidos, amigables (tall1p17)
	mas sociable (tall1p18)
Recomendaciones para la estrategia:	deberían ser más estrictos para que todos participáramos, pero igualmente tolerantes (tall1p1)
	nos faltó moral y actitud y a ellos más paciencia(tall1p2)
	falto actitud, disposición y algunos juegos no concordaban con lo que esperábamos(tall1p3)
	me faltó actitud (tall1p4)
	actitud (tall1p5)
	algunos juegos no me gustaban pero por qué no venía de humor o así pero todo estuvo chévere no tengo nada para decir, a y mejorar la actitud de todos para realizar las actividades (tall1p6)
	los juegos eran chéveres, y tenían buen propósito, pero la actitud nuestra no ayuda mucho (tall1p7)
	más estrictos para que el grupo haga todos los ejercicios (tall1p8)
	los juegos me gustaron mucho pero nos falta actitud
	actitud y algunos juegos no me gustaron
	que hayan juegos de más físico, movimiento y así animarnos, y más actitud del grupo(tall1p11)
	solo falta actitud (tall1p12)
	actitud, no me gustaban los juegos (tall1p13)
	más actitud (tall1p14)
	que hagan más juegos que hagan integrar más al grupo (tall1p15)
	que nos ayuden con la estrategia (tall1p16)
	algunos juegos deberían de ser más chéveres y no tan aburridos y así tener más actitud y motivamos para realizar las actividades (tall1p17)
	igual (tall1p18)