

INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LA  
DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) EN ESTUDIANTES DE  
GRADOS 9

ESTEFANÍA ACEVEDO PAREJA  
JORGE ESTEBAN SUAREZ HURTADO

Trabajo de grado para optar por el título de  
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN

Directora y co investigadora de Trabajo de Grado  
MARGARITA MARÍA CANO ECHEVERRI  
Magíster en Educación y Desarrollo Humano

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN  
PEREIRA  
2016

INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA  
DISMINUCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR (BULLYING) EN ESTUDIANTES DE  
GRADOS 9

ESTEFANÍA ACEVEDO PAREJA  
JORGE ESTEBAN SUAREZ HURTADO

Trabajo realizado como requisito para obtener el título de  
Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación

Directora y co investigadora  
MARGARITA MARÍA CANO ECHEVERRI  
Magíster en Educación y Desarrollo Humano

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN  
PEREIRA  
2016

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

Firma Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

Pereira, Septiembre 2016

## AGRADECIMIENTOS

A Dios por darnos la sabiduría y capacidad para tomar las decisiones correctas y avanzar en cada una de ellas, por darnos la fuerza para culminar con nuestro proceso educativo, el cual nos hará unas mejores personas y profesionales competitivos.

A nuestros familiares, por su paciencia, dedicación, apoyo económico y emocional, los cuales fueron fundamentales para este proceso.

A nuestros compañeros de vida, por su amor y colaboración durante todo este tiempo, por ser un apoyo incondicional en los momentos requeridos.

A nuestros amigos que estuvieron dándonos su apoyo, amistad, comprensión y consejos, para así cerrar esta etapa de nuestras vidas.

A los profesores que de corazón nos transmitían sus conocimientos y lo hacían con pasión, paciencia y dedicación, para hacer de nosotros unos profesionales competentes y con convicción.

En especial a la profesora Margarita María Cano, por cada minuto que nos cedió de su vida para compartirnos todos sus conocimientos, por su apoyo, paciencia y entrega, porque sin todo esto el proceso no hubiese sido el mismo y el resultado quizá inalcanzable.

## DEDICATORIA

En especial a mi hermano Diego Fernando Acevedo por ser mi ejemplo a seguir, mi bastón y la motivación de mi diario vivir, por ser incondicional y estar ahí siempre para mí.

A nuestros padres, María Rubiela Pareja, Luis Fernando Acevedo, Jorge Alirio Suarez, María Eugenia Hurtado Loaiza porque cada día de este proceso estuvieron ahí, sin desfallecer ofreciéndonos todo su apoyo moral, económico, enseñándonos a crecer como persona, dándonos consejos, amor, comprensión y tranquilidad para saber llevar a cabo todo este proceso educativo, porque siempre confiaron en nosotros y cada día sus vidas nos recuerdan lo importante que somos y lo lejos que podemos llegar.

## TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS .....	4
DEDICATORIA.....	5
ABSTRACT .....	13
RESUMEN .....	14
1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	16
2 JUSTIFICACIÓN .....	18
3 OBJETIVOS.....	20
Objetivo General .....	20
Objetivos Específicos .....	20
4 MARCO REFERENCIAL.....	21
4.1 Marco Contextual .....	21
4.1.1 Contexto Legal .....	21
Ley N° 1098 DE 8 DE NOVIEMBRE DE 2006 “Código de la infancia y adolescencia”, Congreso de Colombia.....	21
LEY 181 de 1995, por el cual se dictan disposiciones para el fomento de deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.....	22
LEY 115 DE 1994, ley general de educación. Congreso de Colombia. ....	23
LEY 1620 DE 2013, CONGRESO DE LA REPÚBLICA .....	24
Ley 1616. Ley de Salud Mental .....	25
4.2 Marco Teórico .....	26
4.2.1 Convivencia.....	26
4.2.2 Acoso Escolar .....	27
4.2.3 Juego .....	29
4.2.4 Juegos Cooperativos.....	31
4.2.5 Adolescencia.....	32
4.3 Marco de Antecedentes Investigativos.....	37
5 METODOLOGÍA .....	43
5.1 Tipo, diseño e hipótesis de investigación .....	43
5.1.1 Tipo de investigación.....	43
5.1.2 Diseño .....	44
5.2 Hipótesis .....	44

5.3	Población y Muestra .....	45
5.3.1	Los criterios para la inclusión .....	45
5.3.2	El criterio de exclusión .....	45
5.4	Variables .....	45
5.4.1	Variable independiente: Juegos cooperativos:.....	45
5.4.2	Variable dependiente: Acoso Escolar.....	46
5.5	Técnica e instrumento .....	47
5.5.1	Cuestionario: .....	47
	Se implementara un instrumento de recolección de datos por medio del cual permita observar el nivel de Acoso Escolar entre los adolescentes, posterior al programa de juegos cooperativos, se aplicará el mismo cuestionario para la identificación de la reducción del Acoso Escolar entre los mismos estudiantes. (Ver Anexo D).....	47
	Validez del instrumento: .....	47
5.5.2	Diarios de campo .....	48
5.6	Evolución Bioética.....	48
5.7	Productos e impactos esperados .....	48
5.7.1	Productos relacionados con nuevo conocimiento y desarrollo tecnológico	49
5.7.2	Productos de fortalecimiento de la capacidad científica nacional.....	49
5.7.3	Productos de apropiación social del conocimiento.....	49
5.7.4	Impactos Esperados.....	50
6	ANALISIS Y DISCUSIÓN.....	51
6.1	Análisis Univariado.....	51
6.1.1	Datos Demográficos.....	51
6.1.2	Convivencia.....	53
6.1.3	Acoso Verbal en el Agresor.....	56
6.1.4	Acoso Físico en el Agresor.....	58
6.1.5	Acoso Social-Relacional en el Agresor .....	59
6.1.6	CiberBullying en el Agresor .....	60
6.1.7	Acoso Verbal en la Víctima.....	61
6.1.8	Acoso Físico en la Víctima .....	62
6.1.9	Víctima de Acoso Social-Relacional.....	63
6.1.10	Víctima de CiberBullying .....	64

6.1.11	Observadores de agresión física.....	65
6.1.12	Observador de acoso Verbal.....	65
6.1.13	Observador De Acoso De Tipo Social.....	66
6.1.14	Observadores de ciberBullying.....	67
6.2	Análisis Variables Agrupadas.....	68
6.2.1	Graficas de tipos de Acoso Escolar.....	68
6.3	Análisis multivariado.....	79
7	CONCLUSIONES .....	80
8	RECOMENDACIONES.....	82
	BIBLIOGRAFÍA .....	84



## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Marco de antecedentes investigativos.....	37
Tabla 2. Generación de conocimiento o desarrollo tecnológico.....	48
Tabla 3. Fortalecimiento de la capacidad científica nacional.....	49
Tabla 4. Apropiación social del conocimiento.....	49
Tabla 5. Impactos esperados.....	50
Tabla 6. Prueba de comparación, cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás.(Prueba Mann Whitney).....	75
Tabla 7. Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás. (Prueba Mann Whitney).....	75

## LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Porcentaje de estudiantes según Tipos de Agresión Escolar.....	50
Gráfica 2.1. Edades de la Población.....	50
Gráfica 2.2. Género de la Población.....	50
Gráfica 2.3. Zona de Vivienda de la Población.....	50
Gráfica 3.1. ¿Se siente seguro/a?.....	52
Gráfica 3.2. ¿Se siente solo/a? .....	52
Gráfica 3.3. ¿Le gusta salir al patio de recreo?.....	52
Gráfica 3.4. ¿Piensa que algunos/as de sus compañeros/as le odian? .....	52
Gráfica 3.5. ¿Considera que se están haciendo cosas para mejorar la convivencia en el colegio? .....	52.
Gráfica 3.6. ¿Ha insultado a un compañero/a? .....	54
Gráfica 3.7. ¿Se ha burlado de un compañero/a? .....	54
Gráfica 3.8. ¿Ha hablado mal o ha dicho mentiras sobre un compañero/a?..	54
Gráfica 3.9. ¿Ha cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto de un compañero/a? .....	55
Gráfica 3.10. ¿Le ha pegado o empujado a un compañero/a? .....	55
Gráfica 3.11. ¿Ha ignorado a un compañero/a en alguna actividad o no le ha puesto ninguna atención? .....	56.
Gráfica 3. 12. ¿Ha excluido o impedido que un compañero/a participe en una actividad? .....	56
Gráfica 3.13. ¿Ha expuesto o comentado a algún compañero en las redes sociales para que se sienta mal? .....	57
Gráfica 3.14. ¿Le han insultado? .....	57
Gráfica 3.15. ¿Se han burlado de usted? .....	57
Gráfica 3.16. ¿Han hablado mal o dicho mentiras sobre usted? .....	58.
Gráfica 3.17. ¿Han cogido sin permiso, escondido o roto algún objeto suyo?..	59
Gráfica 3.18. ¿Le han pegado o empujado? .....	59
Gráfica 3.19. ¿Le han ignorado en alguna actividad o no le han puesto ninguna atención? .....	59
Gráfica 3.20. ¿Le han excluido o impedido participar en una actividad? .....	59
Gráfica 3.21. ¿Le han publicado o comentado en las redes sociales algo para que usted se sienta mal? .....	60
Gráfica 3.22. ¿Ha visto a uno o más compañeros agrediendo físicamente a otro? .....	61
Gráfica 3.23. ¿Ha visto a uno o más compañeros agrediendo verbalmente a otro? .....	61
Gráfica 3.24. ¿Ha visto a uno o más compañeros excluyendo a otro?.....	62
Gráfica 3.25. ¿Ha visto en redes sociales, como uno o más compañeros ofenden a otro con publicaciones o comentarios, para hacerlo sentir mal?....	63
Gráfica 4.1 Agresor.....	64

Gráfica 4.2 Agresor verbal.....	65
Gráfica 4.3 Agresor físico.....	66
Gráfica 4.4 Agresor social o exclusión.....	67
Gráfica 4.5 Agresor ciberBullying.....	68
Gráfica 4.6 Víctima.....	69
Gráfica 4.7 Víctima de agresión verbal.....	70
Gráfica 4.8 Víctima de agresión física.....	71
Gráfica 4.9 Víctima de exclusión social.....	72
Gráfica 4.10 Víctima del CiberBullying.....	73
Gráfica 4.11 Observador.....	74

## TABLA DE ANEXOS

ANEXO A. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PARTICIPANTES.....	89
ANEXO B. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS ACUDIENTES.....	90
ANEXO C. FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	91
ANEXO D. CUESTIONARIO PARA MEJORAR EL CONOCIMIENTO SOBRE UNO MISMO Y SOBRE LAS RELACIONES CON LOS DEMÁS.....	92
ANEXO E. CARTA DE BIOÉTICA.....	94
ANEXO F. DIARIO DE CAMPO.....	95
ANEXO G. PROTOCOLO DE SENSIBILIZACIÓN.....	96
ANEXO H. PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN.....	100

## ABSTRACT

Pereira colleges, presented demonstrations that affect school life, this phenomenon is also called, Bullying, which was identified as a social problem, as evidenced by research conducted at international, national and local levels; This was also corroborated by the evidence Saber, carried out by the Colombian Institute for the Evaluation of ICFES Education, in 2005 and 2007. Some causes have been found, are the lack of strength in the Skills for Living and health factors Mental Positiva, some background research shows how, by not adequately address these difficulties can impair mental health and coexistence.

Pereira Technological University, Faculty of Health Sciences, Research Group, FACIES been developing research, influence of a program of cooperative games Bullying of ninths of public schools in Pereira degrees.

It was a quasi-experimental research court, five groups of ninth grade, sensitized single day; measured through the "Questionnaire, Knowledge about oneself and relationships with others", then an experimental group and a control group was selected with the first 12 sessions of cooperative games were developed, and the control group was allowed to continue with his usual class routine.

Keywords: Bullying, Cooperative Games

## RESUMEN

Los colegios de Pereira, presentan manifestaciones que afectan la convivencia escolar, este fenómeno es llamado también, Acoso Escolar o Bullying, el cual se identificó como un problema social, evidenciado en investigaciones realizadas a nivel internacional, Nacional y Local; esto también fue corroborado por las pruebas Saber, realizadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación ICFES, en 2005 y 2007. Algunas causas que se han encontrado, son la falta de fortalecimiento en las Habilidades para la Convivencia y los factores de Salud Mental Positiva, algunos antecedentes investigativos muestran cómo, al no atender adecuadamente estas dificultades, puede desmejorar la salud mental y la convivencia.

La Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad Ciencias de la Salud, Grupo de investigación, FACIES, vienen desarrollando la investigación, influencia de un programa de juegos cooperativos en el Acoso Escolar de grados novenos de colegios públicos de Pereira.

Fue una investigación de corte cuasi experimental, se sensibilizaron cinco grupos de grado noveno, de jornada única; medidos a través del “Cuestionario, Conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás”, posteriormente se seleccionó un grupo experimental y un grupo control, con el primero se desarrollaron 12 sesiones de juegos cooperativos, y al grupo control se le permitió seguir con su rutina habitual de clases.

Palabras claves: Acoso Escolar, Bullying, Juegos Cooperativos.

## INTRODUCCION

El Acoso Escolar (Bullying) es una problemática que se desarrolla a nivel mundial generando un impacto bastante negativo en el desarrollo social de las personas, una situación que sigue en aumento en todas las aulas de clase y Colombia no es la excepción. Un estudio reciente encontró que el 29% de los estudiantes de quinto grado y el 15% de los de noveno grado declaran ser víctimas de intimidación (Chaux, Molano, & Podlesky , 2009). Estas son cifras que pueden indicar la magnitud del problema que afecta actualmente a la adolescencia de todo el país. Los estudiantes de los grado 9 presentan múltiples problemas de convivencia e interacción interpersonal, donde se da pie a expresiones que se transforman en acciones negativas dentro y fuera de las aulas de clase. (Chaux, 2003, págs. 47,48).

Estos datos son sustento necesario para que la academia intervenga inmediatamente en esta situación generando un impacto positivo. Por esta razón el objetivo de este estudio es diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos a un grupo de adolescentes escolarizados del grado 9 de la ciudad de Pereira, lo cuales serán elegidos intencionalmente entre los colegios más vulnerables según la Secretaria de Educación de la ciudad; a través de encuestas se conocerá el estado actual del grupo control en relación a su percepción del Bullying, luego se usara el protocolo diseñado para posteriormente evaluar los cambios en el comportamiento y evidenciar la eficacia de dicho programa.

## 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el año 2013 la fundación Friends United Foundation y su departamento de analistas en Violencia juvenil y delitos contra menores de edad, realizó un estudio a través de encuesta en las principales ciudades de Colombia, las cuales arrojaron reveladoras cifras que evidencian el aumento de casos de Acoso Escolar y violencia escolar en los colegios de Colombia. (espectador.com, 2013).

En el Acoso Escolar se encuentran involucrados tres actores que se hacen protagonistas del acto negativo, según (Aguado, 2005, págs. 20-24) “estas tres personas se ven definidas en víctima, victimario y observador, donde la víctima se representa por dos tipos: víctima pasiva y víctima activa; La víctima pasiva se ve caracterizada por usar el aislamiento como barrera de protección, se le dificulta comunicarse, presenta incapacidad de defenderse ante la intimidación, ostentan niveles de inseguridad, baja autoestima y genera síntomas de culpabilidad por la situación que viven. La víctima activa así mismo se ve caracterizada por usar el aislamiento como barrera de protección y en respuesta de esto se presentan niveles de impopularidad agudo, se encuentran como los alumnos de más rechazos por partes de sus compañeros de clase. El segundo actor implicado se define como agresor y/o victimario que se caracteriza en un entorno social, por tener un carácter dominante, con tendencia a la personalidad antisocial, relacionado con la agresividad y con unos bajos niveles de tolerancia a la frustración; en el entorno familiar estas actuaciones agresoras se ven determinadas por una ausencia afectiva con calidad, baja disponibilidad de la madre para atender al adolescente, alto nivel de permisividad ante conductas antisociales y castigos corporales.

El Agresor o victimario en relación con su edad, en este caso, adolescente, se caracteriza por usar estrategias violentas, intolerancia en los diferentes tipos de relaciones; estas consecuentemente generaran reacciones racistas, xenófobas y sexistas, se identifican también con un modelo social basado en el dominio y la sumisión, tienen dificultad en ponerse en el lugar del otro, su razonamiento moral resulta ser primitivo, fundamentan su conducta agresora en hacerle a los demás lo que les hacen a ellos.

Derivado se encuentra un tercer actor que es el observador que tiene la posibilidad de generar una respuesta negativa en el acto cuando interviene y amplifica el proceso. Lo cual explica un fenómeno de contagio social que fomenta la participación en los actos de intimidación, o también por el miedo a sufrir las mismas consecuencias si ofrece apoyo a la víctima.

Estas acciones agresoras e intencionadas al otro, son ejecutadas en la escuela, es decir, que esta situación ocurre con una alta frecuencia cuando del contexto



del desarrollo social del ser humano se trata, además, se ha identificado un aumento del Acoso Escolar en un 25% aproximadamente según estudios recientes. (Vicente E. Caballo, 2011).

La agresión se encuentra clasificada: “Académicamente la agresión se ha entendido como la acción que tiene la intención de hacerle daño a otra persona. Esta agresión puede ser física (cuando busca hacer daño físico a la persona), verbal (cuando se quiere herir a través de las palabras), relacional (cuando se busca hacerles daño a las relaciones que tiene la otra persona o al estatus social que tiene en su grupo)” (Chaux, 2003, pág. 49).

Gracias a la identificación y clasificación de estos tipos de agresión se han logrado descubrir comportamientos interesantes, como por ejemplo, que la agresión física es más común entre adolescentes de sexo masculino, mientras que la agresión relacional es más común entre adolescentes de sexo femenino. (Chaux, 2003, pág. 49)

Algunos actores causantes de esta situación y de este tipo de comportamientos están incididos e influenciados por unos factores específicos, como por ejemplo, pertenecer a una minoría étnica en situación de desventaja, presentar dificultades de aprendizaje en aulas ordinarias, manifestar complicaciones de expresión verbal y contrariedad en el estereotipo sexista tradicional. (Asociación de Colegios Británicos, 2009) Sin embargo teniendo en cuenta los antecedentes históricos y la naturaleza del ser humano, es posible afirmar que solo basta convivir en grupo para estar inmerso en cualquier tipo de violencia física o psicológica, es decir, solo basta con ser persona.

Por lo anterior surgió la necesidad de llevar a cabo una investigación cuya pregunta se refiere a: ¿Cuál es la eficacia de un programa de juegos cooperativos para la disminución del Acoso Escolar en estudiantes de grados 9?

## 2 JUSTIFICACIÓN

El Acoso Escolar es un fenómeno que se empezó a estudiar en los años 70, pero se interioriza en este a partir de los años 80 a raíz de un suicidio de tres jóvenes a consecuencia del Acoso Escolar. (Gutierrez, 2009)

“A partir del año 2000 el fenómeno se comprendió desde una perspectiva más integral en la cual, además de los estudios estadísticos se empieza a tener en cuenta la voz de los actores y sus diferentes enfoques de comprender la realidad”, (Castillo-Pulido, 2011) En secuencia Carolina Lisboa y Silvia Koller, demuestran como a diferencia de los años 70 a 90, hoy es casi consenso en la literatura científica, que este proceso de la violencia escolar (Acoso Escolar) está asociado a graves factores de riesgo en el futuro, a nivel psicológico emplean actividades de suicidio, depresión, como también para las agresivas (dificultades de relación con los demás, delincuencia, violencia, entre otros) además exige intervenciones urgentes y puntuales. Carolina Lisboa en la Universidad do Vale Rio dos Sinos evidencian la “necesidad de hacer un debate y una aproximación con las especificidades de la violencia en la escuela, su dinámica y consecuencias” (Pulido L. , 2011).

Desde este mismo enfoque, estudios como los de Pablo Madriaza, Abraham Magendzo, Isabel Toledo y Christian Berger. Coinciden en ubicar las investigaciones sobre la violencia escolar y de manera particular en lo relacionado con el Acoso Escolar, *Bullying*, desde una perspectiva distinta a la del contexto europeo. Los estudios van más allá del análisis estadístico para dar a conocer el parecer, las comprensiones y percepciones que sobre el Acoso Escolar tienen quienes intervienen directamente en la problemática: agresores, víctimas y espectadores. Este consenso a nivel internacional, donde a través de los años, se viene evidenciando desde los diferentes autores, la necesidad de intervenir en el Acoso Escolar (*Bullying*). Igualmente del contexto internacional, se pasó al contexto local, donde estudios realizados en Colombia, dejan al descubierto el aumento del Acoso Escolar.

En Colombia, un estudio reciente encontró que el 29% de los estudiantes de quinto grado y el 15% de los de noveno grado declaran ser víctimas de intimidación (Chaux, Molano, & Podlesky , 2009) Pruebas saber, Cali, Medellín y Bogotá. También, se comienza a tener una mayor conciencia desde la escuela y el entorno que la rodea de las consecuencias de la intimidación escolar. Se conoce, por ejemplo, que las víctimas pueden sufrir de niveles elevados de ansiedad, depresión, aislamiento social, su rendimiento académico se puede ver afectado y pueden estar en mayor riesgo de suicidio o de venganza violenta.

Chaux advierte, como fruto de una de sus investigaciones: “La aproximación tradicional al estudio de la agresión en niños y niñas ha sido la de buscar las

causas de esa agresión y concentrar todos los esfuerzos de intervención en cambiar esas causas”. En un estudio posterior, expone: “El centro escolar, si se quiere, representa el espacio o contexto donde se manifiestan los síntomas de una realidad social contradictoria. En las últimas décadas, han entrado en las aulas una gran parte de las demandas sociales de respuesta a situaciones que, casi siempre, sobrepasan las competencias de la escuela. Buscar, por tanto, solo en la escuela la raíz de los conflictos es una pérdida de tiempo y caminar en una dirección equivocada” (Chaux, 2003, págs. 47-58)

En el mismo contexto sobre violencia escolar, se puede mencionar el estudio *Convivencia y seguridad en ámbitos escolares de Bogotá*, realizado en 2006 que identifica tres tipos de incidentes violentos (menores, violentos y serios) estableciendo una escala de violencia escolar que indica cómo, al parecer, la exposición a la violencia en los contextos familiares, barriales, interpersonales parece llevar a comportamientos agresivos y esto puede deberse al efecto de la exposición a la violencia sobre las actitudes, el manejo de la rabia, la empatía y la asertividad. (Chaux, 2003, págs. 47-58)

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 Giraldo, & Cano Echeverri, 2005). Así mismo proporcionara espacios de goce y disfrute a los escolares.

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.

### 3 OBJETIVOS

#### Objetivo General

Evidenciar la influencia de un programa de juegos cooperativos para la disminución del Acoso Escolar en estudiantes de grado 9

#### Objetivos Específicos

- Diseñar el programa de juegos cooperativos para el manejo del Acoso Escolar en adolescentes de grado 9
- Aplicar el programa 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

## 4 MARCO REFERENCIAL

### 4.1 Marco Contextual

#### 4.1.1 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.

Ley N° 1098 DE 8 DE NOVIEMBRE DE 2006 “Código de la infancia y adolescencia”, Congreso de Colombia.

#### 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.

LEY 181 de 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.” (Constitucion Politica, 1995, pág. 1)

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. ( Ley 181. Ley del deporte, 1995, pág. 1)

“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, 2009-2019)

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”. (Congreso, 1994)

#### 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.” 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.

## LEY 1620 DE 2013, CONGRESO DE LA REPÚBLICA

“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”. (Congreso de la Republica, Ley 1620. Ley de Acoso Escolar, 2013)

### 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 le 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. (Educacion, 2013)

### Ley 1616. Ley de Salud Mental

"Por medio de la cual se expide la ley de salud mental y se dictan otras disposiciones"

#### Artículo 3°. SALUD MENTAL.

La salud mental se define como un estado dinámico que se expresa en la vida cotidiana a través del comportamiento y la interacción de manera tal que permite a los sujetos individuales y colectivos desplegar sus recursos emocionales, cognitivos y mentales para transitar por la vida cotidiana, para trabajar, para establecer relaciones significativas y para contribuir a la comunidad.

La Salud Mental es de interés y prioridad nacional para la República de Colombia, es un derecho fundamental, es tema prioritario de salud pública, es un bien de interés público y es componente esencial del bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de colombianos y colombianas. (Congreso de la Republica, 2013)

## 4.2 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.

### 4.2.1 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 plantea la convivencia como “vivir armónicamente con otros” (Coronado M. , 2008, pág. 86) 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 configurando 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 M. , 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.

#### 4.2.2 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 I. , 2008)

Cuando se habla de Acoso Escolares 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 I. , 2008, pág. 111; Olweus D. , 1998; Chaux, 2005)

Al hablar de una conducta frecuente de violencia, se debe interpretar que sucede en las seis horas de clase de los adolescentes y en una institución de educación, pensada y planificada en cualquier momento de ese laxo de tiempo y se transforma en una acción reiterada por parte de los acosadores y ejecutada en varios espacios privados, además se puede interpretar como un tipo de relación interpersonal, en la cual, el victimario reiteradamente hace acciones que pueden afectar negativamente a la víctima, dejándola en una situación de desventaja. Sin ser percibidas por las demás personas ajenas a la acción.

En el momento de ser consiente las acciones, se debe tener en cuenta unos criterios expuestos por Ángela Serrano: el primero la persona debe sentirse intimidada, el segundo es al momento de estar en un entorno grupal, la persona exprese sentirse excluida, el tercero la persona perciba a la otra persona más fuerte que él y finalmente los periodos de acoso aumenten en intensidad.

Al momento de referirse al Acoso Escolar aparecen tres tipos de agentes importantes; El acosador, abusador o victimario, la víctima, abusado o acosado y el observador sea de carácter pasivo o activo.

El victimario muestra unas características especiales al momento de ser reconocido, las cuales son: busca coaccionar a la víctima obligándolas a realizar cosas que no quiere además atenta contra la integración física del abusado, el comportamiento es de carácter dominativo, impulsivo, propenso a enfado fácilmente, logrando tener un dominio completo de la situación para someter a los inferiores, se muestra de manera desafiante, agresiva, sin ningún rastro de solidaridad y sin problemas de autoestima, estableciendo conductas antisociales y exclusión.

Así mismo en ocasiones el victimario no actúa de forma independiente, sino que busca apoyo en otras personas, promoviendo mecanismos de forma grupal, dados por contagio social, dándose por la necesidad de inhibir tendencias agresivas manifestadas por los acosados y dividir las responsabilidades. Según Olweus las causas por las que se da el Acoso Escolar son en búsqueda de prestigio y reconocimiento social, así mismo busca obtener dinero por parte de los acosadores a cambio de no ser golpeados o recibir objetos como cerveza, sustancias psicoactivas, relojes entre muchas más.

Diferente ocurre con las personas que se sienten víctimas de los acosos, porque son percibidos frecuentemente con depresión, temor, tímidos, aislados, baja autoestima, en la escuela son rechazados frecuentemente y el rendimiento académico es deficiente. Las causas de todo esto, es una vida personal limitada, el desarrollo de la personalidad es deficiente, tienen problemas al momento de realizar todo el proceso cognitivo que se refiere al aprendizaje, crean limitaciones por eso la integración a un grupo o sociedad es difícil, finalmente los hábitos de vida saludable no son buenos: teniendo desórdenes alimenticios, sedentarismo entre otros problemas, desembocando en un problema de salud pública.

Entendiéndose como suicidio, anorexia, bulimia, depresión y ansiedad severa y obesidad. En el contexto escolar se pueden ver algunas consecuencias por el Acoso Escolar, el ausentismo sin ninguna justificación, bajo rendimiento académico y en otros casos deserción de las instituciones de educación.

Por último en el Acoso Escolar se encuentra el observador, es aquel que participa de manera pasiva, viendo la situación de abuso, ubicándose en un estado de confusión, pues la situación presenta 2 situaciones; una que es intentar parar el abuso, y como consecuencia volverse víctima; la otra situación es no decir nada pasando como desapercibido de la acción. Pese a esto el observador toma papel importante en lo que se refiere a la disminución del acoso, dado que él puede hacer la diferencia avisando a las personas pertinentes para la oportuna intervención. De modo distinto pasa con el observador activo porque se puede integrar como parte de la solución, teniendo en cuenta que él se encuentra partidario del abuso, animando al acosador a seguir con el acoso. (Blanchard Gimenez & Muzas Rubio, 2007, pág. 14) (Olweus D. , 1998; Chauv, 2005)

En síntesis por eso la importancia de investigar sobre este fenómeno, para reconocer cuales son los mecanismos, características y rasgos básicos, utilizados en estas acciones y contribuir a concientizar a las personas de las instituciones, sobre las consecuencias que trae el desconocimiento.

#### 4.2.3 Juego

Se encuentran diversidades de definiciones las cuales según (Torres Santolaria) en su recopilación de autores expone a los siguientes:

- Huizinga, autor de la obra de regencia "Homo ludens", planteo un acercamiento al juego que nos puede orientar en buena forma. Así, definió el juego, en 1987, 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 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.

Como otras aproximaciones más se puede contemplar:

Rüssel (1970) 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, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (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.

Vicente 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.

*Es una definición integradora, abarca todo tipo de juego, como “necesidad de accionar las facultades humanas, ejecutando las acciones más o menos establecidas para manipular las cosas y proyectarnos en ellas. Con finalidad de diversión, recreo, evasión, aprendizaje. Siendo una actividad lúdica, despliegue de la vocación exploradora y creadora de la personalidad. Una realización humana, necesidad imperiosa de acción y transformación de las cosas que nos rodean.*

#### 4.2.4 Juegos Cooperativos

Según (Valencia J. E., 2010) expone que “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 si 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.

Estos 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.

Según (Perez Oliveras, 2008) ostenta que la cooperación en los juegos, significa también que se puede ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente; para relacionarlas con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Esto con el fin de involucrar 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.

#### 4.2.5 Adolescencia

Según la constitución de Colombia, 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” (Ministerio de Educación, 1997, pág. 1) Los cuales se caracterizan según “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. (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 contantemente, 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.

### Desarrollo físico

El adolescente se encuentra con un desarrollo marcado, entrando a lo que comúnmente se llama pubertad, se observa crecimiento del vello púbico, en la mujer se experimenta los que es la menarquía, crecimiento de sus senos y en los hombres lo que es la espermarquia poluciones en la noche, a medida que avanzan la etapa los órganos reproductores van madurando en ambos sexos hasta que llegan a su tamaño definitivo.

Se encuentran otros cambios como el aumento del que lleva a que todos los órganos del sistema circulatorio aumenten de tamaño; pulmones, venas, arterias y vasos, disminuye el metabolismo basal. Asimismo se da el estirón manifestando aumento del peso y la talla en este último se refleja lo que es la fuerza muscular y la resistencia, debido a esto mucho de los adolescentes presentan torpeza en sus movimientos y timidez.

### Desarrollo cognitivo

En este se observa una independencia del pensamiento y las acciones, adquiere una función intelectual desde el razonamiento, los comportamientos y actitudes no solo tienen que ver con él, sino con los demás. Según Piaget los adolescentes se encuentran en la etapa de operaciones formales en el cual construye proposiciones contrarias a los hechos. En la cual propone dos conceptos.

- Transferencia no específica: la capacidad original de resolución de problemas no será afectada, incluso cuando se presente materiales distintos o situaciones diferentes.

- Transferencia específica: comprensión de los principios que están detrás de los problemas y podrán aplicar este aprendizaje obtenido en un dominio a cualquier otro dominio.

También se observa un enfoque hipotético deductivo, sobre la resolución de problemas y la lógica promocional.

Según (Henry & Coleman, 2003) en el desarrollo cognitivo se encuentran tres pilares.

- Egocentrismo piensa que todas las personas están observando sus acciones.
- Audiencia imaginaria: es creer que las demás personas están pendientes de la apariencia personal.
- Fabula personal: es cuando las preocupaciones y sentimientos del adolescente deben ser importantes para todo el mundo.

### Desarrollo psicológico

A medida que la persona va avanzando en la adolescencia la imagen corporal la describen de varios puntos de vista, cuando se encuentran en la pubertad se describen de acuerdo a los físico, como talla, peso, etc. Luego su apariencia toma un lado diferente como es la descripción intelectual y social. Se encuentra en un conflicto personal, sin embargo se ve reflejado en la familia, creando una tensión a medida que pasan la adolescencia va creando insatisfacción familiar debido a la falta de cuidado y comprensión llevando al adolescente a una distancia emocional hacia la familia.

Los adolescentes desarrollan pensamientos positivos que le permiten crear la personalidad, para que la identidad y autoestima sea alto, esto trae la aceptación en la sociedad posteriormente popularidad.

### Conocimiento social

- Adopción de perspectivas de tercera persona o mutuas va más allá perspectiva más generalizada.
- Adopción de perspectivas sociales profundas
- Coordinar las perspectivas de la sociedad con las del individuo o grupo

En esta etapa comprende a los demás y sabe que tiene un rol en la vida, unas perspectivas desde el punto de vista, el coordinar y el relacionarse, la empatía es importante para lograr comprende a los demás.

## Pensamiento moral

(Henry & Coleman , 2003)Hacen referencia a tres estadios en esta etapa.

- Estadio moralidad en términos interpersonales
- Estadio relaciones de subordinación a reglas
- Estadio las reglas se subordinan a principios universales de justicia

## Factores asociados con el auto-concepto

- Competencia académica
- Competencia laboral
- Competencia deportiva
- Apariencia física aceptación social
- Amistad íntima
- Atracción romántica
- Comportamiento

## Autoestima en la adolescencia

- Psicológico  
Impulsos  
Salud emocional  
Imagen corporal
- Sexual

Según Erickson, enamorarse es parte de la búsqueda de identidad o definición de sí mismo. Y propone algunos estadios de la crisis de la identidad en la sexualidad.

Reto de la intimidad: teme al compromiso a la implicación en relaciones interpersonales.

Difusión de la perspectiva temporal: imposible planear el futuro.

Difusión de la laboriosidad: el joven encuentra difícil aprovechar de manera realista en el trabajo o estudio, imposible concentrarse

Identidad negativa: pensamiento y acciones opuestas a las manifestadas por los padres

- Social  
Funcionamiento  
Actitudes vocacionales
- Aprontamiento  
Independencia  
Seguridad de sí mismo  
Salud mental

### 4.3 Marco de Antecedentes Investigativos

Tabla 1. Antecedente 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	(Alvarez, Torres, Parada, & Aranda, 2013)
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 asociaron negativamente.	(García, Pérez, & Mandel, 2009)
BULLYING UNA APROXIMACIÓN A LA INTERVENCIÓN Y PREVENCIÓN DE ESTE FENÓMENO PARA	Caracterización	Recolección de los programas asociados al Bullying de igual manera estudios asociados en	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	(Mantilla, Meza, & Salas, 2009)

PROMOVER CONDUCTAS DE SANA CONVIVENCIA EN LOS COLEGIOS DE COLOMBIA		Colombia.	<p>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.</p> <p>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.</p>	
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.	<p>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.</p> <p>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.</p>	(García, Pérez, & Espelta, 2012)
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	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, Torres, & Franco, 2012)

EL DESCANSO PEDAGÓGICO				
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, 2010)
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES Y DISOCIALES DE ESCOLARES CON PROBLEMAS DE CONTRAVENCION DEL MANUAL DE CONVIVENCIA	Preexperimental	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 prosocial 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)	(Hernán, 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).	(Armando & Cubillos Quintero, 2009)
CARACTERIZACIÓN DEL MALTRATO ENTRE IGUALES EN UNA MUESTRA DE COLEGIOS DE BARRANQUILLA - COLOMBIA	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 indirecto cuando se trata de esconder cosas; así mismo, el maltrato por exclusión social, ignorar y no dejar participar.	(Hoyos De Los Ríos & Aparicio Serrano, 2015)
PERCEPCION DEL BULLYING EN UN COLEGIO PÚBLICO DE	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	(Ramirez Gutierrez &



PEREIRA DURANTE EL DESCANSO PEDAGÓGICO – 2013			clase. Los estudiantes que más cuentan las situaciones de Bullying son víctimas y observadores, y lo hacen a docentes y administrativos.	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 Elizabeth, 2013)
EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL	Investigación cuasiexperimental, 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.	<b>Fuente especificada no válida.</b>
EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO	Experimental	40 estudiantes entre 10 y 14 años de ambos géneros de grado quinto de una	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	(Cardona Alvarez & Cubillo

DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS DE GRADO QUINTO DE UNA ESCUELA DE CARTAGO (COLOMBIA)		escuela de Cartago (Colombia)	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.	Quinteros, 2009)
EFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES Y DISOCIALES DE ESCOLARES CON PROBLEMAS DE CONTRAVENCION AL MANUAL DE CONVIVENCIA	Preexperimental	Escolares entre los 8 y 12 años de edad de grados 3º, 4º y 5º de primaria	<p>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.</p> <p>Impulsar proyectos educativos basados en el juego cooperativo para la formación de los escolares en la convivencia, la comunicación asertiva, la participación, la solidaridad y el compromiso, en una cultura para la paz</p>	(Beltrán Flores, 2007)

## 5 METODOLOGÍA

Se realizaron los siguientes pasos:

- Contacto con la comunidad: para la elección de los grupos de trabajo se eligieron a todos los grados novenos de la institución durante una semana, interviniendo un grado por día, a los cuales se les dictó una jornada de sensibilización, donde se expuso ¿Qué es el Bullying?, ¿Qué tipos de Bullying hay? ¿Cuáles son sus características? y ¿de qué manera se pueden llegar a resolver conflictos generados por el Acoso Escolar?
- Aplicación del pretest: posterior a la sensibilización cada grupo fue llevado a la sala de sistemas para diligenciar el “cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás”. Cabe resaltar que el cuestionario cuenta con una promesa de confidencialidad donde no se expone el nombre de los estudiantes, tampoco el de la institución, así mismo 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.
- Implementación del programa de juegos cooperativos: se desarrollaron 12 sesiones de trabajo de la siguiente manera: dos sesiones por semana de dos horas cada una, compuesta por una actividad de sintonización y una o dos actividades centrales alusivas al tema de la sesión.
- Evaluación: durante todo el proceso se realizaron diarios de campo con el fin de hacer un análisis cualitativo a los datos encontrados, se recogieron listados de asistencia para identificar la participación de cada individuo.
- Aplicación del postest.

### 5.1 Tipo, diseño e hipótesis de investigación

#### 5.1.1 Tipo de investigación

El paradigma en el cual se sustenta la investigación es de tipo empírico-analítica, proceso metodológico de investigación de tipo explicativo cuasiexperimental

### 5.1.2 Diseño

Es un estudio de diseño cuasiexperimental, debido a que posee un grupo control, sin embargo, los integrantes de este grupo control no son elegidos aleatoriamente, ya que es un grupo estudiantil ya formado, (por ejemplo, 9E experimental y 9D control) por lo tanto, tendrá una validez interna.

La presente es una investigación cuasi-experimental con el siguiente esquema:

Grupo experimental Ge: X1 Y X2

Grupo control Gc: 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)

Se hizo un estudio cuasiexperimental realizando una evaluación previa (pre-prueba) por medio del "CUESTIONARIO PARA MEJORAR EL CONOCIMIENTO SOBRE UNO MISMO Y SOBRE LAS RELACIONES CON LOS DEMÁS"(Ver Anexo D). Permitiendo encontrar resultados sobre la problemática del Acoso Escolar en la institución tanto al grupo experimental como al grupo control o en espera. El primer instante consto de una sensibilización frente al Acoso Escolar, luego se emplea la vivencia; ejecutando un programa de juegos cooperativos donde se trabajaron habilidades, competencias y valores (Ver Anexo H). Finalmente se efectuó una post-prueba con el fin de determinar las diferencias después de la intervención y así permitirá efectuar un análisis y discusión sobre la importancia de los juegos cooperativos como propuesta metodológica en la prevención y atención del Acoso Escolar.

### 5.2 Hipótesis

- Hi: El programa de juegos cooperativos DISMINUYE el Acoso Escolar (Bullying) en estudiantes de grado 9
- Ho: El programa de juegos cooperativos NO DISMINUYE el Acoso Escolar(Bullying) en estudiantes de grado 9

### 5.3 Población y Muestra

La población identificada para la realización del estudio cuasi-experimental, son 54 adolescentes entre 14 y 15 años, de sexo masculino y femenino, que se encuentren cursando los grados 9 de la institución pública de la ciudad de Pereira, ubicada en el departamento de Risaralda. La técnica de muestreo que se realizara será la de muestreo no probabilístico: Intencionado. Debido a que no se puede elegir al azar a quienes participaran en el estudio, sino que ellos deben voluntariamente tomar esta decisión.

#### 5.3.1 Los criterios para la inclusión

Los jóvenes que integren el programa de juegos cooperativos deben cumplir con los primeros requisitos, ser estudiantes activos de la institución, estar entre las edades estipuladas anteriormente, estudiantes que se encuentren en los grados requeridos para la participación y haber participado en el 80% de la intervención.

#### 5.3.2 El criterio de exclusión

Se efectuará en el momento que los jóvenes tengan una inasistencia del 20% a las actividades, ya que no es posible tener una secuencia de las actividades, un hilo conductor del programa y la estimulación para erradicar el Bullying de la vida diaria no se puede realizar de forma intermitente.

### 5.4 Variables

#### 5.4.1 Variable independiente: Juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos son actividades creadas con el propósito de simular contextos cotidianos, logrando exponer las dificultades percibidas en el mismo, donde los sujetos puedan tomar posturas de reflexión y autoconocimiento que permitan conformar estrategias para afrontarlas y superarlas.

Expuestos estos beneficios se ve como los juegos cooperativos son una herramienta clave para disminuir los porcentajes de Acoso Escolar en las aulas de clase ya que por medio de su base fundamental “juego-cooperación” va a contribuir en el estudiante un continuo cambio de sus actos donde se verá inmerso en una serie de situaciones basadas en choques de actitudes y en cambios de estas.

A su vez por medio de actos cooperativos y de unión que enfrentan los sujetos en los juegos cooperativos van incorporando en su esquema de vida nuevas maneras de adaptación al medio, de la cual experimentan diferentes tipos de reacciones al momento de aplicar el método de juegos cooperativos, dichos métodos se sintetizan en la comunicación y en la cohesión de comportamientos, pensamientos y sentimientos, la realización de conexiones de estos descubrimientos con la vida diaria de la persona, la construcción, creación, adquisición e incremento de habilidades y valores en los niveles interpersonal, interpersonal y grupal. Actos conectados a acciones reflexivas que conllevan a adaptaciones estructurales, emocionales y cognitivas donde el joven puede generar cambios y extraer lo que le sirve y lo que no de dicha experiencia en busca de su plenitud. Es así como se puede empezar a dar respuesta al gran interrogante que se presenta ¿Cómo los juegos cooperativos pueden ayudar a disminuir los niveles de Acoso Escolar? Cuya respuesta se ve esclarecida al momento de decir que los juegos cooperativos lleva al adolescente a experimentar un proceso de acción y reflexión, de comunicación y unión donde por medio de intervenciones directas va a generar un cambio positivo en el comportamiento y pensamiento de la persona intervenida.

También es acertado ostentar que por medio de estos aprendizajes el joven va a desarrollar la capacidad de liderazgo, la toma de decisiones, compromiso y autoestima valores básicos que fundamentan el cambio, el cual es subjetivo y estará ligado a el tipo y al número de intervenciones que se hará al adolescentes.

#### 5.4.2 Variable dependiente: Acoso Escolar

Cuando se habla de Acoso Escolar, es cualquier tipo de violencia en la escuela prolongada y repetitiva, donde la persona se sienta incapaz de defenderse frente a la situación de agresión ya sea de carácter físico, mental, verbal o rechazo social, dirigida por una persona o grupo de personas, hacia otra persona.

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. (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 I. , 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.

## 5.5 Técnica e instrumento

### 5.5.1 Cuestionario:

Se implementara un instrumento de recolección de datos por medio del cual permita observar el nivel de Acoso Escolar entre los adolescentes, posterior al programa de juegos cooperativos, se aplicará el mismo cuestionario para la identificación de la reducción del Acoso Escolar entre los mismos estudiantes. (Ver Anexo D)

Validez del instrumento:

Se utilizara una escala de Likert sobre 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, 2010), Para adaptar al lenguaje de los estudiantes, se somete a juicio de expertos en el tema y se realizó una prueba piloto con estudiantes que cumplen las mismas características de la población objeto con el fin de dar validez. (Ver anexo B) El instrumento fue

analizado por los docentes del Programa Ciencias del Deporte y la Recreación: Margarita María Cano Echeverri y John Jairo Trejos Parra.

En el año 2015 el instrumento fue evaluado por el Docente de la Facultad de Educación Gerardo Tamayo, la Docente del programa ciencias del deporte y la recreación Margarita Cano, por la Profesional en ciencias del deporte y la recreación Oriana Vélez, y el Semillero de Investigación FACIES de la Universidad Tecnológica de Pereira. Al instrumento se le realizaron las siguientes modificaciones:

- Se anexaron cuatro preguntas dirigidas al observador
- Se anexaron tres preguntas sobre cyberBullying
- Se modificó el término “Motes” por sobrenombres.
- Se modificó el formato de “Tú” por usted, para que el instrumento tuviera un carácter impersonal.

#### 5.5.2 Diarios de campo

### ANEXOS

#### 5.6 Evolución 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 facilitó 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)

#### 5.7 Productos e impactos esperados

Coherentemente con los objetivos específicos y la metodología planteada, los resultados o productos del estudio, se clasifican en tres categorías:



### 5.7.1 Productos relacionados con nuevo conocimiento y desarrollo tecnológico

Fomentar la innovación y el desarrollo tecnológico. Se espera que el estudiante publique al menos un artículo en revista indexada; se busca además proteger con la propiedad industrial a través de patentes o licencias las posibles creaciones o mejoramiento de procesos y productos.

Tabla 2. Conocimiento y desarrollo tecnológico		
Productos esperados	Indicador	Beneficiario
Disminución de niveles de Acoso Escolar en la institución educativa	Investigación realizada y socializada.	Estudiantes y docentes de la institución

### 5.7.2 Productos de fortalecimiento de la capacidad científica nacional

Formación de recurso humano a nivel profesional o de posgrado (trabajos de grado o tesis de maestría o doctorado) y contribución a la consolidación de redes de investigación.

Tabla 3. Productos de fortalecimiento de la capacidad científica nacional		
Productos esperados	Indicador	Beneficiario
Estudiantes participantes	Trabajo de grado sustentada y aprobada.	Requisito académico para obtener título de pregrado.

### 5.7.3 Productos de apropiación social del conocimiento

Incluye todo tipo de formato para la difusión del conocimiento.

Tabla 4. Productos de apropiación social del conocimiento		
Productos esperados	Indicador	Beneficiario
Artículo publicado en revista científica.	Artículo enviado a revista científica.	Docentes y estudiantes y comunidades científicas interesadas.
Ponencia en evento pedagógico	Ponencia memorias. en	Docentes, estudiantes e instituciones educativas
Reconocimiento de la Secretaria de Educación	Aceptación del proyecto	Estudiantes practicantes e

		instituciones educativas
--	--	--------------------------

#### 5.7.4 Impactos Esperados

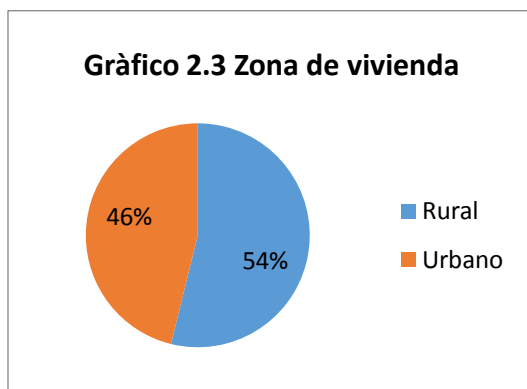
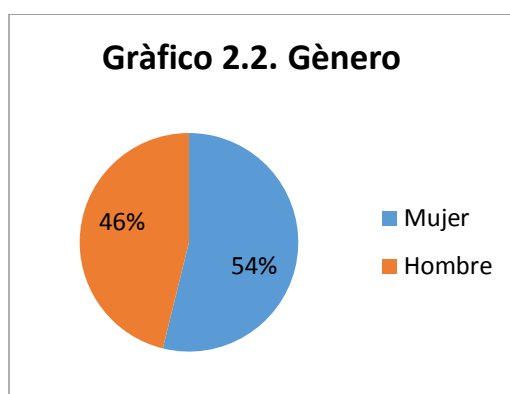
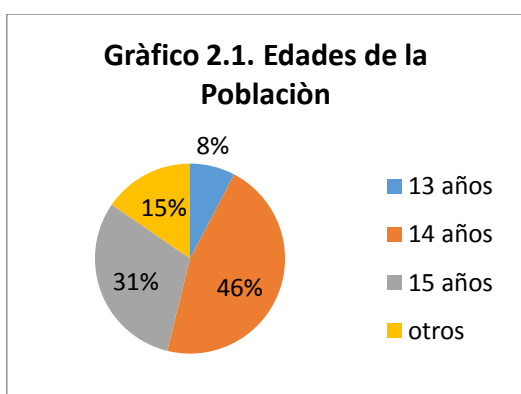
Los impactos que podrían generarse a partir del uso de los resultados de la investigación, no necesariamente se logran al finalizar el proyecto y posteriormente continúa con la realización de un programa de recreación al aire libre.

Tabla 5. Impactos Esperados			
IMPACTOS ESPERADOS	PLAZO	INDICADOR	SUPUESTO
Sensibilizar la importancia de la disminución del Acoso Escolar en las aulas de clase	Mediano	Desarrollar actividades que disminuya el Acoso Escolar	Sensibilización del estudiante con referencia a la importancia de la disminución del Acoso Escolar en su ámbito
Mejor convivencia escolar	Mediano	Mejores relaciones inter-personales entre los estudiantes.	Apropiación de los resultados de la investigación

## 6 ANALISIS Y DISCUSIÓN

### 6.1 Análisis Univariado

#### 6.1.1 Datos Demográficos



Las edades de los estudiantes del grupo de trabajo comprenden edades entre los 13 y los 17 años, el 85% (21 estudiantes) se encuentran en un rango de 13 a 15 años, esto coincide con lo establecido 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) También se

muestra la variable “otro” la cual hace referencia a edades de entre 16 a 18 años, solo el 15% se encuentran en esta categoría (4 estudiantes)

En cuanto a la figura de género, encontramos que un poco más de la mitad 54% son mujeres y un poco menos de la mitad 46% son hombre. También se agregó la variable “otro” la cual no fue seleccionada por ningún estudiante, se consideró como variable el género “otro” con el fin de detectar diversidad en la identificación de género por parte de los estudiantes, ya que en algunas referencias se ubica la homofobia como un detonante de intimidación, Davis expone que uno de los grupos propensos a ser víctimas del Acoso Escolar son la población homosexual. (Davis & Davis, Crecer sin miedo, 2008)

Sin embargo, es necesario destacar que aunque ningún estudiante seleccionó la opción de género “otro”, esto no implica que todos los estudiantes sean heterosexuales, puesto que la identidad de género y la preferencia sexual son características totalmente diferentes. (Kimmel, 1997).

El Acoso Escolar, es un tema que aunque no es nuevo, está siendo considerado con más importancia en los últimos tiempos, por los efectos nefastos que conlleva sobre la vida tanto de las víctimas como de los victimarios, las familias, los colegios y el entorno en general. El acoso escolar es una manifestación violenta de las relaciones entre hombres y mujeres, niños y niñas, y vemos situaciones de riesgo que atentan contra nuestra felicidad, nuestra estabilidad emocional, nuestra dignidad, nuestro buen nombre, nuestra imagen, nuestros sentimientos y nuestras relaciones. (Unicef, 2014)

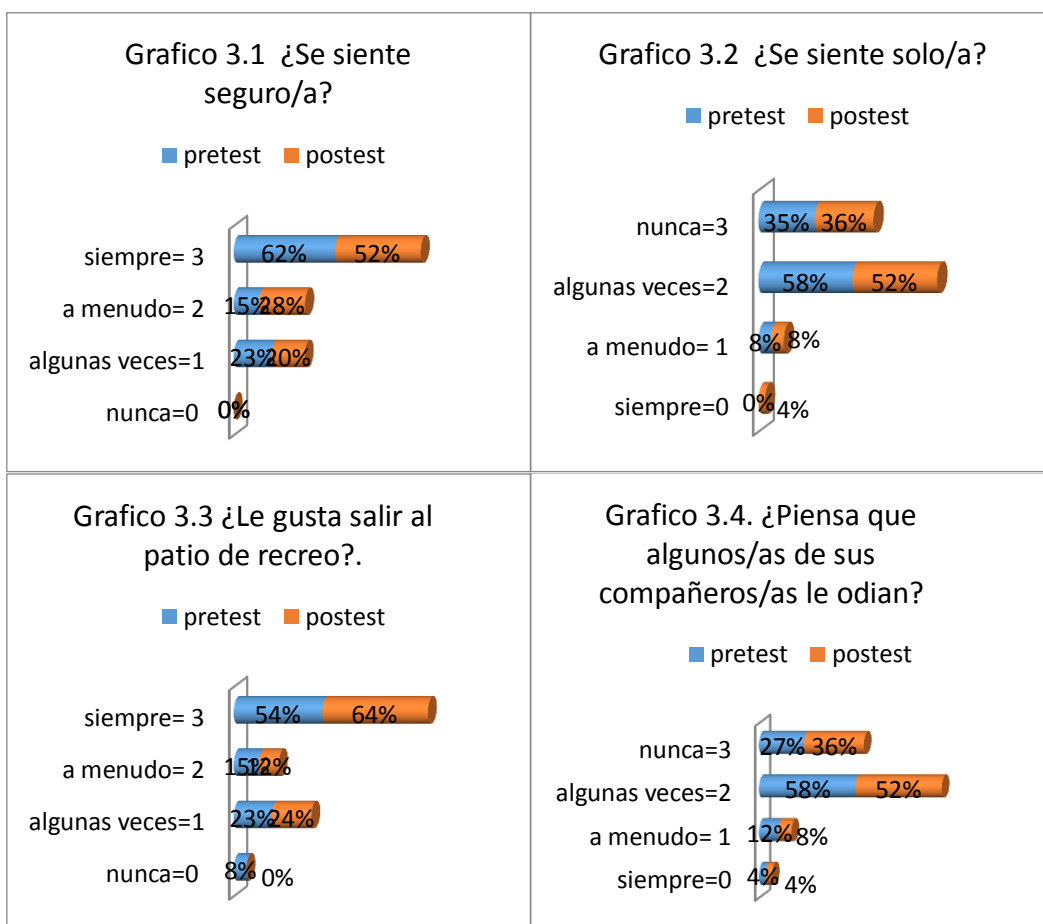
El colegio se encuentra en una zona rural, y de los encuestados el 54% aseguró pertenecer a la misma, mientras que el 46% manifestó pertenecer a la zona urbana, este último porcentaje puede estar directamente relacionado con el crecimiento urbanístico de la ciudad de Pereira en los últimos años, es decir, que gran parte de los estudiantes provienen de zonas urbanas pero se encuentran relativamente cerca al colegio.

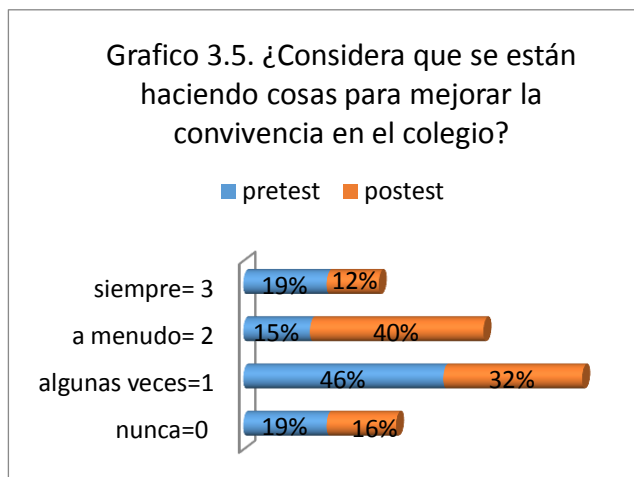
Se considera que las ventajas que la escuela rural tiene con respecto a la escuela urbana son muchas y muy diversas. Como por ejemplo:

- Amplias relaciones sociales e intensas. Relación más estrecha entre el alumnado, profesorado y familias.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje tiende a ser personalizado.
- Más facilidad a la hora de gestionar nuestros recursos.
- Favorece la experimentación educativa.
- Desarrolla una pedagogía activa.
- Facilita la participación activa del alumnado, en contacto directo con la realidad.
- La escuela rural se dota de maestros "integrales". Maestros con una visión global de la educación

y de los problemas de la escuela. • Tiene alumnos de diferentes edades en la misma aula. Se borran las fronteras artificiales entre los diferentes grupos de edad. Estos agrupamientos dan opción a la formación de grupos de trabajo heterogéneos y diversos, permitiendo crear grupos de trabajo flexible y acostumbrándolos a trabajar con compañeros diferentes donde cada uno aporte algo distinto. • Los maestros pueden impartir una enseñanza individualidad. • Metodología colaborativa entre el alumnado. Muchas veces los mayores ejercen de maestros de los alumnos más pequeños, haciéndoles sentirse responsables y con más autoestima. Estas ventajas describen muy bien la escuela rural, aunque no son las únicas. Seguro que si realizáramos un estudio más detallado del tema y entrevistáramos a muchos más profesores que hayan experimentado la enseñanza en este contexto, la lista de ventajas de la escuela rural sería mucho más extensa. (Mutuberri, 2015)

### 6.1.2 Convivencia





En la primera pregunta ¿Se siente seguro/a? gráfica 3.1, se logra evidenciar que en la variable siempre, hubo una disminución del 10% donde 2 estudiantes dejaron de sentirse seguros siempre, mientras que en la variable a menudo, hubo un incremento del 13% (3 estudiantes), esto significa que en algunas veces se disminuye en un 3% (1 estudiante) entretanto, la variable nunca se mantuvo en ambos test en un 0%, es decir, que de manera general se logra constatar un aumento en la sensación de seguridad entre los estudiantes. Esto refleja una leve mejora en el ambiente escolar que viven los estudiantes, lo cual puede ser consecuencia de una disminución en los índices de intimidación entre los escolares. Un espacio que brinda sensación de seguridad y de afecto, le permitirá a cualquier niño desarrollarse con la tranquilidad de que no todos querrán hacerle daño. (Congreso de Colombia, 2013)

En la pregunta ¿Se siente solo/a? gráfica 3.2 se obtuvo un incremento del 4% en los estudiantes que afirman siempre sentirse solos, sin embargo, aumentó en 1% los estudiantes que dicen nunca sentirse solos. Es decir que realmente el incremento del sentimiento de soledad fue de un 3% equivalente a 2 estudiantes.

La soledad puede ser una experiencia que se espera en cierto grado durante la adolescencia, teniendo en cuenta que ésta es una etapa en la cual las expectativas, los roles, las relaciones y las identidades sufren cambios significativos. (Carvajal, 2009)

La revisión de literatura muestra que el paso a la adolescencia implica para los jóvenes el desarrollo de expectativas hacia sus relaciones sociales, esperando lealtad, apoyo e intimidad; y que sufren, además, un cambio

frente a las creencias, los valores y ideologías de los amigos, con los que antes solo compartían ciertas actividades. (Heinrich & Gullone, 2006)

Así, la soledad puede surgir si los adolescentes no han adquirido la aptitud necesaria para la interacción social y para enfrentarse con un ambiente social cambiante, o si ellos tienen esperanzas poco realistas con respecto a sus relaciones sociales (Heinrich & Gullone, 2006)

Esta variable a pesar de que fue evaluada en el marco escolar, se dificulta extraerla totalmente del resto de componentes que influyen en la etapa adolescente de una persona, factores como inseguridad, vivienda inadecuada, mala nutrición, abuso de alcohol y otras sustancias, maltrato, y conflictos familiares que alteran de forma significativa la calidad de vida. Este tipo de componentes podrían ser causantes de un aumento en la percepción de soledad. (Carvajal, 2009)

Hablando de soledad se encuentra que para esto se maneja muchas susceptibilidades, dando que los adolescentes son una de las poblaciones más influenciadas, ya que se encuentran en formación; así mismo (Acevedo, 2001) expone que “Los jóvenes les ha tocado vivir una época difícil y violenta. Ellos, a su vez, se defienden volviéndose aún más auto centrados que los adolescentes de otras generaciones. No se sabe, pero creemos que este estado egocéntrico al extremo sea una especie de mecanismo de defensa en un intento de sobrevivir lo mejor posible en un ambiente hostil; Se cuidan mucho, no se arriesgan en ningún ámbito y sus relaciones interpersonales son esporádicas y, posiblemente, más torpes. Aparecen como arrogantes e invencibles, pero no hay tal. La realidad es que se sienten solos, no confían en los demás ni en sus pares, y mucho menos en los adultos. Se mueven dentro de grupos pequeños compuestos por amigos de toda la vida y casi no tienen contacto con el resto de la gente.

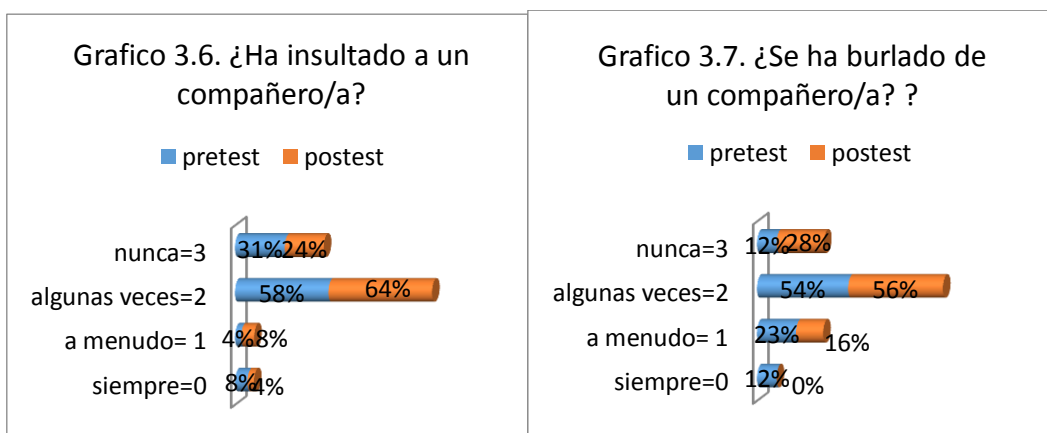
A la pregunta ¿Le gusta salir al patio? Gráfica 3.3 en la variable siempre, hubo un aumento de un 10%, y en la variable nunca, se disminuyó favorablemente el 8% correspondiente a la pre prueba que manifestaban que nunca les gustaba salir al patio, en esta oportunidad la variable nunca, presento un total de 0%. Es decir, que después de la intervención aumento el nivel de confianza, y el deseo de interacción con el entorno escolar, esto puede estar relacionado con el leve aumento de sensación de seguridad constatado en la gráfica 3.1

Después de la intervención un 9% más de los estudiantes dicen que nunca cree que un compañero le odie, esto quiere decir que las relaciones y la percepción ante sus compañeros cambio positivamente, la demás variables

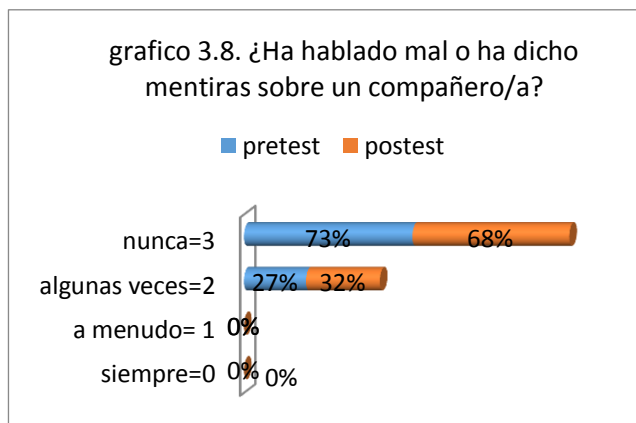
se mantuvieron estables. Aunque como se mencionó anteriormente el hecho de ser adolescente es una edad que se presta para tener una inmadurez de personalidad, es por esto que, el afectado por el acoso pierde la autoestima y la aceptación social (Porhola & Kinney, El Acoso, 2010), lo que genera un círculo 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)

En la gráfica 3.5 que hace referencia a la percepción de los estudiantes sobre la labor del colegio en la convivencia, en la variable, siempre, disminuye un 7%, pero si analizamos la variable, nunca, baja en un 3%, lo cual reduce el anterior valor negativo de 7%, a un 4%. En cuanto a la variable, a menudo, se obtuvo una mejora del 25%, 6 estudiantes más afirmaron que a menudo se hacen cosas para la mejora de la convivencia en el colegio. Lo que se resume en una percepción positiva de los estudiantes acerca de la labor del colegio en la mejora de la convivencia. Este cambio positivo puede ser producto de la sensibilización realizada al iniciar la intervención en el grupo de trabajo, la cual tenía como finalidad contextualizar y conceptualizar al grupo acerca de lo que era el Acoso Escolar, y como consecuencia el grupo pudo haber identificado acciones específicas del colegio que van dirigidas hacia la mejora de la convivencia.

### 6.1.3 Acoso Verbal en el Agresor







Frente a la pregunta ¿Ha insultado a un compañero? en la variable, nunca, hubo un descenso de 7%, pero al analizar la variable, siempre, también disminuyó en un 4%, por lo tanto el verdadero descenso fue de un 3%. De acuerdo a lo observado en el grupo de trabajo durante la intervención, se podría deducir que existe variación en este tipo de variables debido a que los estudiantes reconocen con mayor sinceridad sus actos frente a los demás, es decir, que los juegos cooperativos permiten aumentar el grado de sensibilidad, entre los estudiantes. (Valencia Mira J. E., 2010)

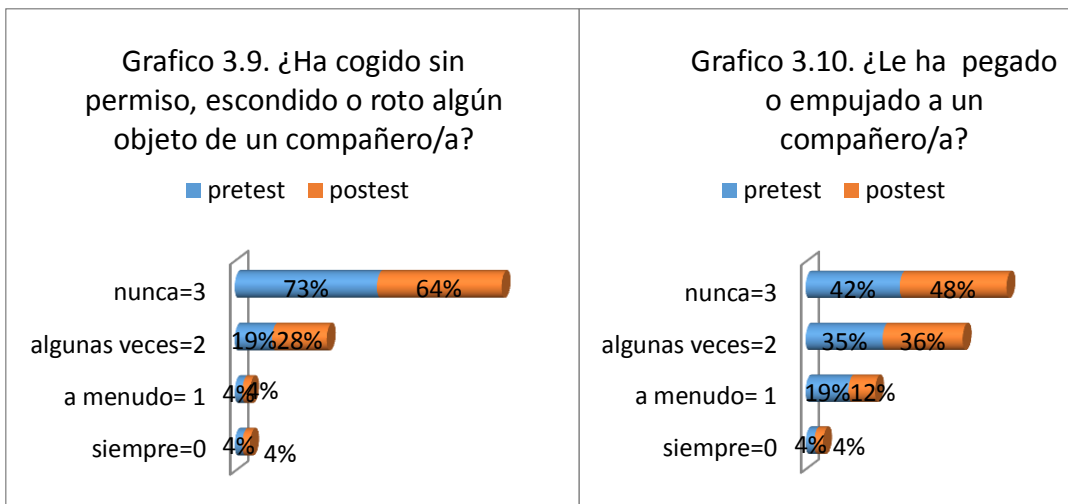
En la gráfica 3.7 se nota una mejoría del 16% en la variable, nunca, frente a la pregunta, ¿Se ha burlado de un compañero? también se evidencia que en la variable, siempre, hubo un descenso significativo de 12% a un 0%, lo que demuestra la efectividad del juego cooperativo a la hora de disminuir el acoso verbal, específicamente, burlarse de otros. La risa es beneficiosa para la salud. “Reírse ayuda a curar la depresión, el estrés y la angustia. Nos ayuda a sentirnos mejor, más confortables. Limpia y ventila los pulmones. Mejora la oxigenación el cerebro y del cuerpo en general. Regulariza el pulso cardíaco. Ayuda a trabajar al aparato digestivo y regula el intestino. Relaja los músculos tensos. Disminuye la producción de hormonas que causan el estrés. Disminuye la presión arterial de la sangre.

Ayuda a quemar calorías: cuando nos reímos movemos unos 400 músculos de nuestro cuerpo. Algunos investigadores creen que reír 100 veces es equivalente a hacer 10 minutos de ejercicio aeróbico o hacer 15 minutos de bicicleta. Al reír se segregan endorfinas, unas drogas naturales que provocan euforia y efectos tranquilizantes y analgésicos. Se fortalecen los lazos afectivos. Se genera una mayor respuesta del sistema inmunológico ante la enfermedad. Sirve para descargar tensiones, potencia la creatividad y la imaginación. Incrementa la autoestima y la confianza en uno mismo. Es una fórmula eficaz para eliminar pensamientos y emociones negativos. Alivia el insomnio al producir una sana fatiga que el sueño repara con facilidad” (Salud.ccm, 2016).

Sin embargo hay otro tipo de risas que generan el efecto contrario a lo que se mencionó anteriormente, puesto que se usan con el fin de “ridiculizar, usar nombres ofensivos, insultar y decir o hacer cosas molestas. A diferencia de las burlas durante el juego, las burlas que causan daño pueden provocar que la persona molestada se sienta triste, herida o de mal genio. Burlas más hostiles como atormentar o acosar a la persona” (Freedman, 2000)

En cuanto a la pregunta ¿Ha hablado mal o ha dicho mentiras de un compañero? Se encontró un 5% menos en la variable, nunca, y se encontró un incremento en la variable, algunas veces, de un 5 %, estos 2 datos negativos, pueden estar relacionados con la gráfica 2.1 de datos demográficos (Género) la cual constataba que había más mujeres que hombres en el grupo de trabajo, y según la teoría la agresión física es más común entre adolescentes de sexo masculino, mientras que la agresión relacional es más común entre adolescentes de sexo femenino. (Congreso de Colombia, 2013, pág. 49)

#### 6.1.4 Acoso Físico en el Agresor



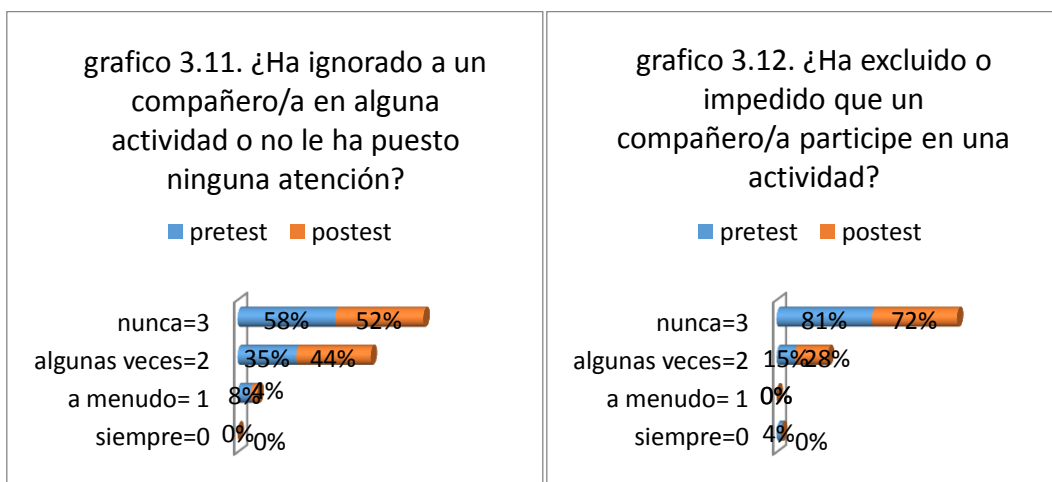
Se observa en la variable, nunca, una disminución del 9% en la gráfica 3.9, lo cual quiere decir que 2 estudiantes, empezaron a reconocer que, algunas veces, Han cogido, escondido o roto algún objeto de un compañero/a. A pesar del valor negativo, es importante destacar la iniciativa de algunos estudiantes por reconocer sus acciones, esto puede estar influenciado por la sensibilización, que generan en cada uno los juegos cooperativos.

En el grafico 3.10 se puede observar de nuevo, la efectividad de los juegos cooperativos a la hora de disminuir el acoso, en este caso físico, observamos un incremento del 6% en la variable, nunca, y una disminución en la variable, a menudo, del 7%, ambos porcentajes son positivos, esto es en el caso de agresores, más adelante se confrontará esta información con lo que dicen las víctimas.

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.

### 6.1.5 Acoso Social-Relacional en el Agresor

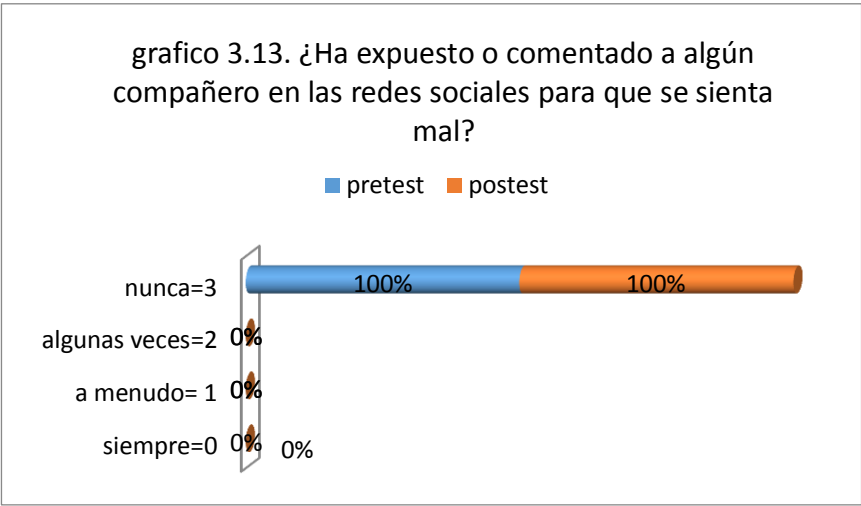


En la gráfica 3.11 en la variable, nunca, disminuyo un 6% lo cual representa un valor negativo, porque 2 estudiantes pasaron de, nunca, a hacerlo algunas veces, pero en la variable, a menudo, se redujo en un 4%, es decir, 1 estudiante disminuyo su frecuencia a la hora de ignorar a los compañeros.

Con referencia a la gráfica 3.12 en la variable, nunca, se redujo en un 9%, 2 estudiantes han pasado de no excluir o impedir a un compañero participación en una actividad, a si hacerlo, pero en la variable, siempre, pasaron de un 4% que lo hacían, a un 0% de no hacerlo.

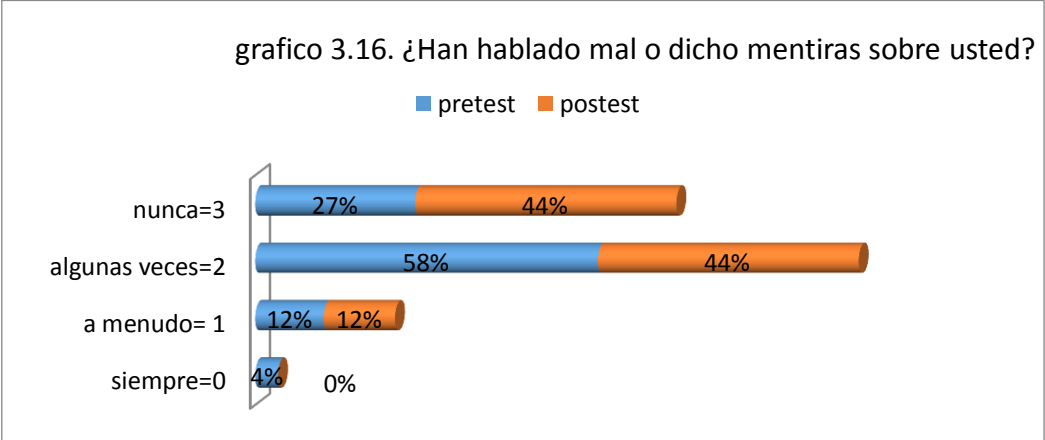
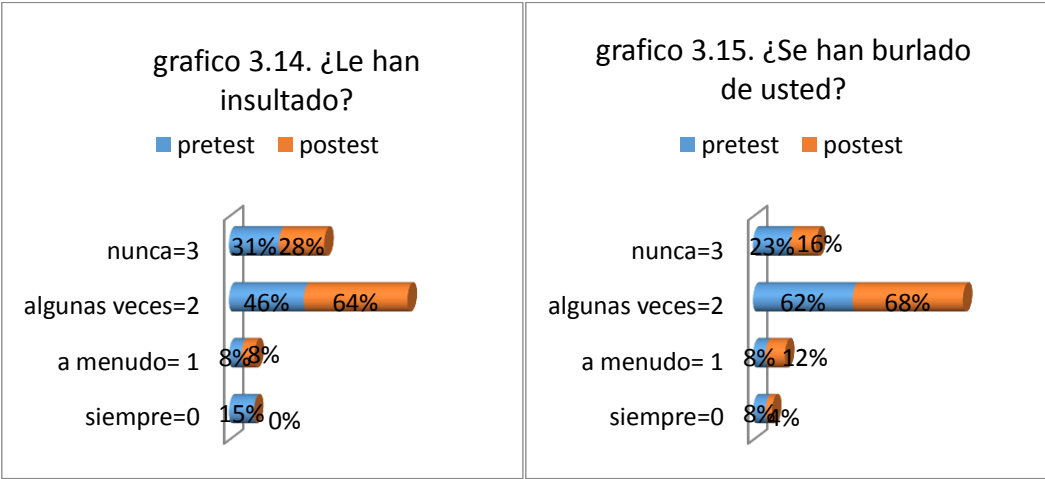
Los valores del acoso relacional en el agresor pueden estar influenciados como se mencionó anteriormente, por la sensibilización que se generó en los estudiantes durante la intervención, lo cual podría traducirse en valores más reales, gracias a la sinceridad con la que asumieron la encuesta durante la pos prueba. Sin embargo, teniendo en cuenta, que las mujeres sobrepasan a los hombres, por una cifra de 2 estudiantes, también es imprescindible reconocer que según la teoría la agresión relacional es más común entre adolescentes de sexo femenino. (Chaux, 2003, pág. 49).

#### 6.1.6 CiberBullying en el Agresor



Ningún estudiante se identifica como agresor de CyberBullying

6.1.7 Acoso Verbal en la Victima

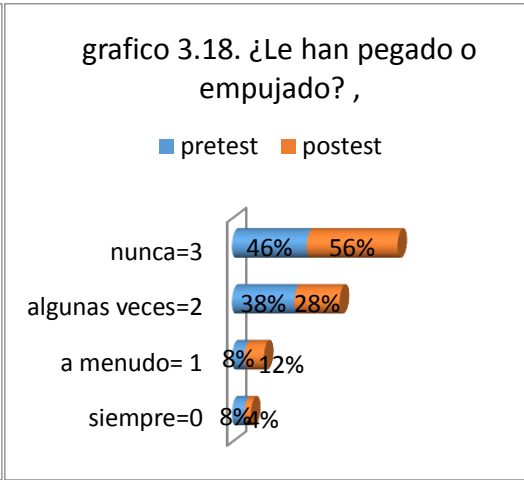
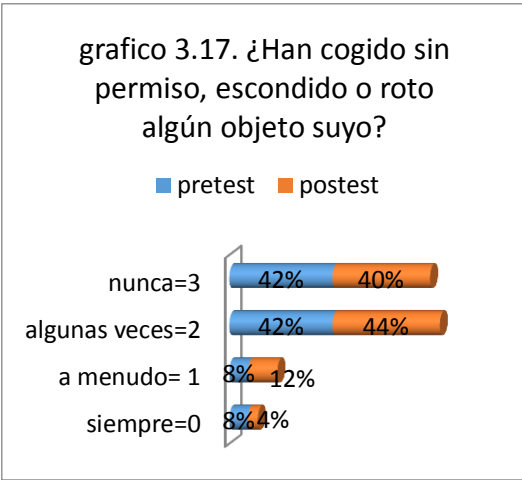


Con respecto a la gráfica 3.14 sobre si **¿Le han insultado?**, en la variable, algunas veces, se tuvo un incremento del 18%, 5 estudiantes más que antes, pero en la variable, siempre, paso de tener un 15%, a tener un 0%, es decir que 4 estudiantes dejaron de decir que siempre los insultan. Estos resultados concuerdan con los de la gráfica 3.6 que hace referencia a la misma pregunta (como victimarios) donde también se observó una disminución en la variable, siempre, se podría deducir que existe variación en este tipo de variables debido a que los estudiantes reconocen con mayor sinceridad sus actos frente a los demás, es decir, que los juegos cooperativos permiten aumentar el grado de sensibilidad, entre los estudiantes. (Valencia Mira J. E., 2010)

En la variable nunca de la gráfica 3.15 se disminuyó en un 7%, 2 estudiantes pasaron a sentirse **burlados alguna vez**, pero con respecto a la variable siempre se disminuyó en un 4%, es decir, 1 estudiante ya no se siente siempre burlado, por lo anterior se puede inferir que el cambio fue positivo. Sin embargo “Los adolescentes se apropian de los espacios escolares, desarrollando ciertas prácticas que buscan ser divergentes; en su contacto con la escuela y el roce con los otros, el aula se convierte en un espacio afectivo, lúdico, de libertad y escape, de control e injusticia, de desorden y utilidad educativa” (Reyes, 2009).

En la gráfica 3.16 que se refiere a la pregunta **¿Han hablado mal o dicho mentiras sobre usted?** En la variable, nunca, se incrementó en un 17%, en la variable siempre se bajó en un 4%, ambos resultados son totalmente positivos; esto equivale a 5 estudiantes.

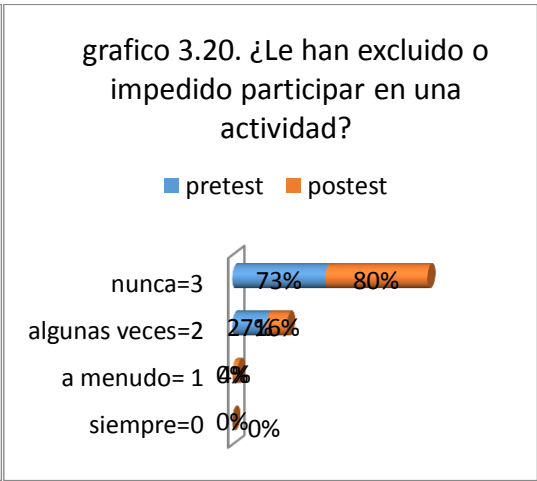
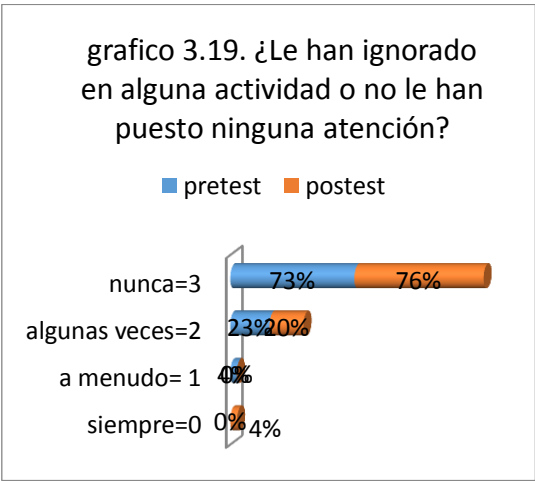
#### 6.1.8 Acoso Físico en la Víctima



En la gráfica 3.17 en la variable, nunca, se disminuyó en 2%, esto es negativo, pero si observamos la variable, siempre, disminuyó en un 4 % lo cual indica que se mejoró en referencia con la variable, siempre.

Se puede observar que la variable, nunca, en la gráfica 3.18 subió un 10% y en la variable, siempre, se redujo en un 4% lo cual quiere decir que se mejoró en un 14%, es decir, que 4 estudiantes dejaron de ser empujados. Esto concuerda con la gráfica 3.10 que hacía referencia a la misma pregunta, pero en esa ocasión a los agresores. Donde se puede constatar una disminución en las agresiones físicas, específicamente empujones.

6.1.9 Víctima de Acoso Social-Relacional

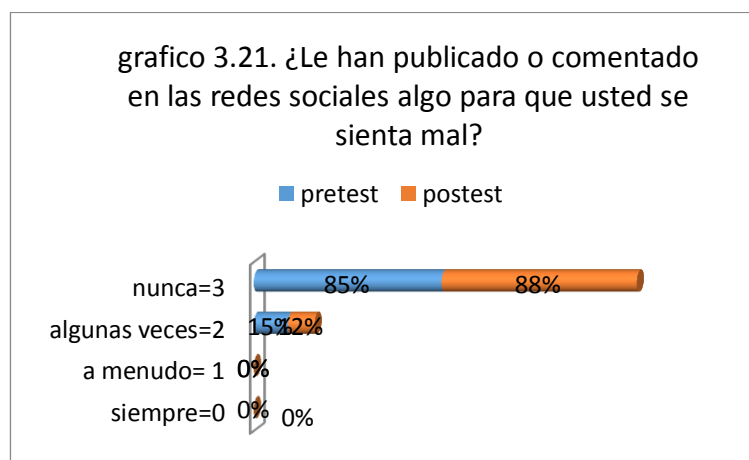


Se puede deducir en el **grafico 3.19** que en el pos test se incrementó en un 3% la variable, nunca, lo cual es positivo, pero en la variable, siempre, se aumentó en un 4% lo cual no es bueno después de la intervención.

En cuanto a la gráfica 3.20 se obtuvo un 7% más en la variable, nunca, es decir, que 2 estudiantes se dejaron de sentir **excluidos o impedidos a participar en alguna actividad**, y uno (1) que se sentía excluido algunas veces pasó a sentirse así a menudo.

Los adolescentes tienden a poner barreras de protección que en muchas ocasiones desestabilizan o dañan al otro; una de las razones de esta indiferencia ante sus compañeros “está en su entorno familiar y en la sociedad en que vive. Si a un niño se le enseña desde bien joven a respetar y vivir en armonía con cualquier persona, sea como sea, venga de donde venga, difícilmente tendrá actitudes de rechazo hacia otros” (Charly).

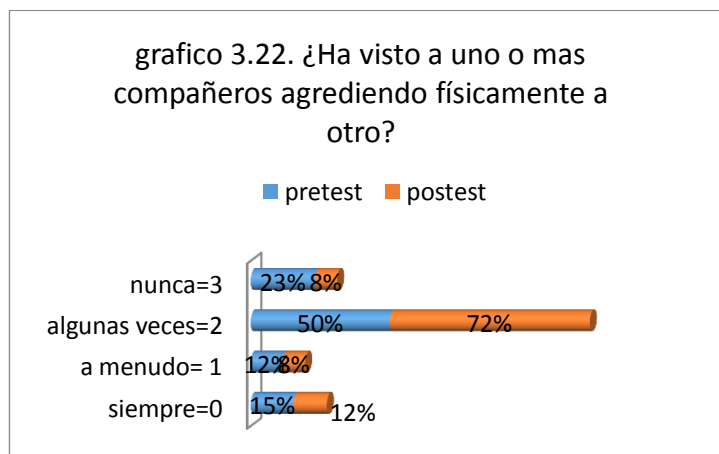
#### 6.1.10 Víctima de CyberBullying



22 estudiantes respondieron, nunca, a la pregunta de la gráfica 3.21, relacionada con cyberBullying, se incrementó en un 3% y en algunas veces se redujo un 3% se pasó de 15% a 12%, ambos datos son positivos. No obstante, es necesario revisar desde una perspectiva mayor, debido a que en la gráfica anterior correspondiente a la misma pregunta, ningún estudiante se identifica como agresor de cyberBullying.

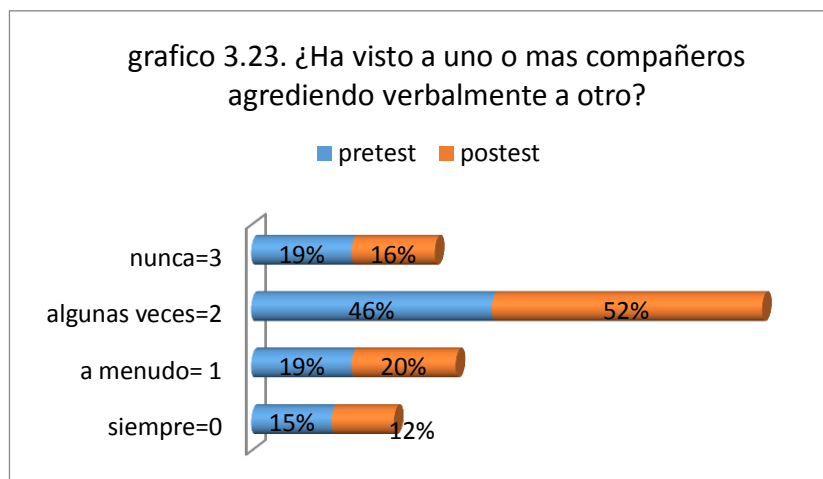


### 6.1.11 Observadores de agresión física



En la gráfica 3.22 se nota una reducción del 3 % en la variable, siempre, en cuanto a la variable, nunca, también hay una reducción del 15%, 4 estudiantes posiblemente empezaron a observar **algunas veces agresiones físicas entre compañeros**. Lo cual es positivo para la investigación, ya que demuestra como el observador dentro del proceso de intervención adquirió una posición menos indiferente frente al Acoso Escolar.

### 6.1.12 Observador de acoso Verbal

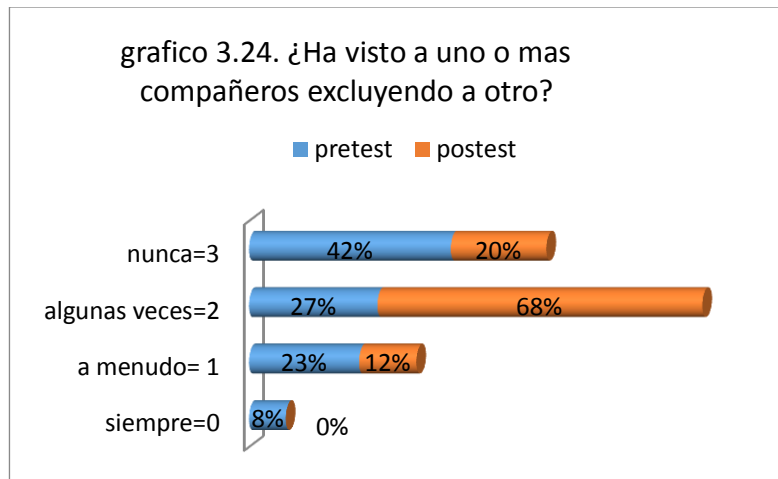


En esta grafica se disminuyó un 3% en la variable, nunca, en siempre, se redujo otro 3%.

Un observador se caracteriza por creer que “es posible que algunos piensen que el Acoso Escolar “no es su problema” y por lo tanto, deciden no tomar partido y así no pasar por entrometidos;

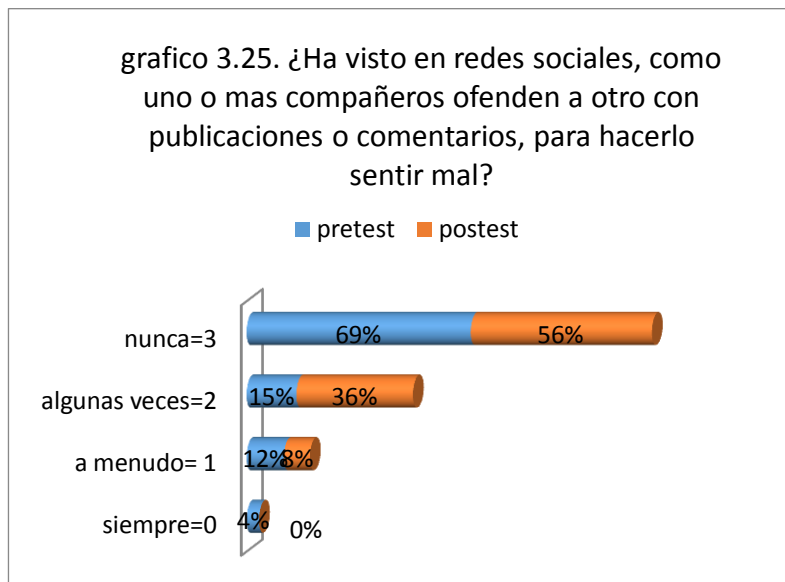
- Otros sienten que si se involucran, se pueden convertir en la nueva víctima del acosador escolar, lo que los hace pensar que intervenir sólo empeoraría las cosas;
- También existe el miedo de que involucrarse en una situación de acoso escolar, contándole lo sucedido a un maestro o consejero, puede crearle al informante el estigma indeseado de “soplón”;
- Es posible que los espectadores sientan que involucrarse no tenga ningún efecto”. (Rigby & Johnson, 2013). Por esto es importante destacar el 6% en el aumento de la opción, algunas veces, ya que confrontado con la teoría se puede demostrar como los estudiantes están trascendiendo de su mirada de temor e indiferencia para pasar a una mirada más consiente y empoderada de la situación.

### 6.1.13 Observador De Acoso De Tipo Social



En la gráfica 3.24 se puede observar un cambio muy positivo, dado que se encuentra un aumento del 41% en la opción, algunas veces, demostrando como después de la sensibilización e intervención con el protocolo de juegos cooperativos el papel de observador de exclusión social lo adquieren más estudiantes, lo cual aumenta el grado de importancia frente a esta problemática como lo es el “Acoso escolar”.

#### 6.1.14 Observadores de ciberBullying

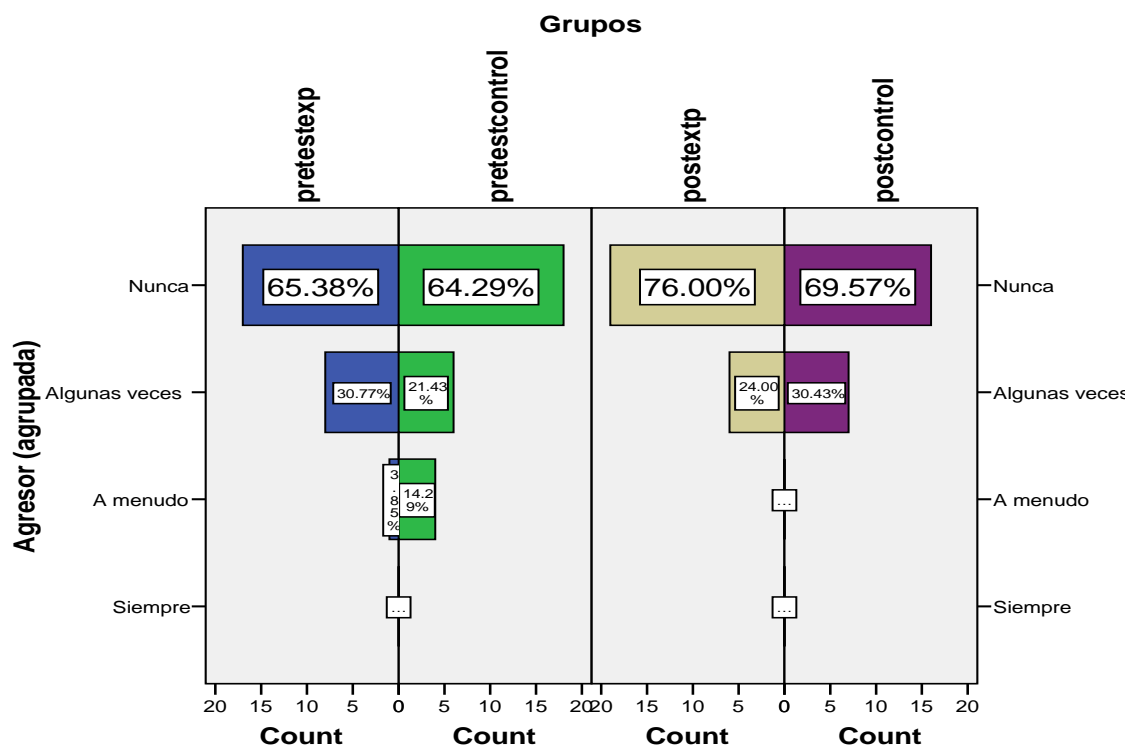


En esta última grafica 3.25 referente al ciberBullying, se puede observar de nuevo la incoherencia entre las tres preguntas relacionadas al ciberBullying, como víctima, como agresor, o como observador. Puesto que ningún estudiante asumió el rol de victimario, pero sí, aproximadamente 4 estudiantes declararon ser víctimas de ciberBullying, Sin embargo se puede evidenciar que los estudiantes sensibilizados adoptaron y aceptaron el mensaje que se quería transmitir frente a la problemática estudiada.

## 6.2 Análisis Variables Agrupadas

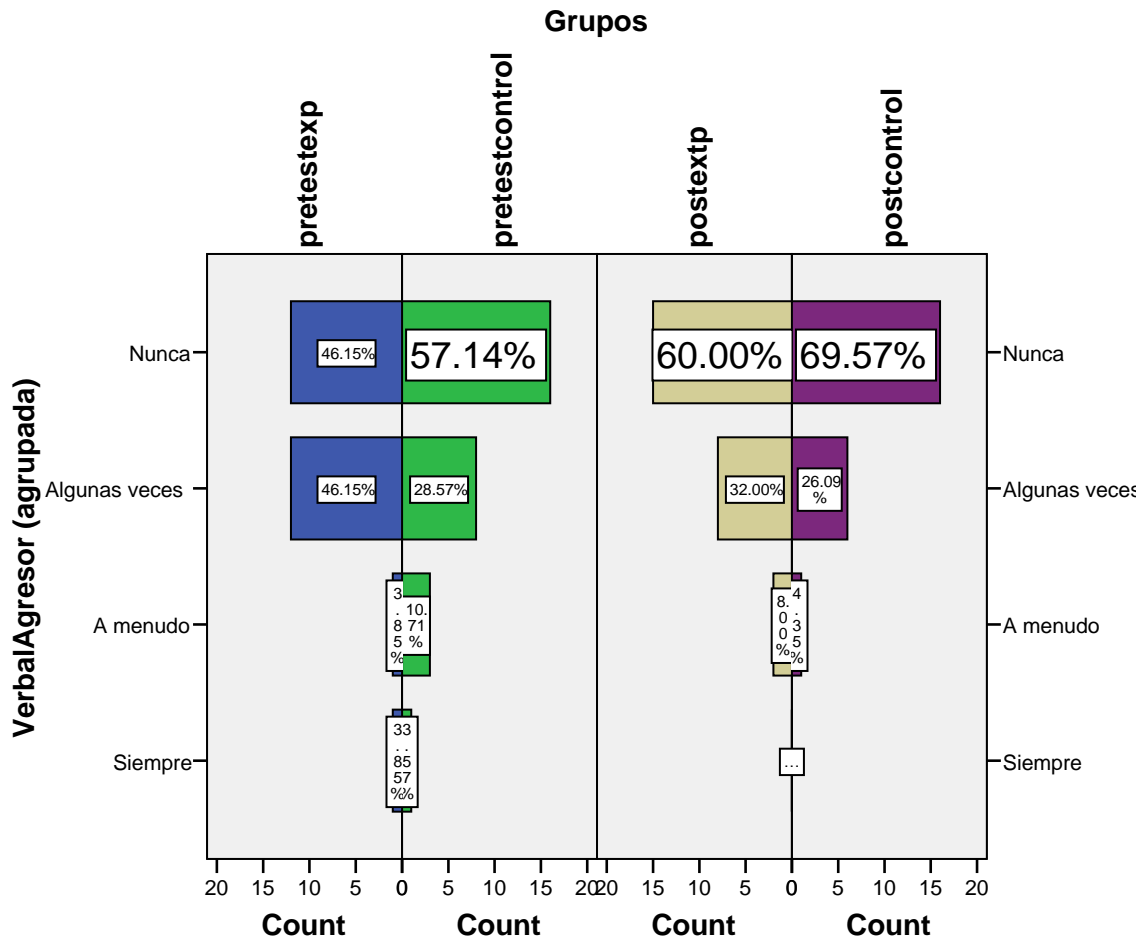
### 6.2.1 Graficas de tipos de Acoso Escolar.

Grafica 4.1 Agresor



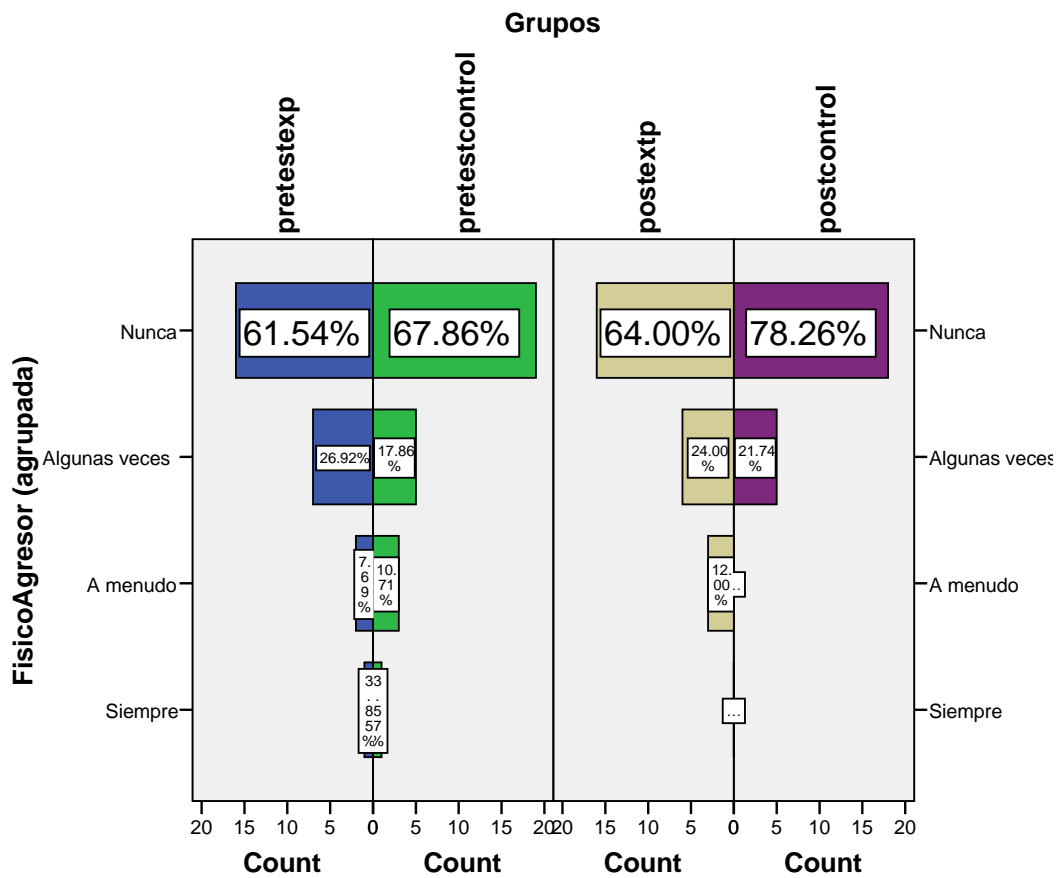
Esta grafica demuestra como el grupo experimental la percepción de los estudiantes de Nunca sentirse como agresores aumento en un 10,6%. Evidenciando así que la intervención con juegos cooperativos es una herramienta viable para mantener una mejora en la convivencia en el aula de clase.

Grafico 4.2 Agresor Verbal



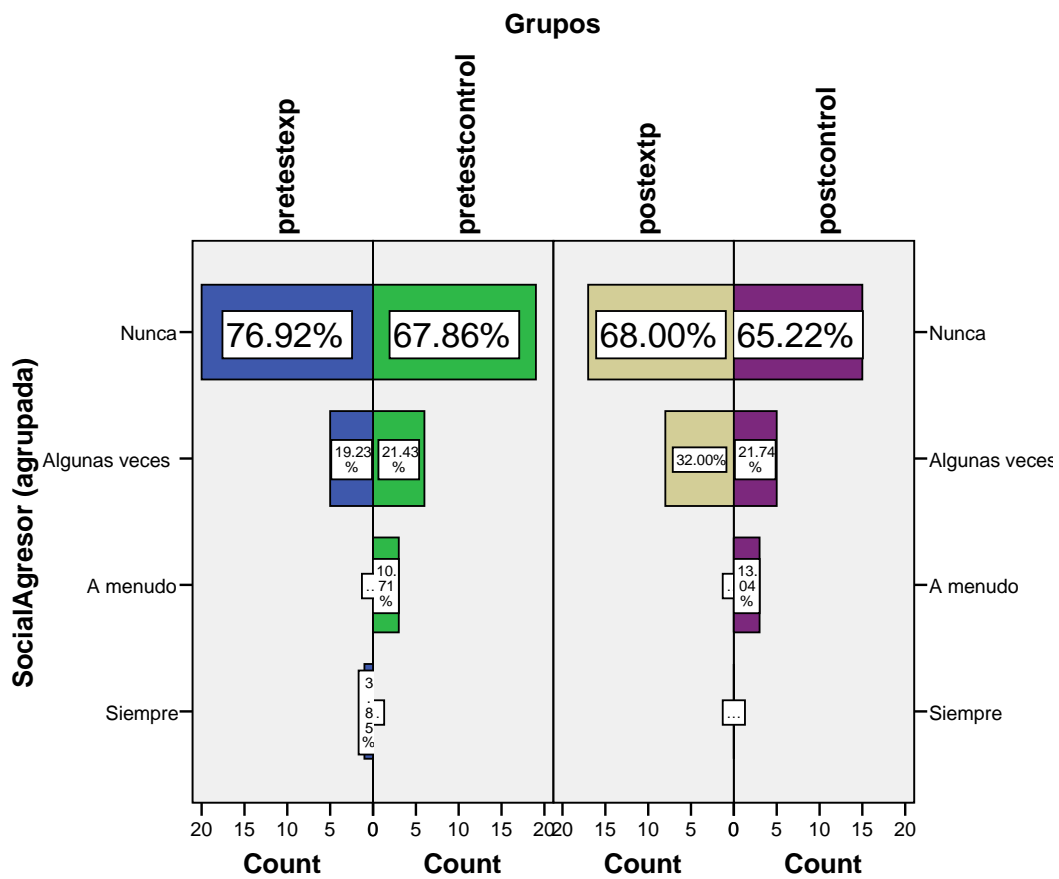
Se puede evidenciar como el grupo de trabajo los que se percibían como agresores pasaron a identificar que aumentó en un 14% nunca agredir a sus compañeros verbalmente, así como disminuyó la percepción de siempre y a menudo agredirlos de esta forma. Lo cual demuestra que después de la intervención con los juegos cooperativos la agresión verbal disminuyó en el grupo experimental.

Gráfica 4.3 Agresor físico.



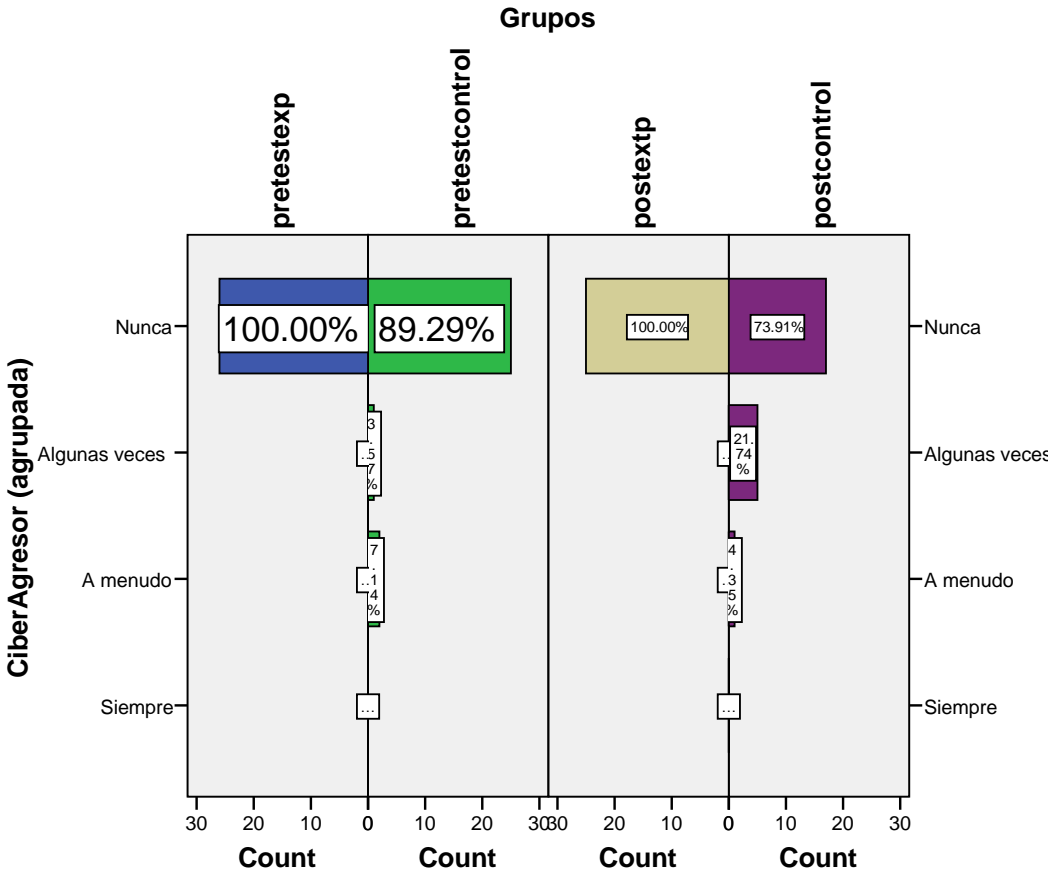
La variable donde el agresor ejerce acoso físico tuvo un aumento en la percepción de nunca agredir a los compañeros de esta forma; y disminuyó la totalidad de estudiantes que siempre se sentían agresores de forma física.

Grafica 4.4 Agresor social o exclusión



En este grafico los estudiantes que percibían ser agresores sociales siempre, disminuyeron en su totalidad esta percepción y pasaron a hacerlo algunas veces; en la opción “Nunca” para el grupo experimental, el 8% paso a sentir que agredía socialmente “Algunas veces”.

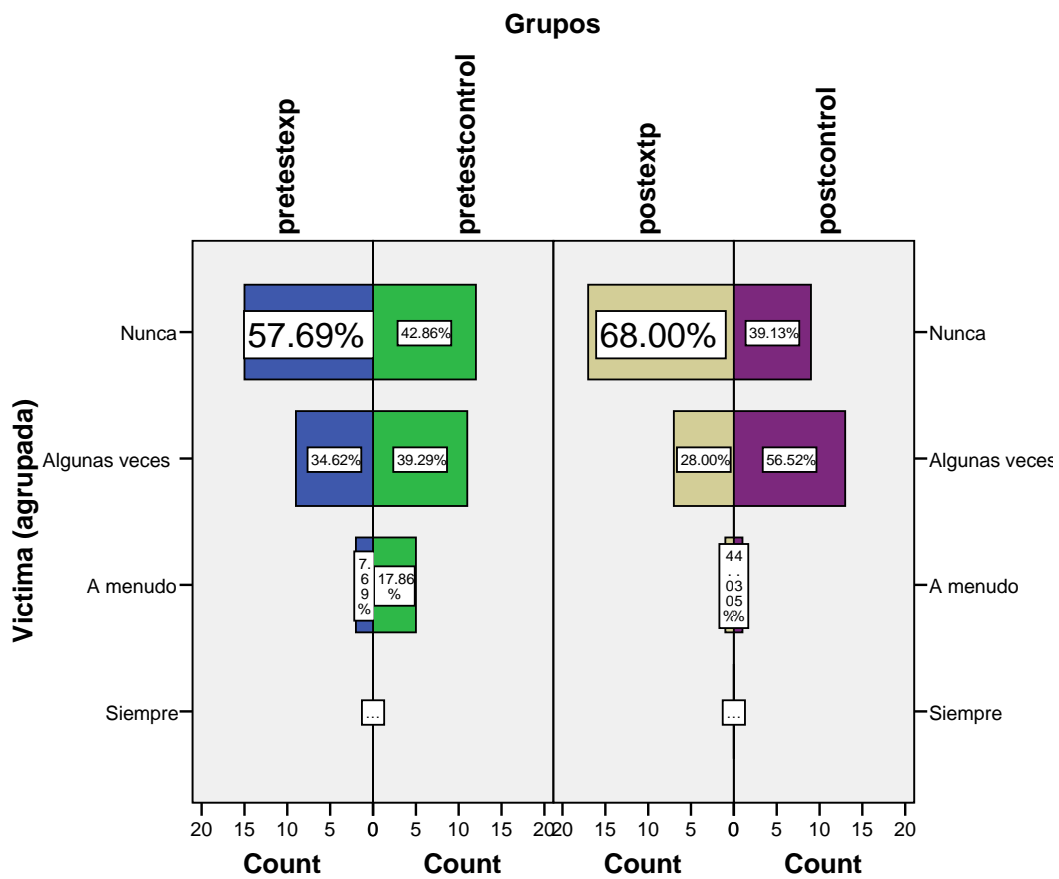
Gráfica 4.5 Agresor CyberBullying.



En este grafico se demuestra que en el grupo de trabajo percibe que los agresores no exponen a sus compañeros en redes sociales, páginas de internet, etc. ni en el pretest ni en el post tests

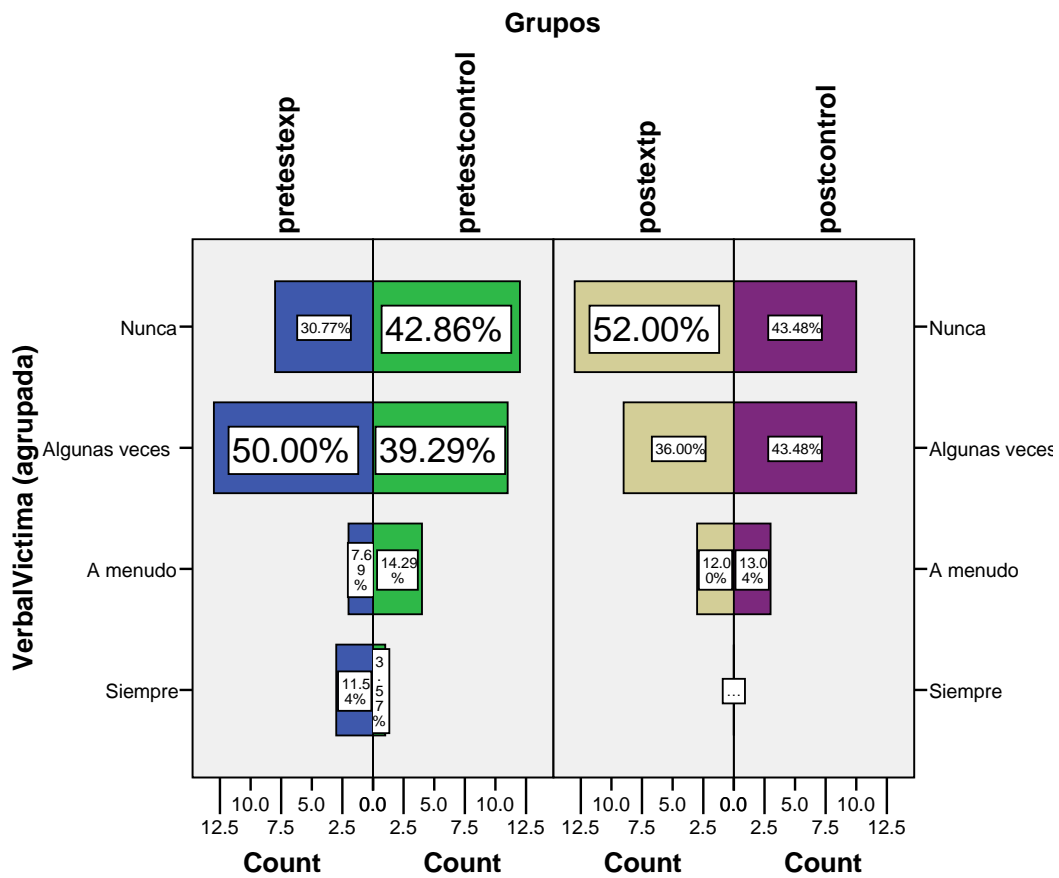


Gráfica 4.6 Víctima.



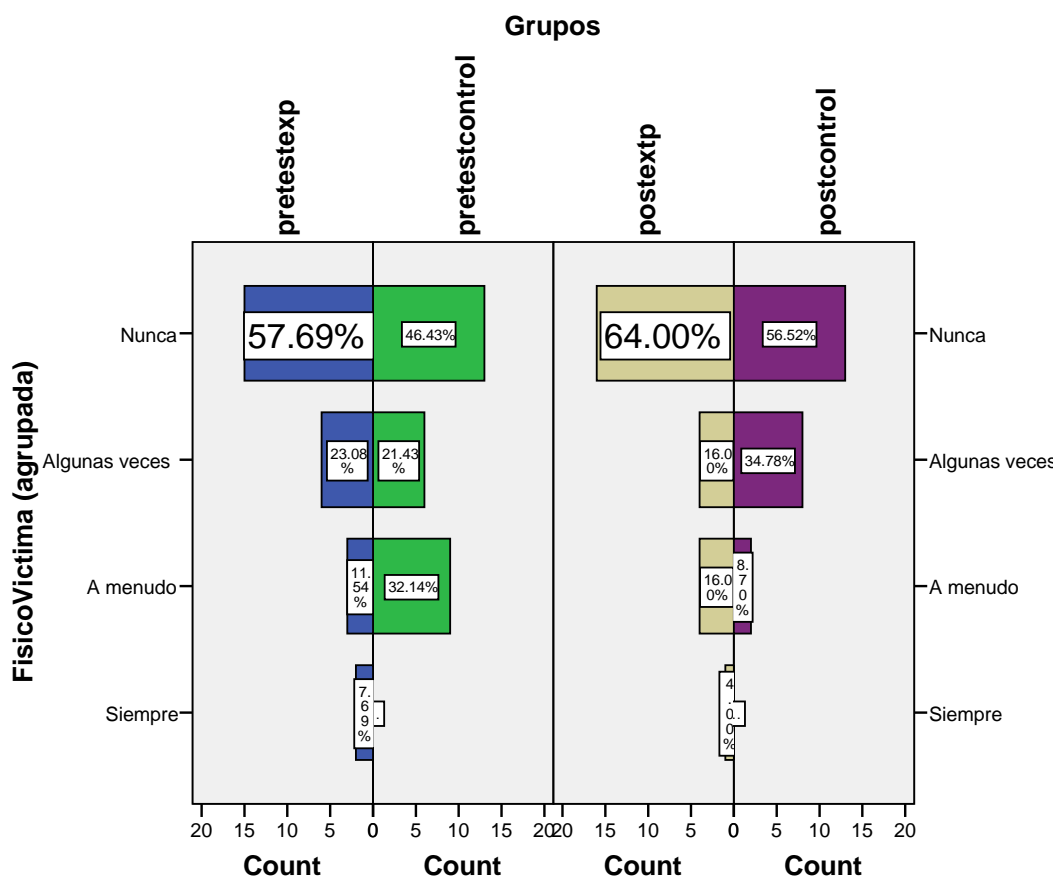
En el grupo de trabajo en el pre test se identificó un aumento del 10,3% en la percepción de nunca sentirse víctima, y una disminución de a menudo sentirse víctima siendo esto un resultado favorable a partir de la estrategia.

Gráfica 4.7 Víctima de agresión verbal.



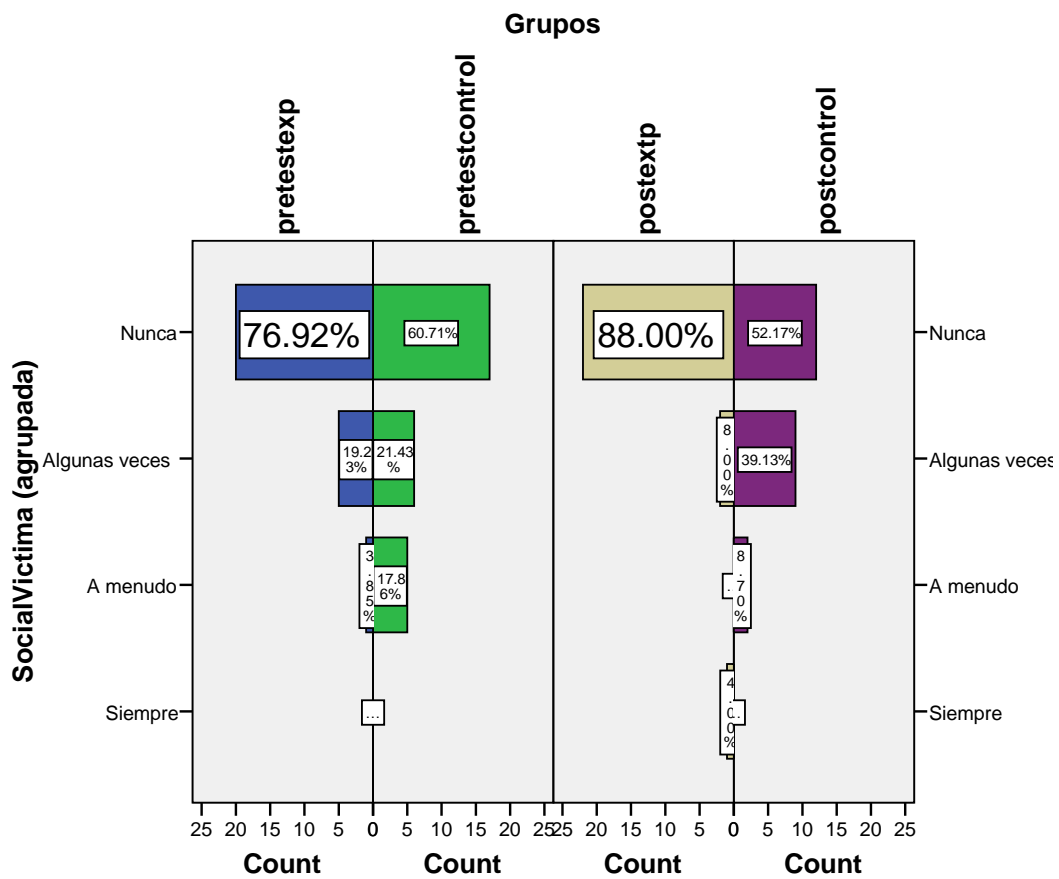
Frente a la percepción de agresión verbal de las víctimas, el grupo experimental después de recibir la intervención con la estrategia de juegos cooperativos respondió al cuestionario en la variable nunca sentirse con agresión verbal en una diferencia de 21,23%.

Gráfica 4.8 Víctima de agresión física.



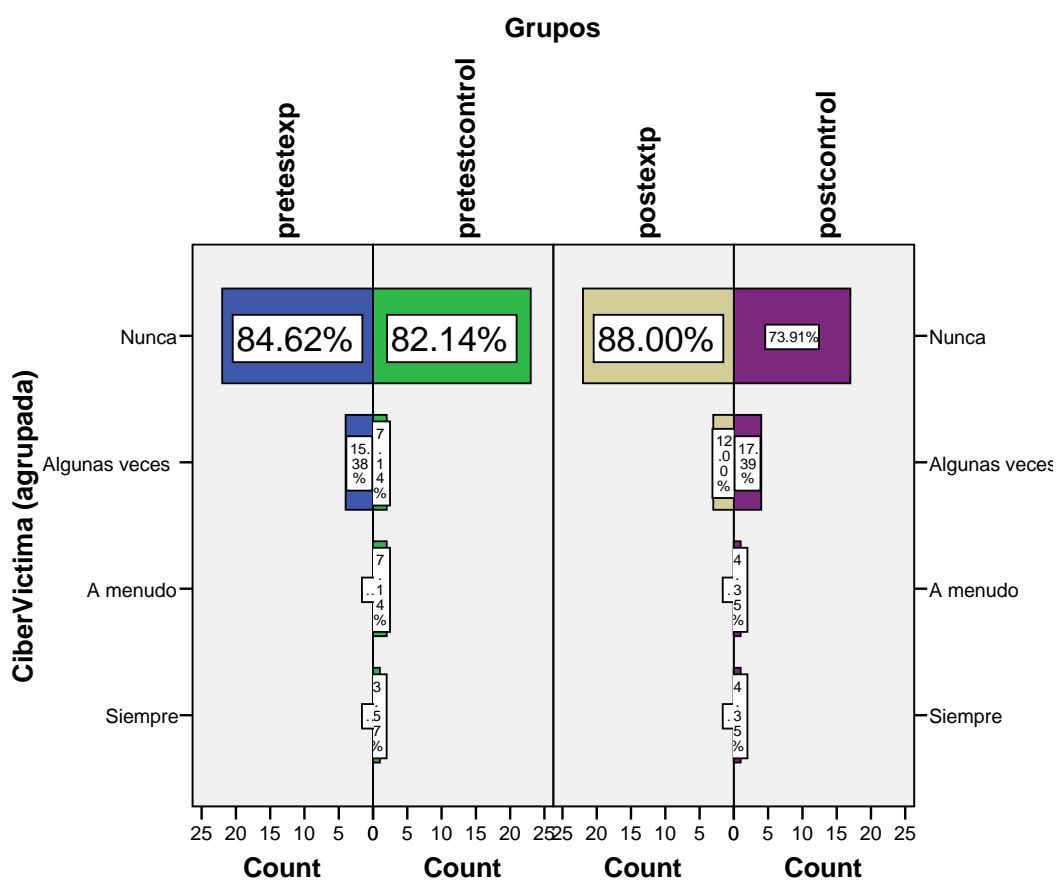
El grupo experimental obtuvo una diferencia positiva del 6,3% en el post test, demostrando que hay un mayor número de estudiantes que siente que nunca ha sido sometido a un acoso físico además quienes sentían este tipo de acoso siempre disminuyeron en un 3,69%.

Gráfica 4.9 Víctima de exclusión social.



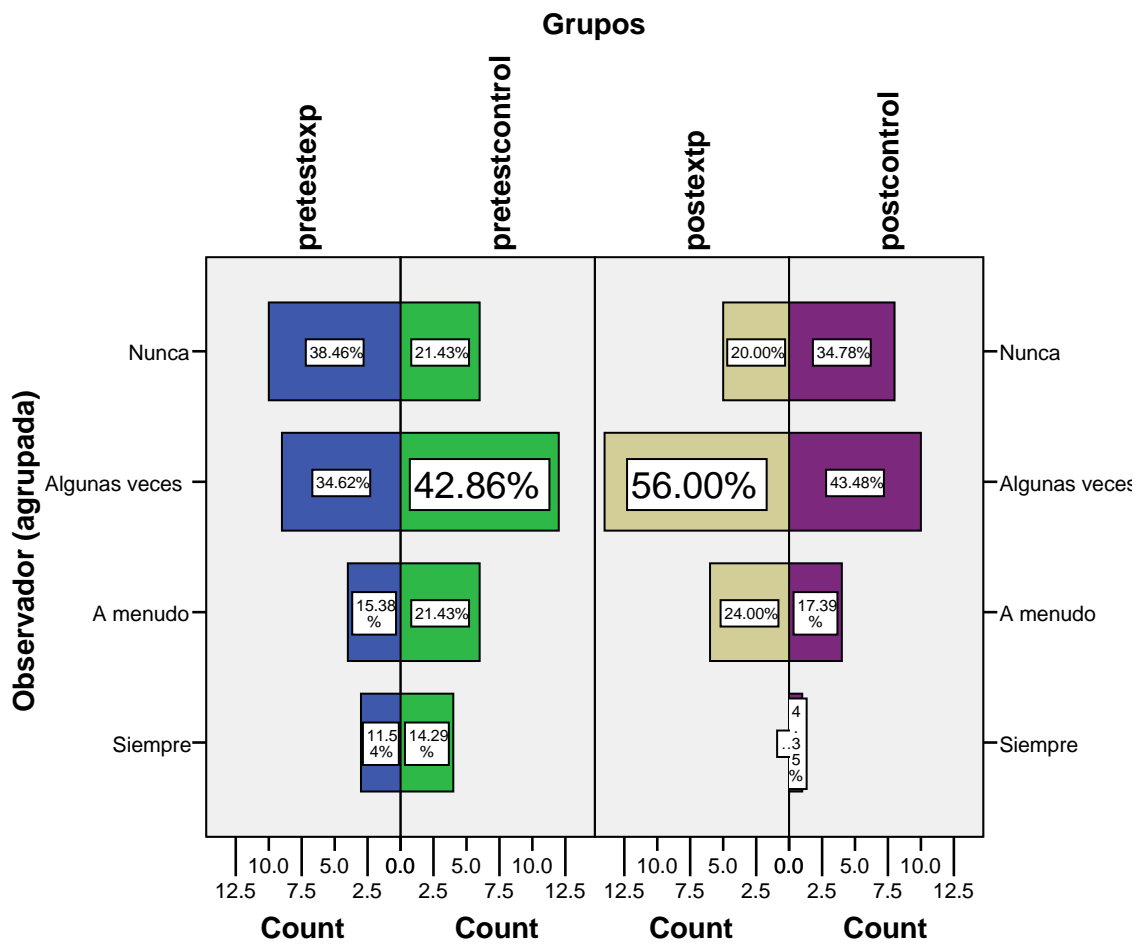
Frente a la variable de exclusión social para la víctima del grupo de trabajo aumento en la opción “nunca” sentirse excluido en un 11%, lo que se refiere a un aumento positivo en el pos test.

Gráfica 4.10 Víctima del CyberBullying.



Este grafico demuestra que los estudiantes del grupo experimental no se identificaron como agresores cibernéticos, pero si se sintieron acosados cibernéticamente, aunque después de la intervención obtuvieron un cambio positivo del 3,38% en la percepción de nunca ser victima cibernética.

Gráfica 4.11 Observador.



Frente a percibirse como observadores, hubo un aumento en la variable algunas veces con un 21.3%; y “siempre” disminuyó en un 11,5%. Se podría pensar que el aumento en algunas veces es positivo, en el sentido de pensar en que los observadores ya no son indiferentes frente al acoso de sus compañeros

### 6.3 Análisis multivariado

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.

Tabla 6. Prueba de comparación, cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás. (Prueba Mann Whitney )	
Comparación grupo trabajo grupo control pre test	0,257
Comparación grupo trabajo grupo control post test	0,212

En los datos arrojados en la pre-prueba Mann Whitney para saber si los grupos eran comparables se evidencia que el grupo trabajo contra el grupo control en el pre test dio una  $p=0,257$  En la post prueba del grupo trabajo y el grupo control arroja un valor de  $p=0.212$ .

Tabla 7. Cuestionario para mejorar el conocimiento sobre uno mismo y sobre las relaciones con los demás. (Prueba Mann Whitney)	
Grupo Trabajo pre y post víctima y agresor	0,248
Grupo Trabajo pre y post agresor	0,320
Grupo Trabajo pre y post victima	0,328
Grupo Trabajo pre y post observador	0,280
Grupo Trabajo pre y post verbal agresor	0,186
Grupo Trabajo pre y post físico agresor	0,453
Grupo Trabajo pre y post social agresor	0,319
Grupo Trabajo pre y post cyberBullying agresor	0,5
Grupo Trabajo pre y post verbal victima	0,221
Grupo Trabajo pre y post físico victima	0,345
Grupo Trabajo pre y post social victima	0,445
Grupo Trabajo pre y post cyberBullying victima	0,364

## 7 CONCLUSIONES

- La mayoría de los estudiantes se encuentran en las edades correspondientes para cursar noveno grado como lo expone el Ministerio de Educación.
- De acuerdo a sus características morfo funcionales (desarrollo hormonal, estado emocional, cambios notables en su apariencia física y en su personalidad) en la adolescencia tienden a generar mayores índices de Acoso Escolar.
- El 54% de los estudiantes encuestados respondieron que sus viviendas están ubicadas en la zona rural.
- La mayoría de los estudiantes manifestaron nunca sentirse odiados; Así mismo aumento las ganas de salir al patio de recreo.
- La mayoría de los estudiantes después de la intervención, manifestaron nunca sentirse víctimas de agresión verbal específicamente no hablan, ni inventan chismes sobre ellos.
- Tanto víctimas como agresores sienten que después de la intervención con juegos cooperativos, se cogen las cosas sin permiso o se esconden, con menor frecuencia, así mismo estos sienten que los golpes y empujones han disminuido entre ellos.
- Después de la intervención la mayoría de estudiantes que se identificaban como víctimas de acoso físico, sienten que este acoso se presenta con menor frecuencia en su grupo.
- Una gran cantidad de víctimas del grupo experimental después de la intervención dejo de sentirse excluido socialmente del grupo. Demostrando así la unión y tolerancia entre iguales.



- En el post test del grupo experimental, los estudiantes se mantuvieron en la posición de que “nunca” exponían a sus compañeros en redes sociales ni en páginas de internet.
- Es importante resaltar el papel del observador, ya que estos después de la intervención demostraron ser menos indiferentes ante el acoso verbal, físico y social reconociendo en mayor número que “algunas veces” si ocurrían estos tipos de Acoso Escolar en su grupo.
- En el análisis multivariado con la prueba Mann Whitney se observa que no hubo diferencias significativas, sin embargo comparando el pre test con el pos test de grupo de trabajo observamos el aumento de porcentajes en la opción de respuesta “Nunca”, lo cual deduce un cambio leve, pero positivo en el grupo de trabajo. Por lo tanto se considera que la estrategia de juegos cooperativos es una buena herramienta para confrontar y disminuir el Acoso Escolar.
- El grupo control también presentó cambios positivos, lo cual es favorable para el colegio, sin embargo no se tiene datos del porque se presentó esta situación.

## 8 RECOMENDACIONES

- Individualizar el protocolo para cada grupo, en especial pensado en el contexto demográfico en los que los estudiantes a intervenir se encuentran.
- Es trascendental que el programa de intervención cuente con mayor número de sesiones para así encontrar cambios más significativos.
- Es importante realizar una evaluación parcial en la mitad de las sesiones con el fin de evaluar el proceso y hacer cambios pertinentes.
- Indagar sobre el porqué aún hay estudiantes que se siguen sintiendo víctima de algún tipo de acoso.
- Seguir sensibilizando al observador sobre la importancia de reconocer que el Acoso Escolar es una problemática de todos y que es sustancial a prenderse a “poner en el lugar del otro”.
- Indagar en el colegio sobre qué estrategia utilizaron para que el grupo control obtuviera cambios positivos.
- Tener un acompañamiento contaste en el colegio, donde aborden diversos temas que vayan encaminados a la importancia de ponerle cuidado a este fenómeno como lo es el “Acoso Escolar”.
- 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.



## BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, A. (29 de Julio de 2001). LA SOLEDAD DE LOS JÓVENES. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-450402>.
- Aguado, M. J. (2005). *por qué se produce la violencia escolar y como prevenirla* . Madrid, España: revista iberoamericana de educacion .
- Alvarado López, R. (enero de 2004). *Intervencion integral para prevenir el matoneo en una institución escolar*. Bogotá, cundinamarca , colombia: Universidad de los andes.
- Alvarez , Torres, Parada, & Aranda. (2013). Toledo.
- 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 .
- Arcila Mujica Elizabeth, C. C. (2013). Pereira.
- ARCILA MUJICA ELIZABETH, C. C. (2014). Pereira.
- Armando, C. A., & Cubillos Quintero, L. (2009). Pereira.
- ARTOLA, T. (2005). *Situaciones cotidianas de tus hijos adolescentes*. Madrid : Ediciones palabra S.A.
- Asociación de Colegios Británicos, C. (2009). *POLÍTICAS PARA ABORDAR LA VIOLENCIA*. 10.
- 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.
- 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., Martin Aranda , P., & López de Castro , F. (2008).

- Conductas relacionadas con el acoso escolar en un instituto de educación secundaria. *SEMERGEN*, 34(10), 489–492.
- Beltran Flores, O. H. (2007). *EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS SOBRE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES Y DISOCIALES DE ESCOLARES CON PROBLEMAS DE CONTRAVENCION AL MANUAL DE CONVIVENCIA*. Pereira: UTP.
- 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 .
- Bisquerra Alzina, R., & Perez Escoda, N. (2007). *Google Académico*. Recuperado el 22 de Marzo de 2013, de [http://stel.uv.es/grop/files/Competencias\\_emocionales-P.pdf](http://stel.uv.es/grop/files/Competencias_emocionales-P.pdf)
- Blanchard Gimenez, M., & Muzas Rubio, E. (2007). *Acoso Escolar*. Madrid: Narcea ediciones.
- 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 Alvarez, D. A., & Cubillo Quinteros, I. R. (2009). *EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ESTILO*. Cartago: UTP.
- 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 .
- Carvajal, G. (2009). Soledad en la adolescencia: Análisis del concepto. *Aquichan*, 284.
- Castillo-Pulido, L. E. (2011). El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que les otorga los autores. 419.
- Castillo-Pulido, L. E. (Fecha de recepción: 4 DE AGOSTO DE 2011 | Fecha de aceptación: 31 DE OCTUBRE DE 2011 ). El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que les otorga los autores . 419.
- 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 CICLO DE LA VIOLENCIA. *Revista de Estudios Sociales*, no. 15, 47-58.
- Chaux, E. (2003). AGRESIÓN REACTIVA, AGRESIÓN INSTRUMENTAL Y CICLO DE LA VIOLENCIA. *Revista de Estudios Sociales*, no. 15, 47-58.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de estudios sociales*, 53.
- Chaux, E. (2005). El programa de prevención de Montreal: lecciones para Colombia. *Estudios Sociales*, 25.
- Chaux, E. (2009). *Variables socio-económicas, sociopolíticas y socio-emocionales que explican la intimidación escolar*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Chaux, E., Molano, A., & Podlesky, P. (2009). *Socio-Economic, Socio-Political and Socio-Emotional*. Bogotá: AGGRESSIVE BEHAVIOR.
- 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)
- (2009-2019). En M. d. COLDEPORTES.
- 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*.
- Congreso de Colombia. (18 de enero de 1995). *Ministerio de educación*. Obtenido de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.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 república Colombia. (18 de enero de 1995). *Ministerio de educación*. Obtenido de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)
- Congreso de la república 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 la Republica, C. (2013). Ley 1616. Ley de Salud Mental.
- Congreso de la Republica, C. (2013). *Ley 1620. Ley de Acoso Escolar*. Colombia: Diario Oficial No. 48.733.
- Congreso de republica de Colombia. (8 de Noviembre de 2006). Ley 1098. *Diario oficial No. 46.446*.
- Congreso, C. (1994). *Ley 115. Ley general de educación*.
- Constitución Política de Colombia. (1991). [www.constitucioncolombia.com](http://www.constitucioncolombia.com). Obtenido de <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-45>
- Constitucion Politica, C. (1995). *Ley 181. Ley del deporte y la recreación*.
- Coronado, M. (2008). *Competencias sociales y convivencia* . Noveduc libros.
- 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.
- 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.
- Educacion, M. d. (2013). 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. En *capitulo 2*.
- 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.

- espectador.com, E. (12 de Noviembre de 2013). Tres de cada cinco víctimas de "bullying" en Colombia piensan en suicidio. *El espectador*, pág. 1.
- Esteves Virginia, M. P. (s.f.). *Juegos Cooperativos*. Uruguay : Cruz roja de Uruguay .
- 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.
- FISC-INTERED. (2004). *JUEGOS COOPERATIVOS DE AYER Y DE HOY*. Valencia : LESTONNAC.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- García. (1995).
- García Continente , X., Pérez Giménez, A., & Nebot Adell, M. (2010). Factores relacionados con el acoso escolar (bullying) en los adolescentes de Barcelona. *Scielo* , 24(2).
- García 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 Largo Blanca, P. R. (2014). Pereira.
- 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 Tecnológica de Pereira.
- GARCÍA, J. T. ( 2010). Bullying: acoso escolar. *Innovación y experiencias educativas*, .
- GARCÍA, J. T. (2010). Bullying: acoso escolar. *Innovación y experiencias educativas*.
- García, X., Pérez , A., & Espelta , N. (2012). Barcelona.
- García, X., Pérez , A., & Mandel, A. (2009). Barcelona.
- Gómez , L. E., & Suárez, O. L. (s.f.). *udea*. Obtenido de [http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/85\\_habilidades\\_para\\_la\\_vida.pdf](http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/85_habilidades_para_la_vida.pdf)
- Gómez Sanabria et al. (2007). El "bullying" y otras formas de violencia adolescente. *Cuad Med Forense* 13, 48-49.



- Greene, J., & D'oliveira, M. (1984). *Pruebas estadísticas para psicología y ciencias sociales: una guía para el estudiante*. Colombia: Norma.
- GUTIERREZ, E. (27 de septiembre de 2010). *Adolescencia y juventud: concepto y características*. Obtenido de <http://www.bvsde.paho.org/bvsacd/cd68/tox1.pdf>.
- Gutierrez, G. A. (2009). el acoso escolar, en contribuciones a las ciencias sociales. [www.eumed.net/rev/cccss/03/apgg2.htm](http://www.eumed.net/rev/cccss/03/apgg2.htm).
- Gutton, P. (1973). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro.
- Henry, J., & Coleman, L. (2003). psicología de la adolescencia.
- Henry, J., & Coleman, L. (2003). psicología de la adolescencia.
- Hernan, B. F. (2007). Pereira.
- 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.
- Hoyos De Los Ríos, O. L., & Aparicio Serrano, J. (2015). Barranquilla. <http://revista.magisterio.com.co>. (s.f.). ¿Cuáles son los beneficios de la Educación Experiencial. [WWW.GENTEDETRADICION.ORG](http://WWW.GENTEDETRADICION.ORG).
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Huizinga. (1938). *Homo Ludens*.
- 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>
- Imbernon, F. (2002). *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado*. Barcelona: Grao.
- 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.
- Kimmel, M. (1997). Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina. *Masculinidades. Poder y crisis, Ediciones de las Mujeres.*, 24.
- (1995). Ley 181. Ley del deporte.
- (1995). Ley 181. Ley del deporte.
- Macedo, B. (2008). Habilidades para la vida. Contribucion de la educacion científica en el marco de la decada de la educacion para el desarrollo sostenible . *didctica de las nuevas ciencias*, 112-117.
- Mantilla, M., Meza, L., & Salas, M. (2009). *Bullying una aproximacion a la intervencion y prevencion de este fenomeno para promover conductas de sana convivencia en loscolegios de Colombia*. Bogotá: Universidad de la sabana.
- 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.

- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL . (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*. BOGOTA : CODESOCIAL .
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL . (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*. BOGOTA: CODESOCIAL.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*. BOGOTÁ: CODESOCIAL.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*.
- Ministerio de Educacion, C. (1997). *Ley 375. Ley de la juventud*. Bogota.
- MINISTERIOS DE EDUCACION NACIONAL . (2009). *GUÍA 33: ORGANIZACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO*. BOGOTA : CODESOCIAL .
- Monclus. (s.f.).
- Montaño , C., Torres , D., & Franco , J. (2012). *PERCEPCIONSOBRE EL BULLYING EN UN COLEGIO PUBLICO DE PEREIRA IDENTIFICANDO EN EL DESCANSO PEDAGOGICO*. Pereira.
- Montaño Garcés , C. A., Torres Borja , D. A., & Franco Giraldo , J. F. (2013). *Percepción sobre bullyng en un colegio público de Pereira*. Pereira .
- Mora Ripoll, R., & García Roderer , 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.
- Mozo Cañete, L. D. (Noviembre de 2012). *efdeportes.com*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd54/form.htm>
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil*. Barcelona: INDE.
- Olweus, D. (1983). *Low school achievement and aggressive behaviour in adolescent boys*. New York: Academic Press: En D. Magnusson y V. Allen .
- Olweus, D. (1993). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid : Morata.
- Olweus, D. (1998). *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.
- OMG. (s.f.). *Habilidades para la vida*. Obtenido de <http://habilidadesparalavida.net/habilidades.php>
- OMS. (2 de Octubre de 2013). *uco.es*. Obtenido de <https://www.uco.es/activate/?p=1023>
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.

- Orlick, T. (1990). *Linres para cooperar, libres 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 ciberbullying*. 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.
- Perez Oliveras, E. (2008). juegos cooperativos:juegos para el ecuentro .
- Pérez, O. E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. Obtenido de [www.efdeportes.com:](http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm) <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., y otros. (1990). *La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas en educación para la pa*. Terrelvega: Por los autores.
- Porhola, M., & Kinney, T. (2010). *El acoso*. UOC.
- Porhola, M., & Kinney, T. A. (2010). *El Acoso*. UOC.
- Pulido, L. (2011). El acoso escolar. De las causas,origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que otorgan los actores.
- Pulido, L. C. (Fecha de recepción: 4 DE AGOSTO DE 2011 | Fecha de aceptación: 31 DE OCTUBRE DE 2011 ). El acoso escolar. De las causas,origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que otorgan los actores .
- Radio, R. L. (16 de Enero de 2014). *RCNRADIO ENVIVO*. Obtenido de <http://www.rcnradio.com/noticias/seis-ciudades-colombianas-aparecen-en-la-lista-de-las-mas-violentas-del-mundo-111762>
- Ramirez Echeverri, E., & Zuleta Ramirez, L. J. (2013). *CARACTERÍSTICAS DE LOS ACTORES DEL BULLYING DE ESTUDIANTES MUJERES DE GRADO TRANSICIÓN Y LAS ALTERNATIVAS PEDAGÓGICAS PROPUESTAS PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN EN CONTEXTOS ESCOLARES EN PEREIRA*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Ramirez Gutierrez, G., & Giraldo Garcia , D. A. (2013). *Percepcion del bullying en un colegio público de Pereira durante el descanso pedagógico – 2013*. Pereira .
- Ramirez Gutierrez, G., & Giraldo Garcia, D. A. (2013). Pereira.
- Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/>
- Real Acádemia Española. (2016). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de Real Acádemia 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 escolares: una lectura psicoanalítica de la agresividad*. Cali: Universidad San Buenaventura .
- Reyes Giraldo, R. E. (2013). *Bullying entre adolescentes: una lectura psicoanalítica de la agresividad*. Trabajo de Grado, Universidad San Buenaventura, Facultad de Psicología, Cali.
- Rigby, D., & Johnson, D. (2013). *El papel del espectador en el acoso escolar (bullying)*.
- Rivera Ochoa, M. C. (2007). *El Colombiano*. Obtenido de <http://www.elcolombiano.com/proyectos/serieselcolombiano/textos/educacion/agosto21/violencia.htm>
- Rivera Ochoa, M. C. (2007). *elcolombiano*. Obtenido de <http://www.elcolombiano.com/proyectos/serieselcolombiano/textos/educacion/agosto21/violencia.htm>
- Roman, J. D. (2005). *El puente de Papel* . Europa: Amertown International S.A. .
- Russell, B. (1965). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- SAT Defensoría del Pueblo. (Octubre de 2010). *Ciudad Pereira*. Obtenido de <http://www.ciudadpereira.com/2010/11/problematika-de-la-violencia-escolar-en.html>
- Sen , A. (2000). El desarrollo como libertad . *Gaceta ecologica*, 14-20.
- 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.
- Steven B. Wolff, D. (Noviembre de 2005). *Google Adémico*. Recuperado el 23 de Marzo de 2013, de [http://www.eiconsortium.org/pdf/ECL\\_2\\_0\\_Technical\\_Manual\\_v2.pdf](http://www.eiconsortium.org/pdf/ECL_2_0_Technical_Manual_v2.pdf)
- Tobón, S., & Otros. (2006). *competencias calidad y educación superior*. Recuperado el 21 de Diciembre de 2012, de [http://books.google.com.co/books?id=jW7G7qRhry4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=jW7G7qRhry4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Torres Santolaria, J. A. (s.f.). ¿que es el juego?  
[https://docs.google.com/document/d/1lqBn9O748G5k0rbUToCHTuU81caMFZUc\\_WIWHHNx-8s/edit](https://docs.google.com/document/d/1lqBn9O748G5k0rbUToCHTuU81caMFZUc_WIWHHNx-8s/edit), 3-5.
- Trejos Parra, J. J., Cardona Giraldo, D., & Cano Echeverri, M. M. (2005). recreacion psicoterapeutica "conceptos basicos".
- Trejos Parra, J., Cardona , D., & Cano , M. (2005). *Recreación psicoterapéutica. Conceptos básicos*. Pereira : Universidad Tecnologica de Pereira .
- Unicef. (2002). *Adolescencia una etapa fundamenta*. Unicef.
- Unicef. (2002). *Adolescencia una etapa fundamental* . Unicef , 10-30.
- 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, E., & Mira, J. (2010). *EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE*. pereira.
- Valencia, J. E. (2010). *eficacia de los juegos cooperativos en la disminucion en los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicologico*. 31-33.
- 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.
- Vicente E. Caballo, M. C. (2011). ACOSO ESCOLAR Y ANSIEDAD SOCIAL EN NIÑOS (II): UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN FORMATO LÚDICO. *Behavioral Psychology / Psicología Conductual*, Vol. 19, Nº 3., 2.
- Virgilio. (4455). bullying.
- Vivas de Chacón, M. (29 y 30 de Octubre de 2004). *Google Adémico*. Recuperado el 23 de Marzo de 2013, de <http://www.uned.es/jutedu/VivasChaconMireya-IJUTE-Comunicacion.PDF>
- Yturalde, E. (s.f.). *Debriefing para Procesamientos*.
- Yturalde, E. (s.f.). *Metodología experiencial*.

## ANEXOS

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



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
CIENCIAS DE LA SALUD  
EL 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 contará 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 DE CIENCIAS DE LA SALUD  
DEPARTAMENTO DE 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 contará 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	Firma

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



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES 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 Escolares 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
Normas de juego en las sesiones. Auto-reconocimiento	Parte Inicial	<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>	Establecer acuerdos mínimos en la interacción de las sesiones a nivel individual y grupal	Consentimiento.		
	Parte Central	<p>QUE PASA CUANDO</p> <p>Metodología: entre los actores se discute como resolver o actuar frente a los siguientes eventos: Situaciones: ofensa verbal a otro: (insulto, apodos, hacer callar, decir groserías, otras formas) ofensa física: (golpes con y sin intención, empujones, premeditados, otras formas) ofensa social: Quiere hablar y no le permiten: ofensa con gestos: (miradas, muecas Exclusión de algún actor: en pequeños grupos, en el grupo completo, otras formas. 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

ASÍ SOY YO

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.

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.

Luego, llevando la estructura (figura de sí mismo en sus manos) deben pasar por las siguientes actividades distribuidas en 4 bases: ESCALERA: un participante elegido entre ellos fiscaliza que todos pasen saltando en un solo pie sin tocar las líneas y sin dejar su Gráfica.

AROS: 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.

ZIGZAG: pasar una línea de conos haciendo zigzag conectados entre ellos según acuerden (diferente a la prueba de los aros).

LAZO: 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.

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.

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.

Identificar a nivel individual las posibilidades, capacidades y necesidades consigo mismo.

Autoconocimiento y Auto concepto	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> <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.	Institución	110 minutos
	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 sentimientos	Parte Inicial	<p>Recibir los consentimientos informados de los acudientes que faltan. Exponer los temas que se van a tratar en la sesión: Comunicación - Expresión y comprensión de sentimientos.</p> <hr/> <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. Luego se cambian los papeles entre los dos compañeros.</p>	Identificar los tipos de comunicación que se utilizaron, las expresiones y comprensión de sentimientos, cualidades y defectos.
	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). 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. 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. Ya en círculo de todos los participantes, se dialoga a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué paso en el voleo? ¿Cómo se sintió escribiendo sus propias cualidades? ¿Cómo se sintió escribiendo sus propios defectos? ¿Cómo se sintió cuando vio las opiniones de sus compañeros frente a sus cualidades? ¿Cómo se sintió cuando vio las opiniones de sus compañeros frente a sus defectos? ¿En los grupos de a tres, tuvieron cualidades y defectos similares? ¿Qué se aprende de esta actividad? ¿Seleccione los defectos que quiera que se comprometa a cambiar o mejorar para sí mismo? Al final, celebran y agradecen entre todos la construcción que han hecho para seguir trabajando. 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. Una vez decidido qué equipo inicia ponchando se juega con las siguientes reglas: 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</p>	
Hoja por cada participante, Una pelota, lapiceros.			Institución 110 minutos

poche.  
 Si alguno de los jugadores atrapa la pelota sin dejarla caer, puede ponchar a los del otro equipo.  
 Si alguno de los jugadores resulta ponchado y/o deja caer la pelota, pasa a la zona de ataque haciendo parte del otro equipo.

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
Expreso Y Comprendo Los Sentimientos	Parte Inicial	<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 (a una distancia en la que con un paso largo se pueda pasar con ayuda, +- 110 cm) 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 inician 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</p>	Permitir la expresión individual y la comprensión de sentimientos relacionados con las formas de interacción grupal	Sillas	Institución	110 minutos
	Parte Central					

<b>Parte Final</b>	<p>las expresiones de los compañeros, ganancias de las otras sesiones en autoestima)</p> <hr/> <p><b>LA APLANADORA</b>  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.  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
Discriminación y etnocentrismo – Autoestima.	<b>Parte Inicial</b>	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,	Institución	110 minutos
	<b>Parte Central</b>	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
Resolución de conflictos	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 en grupo se resuelven.	lazo	Institución	110 minutos
	Parte Central	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.				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
Resolución de conflictos percepciones y estereotipos.	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
Percepciones y estereotipos y Comunicación.	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
Relaciones de ayuda – Expresión de sentimientos.	Parte Inicial	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.	Identificación de expresión sentimientos y relaciones de ayuda entre los estudiantes	Una pelota	Institución	110 minutos
	Parte Central	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 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. EL PASEO DE JOSELITO 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.				



<b>Parte Final</b>	<p><b>EL JUEGO SIN FIN</b></p> <p>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.</p> <p>Cuando ponchen a quien haya ponchado a otros previamente, este se agacha y los que estaban agachados se levantan.</p> <p>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
comunicación- resolución de conflictos	<b>Parte Inicial</b>	<p><i>El nudo humano</i></p> <p>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.</p> <p>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”.</p> <p>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 conflictos.</b>	<b>2 pelotas de igual tamaño.</b>	<b>Institución</b>	<b>Hora y Media</b>
	<b>Parte Central</b>	<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.</p> <p>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.</p> <p>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 ultimo 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
Comunicación- resolución de conflictos y trabajo en equipo.	Parte Inicial	<p><i>Jinetes a sus caballos</i></p> <p>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>	Observar cómo ha evolucionado el grupo a partir de la habilidad de trabajo en equipo, para completar las actividades.	Colchonetas, cuerdas y sillas	Institución	110 minutos
	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.</p> <p>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 espacio y los obstáculos sin tocarlas, usando únicamente una cuerda para pasar las colchonetas por todo el recorrido.</p> <p>Para los obstáculos se pueden poner sillas, cuerdas a diferentes alturas y otras colchonetas.</p>				

Temática	Momentos	Actividades y Descripción	Objetivo	Materiales	Lugar	Duración
Trabajo en grupo.	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.</p> <p>Recordar que los orientadores seguirán siendo amigos de ellos y que pueden contar como profesionales.</p> <p><i>El paseo del aro.</i></p> <p>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.</p> <p>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	Institución	110 minutos
	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</p> <p>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> <p>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</p>				
Como estaba el grupo antes de la estrategia:	Como está el grupo actualmente:					
Como sería el ideal posible del grupo:	Recomendaciones para la estrategia:					

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.