

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el bullying en la escuela primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán en el grupo de 4 A:

Autor: Hugo Alexis Soto Zarco

**Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Cultura Física y Deporte**

**Nombre del asesor:
Giovani Cardona Martínez**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



Universidad Vasco de Quiroga
Licenciatura En Cultura Física y Deporte

“Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el bullying en la escuela primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán en el grupo de 4 A:”

Para obtener el grado de Licenciado en Cultura Física y Deporte

Presenta:

Alumno: Hugo Alexis Soto Zarco

RVOE: Acuerdo LIC091111

CLAVE:16PSU05153

Director de Tesis: Mtro.Giovani Cardona Martínez

Sinodales:

Mtro. Julio César Ruciles Cervantes

Morelia Mich. Enero 2020

Mtro. José de Jesús Rodríguez Calderón

AGRADECIMIENTOS

Siempre he pensado que la vida es el más grande milagro y muestra de amor que Dios ha tenido por nosotros y por ello parto dando las gracias a este ser divino que me ha permitido experimentar esas muestras de su deseo incondicional por que me desarrolle acorde a su palabra. Y siempre teniendo presente que él es mi precursor para hoy en día estar en estas instancias de mi vida académica y que sin duda yo sé que en todos los retos y obstáculos que pudieran presentarse siempre estará acompañándome.

Todo lo puedo en Cristo que me fortalece (Filipenses 4:13)

Si hay alguien en mi travesía que me apoyo en todas las circunstancias son aquellas que han estado conmigo desde mi nacimiento y en cada uno de mis acontecimientos importantes a lo largo de mi vida. Siempre dispuestos a brindarme lo necesario para ver consolidadas mis metas y objetivos, han sido los mayores ejemplos a seguir pues me han demostrado la fuerza de superación que una persona puede llegar a tener, ser una persona proactiva y comprometida en todo lo que realices han sido uno de sus cimientos que más admiro. Hicieron acciones realmente admirables por sus hijos y por ello hoy quiero decir gracias. Por apoyarme en todo lo necesario para poder consolidar mi carrera profesional y sobre todo por lograr hacer de sus 3 hijos personas de bien y comprometidos con su profesión. Gracias mis queridos padres.

A mi esposa por ser precursora y factor de motivación en mis momentos felices o complejos de la carrera, por ser mi eterna confidente y esa persona que me daba un consejo cuando lo necesitaba. Es algo verdaderamente maravilloso poder escribir estas líneas y saber que estuvo conmigo durante la carrera y ahora en la culminación de la misma. Por saber cómo superar las problemáticas que representaba estar distanciados durante estos 3 años y siempre tener un objetivo mutuo que era salir victorioso de esta institución y poder emprender el vuelo a una vida marital, laboral, social y espiritual juntos. Tú y mi hija representan mi proyecto

más grande en esta vida y por eso estoy comprometido para que este sea el parteaguas de muchos éxitos para bien de nuestra pequeña familia. Mi amor y admiración por ustedes y créanme que son parte fundamental de este logro.

Juntos en las buenas, en las malas y en las peores.

A mis amigos por ser esas personas que acompañaron mis pasos desde hace algunos años, por creer en mí y en mi futuro. Estando ahí cuando buscaba una palabra de aliento y hacer de mis días más felices y entender que si hay gente que piensa por ti y que le importas aun no estando cerca. Mi aprecio por ustedes es muy grande y sepan que valoro demasiado que hayan llegado a mi vida pues cada uno de ustedes me hizo crecer como persona y dejó plasmado en mí muchos recuerdos y anécdotas que quisiera seguir recordando con cada uno de ustedes al pasar de los años. Mi total cariño y afecto para todas mis amistades que tuve, tengo y tendré. Gracias porque sé que ustedes están para mí, como yo estoy para ustedes.

A mis docentes por ser guías escolares o amigos entrañables cuando debían serlo, por ser personas comprometidas con su profesión y por brindarnos los conocimientos que se convierten indudablemente en nuestras armas para afrontar la vida laboral. Su disposición fue tan grande que nunca dude que estarían para mí en los momentos clave de mi formación. Siempre haciendo valer que esta profesión es de las más nobles e importantes que hay. Espero en Dios que sigamos coincidiendo a lo largo de la vida para alegrar mi corazón al ver a aquellas personas que aportaron tanto en mí. Gracias por hacerme sentir no sólo en una institución educativa sino en una familia. Bendiciones y un abrazo mis queridos profesores, siempre los llevare en mis recuerdos más gratos de mi juventud.

Contenido

Índice de gráficos.....	9
Índice de Fotografías.....	10
Introducción	12
1 Fundamentos de la investigación.....	14
1.1 Preguntas de investigación	14
1.2 Objetivos de investigación.....	14
1.3 Hipótesis de investigación.....	16
1.4 Justificación	17
2 ¿Qué son los juegos cooperativos?	19
2.1 Datos históricos de los juegos cooperativos.	19
2.2 Importancia de los juegos cooperativos.....	21
2.3 Valores de los juegos cooperativos	22
2.4 Impacto educativo en los juegos cooperativos	23
3 ¿Qué son los valores?	24
3.1 Objetivos de los valores educativos	24
3.2 La Educación Física de la mano de los valores	25
3.3 Impacto de los valores en la educación	28
3.4 Tipos de violencia en la educación básica	29
3.5 Surgimiento de la violencia en la educación básica.....	30
3.6 Afectaciones a causa de la violencia en la educación básica.....	31
3.7 Consecuencias de la violencia en la educación básica.....	31

4	Estrategias pedagógicas ante una situación de violencia escolar.....	34
4.1	Abogar por un enfoque integral que involucre a los estudiantes, el personal de la escuela, los padres de familia y la comunidad	34
4.2	Lograr que sus estudiantes se involucren con usted en la prevención de la violencia	35
4.3	Utilizar técnicas y métodos de disciplina constructivos	35
4.4	Ser un factor activo y eficaz para poner fin al acoso	36
4.5	Ejemplo de actividades óptimas para erradicar la violencia escolar...	37
4.6	Observación de conducta en campo al grupo 4 a.....	43
5	Universo	56
5.1	Muestra.....	56
5.1.1	Limitaciones	57
5.2	Estrategia metodológica	57
5.2.1	Instrumentos de diagnostico.....	58
5.2.2	Cuestionario para detectar el nivel de bullying.....	59
5.3	Resultados comparados	60
5.3.1	Presentación de los resultados comparados de los juegos cooperativos .	61
5.4	El juego principia el aprendizaje	62
5.5	El juego y el rol de participación que conlleva.	63
5.6	El juego: un instrumento para la afirmación del “yo”	64
6	Propuesta de juegos cooperativos.....	68
	Conclusiones	89

Futuras líneas de investigación	93
Anexos.....	95
Bibliografía	104

Índice de gráficos

Gráfica 1 ¿Cuántas veces te has sentido intimidado o maltratado por tus compañeros en este curso?.....	44
Gráfica 2 ¿Has visto como agreden a algún compañero?.....	45
Gráfica 3 ¿Cuándo estás jugando con tus compañeros te faltan al respeto, o te golpean.....	46
Gráfica 4 ¿Durante las clases tus compañeros te molestan?	47
Gráfica 5 ¿Te gusta trabajar en equipo?	48
Gráfica 6 ¿Por qué?	49
Gráfica 7 ¿Te gusta participar durante la clase?	50
Gráfica 8 ¿Hay algún compañero o un grupo de compañeros que molesten a los demás alumnos en tu salón?	51
Gráfica 9 Menciona el nombre del compañero o compañeros que molestan a los demás.	52
Gráfica 10 Menciona el nombre del compañero o compañeros que más molesten en tu grupo.....	53
Gráfica 11 ¿Tú alguna vez has molestado a algún compañero?.....	54

Índice de Fotografías

Fotografía 1 Patio escolar	¡Error! Marcador no definido.
Fotografía 2 Direccion de la escuela y patio wacolar	95
Fotografía 3 Desayunador escolar	97
Fotografía 4 Interior del salón de 4 A	98
Fotografía 5 Area verde.....	99
Fotografía 6 Salones escolares.....	100
Fotografía 7 Cancha deportiva de futbol	101
Fotografía 8 Biblioteca escolar	102
Fotografía 9 Área verde y estacionamiento	103
Fotografía 10 Vista completa del patio civico.	104

Introducción

Esta tesis tiene a fin el desarrollar y a su vez proponer una posible solución ante un fenómeno que lamentablemente yace en una de sus épocas con mayor auge y es nada más y nada menos que la violencia escolar. Partiendo de la pregunta de investigación ¿Es posible bajar los niveles de bullying por medio de juegos cooperativos? Así pues, con el propósito de responder la anterior pregunta debemos tomar en cuenta los antecedentes históricos de este problema social, pues sin duda alguna no podemos negar que ha estado presente desde épocas antiguas y que si bien el tipo de violencia ha cambiado conforme pasan los años no deja de ser una triste realidad que hemos tenido presente y que por desgracia no hemos podido erradicar, pero para no sólo hacer una opinión vaga tomaremos en cuenta el concepto del autor Zaragoza (2016) que nos define la violencia escolar como la acción presente o conducta pluri-causal que se manifiesta tanto en el aula como en su entorno.

La violencia escolar es reflejada a través del comportamiento y tiene manifestaciones en las agresiones o maltratos y en situaciones de acoso, intimidación o victimización. En estos casos el alumno o alumna agredido se puede convertir en víctima cuando está expuesto, de forma repetida y durante un tiempo, a acciones negativas, que lleva a cabo otro alumno o grupo de ellos, entendiéndose por acciones negativas tanto las cometidas verbalmente o mediante contacto físico, cabe resaltar ciertos datos históricos respecto a este problema social que se viene presentando con mayor constancia en todos los niveles educativos.

Por ello basándose en datos oficiales y comprobados nos arroja el siguiente resultado según el estudio de la ONG Internacional Bullying Sin Fronteras para América Latina y España, realizado entre abril de 2017 y abril de 2018, los casos de Bullying en México van en aumento, donde 7 de cada 10 niños sufren todos los días algún de tipo de acoso. Con los más de 40 millones de alumnos de nivel primario y secundario en México, nos da un sufrimiento cotidiano que padecen unos 28 millones de niños y adolescentes. La población de Portugal, Bélgica, Uruguay y Chile juntas.

El nivel aludido de bullying, (Fronteras, 2018-1019) coloca a México en primer lugar a nivel mundial en casos de bullying o acoso escolar. Seguido por los Estados

Unidos de América, China, España, Japón, Guatemala, República Dominicana, Costa Rica, Honduras, El Salvador, Brasil, Argentina, Chile, Uruguay, Bélgica, Italia, Suecia, Francia, Dinamarca y Noruega. (Fronteras, 2018) Otros datos que son alarmantes por parte de estudios realizados por este mismo grupo basándose en organizaciones como la UNESCO y OCDE nos informan lo siguiente hablando respectivamente del país número uno en bullying en el mundo como lo es México:

En México 7 de cada 10 niños sufren todos los días de algún tipo de acoso.

Información sobre los casos de bullying:

- 85 por ciento suceden en la escuela.
- 82 por ciento de los niños con discapacidad son acosados en la escuela.
- 44 por ciento de los niños entre 8 y 10 años ha sufrido de bullying al menos una vez.
- Más del 80 por ciento de los actos de bullying no son reportados a los maestros.
- 60 por ciento de los bullies o acosadores/as tendrán al menos un incidente delictivo en la edad adulta.
- 3 millones de niños se ausentan de la escuela cada mes a causa del acoso.
- 9 de cada 10 estudiantes homosexuales son molestados por su orientación sexual. (Fronteras, 2018-1019).

Pero un punto clave es el ¿por qué? Se ha decidido este método como una solución ante este problema por encima de muchas otras posibilidades. Y la razón desde un punto de vista muy particular es que la escuela tiene que ser integral, no sólo enfocarse en lo académico sino en formar personas de bien por medio de situaciones que le interesen al niño.

En este caso por medio de juegos en la clase de educación física y considero es el medio perfecto ya que el infante en general tiene un factor muy importante de motivación por la participación en dicha clase, así que aprovechando esta situación actitudinal se pueden fomentar valores y a su vez jugar esto con el fin de que no pierdan el interés y logren concretar la meta que es la adquisición de valores. (Zaragoza 2016)

1 Fundamentos de la investigación

A continuación, se presenta el proceso sistemático para llevar a cabo esta investigación, es decir cada uno de estos apartados fue parte fundamental para lograr un avance o simplemente para integrar la información necesaria para la resolución del problema.

1.1 Preguntas de investigación

Es así como situándose en la problemática que tenemos la cual es el bullying en los centros escolares primarios, podemos deducir que conforme a podíamos analizar las estadísticas recaudadas en los últimos años, nuestro país es el líder mundial en este problema social y que por desgracia basándose en el progreso que ha tenido, año tras año aumentara a niveles nunca antes vistos. Por ello se pretende implementar una nueva estrategia para su erradicación por medio de la materia de la Educación física con juegos que fomenten valores y actitudes pro activas para los alumnos. Y es así como surge nuestra pregunta de investigación ¿Es posible bajar los niveles de bullying por medio de juegos cooperativos? Sabiendo de antemano que es una técnica que puede funcionar en ciertos grupos y en otros quizá no. Esto debido a que todos los alumnos presentan distintas actitudes y necesidades a las cuales posiblemente los juegos cooperativos no ingieran directamente en ellos para hacer un cambio positivo. Sin embargo, se hace del conocimiento a los lectores los múltiples beneficios que generan este tipo de actividades

1.2 Objetivos de investigación

Para esta investigación se plantearon objetivos a corto, mediano y largo plazo, respectivamente cada uno de ellos fue clave para la futura conclusión de este trabajo, debido a que se fueron implementando los resultados. De primera instancia los objetivos a corto plazo fueron los siguientes:

-Identificar el grupo con mayor nivel de bullying. Esto dio como resultado el grupo de 4ª que tras trabajar con cada uno de los grupos que hay se pudo ver con gran diferencia la indisciplina y muestra de violencia con la que se trataban todos los alumnos.

-Identificar y reconocer a los grupos de agresores o en su caso contrario al agresor. Esto se hizo con el fin de analizar de manera más detallada a los alumnos que estaban ocasionando el bullying dentro del grupo, Pues sólo así se podía trabajar directamente con los involucrados y tratar de tener un resultado lo antes posible.

Posteriormente tras tener un pequeño avance con el grupo de muestra y tener conocimiento de que tipo de agresiones o situaciones negativas se estaban dando en la clase de Educación física se pasó a los objetivos a mediano plazo que constaron de los siguientes:

-Aplicar un cuestionario fundamentado y previamente analizado para que las respuestas nos llevaran a posibles razones del porque se estaban dando esas situaciones de violencia dentro del grupo.

-Analizar detalladamente las respuestas para posteriormente crear un concentrado de ellas en gráficas para sacar las respuestas más mencionadas y de igual forma tener una información más profunda de la situación real del grupo.

-Crear un fichero de juegos cooperativos acorde a las necesidades del grupo. Una vez identificados los problemas, los agresores y su comportamiento como grupo en general, se planteó como propuesta didáctica un pequeño fichero de juegos cooperativos que posteriormente se les iba a aplicar en su momento de clase para ver las reacciones y actitudes para las actividades y si efectivamente había un cambio o en su defecto no funcionaban este tipo de juegos y retomar con otro tipo de actividades.

Por ultimo en los objetivos a largo plazo se plantearon los siguientes:

-Aplicar el fichero de juegos al grupo y hacer un análisis del comportamiento del grupo para así tener presente si estas actividades efectivamente incidieron para un cambio positivo, o en caso contrario que actividades si lograron llamar la atención del grupo y cuáles no, para así ir descartando y agregando actividades para obtener

el fichero final y tenerlo como una propuesta para tratar con el bullying a nivel primaria.

-Aplicar un segundo cuestionario después de un mes aproximadamente para verificar y comparar las respuestas de antes de trabajar con ellos y posterior.

-Aplicar una clase en patio donde se exponga al grupo a actividades con altas y bajas en cuestión de competitividad, es decir se les aplicaba un juego con un fin de mera competencia para llevar sus niveles de adrenalina y competencia a lo más alto posible para ver sus reacciones ante situaciones de ganar o perder. Posteriormente se implementaba una actividad de declive, donde el alumno nuevamente se introducía en actividades de nula competencia, y si al trabajo en equipo y la temática de los valores. Todo esto con el fin de que hubiese un punto donde a pesar de estar en situaciones de competencia se tuvieran presentes los valores de compañerismo, respeto entre otros a pesar de “ganar o perder” y así generar ese ambiente idóneo para llevar a cabo la actividad que fuera, indistintamente del objetivo que se tuviera.

1.3 Hipótesis de investigación

La violencia escolar o bullying puede ser tratado con juegos cooperativos como estrategia didáctica para la disminución o erradicación del problema, ya que se pretende que estas actividades hagan un fomento de valores y actitudes positivas para el trato del alumno hacia sus compañeros y por ende repercuta en su actuar no sólo en el ambiente escolar sino en todo lugar donde el niño se desarrolle. Y es así como se pretende responder a nuestra pregunta de investigación ¿es posible disminuir el nivel de bullying por medio de juegos cooperativos? Tratándolo con un método inductivo y progresivo ya que las primeras deducciones que se tuvieron fueron a partir de la observación y sirvieron como base para futuras conclusiones tratadas desde un trabajo de campo.

1.4 Justificación

La pérdida de valores en nuestra sociedad es algo que sin duda alguna no se puede negar ni tampoco ignorar, es responsabilidad de cada adulto o padre de familia el charlar y fomentar la práctica de los mismos en las futuras generaciones pues es algo que por supuesto viene desde casa, sin embargo, ante la falta de compromiso por parte de los adultos de casa, en las escuelas se están dando cosas que inclusive cabe decir no antes vistas y tampoco el docente puede omitirlas en la formación de estos niños debido a que la educación es integra es decir no sólo se deben enseñar cosas de matemáticas o ciencias naturales por poner ejemplos sino que vayan implícitos todos los ámbitos en los cuales el alumno debe cumplir y tener presentes para ser un futuro ciudadano de bien.

Sobre todo, en la etapa de la educación primaria pues la mayoría de las cosas que se le enseñan y fomentan al alumno son su tronco común de toda su vida y es ahí donde se puede ver la importancia que tiene el tratar con ellos una diversidad de temas y no cerrarnos a los más tradicionales. Pues al alumno hay que proveerlo de información. Sembrarle la duda para que haga sus propias investigaciones, hacerle saber las situaciones que están pasando en su entorno para que al menos tenga un poco de conocimiento sobre de lo que trata. Concretando la idea un poco más en este caso es el bullying y es sin duda algo que la mayoría de alumnos lo experimenta en su día a día y tal vez ni siquiera están enterados que lo están o bien practicando o sufriendo.

He ahí la importancia de hacerles de su conocimiento que esté es un problema social que acongoja actualmente a nuestra sociedad estudiantil en todos los niveles, darles a conocer la importancia de no llevar a cabo estos actos tan reprobables y que identifiquen este tipo de situaciones. Por ello partiendo desde mi área que es la educación física se pretende cambiar por completo el rumbo de algunos casos y que mejor que a través de la actividad más importante para los niños en esa edad. “El juego” ese acto tan sereno de poder hacer una actividad de disfrute y goce con cierta libertad para su expresión, sin duda es parte fundamental del desarrollo del alumno y por eso al emplear juegos donde haya diversión y aprendizajes positivos tenemos un alumno motivado.

Justo lo que se necesita para generar un cambio o un progreso el gran factor de la motivación. La cual será parte fundamental para la realización de todas estas actividades. Por ello se decide trabajar con esta estrategia didáctica. Los juegos cooperativos para la disminución de los niveles de bullying en un grupo en concreto para que sea tomada como posible muestra o antecedente para los docentes que se encuentren ante esta situación.

2 ¿Qué son los juegos cooperativos?

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, donde el factor de apoyo y bienestar entre todos los partícipes debe estar presente en cada instancia de la o las actividades. Creando así un ambiente de respeto y camaradería entre el alumnado que a su vez se vea un impacto no sólo para dicha actividad sino impregnarse en todos sus actuares de la vida cotidiana.

2.1 Datos históricos de los juegos cooperativos.

Si bien no se puede determinar un año con exactitud el autor Terry Orlick (Orlick, 1990) "El juego cooperativo y su importancia en la educación" nos menciona que el juego cooperativo surge hace miles de años cuando las tribus existentes tenían reuniones para celebrar cosas como la vida.

Por medio de actividades que desencadenaban toda una serie de convivencias por parte de todos los integrantes de los grupos es como se puede pensar que comienzan actividades que conllevan un goce, un disfrute y la sana convivencia. Ahora bien, si nos remontamos a una etapa más actual debemos tener muy presente a los países de Estados Unidos De América y Canadá que es donde nace como tal el juego cooperativo durante los años de 1960, una década después son incorporados a los sistemas educativos en Europa como una manera innovadora pero aun no tan fiables para los responsables del área en esos momentos.

ante estos hechos sin duda en estos tiempos es de sorprender el tiempo que tardó en llegar a otras partes del mundo este tipo de juegos dado sus múltiples beneficios, pero en mi parecer la respuesta es sencilla ya que para esos años el sistema educativo en la mayoría de países se basaba en una educación más enfocada en disciplina excesiva y en crear alumnos con conocimientos dentro de las materias curriculares principales y a la educación Física no se le daba el peso que se merecía ya que no se le consideraba una parte fundamental del alumno en el proceso de formación, es decir para ese entonces bastaba con que tuviera conocimientos

teóricos de las materias correspondientes y dejaban a un lado la motricidad del niño o el fomento de valores por medio de actividades escolares. Pero un punto clave fueron los múltiples estudios que comenzaron a realizar distintos profesionales del área y apoyados por otras ramas como la psicología pudieron dar a conocer de manera comprobada que efectivamente los juegos cooperativos eran capaces de beneficiar a los cimientos de valores y a su vez contrarrestar actitudes negativas por parte de los alumnos.

Ahora continuando con esto sin duda alguna un autor clave del auge que se vio para esos años fue el estadounidense Steve Grineski (Grineski, 1989) que para el año de 1989 se dio a la tarea de estudiar la relación de los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en sus escuelas, esto claramente es de suma importancia ya que si tomamos en cuenta que fue uno de los primeros estudios que profundizó en la posible relación entre los comportamientos y los tipos de actividades en las que tenían participación, dando como resultado que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de actitudes pro sociales en comparación de los juegos competitivos y actividades individuales, no quedando conforme el mismo realizó por cuenta propia un proyecto muy completo donde observaría el cambio que podía darse después de un programa de actividades de juegos cooperativos, dando como resultado que dicho programa era eficaz para favorecer socialización de alumnos entre 8 y 12 años con trastornos emocionales severos.

Esto por parte del autor Grineski (Grineski, 1989) pero por otra parte la autora Sigrid Loos (Loos, 1989) hace referencia a una estimulación en el sentido de pertenencia a un grupo ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas.

Esto es punto clave ya que de esta forma surge uno de los principios de estas actividades porque no se debe de perder de vista que todo objetivo se debe alcanzar en conjunto y no individualmente, concordando con la autora Loos (Loos, 1989) es muy seguro que cuando alguien está en constante convivencia con un grupo de personas se va formando con una mayor facilidad de sociabilizar y se le da de manera más fluida el trabajar en equipo, esto por supuesto eliminara actitudes

2.2 Importancia de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos consisten en ayudar a que las personas se relacionen entre ellas, al realizar actividades en grupo que favorecen la creación actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras se divierten. Se puede decir que son importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayudar a los demás.

También son juegos que dejan a un lado las prácticas individualistas y competitivas que se utilizan continuamente en el sistema educativo, realizando una profunda crítica y diferencia con modelos en los que priman la competencia, la exclusión, el castigo, la recompensa, el consumo.

Algunos de los valores más importantes que se enfatizan mediante este tipo de juegos son:

- La construcción de una relación social positiva: generan comportamientos a favor del aspecto social basado en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- La empatía: capacidad para situarse en la posición de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.
- La cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.
- La comunicación: desarrollando la capacidad para expresar deliberada y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.
- La participación: en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- El aprecio y el auto concepto positivo: desarrollando una imagen positiva de sí misma y reconociendo, apreciando y expresando la importancia de las otras personas.

- La alegría: es un objetivo que no se puede saltar en tanto que una finalidad de todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices.

En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la finalidad última, la alegría se devela con toda nitidez. Para acabar, los juegos cooperativos también sirven para que lo niños:

- Tengan más confianza en sus capacidades y en los demás.
- Sepan gestionar conflictos entre ellos y superar sus miedos.
- Mejorar la comunicación con las demás personas.
- Aprendan a comprenderse.
- Aprendan a comprender a los demás.
- Permite que todos los niños se sientan igual de valorados.

Los juegos cooperativos son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus aptitudes y conocimientos y a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común. Además, abandonan el individualismo y la competición haciendo que el niño construya una relación social positiva con los demás, que mejore su empática, cooperación y participación, y que desarrolle una imagen positiva de él mismo y que aumente su alegría. Todo esto favorecerá el aprendizaje, diversión y hace que no haya discriminación entre ellos, por lo que es importante que se utilicen juegos cooperativos en el ámbito educativo.

2.3 Valores de los juegos cooperativos

Los valores son las ideas que guían el comportamiento de una persona, es decir, los ideales que se poseen, los cuales se manifiestan a través de la actitud, de la forma de actuar ante determinadas situaciones. Por lo tanto, a la hora de determinar qué valores posee una persona habrá que observar sus conductas. Además, estas actitudes se adquieren, siendo modificables y educables

- Libertad: las actividades cooperativas requieren que el alumnado tome decisiones, exponga sus ideas, creen su propio camino para resolver la situación planteada.

- Responsabilidad: el alumno tiene que asumir y ser consecuente con sus actos, además de participar en la toma de decisiones a nivel grupal.
- Tolerancia: alude al respeto hacia las opiniones de los demás. A pesar de las diferencias que puedan existir entre los componentes del grupo, en el juego se crea un grupo de iguales.
- Dialogo y amistad: es un medio para comunicarse, el cual los alumnos emplean para intercambiar sus opiniones, resolver conflictos. A través de la cooperación los alumnos dialogan, se ayudan, comparten momentos lúdicos, que contribuye a desarrollar relaciones amistosas.
- Cooperación: las actividades que requieren de la cooperación favorecen el poner en común las capacidades de cada uno, así ayudándose entre todos y coordinando sus acciones. Además, las experiencias positivas que reciban de estas actividades ayudan a las relaciones sociales.
- Respeto: es un valor fundamental a partir del cual se construyen otros como la libertad o la paz. A través de la cooperación ponemos en juego este valor TFG: Juego cooperativo mediante manifestaciones como la aceptación de los demás y de sí mismo, el respeto de las opiniones o el afrontar situaciones siendo coherentes.
- Solidaridad: en este tipo de actividades se dan relaciones entre iguales, que comparten los pilares sobre los que se crea la convivencia humana, y se generan actitudes empáticas.
- Paz: no solo implica la ausencia de violencia, sino también la presencia de situaciones de armonía, en las que se den el dialogo, la solidaridad, así pues, los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de estas situaciones.

2.4 Impacto educativo en los juegos cooperativos

Como una estrategia pedagógica dentro de la clase de educación física podemos mencionar que los juegos cooperativos tienen múltiples beneficios en el alumnado ya que como se mencionó anteriormente se fomentan valores congruentes con una educación integral, es decir que los alumnos puedan obtener conocimientos por medio de un método sencillo y sobre todo que sea de su interés. Todo esto lleva a un fin principal como lo es eliminar el problema de la violencia escolar y en lugar de ellos se pueda crear una educación integral donde no sólo se trate de adquirir conocimientos de las diferentes materias que se imparten sino crear aptitudes y

habilidades que forjen una persona de bien en futuras generaciones dado que hablamos de la educación básica.

3 ¿Qué son los valores?

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes. Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad. Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos. Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias, sentimientos y valores. Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree. Ella vale lo que valen sus valores y la manera cómo los vive.

3.1 Objetivos de los valores educativos

Obtener el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos. La educación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales, en la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres y en la igualdad de trato y no discriminación de las personas con discapacidad.

La educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad dentro de los principios democráticos de convivencia, así como en la prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos.

La educación en la responsabilidad individual y en el mérito y esfuerzo personal. La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la

cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos, así como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, en particular al valor de los espacios forestales y el desarrollo sostenible.

El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.

La formación en el respeto y reconocimiento de la pluralidad lingüística y cultural de España y de la interculturalidad como un elemento enriquecedor de la sociedad.

3.2 La Educación Física de la mano de los valores

Como se sabe, una parte de la evolución educativa se está enfocando de gran manera por brindar diferentes instrumentos de enseñanza a los alumnos, que le permitan crear una formación integral, por ello los temarios están en una constante de cambio. No obstante, la Educación Física no es la excepción dentro del cuadro curricular que se les ofrece al alumnado. Ya que en esta materia se ha planteado el aportar desde su área específica actividades y juegos que tengan como objetivo primordial el desarrollo de valores, sin embargo, autores como Terry Orlick. (Orlick, 1990). Dan una consideración personal sobre el juego cooperativo como una actividad liberadora y nos enlistan algunas de sus principales razones por las cuales el juego cooperativo tiene resultados positivos:

- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta en común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden
- Cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos,
- desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Partiendo de lo anterior desde mi punto de vista es tanto el impacto que nos brinda una estrategia didáctica como el juego cooperativo que prácticamente las actividades pueden diseñarse y adecuarse para que los alumnos estén inmersos en un ambiente de trabajo solidario ante un reto o una tarea, como nos menciona el autor (Orlick, 1990) hay una liberación de ciertos factores que no benefician a la integridad de los alumnos como por ejemplo la eliminación dentro de las actividades en clase, pero es que si analizamos detenidamente que tanto efecto tiene esta acción de "Eliminar" podremos sacar como conclusión el hecho de lo que representa para un niño el saber que fue eliminado de un juego, pues no sólo es el salir por un momento de la actividad sino que ante un nivel de motivación alto por estar participando y desarrollando habilidades progresivamente lo más correcto sería dejar fluir la actividad sin la necesidad de eliminar a los alumnos pues desde mi parecer esto genera un conflicto actitudinal en cada uno de los alumnos.

Que al experimentar el salir de un juego en clase, crea un cuestionamiento interno del ¿Por qué? fue apartado por un momento de algo que él estaba haciendo con envidia o simplemente no asume del todo el hecho de que algún compañero pueda seguir participando y el ya no.

Esto tiene un mayor peso si agregamos el hecho de que hay una palabra que constantemente se puede escuchar que es "Perdiste" pues considero que bajo ninguna circunstancia podemos etiquetar a un niño bajo los términos de "Tú ganaste y tú perdiste" por las siguientes razones, en primera instancia estamos en un nivel educativo de formación básica donde la edad y el proceso que están teniendo los alumnos aún no asimilan este tipo de situaciones de competencia por lo cual no es favorable el incluir este tipo de dinámicas donde deben salir eliminados, teniendo en cuenta también el que se pudieran modificar algunas de las normas propias del juego de tal forma que todos tengan una participación constante.

La otra razón es por posibles afectaciones en el estado anímico del infante pues como mencione anteriormente para ellos no es sólo el hecho de salir por un momento de la actividad, sino que para ellos representa un fracaso mayor pues debemos recordar el papel que desempeña el juego dentro de sus vidas a esas edades, es sin duda parte fundamental de su vida, no sólo es correr, lanzar, atrapar

etc. Sino una manera de relacionarse con su exterior, una manera única de adquirir nuevos conocimientos ya que por medio de este ellos experimentan, se desarrolla e incrementan sus niveles de habilidades motrices y cognitivas.

Por lo cual cuando se les presenta una dinámica y no logran ejecutarla como ellos esperaban o trataban entran en un conflicto consigo mismos al sentirse limitados o frustrados por no lograr su meta y se puede llegar incluso a un estado de desánimo de gran escala por el tropiezo que significa para su manera de pensar.

A su vez como nos menciona el autor (Orlick, 1990) hay una flexibilidad en las normas para que quede abierta la posibilidad de crear o sumar ideas en el desarrollo de los juegos y precisamente este tipo de juegos cooperativos es una de sus características pues estas posibles aportaciones y modificaciones surgen por medio de las ideas propias del participante y se les puede dar una apertura para innovar alguna situación ya establecida para que se puedan integrar más personas o tan simple como hacerlo más divertido, ahora bien dentro de este aporte que nos menciona el autor, quizá el punto clave dentro de nuestro campo de investigación es que incluso por medio de estas estrategias se puede reducir de gran manera los comportamientos agresivos por una razón muy concordante y es que si recordamos uno de los principales objetivos es que por medio de la unión del grupo logren un objetivo, es decir que haya una meta para todo el grupo y que por la suma de esfuerzos de cada uno de los alumnos se llegue a ella.

Esto favorece en gran medida la integración de todos los partícipes y que adquieran un sentir de pertenencia. Es por ello que al no generar ningún tipo de competencia entre los alumnos se comienza a eliminar ese concepto de rivalidad que propiamente cada alumno adquiere por el hecho de querer demostrar su superioridad en una prueba, esto a su vez conllevan actitudes negativas porque conciben un pensamiento erróneo hacía sus compañeros al creer que son sus rivales y no sus compañeros por lo cual surge un sentido malo hacia la práctica.

- La adquisición de hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, de conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos y artísticos, así como el desarrollo de hábitos saludables, el ejercicio físico y el deporte.
- La capacitación para el ejercicio de actividades profesionales

- La capacitación para la comunicación en la lengua oficial y cooficial, si la hubiere, y en una o más lenguas extranjeras.

La preparación para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.

3.3 Impacto de los valores en la educación

La incorporación sistemática de los valores da como resultado una educación de calidad, y con ello un proceso de educación mucho más amplio en la gama de sus resultados. Sin embargo, a raíz de la estrategia didáctica de los juegos cooperativos se pretende dar un avance significativo en cuanto a situaciones éticas y de valores en los alumnos, un impacto positivo para la comunidad escolar en una propuesta basada en acciones y situaciones donde el alumno se adentre, involucre y sienta un interés natural por la temática y por ende actúe de manera congruente con lo que está aprendiendo en sus diferentes materias que le imparten, pues es así como se irán sembrando los primeros rasgos de valores, a tal grado de que ya no sea necesario indicarle al alumno que está bien y que este mal, sino que él mismo sea capaz de crear un criterio de cómo se debe actuar. (Ortiz, 2003)

Ahora partiendo de lo anterior puedo mencionar que una educación debe ser integral, es decir basarse en distintas áreas de la vida y no sólo en lo académico pues es ahí donde yace un problema ya que nuestra Educación está basada en solo brindar conocimientos al alumno para poder resolver tareas asignadas por el plan de estudios.

Sin embargo, cuando no sólo se crean estudiantes sino personas capaces de resolver pruebas de ética y moral, entonces podemos decir que es una educación integral. Ya que también fomenta el ir sembrando valores o simplemente reafirmarlos ya que si bien como sabemos los valores y la educación se forjan desde casa no es algo fuera de lo normal el ir tocando ciertos temas de esa índole en las instituciones educativas a tal grado que el alumno sienta esa responsabilidad de fomentar valores en todos los lugares donde se desarrolle.

3.4 Tipos de violencia en la educación básica

Violencia física Se refiere a cualquier acción no accidental, que genere daño físico o enfermedad en la persona afectada. La intensidad del daño puede variar desde una contusión leve hasta una lesión mortal.

La Violencia emocional-psicológica Es cualquier acto u omisión que dañe la integridad, la autoestima o el desarrollo potencial de la persona. Típicamente, se presenta bajo la forma de hostilidad verbal crónica insultos, burlas, desprecio, críticas o amenazas y el constante bloqueo de las iniciativas. También constituye violencia la falta de respuesta a las necesidades de contacto afectivo, ausencia de contacto corporal y caricias e indiferencia frente a los estados anímicos de la persona

Violencia sexual Ésta se define como todo acto en el que una persona ubicada en una relación de poder entendida como aquella que nace de una diferencia de fuerza, edad, conocimiento o autoridad entre la víctima y el ofensor que involucra a otra en una actividad de contenido sexual que propicia su victimización.

Violencia institucional Comprende actos realizados por la institución o sus actores, en abuso de la función que desempeñan. Puede tratarse de “violencia física” pero en general se aplican formas más sutiles que entran en la categoría de “violencia simbólica”. Este concepto permite comprender y problematizar procesos “habituales” en la comunicación e interacción interpersonal e institucional, a través de los cuales se demarcan posiciones y relaciones sociales, se establecen maneras aceptadas de pensar, de nombrar, de ver o no ver, que naturalizan formas de abuso.

Son muchos los factores que determinan la violencia en la escuela. Entre ellos figuran las distintas concepciones culturales de la violencia, los factores socioeconómicos, la vida familiar de los estudiantes y el entorno externo de la escuela. Por ejemplo, pueden existir grandes disparidades entre las culturas y las sociedades en la definición de lo que constituye un acto o entorno violento. Independientemente del contexto cultural o socioeconómico de la escuela, la violencia puede ser tanto física como psicológica. (Carrillo, 2015)

3.5 Surgimiento de la violencia en la educación básica

Hoy en día vivimos en un mundo donde la violencia se encuentra presente en multitud de situaciones. Cada vez son más las noticias de conductas violentas que percibimos a través de los medios de comunicación. El llamado “fenómeno de la violencia” forma parte como se dice de la sociedad del Siglo.XXI. Pero entonces, ¿qué se considera violencia? Según la OMS Organización Mundial de la Salud (Salud, 2012) consiste en: El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

La definición anterior se puede considerar “válida”, sin embargo, es importante destacar que no hay una que sea propiamente exacta, ya que se pudiera percibir como una cuestión de apreciación. Muchas veces la propia cultura es la que determina aquellas conductas aceptables e inaceptables, y esto puede someterse a una continua modificación a medida que los valores y las normas sociales evolucionan. Parece imposible poder escapar de la violencia en los tiempos que corren. Y haciendo un énfasis en México podemos destacar los niveles tan altos que se han percibido en la última década pues ha ido escalando peldaños hasta el punto de ser el país con más incremento en índices de violencia escolar en Latinoamérica. Lo cual nos habla de un serio problema que no ha sido tratado con la importancia que se debería pues de seguir así según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1996) la situación en México es tan alarmante que de seguir a esta escala de crecimiento entre el año 2020 y el 2021 será el país con mayores casos de bullying en el mundo, dejando atrás a países como Estados Unidos o Reino Unido que están a la cabeza de esta clasificación. Por ello la preocupación de las autoridades ya que creen que mucho del rezago y deserción escolar es a causa del bullying o de posibles conflictos que están teniendo sobre todo los niños entre 6 y 14 años de edad en el medio escolar porque en otros lugares como las calles, en los hogares, en los lugares de trabajo, y en otros tantos sitios más, son víctimas de este mismo problema social como es nuestro motivo de estudio, en la escuela. Algunos estudios indican que al año 1,6 millones de personas en el mundo pierden su vida violentamente.

La OMS (OMS, 1996) reconoce como tipos de violencia las siguientes: autoinflingida, que abarca la conducta intencional y dañina dirigida hacia sí mismo, donde el suicidio sería el tipo más extremo. La interpersonal, que incluye las conductas violentas entre individuos. Este tipo puede clasificarse por la relación víctima-agresor, siendo clave distinguir entre la violencia doméstica (familiar e íntima),

3.6 Afectaciones a causa de la violencia en la educación básica

Para que los intentos de prevenir la violencia sean eficaces conviene tener en cuenta que sus causas son múltiples y complejas. Posiblemente alguna de las condiciones de riesgo de violencia se centre en las que a continuación cito: la exclusión social o el sentimiento de exclusión, la ausencia de límites, la exposición a la violencia a través de los medios de comunicación, la integración en bandas identificadas con la violencia, la facilidad para disponer de armas y la justificación de la violencia en la sociedad en la que se producen, entre otras. Toda esta problemática viene a causa de una serie de conductas negativas desde edades tempranas y por supuesto en cierto punto las afectaciones serán múltiples y de poco o gran problema, como antes se mencionó algunas de esas complicaciones irán directamente a la parte psicológica del individuo. A un muy seguro aislamiento del implicado hacia la sociedad, lo que le generara una temática o un concepto negativo de las personas que lo rodeen.

Complicaciones físicas se pueden presentar desde las más básicas hasta las mayormente complicadas. Estos a su vez pueden dejar secuelas de relevancia maligna en la persona afectada, esto por mencionar de manera general posibles secuelas de estos actos reprobables.

3.7 Consecuencias de la violencia en la educación básica

Partiendo claramente teniendo en cuenta que es una problemática no sólo del aspecto educativo sino social, es claro que sus niveles de afectación en la ciudadanía estarán en niveles altos dado que ya se presenta en niveles altos en edades tempranas por lo cual es algo que se va desarrollando con mayor rapidez en la actualidad, pero ¿Qué tanto está afectando la violencia escolar a la educación? No se puede negar el simple hecho que al tener un índice de 7 de cada 10 alumnos afectados por este fenómeno se tiene presente en prácticamente en

todas las escuelas del país y que a pesar de diversos programas que se han implementado para finiquitar esta situación no se ha podido concretar de manera definitiva.

El alumnado de hoy en día se ve tan afectado a tales grados de caer en el abandono de estudios. Sumando así un factor más para el alto declive estudiantil en niveles tempranos de la educación. Truncando así los estudios de demasiados alumnos. Otro problema que se ha venido presentando poco a poco es la poca relación social entre los estudiantes, ya que al ocurrir este problema los alumnos se refugian en actividades solitarias o en una ausencia casi total de convivencia con todos los que le rodeen, claro se toma como una consecuencia ya que como muchos saben en estas edades es cuando se pueden notar con mayor facilidad la capacidad de asociarse y relacionarse con los semejantes.

Con la violencia el ambiente escolar se deteriora debido a las múltiples consecuencias nocivas que este fenómeno puede tener para los agentes implicados. Dichas consecuencias son variadas y dependen del tipo de violencia que se dé en el aula, señalan como principales consecuencias una pérdida excesiva de tiempo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, la incomunicación entre el maestro y el alumno, la monotonía dentro del aula, absentismo del alumnado y el profesorado y la disminución del nivel de rendimiento escolar y de aprendizaje. En cuanto a la indisciplina sus consecuencias más destacadas son el desorden y el descontrol del comportamiento de los miembros de la comunidad educativa, fundamentalmente el de los alumnos lo que dificulta que se lleve a cabo un buen proceso de enseñanza- aprendizaje. En lo referente al vandalismo una de sus principales consecuencias es la pérdida de material didáctico. No obstante, puede tener consecuencias más graves como la suspensión de las clases cuando se lleva a cabo por bandas organizadas que entran en los recintos escolares robando y destrozando las instalaciones. Por último, dentro del maltrato interpersonal el bullying tiene consecuencias diferenciadas tanto para víctimas como para agresores y testigos. Para las víctimas las consecuencias son "el rechazo social por el grupo- clase, la baja autoestima, los altos niveles de ansiedad y la depresión e indefensión"; y para los agresores "la conducta antisocial reforzada positivamente por el miedo que generan, la presencia de problemas de delincuencia posteriores y rechazo del grupo- clase, del grupo de iguales y de los profesores".

Además de esto muchas investigaciones ponen de manifiesto otra consecuencia tanto para víctimas como para agresores que es el fracaso escolar.

Existen además otros dos tipos de violencia y sus consecuencias en la violencia escolar como:

El castigo físico o corporal tiene graves consecuencias en la salud mental y física de los estudiantes y ha estado vinculado al lento desarrollo de las aptitudes sociales, la depresión, la ansiedad, el comportamiento agresivo y la falta de empatía o atención hacia los demás. Por consiguiente, el castigo corporal no sólo es perjudicial para el estudiante o el niño al que se dirige, sino también para los docentes, cuidadores y otros estudiantes y niños, ya que provocan dificultades muchos mayores que se han de superar. El castigo corporal también genera resentimiento y hostilidad, haciendo difícil que los maestros mantengan buenas relaciones con los estudiantes y estos con los maestros en las aulas. Asimismo, hace que la labor de los docentes sea más dura, menos gratificante y sumamente frustrante. Además, impide que los estudiantes aprendan a reflexionar de modo crítico, a tomar decisiones morales adecuadas, a cultivar el control de sí mismos y a reaccionar ante las circunstancias y frustraciones de la vida de forma no violenta. Ese tipo de castigo muestra a los estudiantes que el uso de la fuerza, ya sea verbal, física o emocional, es aceptable, especialmente cuando se dirige a personas más jóvenes y débiles. Esa sanción da lugar a un mayor número de incidentes de acoso y a una cultura general de violencia en las escuelas.

Tanto para el acosador como para el estudiante que sufre el acoso, el ciclo de violencia e intimidación conduce al aumento de las dificultades interpersonales y a la disminución del rendimiento escolar. Los estudiantes que son víctimas de acoso tienen más probabilidades de sentirse deprimidos, solos o ansiosos que sus compañeros y su autoestima es baja. A menudo los acosadores actúan de modo agresivo debido a la frustración, la humillación o la ira y en respuesta al ridículo social.

4 Estrategias pedagógicas ante una situación de violencia escolar.

En el presente capítulo se abordarán posibles propuestas que puede tomar en cuenta el docente para la toma de decisiones durante una posible situación de violencia escolar, ya que como responsables de la formación escolar no estamos exentos de presenciar o estar frente a actos de esta índole y que por claras razones debemos tener conocimiento del cómo reaccionar, actuar e incluso finalizar estas experiencias para aquellos alumnos que estén sufriendo acoso escolar en sus diferentes formas.

4.1 Abogar por un enfoque integral que involucre a los estudiantes, el personal de la escuela, los padres de familia y la comunidad

Hablar con el director de la escuela, el psicólogo de la escuela, los compañeros maestros, los estudiantes y los padres de familia para llegar a un entendimiento común acerca del problema de la violencia en su escuela. Y tener presente que los docentes por sí solos no pueden impedir la violencia en la escuela. La comunidad escolar en su conjunto debe reunirse para elaborar de común acuerdo un mensaje firme y claro, según el cual la violencia, el hostigamiento sexual, el acoso y la intolerancia son inaceptables en el medio escolar. Cuando todo el mundo sea consciente de las diferentes maneras en que se produce la violencia, las personas a las que afecta y sus consecuencias, será mucho más fácil encontrar soluciones.

Colaborar con su escuela a preparar un plan de acción de la mano con las personas mencionadas más arriba, así como con los profesionales de la atención de salud. Los planes de prevención de la violencia elaborados en estrecha consulta y cooperación con otros actores tienen más probabilidades de obtener buenos resultados que los que son preparados por un grupo de profesionales que actúa solo.

Examinar la forma en que su escuela puede reducir los factores de riesgo, por ejemplo, procurando que el entorno físico esté bien iluminado o transmitiendo a los estudiantes aptitudes para resolver los conflictos de modo no violento. Para lograr que la escuela sea segura, es fundamental limitar las ocasiones en que se propicia la violencia y dotar a los estudiantes de los medios para prevenirla.

4.2 Lograr que sus estudiantes se involucren con usted en la prevención de la violencia

Integrar la educación relativa a los derechos humanos y la paz en el plan de estudios escolar. Instruir a los estudiantes sobre sus derechos humanos, así como acerca de los derechos de sus compañeros, profesores, familiares y miembros de la sociedad que los rodea. Que el profesor les pueda informar sobre los derechos humanos y los derechos del niño utilizando historias, debates, actividades teatrales, juegos y asuntos de actualidad. Todos esos medios permiten que los estudiantes analicen y apliquen sus conocimientos sobre los derechos humanos a la realidad de su propia escuela y su contexto comunitario.

Involucrar a los estudiantes en el establecimiento de reglas y responsabilidades en la clase, Al redactar juntos un código de conducta, se aclaran los derechos y deberes de todos y se alienta la participación de los estudiantes.

4.3 Utilizar técnicas y métodos de disciplina constructivos

Aplicar reglas del aula que sean positivas, instructivas y breves: Cuando se elaboren las reglas del aula, en la lista no deberían incluirse más de cinco o seis reglas. La lista debe ser sencilla y concisa. Las reglas deben definirse de modo positivo y no negativo para indicar claramente a los estudiantes el comportamiento que deben observar, en lugar del comportamiento que han de evitar. Asegúrese de que esas reglas no sean incompatibles con las normas de toda la escuela.

Motive positivamente a los estudiantes: Motive los comportamientos positivos mediante el contacto visual, el asentimiento con la cabeza o una sonrisa. También se pueden conceder puntos de crédito suplementarios o cinco minutos más de tiempo de juego al final del día. El hecho de mencionar delante de la clase el bueno resultado obtenido puede ser particularmente gratificante para los estudiantes. Así mismo, puede designar al “grupo que mejor se ha portado” cada semana y mostrar su nombre en una zona visible del aula. Cuando se utilice ese tipo de reconocimiento, siempre deberá ser inmediato y limitado, aunque gratificante.

Aplice medidas disciplinarias que sean educativas y no punitivas. Asegúrese de que cuando sancione a un estudiante, las medidas se concentren en su mala conducta y sus consecuencias y no en el propio estudiante. En función del carácter

de la mala conducta, se podrían utilizar algunos de los métodos disciplinarios siguientes:

- Reservar tiempo después de las clases o durante los recreos para examinar la mala conducta (por qué surgió y qué debería hacerse para corregirla)
- Pedir al estudiante que se disculpe
- Cambiar la disposición de los asientos
- Enviar notas a los padres o hacer visitas a los hogares
- Analizar la gravedad de la situación y tomar la decisión de remitir al estudiante a la oficina del director de la escuela, en función de las circunstancias.

4.4 Ser un factor activo y eficaz para poner fin al acoso

Trabaje en la elaboración de una definición común del acoso entre los profesores, los representantes de los estudiantes, el personal de la escuela y los miembros de la comunidad, para que la gente pueda hacer valer las mismas expectativas al respecto consecuentemente. El acoso adopta, entre otras, las siguientes formas:

- Acoso físico: golpear, propinar patadas, empujar, asfixiar o dar puñetazos
- Acoso verbal: amenazar, burlarse, provocar o utilizar un lenguaje que incita al odio

Por lo general, las sanciones consisten en la privación del tiempo no dedicado a actividades estructuradas, como el recreo, el almuerzo con los pares o las actividades extraescolares.

Aliente a los consejeros escolares o al personal de la escuela a brindar orientación a los acosadores al tiempo que se aplican las sanciones.

Ayude a los estudiantes que son víctimas de los acosadores. Anímelos a hablar con los profesores y los consejeros escolares, colaborando simultáneamente con los padres de familia, los estudiantes y el personal para evitar que sean constantemente objeto de victimización.

Faculte y conciencie a quienes presencien los hechos para que los denuncien a los adultos, apoyen a las víctimas y desalienten el acoso. Con ese fin, se pueden organizar programas de mediación y resolución de conflictos entre pares que

enseñen a los estudiantes a ayudarse entre sí, a informar acerca de los actos de acoso y a aprender estrategias para resolver conflictos.

Reconozca y valore la actuación de los estudiantes que se ayudan entre sí para poner fin al acoso. Es igualmente importante garantizar que quienes denuncian los hechos no sufran represalias.

4.5 Ejemplo de actividades óptimas para erradicar la violencia escolar.

En teoría, las prácticas óptimas se basan en el conocimiento extraído de las exhaustivas evaluaciones de los informes sobre intervenciones que aparecen en la literatura revisada sobre este tema. No obstante, algunos factores hacen que este enfoque sea algo complicado para identificar las prácticas óptimas en los esfuerzos para la prevención de la violencia escolar.

En virtud de que la violencia escolar es preocupación prioritaria en el área de salud pública y dado que pueden transcurrir años antes de que se pueda ofrecer un número significativo de prácticas óptimas con base científica, se considera importante mencionar tanto las pocas prácticas científicamente comprobadas como aquellas que prometen dar buenos resultados. Estrategias para la prevención de la violencia escolar.

Hablando desde una perspectiva de la educación física las actividades más óptimas para la erradicación de este problema y basándose en la temática de los juegos cooperativos algunas de estas actividades pueden ser las siguientes por mencionar sólo unas.

- Actividades donde se trabaje en equipo, para lograr el objetivo clave.
- Actividades de inclusión donde todos sean parte fundamental y que se mencione la importancia del que todos participen por igual.
- Actividades donde se trabaje el respeto por medio de alguna historia para que el alumno indague por sí mismo y se dé cuenta los valores que está trabajando o abordando y pueda adquirirlos para su práctica posterior.
- Tener una retroalimentación sobre lo visto en clase, con rondas de preguntas sobre los valores trabajados. O bien que identifiquen que acción respectivamente fue la aplicación de esos valores.

Ahora bien, si este tipo de actividades o propuestas son importantes en el camino de la reafirmación del conocimiento para el fomento de la inclusión y de la no violencia escolar, pero se debe saber que parte fundamental de que esto funcione será responsabilidad de los docentes que imparten la materia de la Educación Física pues ellos serán los primeros encargados de notar si hay violencia escolar dentro del grupo, si es así el caso deberá recaudar las actividades necesarias para un mejoramiento continuo del grupo.

Es parte esencial que el docente se involucre y comprometa a realizar una planeación e informarse lo más detalladamente posible sobre este tipo de problemas sociales que hoy atacan a nuestra sociedad, que no sólo se centre en seguir la planeación rudimentaria, sino que si es necesario cambie la temática o adhiera este tipo de temas tan importantes dentro de la educación.

Pero también haciendo hincapié en que esta no es una tarea que el docente pueda realizar de manera individual, sino que puede involucrar al docente que está con ellos dentro del aula, o incluso proponer situaciones donde los alumnos se sientan atraídos por la participación de sus padres en posibles actividades extracurriculares desde su casa o con temáticas como Matrogimnasia y Patrogimnasia. Causando así la motivación de los alumnos y aumentando su interés por participar.

CUESTIONARIO PARA DETECTAR EL NIVEL DE BULLYING

1.- ¿Cuántas veces, en este curso, te han intimidado o maltratado algunos/as de tus compañeros?

a) Nunca. **b)** Pocas veces. **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

2.- ¿Has visto como agreden a algún compañero?

a) Nunca **b)** Pocas veces **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días casi siempre

3.- ¿Cuándo estás jugando con tus compañeros te faltan al respeto, o te golpean?

a) Nunca **b)** Pocas veces **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

4.- ¿Durante las clases tus compañeros te molestan?

a) Nunca **b)** Pocas veces **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

5. ¿Te gusta trabajar en equipo? Si No

6.- ¿Por qué?

a) no trabajan en equipo **b)** Porque me gusta convivir con mis compañeros

c) Porque el trabajo se hace más fácil

7.- ¿Te gusta participar durante la clase?

a) Nunca **b)** Pocas veces **c)** Bastantes veces

d) Casi todos los días, casi siempre

8.- ¿Hay algún compañero o un grupo de compañeros que golpean a los demás alumnos en tú salón? NO SI

9.- Podrías mencionar el nombre del compañero que molesta a los demás alumnos

BENJA LUIS Diego ANGEL

10.- ¿A qué compañero de tu grupo molestan más?

Ami Oscar Ricardo David Martin Diego

11.- ¿Tú has molestado alguna vez algún compañero?

No Si

12.- ¿Por qué?

Porque no me siento bien haciéndolo

Porque me gusta que me respeten

Porque me cae mal

Es divertido

Él es más débil que yo

13. ¿Eres feliz viniendo a la escuela?

Si No

14.- ¿Qué opinas sobre el bullying?

Es algo malo por la violencia

No responde

No debería de existir

Que es un abuso muy grande

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO PARA DETECTAR EL NIVEL DE BULLYING 4 A

1.- ¿Cuántas veces, en este curso, te han intimidado o maltratado algunos/as de tus compañeros?

a) Nunca. = 40 % **b)** Pocas veces. = 60 % **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

2.- ¿Has visto como agreden a algún compañero?

a) Nunca **b)** Pocas veces = 80 % **c)** Bastantes veces = 10 % **d)** Casi todos los días casi siempre = 10 %

3.- ¿Cuándo estás jugando con tus compañeros te faltan al respeto, o te golpean?

a) Nunca = 90 % **b)** Pocas veces = 10 % **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

4.- ¿Durante las clases tus compañeros te molestan?

a) Nunca = 70 % **b)** Pocas veces = 30 % **c)** Bastantes veces **d)** Casi todos los días, casi siempre

5. ¿Te gusta trabajar en equipo? Si = 100 % No

6.- ¿Por qué?

a) Es divertido trabajar en equipo = 50 % **b)** Porque me gusta convivir con mis compañeros = 30%

c) Porque el trabajo se hace más fácil = 20%

7.- ¿Te gusta participar durante la clase?

a) Nunca **b)** Pocas veces = 30 % **c)** Bastantes veces = 20 %

d) Casi todos los días, casi siempre = 50 %

8.- ¿Hay algún compañero o un grupo de compañeros que golpean a los demás alumnos en tú salón? NO = 50 % NO RESPONDE = 20 % SI = 30 %

9.- Podrías mencionar el nombre del compañero que molesta a los demás alumnos

BENJA = 5 % LUIS = 30% Diego = 60% ANGEL= 5 %

10.- ¿A qué compañero de tu grupo molestan más?

Ami = 10% Oscar =10% Ricardo David =10% Martin = 10% Diego =60%

11.- ¿Tú has molestado alguna vez algún compañero?

No = 60% Si = 40%

12.- ¿Por qué?

Porque no me siento bien haciéndolo = 50%

Porque me gusta que me respeten = 20%

Porque me cae mal = 10%

Es divertido = 10%

Él es más débil que yo = 10%

13. ¿Eres feliz viniendo a la escuela?

Si =100%

14.- ¿Qué opinas sobre el bullying?

Es algo malo por la violencia = 50%

No responde = 20%

No debería de existir = 10%

Que es un abuso muy grande = 20%

4.6 Observación de conducta en campo al grupo 4 a

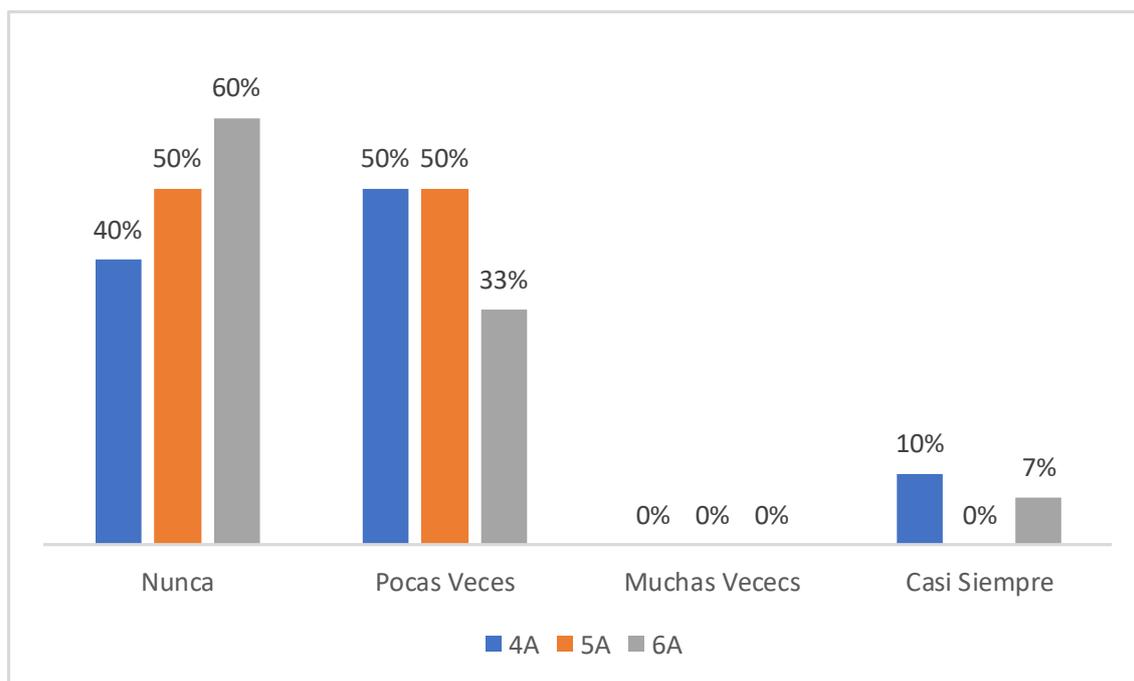
A continuación, se presenta una redacción de lo que se logró observar en el grupo de 4 A mientras los alumnos se desenvolvían con naturalidad durante la clase de Educación Física, cabe mencionar que dicho grupo es el de mayor cantidad de integrantes de la escuela y que por ende se pudiera partir de ahí si hablamos del control de grupo, No obstante, no es una condicionante el que los grupos grandes sean más difíciles de controlar a comparación de un grupo pequeño.

Para el procedimiento de diagnóstico se realizó un cuestionario de 14 preguntas, las cuales iban dirigidas para detectar el nivel de bullying por el cual estaba pasando el grupo, el cuestionario tenía 2 tipos de preguntas. De opciones y preguntas abiertas. Teniendo en cuenta que previo a realizar el cuestionario se tuvo una charla breve sobre el tema de bullying para abordar conceptos básicos sobre todo lo que conlleva este fenómeno social.

Este instrumento de evaluación fue aplicado a los grados de 4, 5 y 6 respectivamente, de estos tres grupos se vio una clara problemática de violencia en el grupo de cuarto grado, que a diferencia de los otros dos grupos ahí se presentaban casos más severos de violencia dado que eran más personas las involucradas en los conflictos, tomando en cuenta los resultados del cuestionario aplicado al grupo tenemos un índice de personas acosadoras muy alto, pues aunque fuese una vez, pero un promedio del 70% del total de alumnos habían llevado a la practica el acoso desde lo más simple como un insulto hasta situaciones de mayor peso como golpes y por ende daños físicos.

Por esta razón se llegó a la conclusión de que el grupo idóneo para la investigación era el de 4 cuarto año que aunque se trataba del grupo de edad más corta ya contaba con los indicios más altos de violencia escolar, lo cual era de preocupar ya que eso podía detonar un aumento muy significativo por los 2 años que les restaban en la educación primaria y que claramente por el pasar de este tiempo las agresiones se irán agravando hasta llegar a niveles de riesgo muy peligrosos, por eso es necesario tomar cartas en el asunto lo antes posible y con las estrategias adecuadas en base a las necesidades que tiene este grupo, ahora bien, es importante mencionar que la observación del grupo fue esencial para corroborar lo que se había contestado en el cuestionario por parte del alumnado para su análisis.

Gráfica 1 ¿Cuántas veces te has sentido intimidado o maltratado por tus compañeros en este curso?

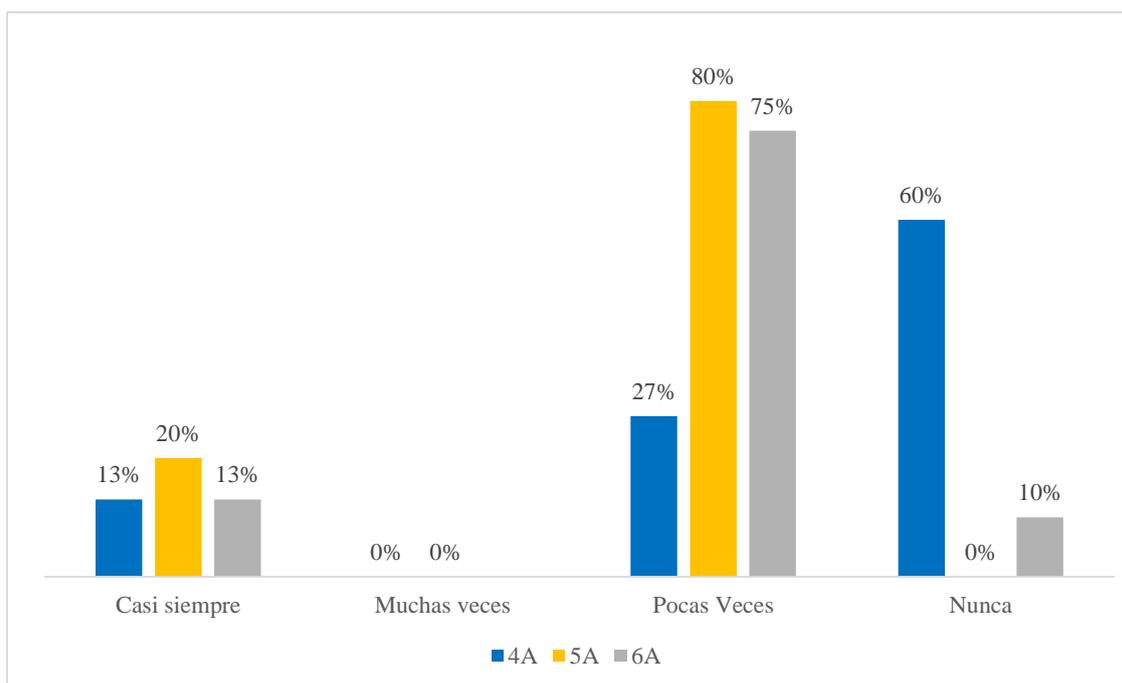


Fuente: Elaboración propia con base en el trabajo de campo.

En la pregunta numero 1 abordamos la posible situación de alguna experiencia de bullying a lo largo del ciclo escolar que están cursando, ya sea que ellos sean víctimas, los agresores o en su defecto que simplemente hayan visto algún tipo de agresión hacia a algún compañero. Dejando abierta la posibilidad de elección a 4 opciones, sin embargo, las respuestas en los tres grupos fueron cargadas hacia tres opciones que son pocas veces, bastantes veces y nunca.

Dando como resultado que aparentemente el grupo de 5 A podía ser el de más conflicto puesto que absolutamente el 100 % de sus respuestas fue inclinado hacia la posibilidad de estar experimentado violencia escolar en la actualidad, pero algo que llamo mi atención fue sin duda que el grupo de 4 A estaba muy presente en cifras preocupantes ante este problema, pues sólo el 10% del grupo contesto el no haber presenciado violencia escolar a lo que puse énfasis ya que era muy poco probable que teniendo un 90 % de alumnos afirmando el tener experiencias en cuanto a algún tipo de violencia escolar por lo que posiblemente ese 10% no estaba diciendo la verdad ya que prácticamente la mayoría de su salón respondían lo contrario.

Gráfica 2 ¿Has visto como agreden a algún compañero?

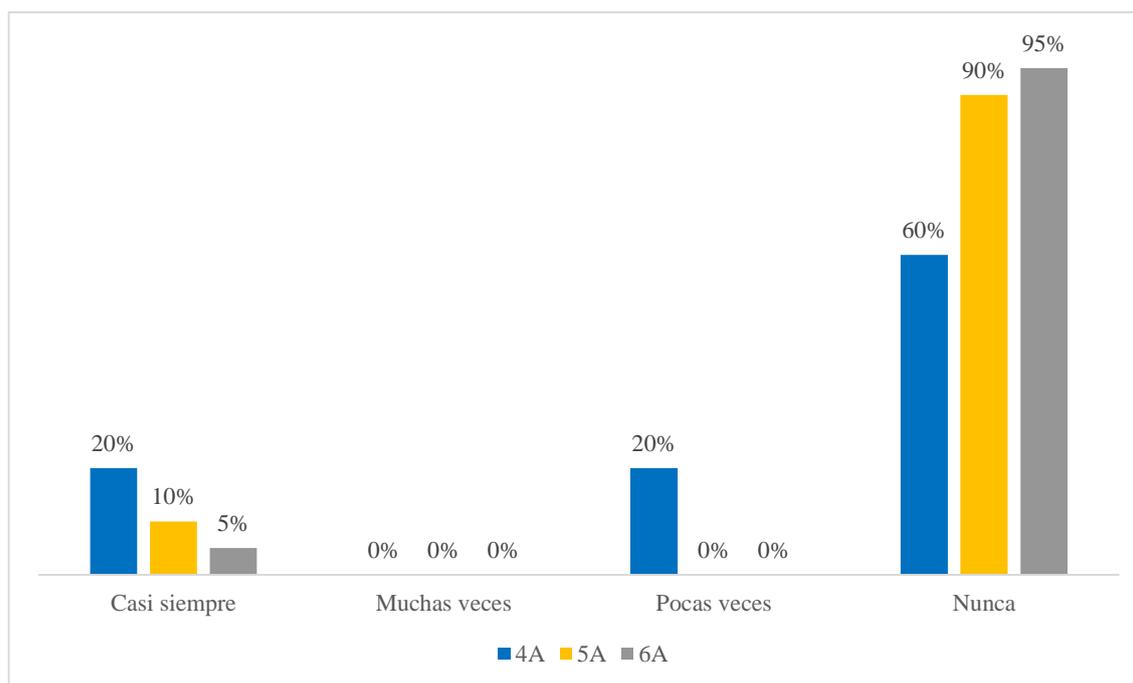


Fuente: Elaboración propia con base en el trabajo de campo.

La pregunta 2 iba dirigida hacia una experiencia como testigo de alguna acción de bullying, es decir que ellos hayan presenciado algún acto indebido a lo largo del ciclo escolar, se les menciona a los 3 grupos lo que era considerado el bullying y los tipos de violencia que existen, como violencia verbal, psicológica y física y en qué consistía cada una de ellas.

Y es aquí cuando a partir de esta pregunta se empieza a reafirmar que el grupo de 4 A tienen los mayores problemas de bullying que aunque si bien los otros 2 grupos seguían presentando respuestas preocupantes el grupo antes mencionado particularmente nos mostraba un alarmante 87% del total de alumnos que efectivamente habían visto como acosaban o molestaban a algún compañero y que nuevamente un porcentaje mínimo seguía afirmando que “nunca” había sido así, es por ello que tomo de punto de partida ese porcentaje menor para diagnosticar el posible problema.

Gráfica 3¿ Cuándo estás jugando con tus compañeros te faltan al respeto, o te golpean

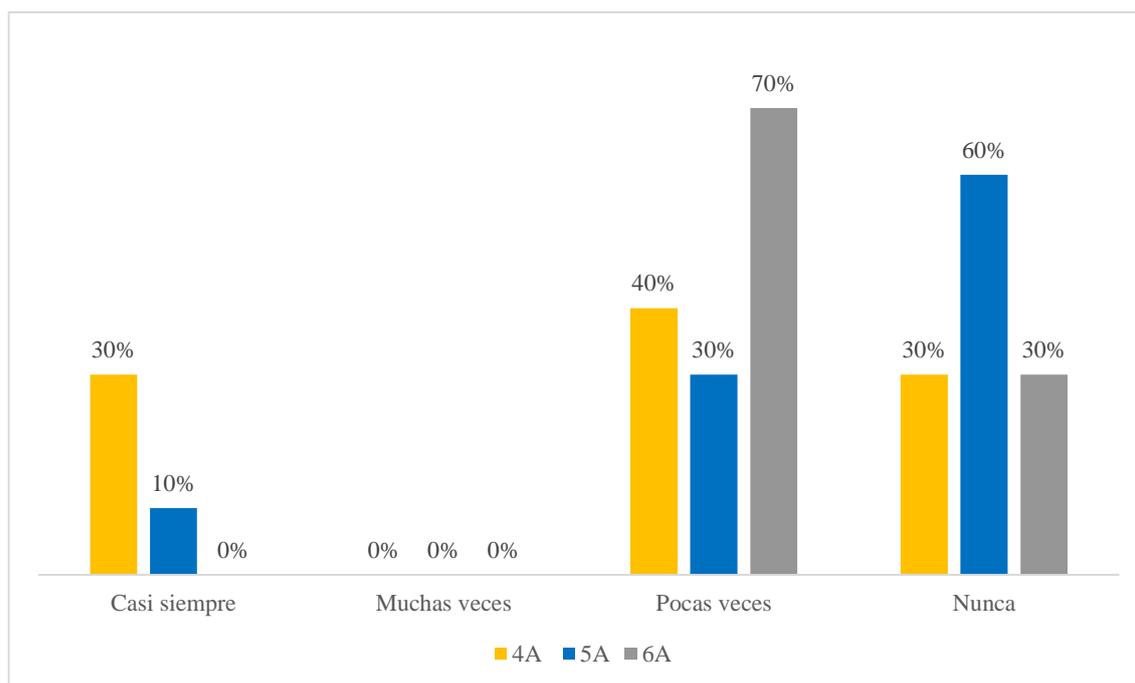


Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

En la pregunta numero 3 abordamos una temática fundamental para nuestra investigación ya que en base a las 2 preguntas anteriores se podía deducir la presencia de bullying en los tres salones, pero ahora se sumó un ambiente donde hay un disfrute, goce y libertad de expresión. Así es nos referimos al juego en su más pura esencia, ya que el niño como tal crea y escenifica distintas situaciones de juego que sean de su agrado o bien donde se sienta cómodo para actuar de manera más natural, sin la presencia de un maestro al que ellos ven como una figura de autoridad.

La pregunta iba enfocada para detectar si las agresiones se dan durante ciertos momentos del día o por diferentes momentos anímicos que pudieran experimentar. Dando como resultado que el grupo de 5 A y 6 A no presentaban problemática aparente al momento de estar jugando o en convivencia libre y por otro lado el grupo de 4 A tenían a un 20% del alumnado con respuesta de casi siempre y otro 20% con pocas veces. Daba de resultado un 40 % que seguían plasmando que el grupo tenía problemas incluso al momento de jugar, pero de aquí surge el punto clave del cuestionario ya que un 60% del total de los alumnos respondió que nunca habían sido agredidos durante los momentos de estar jugando, por lo cual era un punto a favor de que la posible solución era la educación física y q

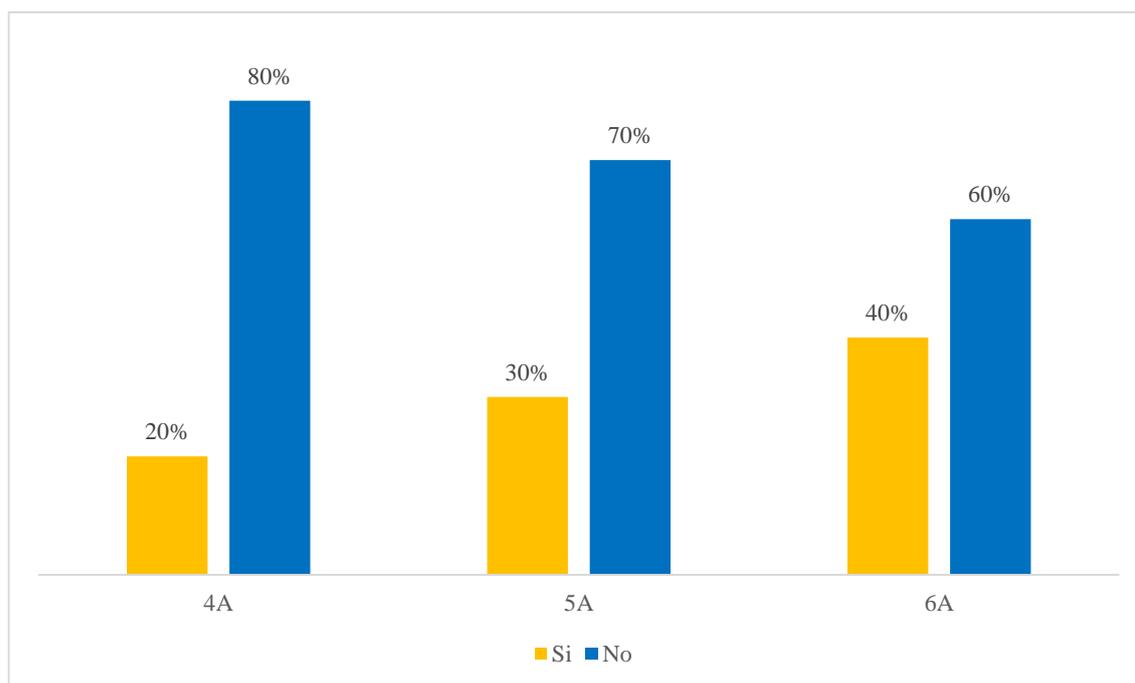
Gráfica 4: ¿Durante las clases tus compañeros te molestan?



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de equipo.

Pregunta número 5 se les plantea un escenario completamente distinto ya que ahora era en el salón de clases donde de cierta manera tienen mayores limitaciones en su actuar, ya que está en un espacio cerrado, con poco espacio y realizando actividades de materias curriculares teóricas, y sobre todo que esta instancia el profesor está presente y al pendiente de las actitudes y comportamientos de los alumnos por lo que incluso indirectamente ellos se sienten cohibidos y limitados por la presencia del docente, a pesar de todo lo antes mencionado los tres grupos seguían presentando posibles problemas inclusive al estar en clases dentro del salón. Destacando nuevamente el grupo de 4 A que combinando las 2 respuestas que afirmando situaciones de violencia nos daba un 70% del total que sufrían algún tipo de acoso al momento de estar en el aula.

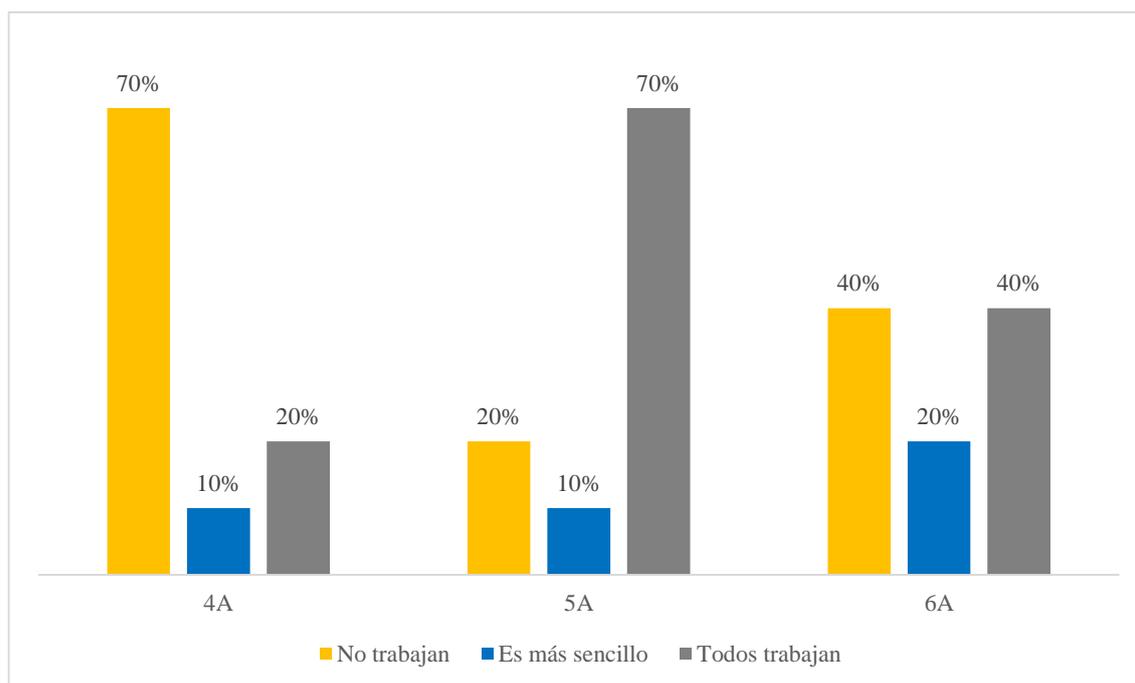
Gráfica 5: Te gusta trabajar en equipo?



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

En esta pregunta simple y concreta se les cuestiono sobre si les gustaba o no trabajar en equipo y donde nuevamente el grupo de 4 A hacia notoria su negatividad al realizar trabajos de manera conjunta, por otro lado, contrastantemente los grupos de 5 A y 6 A plasmaban una clara tendencia hacia las actividades por equipos. A lo que el principal problema de relación con sus compañeros se presentaba en el cuarto grado con un contundente 80% en contra de realizar tareas, trabajos o actividades en compañía de sus compañeros.

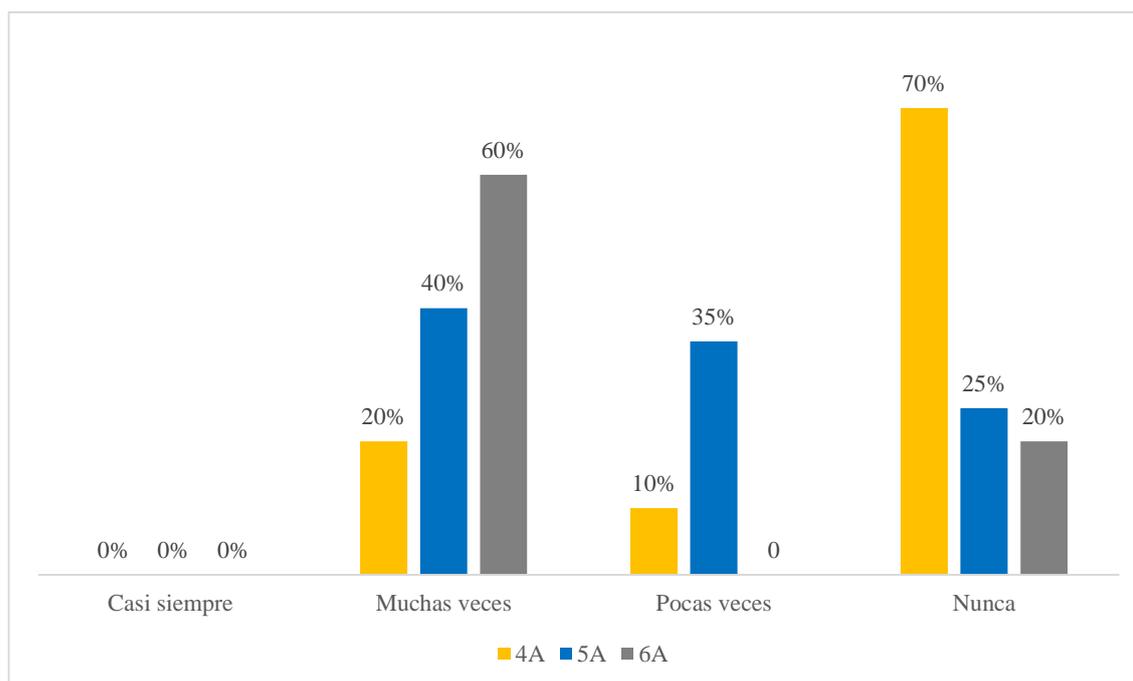
Gráfica 6 ¿Por qué?



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

Posteriormente a la pregunta sobre si les gusta o no trabajar en equipo, ahora se les pregunto cuál era la razón por la que no era de su agrado el realizar actividades por equipos, arrojando que la principal cuestión por la que les desagrada es por la poca o nula participación por parte de los integrantes del equipo, ya que argumentaban que no todos trabajaban y por ende las cargas de actividades caían en solo unos cuantos por lo que lejos de facilitarles el trabajo terminaban haciendo más del esperado, escribieron también que una de las principales causas por las que no todos trabajan se debía a la constante dinámica de estar molestando a los alumnos que si estaban realizándolo de manera correcta sus tareas y ellos tomaban confianza ya que aunque no hacían nada al final de cuentas el trabajo se entregaba de manera normal, por lo que entraban en un estado de conformismo y apatía con sus compañeros al estar utilizándolos como un medio para obtener calificación a pesar de no trabajar.

Gráfica 7: Te gusta participar durante la clase?

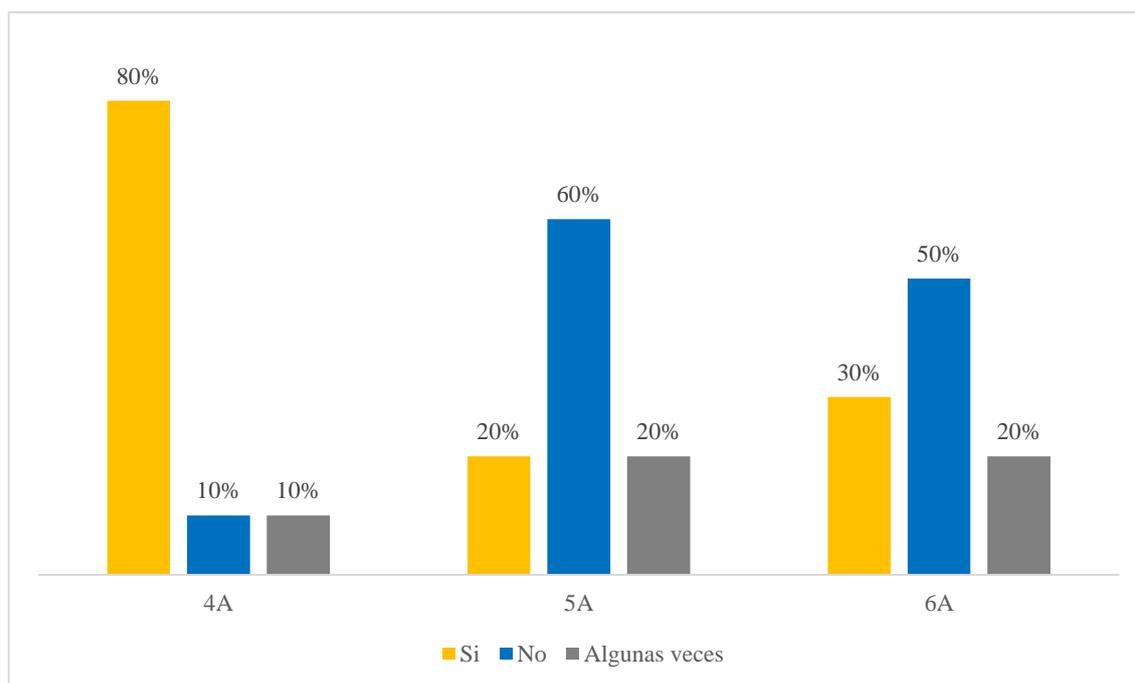


Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

En la pregunta número 7 se aborda la participación que tienen los alumnos al momento de la clase, es decir que tanto están activos durante la misma, ya sea respondiendo alguna pregunta que plantee el profesor o el resolver sus dudas sobre el tema que se esté abordando, en esta pregunta se puede ver un claro nivel de negatividad por participar en clase, en los 3 grupos hay porcentajes altos por no estar activos, ya detectado el grupo de la problemática se puede observar un 70% del total el cual afirma “nunca” le gusta participar en clase, esto tiene 2 grandes posibilidades como lo son:

1. Que ese 70% sea en su totalidad alumnos que sean incitadores a la violencia escolar o cualquier acto de acoso que por un posible problema mayor estén refugiándose en la violencia como método de salida, la poca participación en clase es sin duda un indicio de poco interés por su educación y es de suma importancia el identificar, trabajar y mejorar este posible problema.
2. El porcentaje de alumnos que haya personas agresoras y a su vez víctimas, las cuales pudiesen estar en un estado de desconfianza e incomodidad al querer hablar frente al grupo por posibles burlas o futuras molestias, cayendo así en algo preocupante pues incluso si fuera así. Entre esas víctimas están alumnos destacados en cuanto a desempeño académico y

Gráfica 8¿ Hay algun compañero o un grupo de compañeros que molesten a los demas alumnos en tu salón?

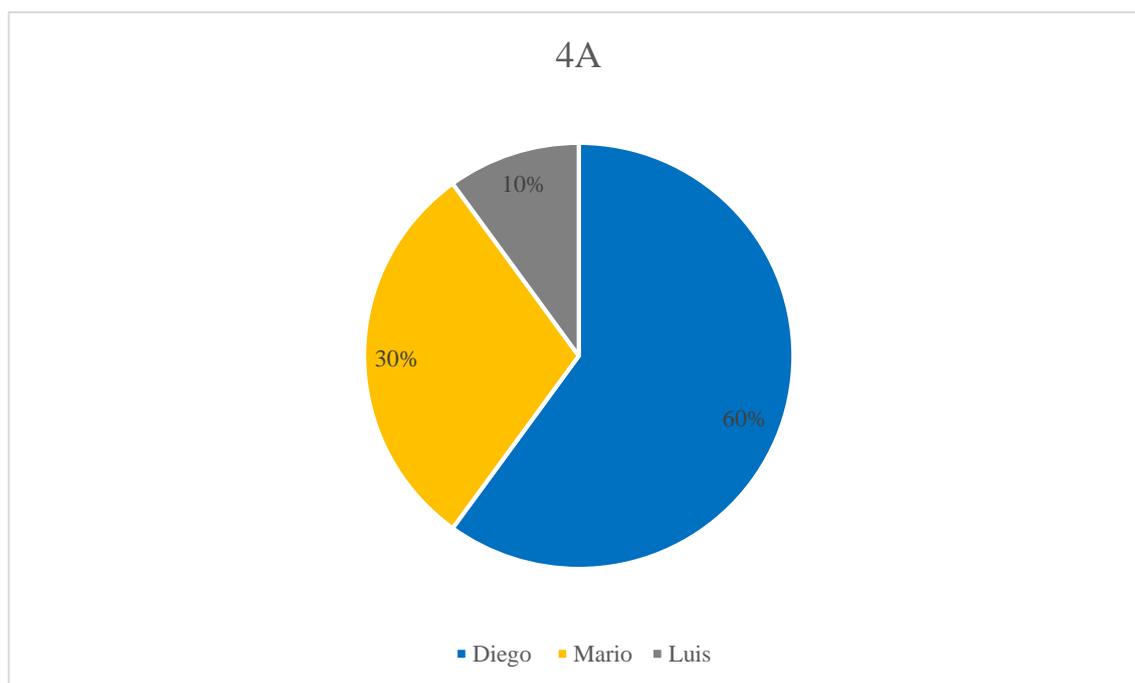


Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

Ya identificado un problema de bullying este cuestionamiento es adentrado y especificado más en algunos posibles sujetos, es decir sabiendo que efectivamente hay situaciones de violencia se aborda el si hay una sola persona agresora o en su contrariedad es un grupo de personas.

Fue en esta pregunta donde se comprueba algo esencial en la investigación ya que no sólo es un agresor sino varios y que al parecer todos actuaban de manera conjunta en la mayoría de las veces, surgiendo así una imposición de respeto y temor por la cantidad de alumnos que realizaban estas prácticas. Aquí con un 80 % afluencia en la opción de que en efecto si hay algún compañero que moleste a los demás no queda duda que es el grupo que presenta niveles más alarmantes y que sin duda era el grupo idóneo para aplicar nuestra hipótesis

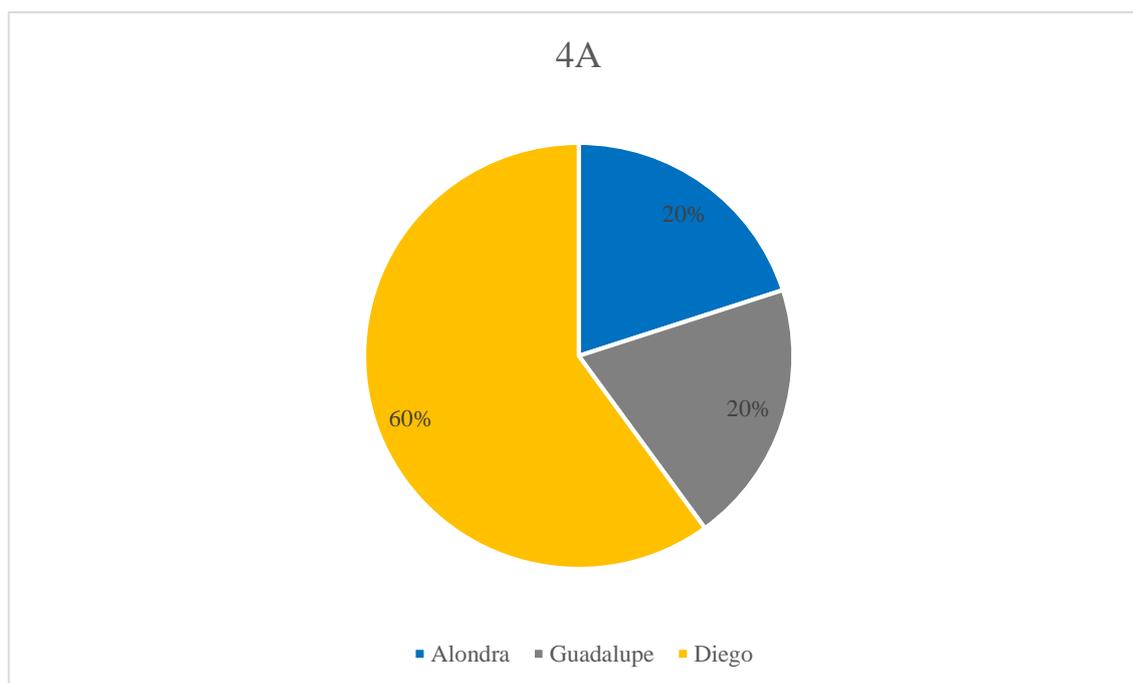
Gráfica 9 Menciona el nombre del compañero o compañeros que molestan a los demás.



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

En esta pregunta se les hizo hincapié que escribieran con confianza y con toda verdad ya que las respuestas no saldrían a la luz de su grupo por posibles represalias posteriores, aquí tenían que poner el nombre o nombres de los alumnos que ellos consideraban eran los que más molestaban a los demás alumnos, dando como resultado los siguientes nombres y que se resalta que fueron los únicos 3 nombres que hubo en todas las hojas, por lo que se podía afirmar que efectivamente esos alumnos eran los agresores del grupo. Y aún con estos impactantes resultados se puede notar como uno de estos alumnos tiene el mayor porcentaje con un 60% por lo cual nos da a entender que más de la mitad del grupo lo consideraba a él como el claro agresor. Para esta instancia ya comenzaban a verse nombres y era fundamental su seguimiento detenido para comenzar a generar las estrategias de trabajo para la mejora de cada uno de ellos y ver si así en efecto se podía dar fin o reducir lo más que se pudiese con este problema social.

Gráfica 10 Menciona el nombre del compañero o compañeros que más molesten en tu grupo..



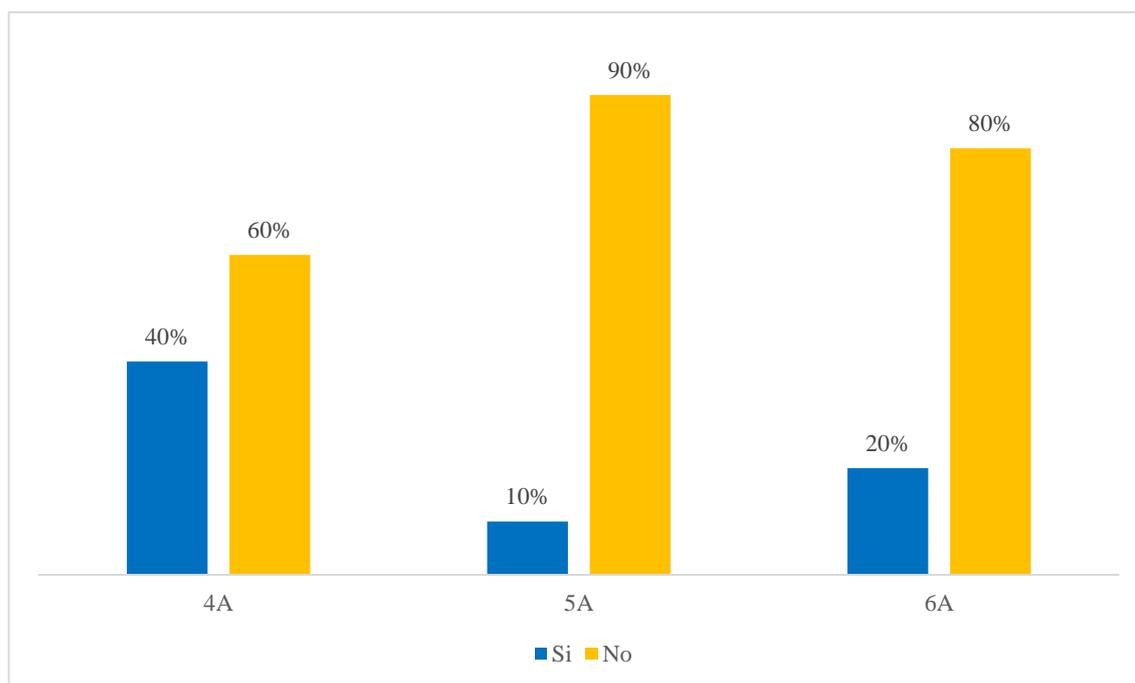
Fuente: Elaboración propia con base de trabajo de campo

Considerando el punto de mayor importancia durante toda la investigación ya que fue en esta instancia donde increíblemente los resultados arrojaron algo para nada esperado y es que anteriormente en la pregunta número 9 se les pidió a los alumnos que escribieran el nombre del niño o niña que más molestará a los demás y con un 60% del total destacó el nombre de Diego, por lo cual a partir de eso se le comenzó a considerar como el alumno que más violencia realiza hacia su grupo.

Ahora en esta pregunta se les pidió que escribieran el nombre del alumno al que más molestaban de todo el grupo y es aquí donde da un giro inesperado ya que nuevamente Diego sale a resaltar con un 60%, y es entonces cuando comienzan las indagatorias sobre ¿Cuál es la situación real que está atravesando Diego?, ¿Por qué realiza estas prácticas tan negativas?, ¿Por qué razón la mayoría de los alumnos del grupo molestan a Diego?, etc.

Este tipo de situación desencadenó una investigación más profunda sobre la situación de Diego y su relación con sus compañeros. Por lo que era necesario el observar la conducta de todo el grupo y sobre todo de los alumnos que fueron mencionados en las preguntas anteriores para así poder sacar una conclusión sobre su comportamiento y la posible solución que se le pueda dar.

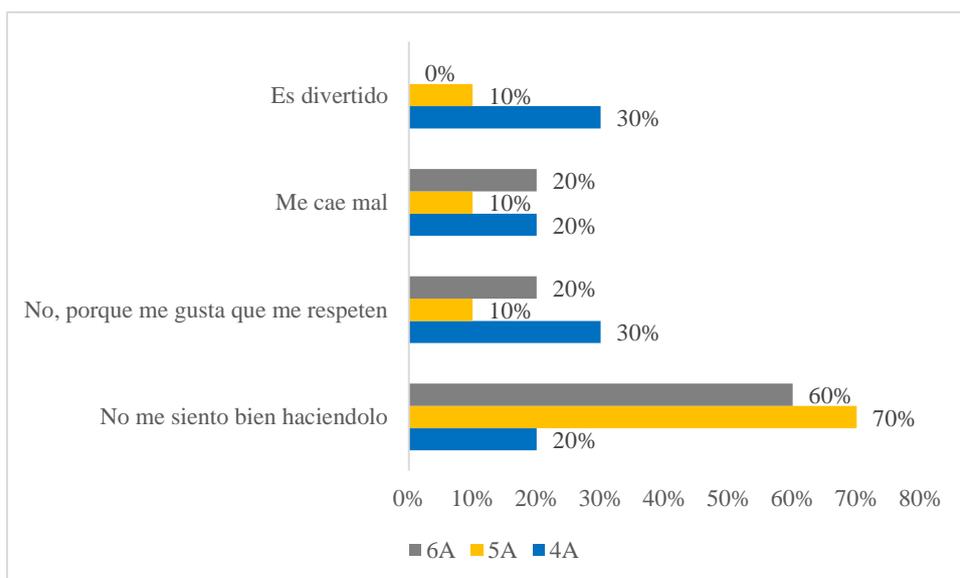
Gráfica 11 ¿Tú alguna vez has molestado a algún compañero?



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo

Teniendo en cuenta que previo a esta pregunta ya se les había cuestionado sobre posibles situaciones de violencia escolar dentro del grupo, en el interrogatorio número 11 se preguntó directamente si cada uno de ellos había realizado más de alguna vez una situación de violencia hacia sus compañeros, por lo cual se cerraron las posibles respuestas a solo 2 opciones que son "sí y no" y es aquí donde surge una diferencia importante entre estos tres grupos ya que aparentemente aunque si bien en todos los grupos si tenemos respuestas positivas para el bullying no se acerca al del grupo de 4 A ya que con un 40% de su total respondiendo a si nos da a entender que al menos 12 alumnos habían o están realizando violencia escolar. Y un dato importante es que en la mayoría de las hojas donde los alumnos respondieron el cuestionario tenían borrones en la respuesta sí. Lo que da a entender que posiblemente el porcentaje real sea mucho mayor y que algunos alumnos no plasmaron con plena veracidad su respuesta por posibles creencias de represalias.

Grafica 12: ¿Por qué molestas a tus compañeros o por qué no lo haces?



Fuente: Elaboración propia con base en trabajo de campo.

Esta pregunta era sobre todo para saber la razón principal por la cual los alumnos estaban haciendo el bullying sobre sus compañeros, por ejemplo quizá era por una situación de defensa ante actos previos que afectaban su persona o por el otro lado por simple gusto o diversión al sentirse superiores por humillar o afectar la integridad de un compañero.

5 Universo

Para la presente investigación, el sector poblacional al que va dirigido este estudio es hacia el alumnado de la escuela primaria Revolución donde se realizaron las prácticas profesionales de Educación Física en el séptimo cuatrimestre, se decidió este universo por la cercanía con el alumnado y la relación de maestro a alumno podía colaborar con el objetivo de la observación de este fenómeno y así mismo aplicar la estrategia de posible resolución del problema.

Es de resaltar que se decidió este nivel de educación puesto que según estudios realizados por la UNESCO (La organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura) México es el país número uno en violencia escolar en todo el mundo, y es que son cifras preocupantes pues en menos de 5 años fue escalando peldaños, a tal grado de superar a los Estados Unidos De América que por años se mantuvo en lo más alto.

Sin embargo, una ola de violencia que muy seguramente comenzó con simples bromas o juegos fueron creciendo a tal grado de llegar a agresiones físicas, virtuales, verbales y psicológicas. Dato abrumador pues estamos hablando de niños entre los 6 y los 12 años de edad y que muy lejos de tener una infancia armónica tienen agresiones desde muy temprana edad, y es que conforme pasa el tiempo va en aumento este fenómeno y cada vez se hace de lo más común o cotidiano ver o saber de algún caso de violencia escolar y que simplemente nadie haga algo al respecto.

5.1 Muestra

Como parte del proceso de selección del universo al cual se le aplicara el estudio, posteriormente se elige el grupo al que verdaderamente ira el análisis y la estrategia de resolución de la problemática, por lo cual se decidió hacer el análisis al grupo de 4 "A" de dicha institución educativa pues fue el grupo en el cual se hacían notar los acosos y agresiones entre miembros del grupo.

Y a pesar de no ser de los grupos más longevos de la escuela. Ya se podían notar pioneros grandes de violencia por parte de la mayoría de los alumnos, dentro de este grupo podemos encontrar una cifra de 25 integrantes. De ese número hay 15 alumnos del sexo masculino y 10 del sexo femenino. Todos oscilan entre los 9 y los

10 años de edad respectivamente y se les puede considerar un grupo ya de experiencia en esta institución puesto que tienen 3 años previos en la misma. Se eligió este grupo debido a su comportamiento tan poco favorable para la dinámica de clase pues no había el mínimo respeto por sus compañeros.

Era tanto el problema que en una sola hora que dura la clase por mínimo 5 alumnos tenían un accidente debido a que algún compañero los empujaba, les ponía el pie o simplemente los golpeaba, al ver tal situación y teniendo en mente que muy seguramente no es el único grupo que tiene este problema si se notaba que era el que tenía mayor complejidad por lo cual era el grupo idóneo para hacer la investigación y posteriormente hallarle una solución.

5.1.1 Limitaciones

Las limitaciones que se pueden tener en la presente investigación pueden ser variadas dado que en todo caso se sabe que no se les puede obligar a realizar ningún parámetro que no quieran, ya que se trata más de una investigación para conseguir un beneficio para el grupo y no es una obligación el que se tenga que hacer, otra limitación es que no se puede tocar fibras anímicas sensibles por posibles daños o alteraciones anímicas que pudieran afectar su comportamiento, los materiales que se utilizaran para sacar posibles respuestas del porque se es violento no son cien por ciento verídicas ya que a fin de cuentas es algo que cada alumno plasma y que tal vez más de alguno no ponga las circunstancias reales, pudiéramos mencionar también que nuestra estrategia didáctica será utilizada en la clase de educación física y que por ende no se tendrá el tiempo

5.2 Estrategia metodológica

Para el trato de este fenómeno es necesario actuar con suma cautela y sin provocar un ambiente de desconfianza con el alumnado dado que lo que se pretende es adentrarse lo mejor que se pueda para que cualquier situación que ocurra se pueda tener conocimiento de ella, primeramente se pretende hacer un test de los niveles de violencia que pudieran tener los alumnos, esto para tener conocimiento de cuáles y cuantos integrantes del grupo tienden a ser violentos o que tengan indicios de ser posibles agresores.

Posteriormente hacer un pequeño cuestionario sobre actividades extraescolares que realizan en su casa, su colonia, etc. Porque tal vez el problema no se genera en la escuela, sino que viene desde casa por posibles maltratos familiares, o que estén en un ambiente propagado por la ausencia de paz y armonía. Al finalizar estos estudios podremos decir que teóricamente tenemos fundamentos y material que nos indique los niveles de violencia que hay, y los posibles surgimientos o causas de la misma. Partiendo de ello podemos ir a la práctica donde por medio de los distintos juegos y actividades se pretende eliminar este factor negativo que rodea al grupo afectado.

5.2.1 Instrumentos de diagnóstico

Para esta investigación y como anteriormente se mencionó se utilizará un método llamado "Diagrama de relaciones" que básicamente es una herramienta que ayuda a realizar un análisis de un problema cuyas causas están relacionadas de manera compleja. Este instrumento nos ayuda a alcanzar una visión de conjunto sobre como las causas están en relación con sus efectos. Pero se tiene que tener muy presente que el objetivo principal de este diagrama es la identificación de las relaciones causales que se están presentando y que impactan directamente en el problema que se tuviese.

Por lo anterior planteado se realizará un cuestionario previo al diagrama. Esto con el fin de que, por medio de las respuestas del mismo, las más mencionadas o que haya mayor repetición o coincidencia se puedan incrustar en el diagrama como las posibilidades más fuertes para deducir de donde surge la problemática. Cabe resaltar que el cuestionario constara de preguntas acorde a las edades que oscilen los alumnos esto con el fin de que haya una comprensión clara y que pueda contestar lo más semejante a la realidad, a su vez también serán preguntas en su mayoría cerradas donde las respuestas sean sí y no. Sólo en algunos casos se recurrirán a preguntas abiertas para que el infante pueda expresar su punto de vista con mayor detalle.

A continuación, se presenta el cuestionario para principiar el diagrama de relaciones, el cual se utilizará como instrumento principal para diagnosticar la posible raíz del problema.

5.2.2 Cuestionario para detectar el nivel de bullying

1.- ¿Cuántas veces, en este curso, te han intimidado o maltratado algunos/as de tus compañeros?

a) Nunca. b) Pocas veces. c) Bastantes veces. d) Casi todos los días, casi siempre

2.- ¿Has visto como agreden a algún compañero?

a) Nunca b) Pocas veces c) Bastantes veces d) Casi todos los días, casi siempre

3.- ¿Cuándo estás jugando con tus compañeros te faltan al respeto, o te golpean?

a) Nunca b) Pocas veces c) Bastantes veces d) Casi todos los días, casi siempre

4.- ¿Durante las clases tus compañeros te molestan?

a) Nunca b) Pocas veces c) Bastantes veces d) Casi todos los días, casi siempre

5. ¿Te gusta trabajar en equipo? Si / No

6.- ¿Por qué?

7.- ¿Te gusta participar durante la clase?

a) Nunca b) Pocas veces c) Bastantes veces d) Casi todos los días, casi siempre

8.- ¿Hay algún compañero o un grupo de compañeros que golpean a los demás alumnos en tú salón?

9.- Podrías mencionar el nombre del compañero que molesta a los demás alumnos

10.- ¿A qué compañero de tu grupo molestan más?

11.- ¿Tú has molestado alguna vez algún compañero?

12.- ¿Por qué?

13. ¿Eres feliz viniendo a la escuela?

14.- ¿Qué opinas sobre el bullying?

15.- ¿Crees que la clase de Educación Física pueda ayudar a que los alumnos convivan de mejor manera y por qué?

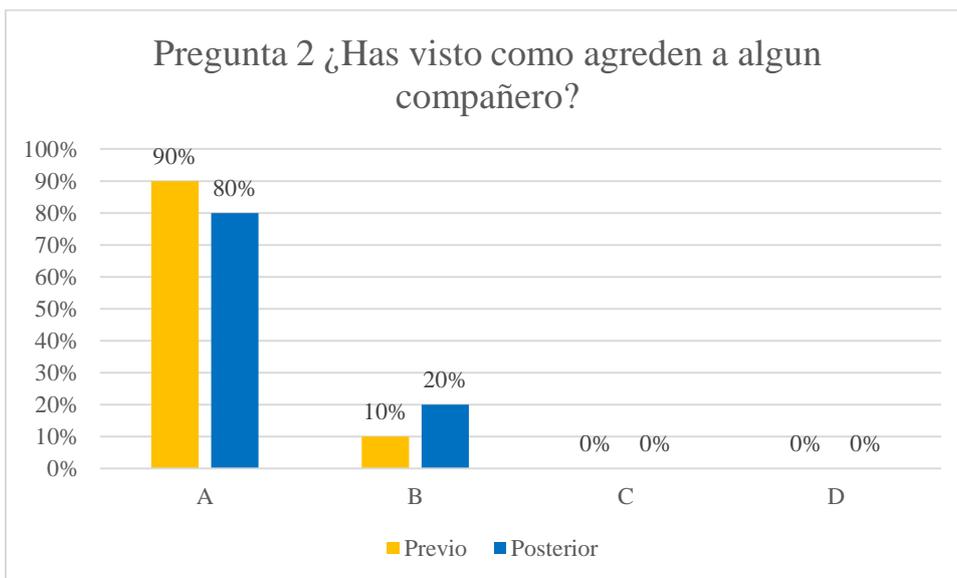
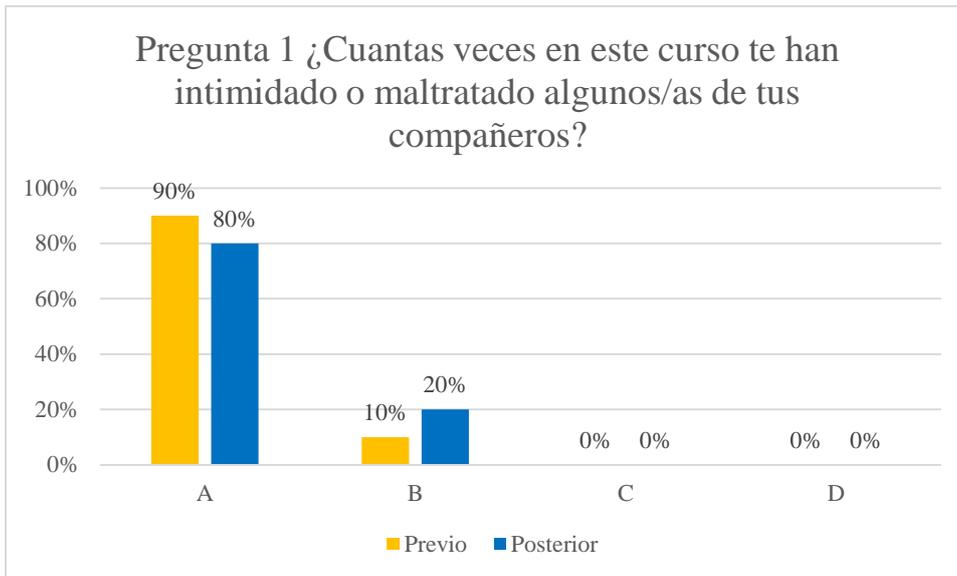
Sino que se note que es un alumno capaz de convivir en su entorno de manera adecuada y sanamente, es decir sin perder de vista el actuar con valores incluso en los juegos y que a su vez lo vaya transmitiendo a los que le rodean y claro en su actuar no sólo como un alumno sino como ciudadano.

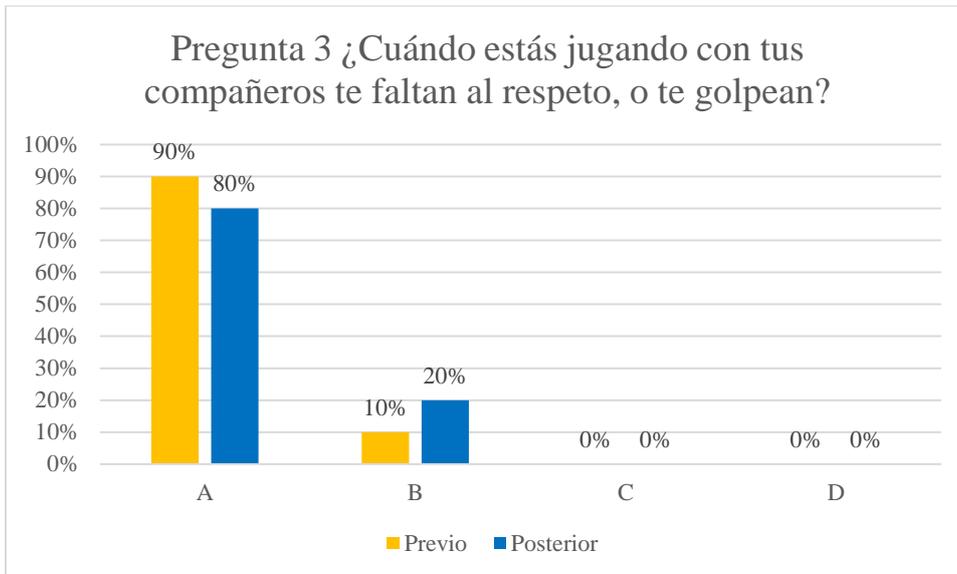
5.3 Resultados comparados

Para tener en cuenta si hubo un cambio o no ante la propuesta didáctica de los juegos cooperativos se hizo de manera concisa una tabla de comparación de resultados de cada una de las preguntas. Esto con la finalidad de ver en qué áreas hubo mejora, se mantuvo o en su defecto empeoro el nivel de bullying.

RESULTADOS PREVIOS	RESULTADOS POSTERIORES
a) Nunca b) Pocas veces c) Bastantes veces d) Casi siempre	a) Nunca b) Pocas Veces c) Bastantes veces d) Casi siempre
Pregunta 1: a) 40% b) 60%	Pregunta 1: a) 70 % b) 20% d) 10%
Pregunta 2: b) 80% c) 10% d) 10%	Pregunta 2: a) 40% b) 30% c) 30%
Pregunta 3: a) 90% b) 10%	Pregunta 3: a) 80% b) 20%
Pregunta 4: a) 70% b) 30%	Pregunta 4: a) 80% b) 20%
Pregunta 5: Si= 100% No= 0%	Pregunta 5: Si: 70% No:30%
Pregunta 6: a) 50% b) 30% c) 20%	Pregunta 6: a) 60% b) 20% c) 10%
Pregunta 7: b) 30% c) 20% d) 50%	Pregunta 7: b) 20% c) 20% d) 60%
Pregunta 8. No=50% No responde= 20% Si= 30%	Pregunta 8: No: 70% Si: 30%
Pregunta 9: Benja:5% Luis: 30% Diego: 60% Ángel: 5%	Pregunta 9: Benja: 5% Luis: 10% Diego 20% Nadie: 75%
Pregunta 10: Ami: 10% Oscar: 10% Ricardo David: 10% Martin: 10% Diego: 60%	Pregunta 10: Diego: 30% Oscar: 10% Nadie 60%

5.3.1 Presentación de los resultados comparados de los juegos cooperativos





5.4 El juego principia el aprendizaje

En el medio educativo conforme han pasado los años han surgido nuevas necesidades y áreas de oportunidad tanto para el alumno como para el docente. Y es por ello que las diversas formas de transmitir un conocimiento se han convertido en un reto, pues no sólo se trata de plantear una forma variada a las antes utilizadas sino proponer e innovar de acuerdo a las necesidades de las actuales generaciones, (Omeñaca, 2005) es así como en base al sin fin de formas de transmitir un nuevo saber, partiendo desde la perspectiva de la Educación Física uno de sus principales objetivos es no sólo enfocarse en el aspecto motriz sino brindar conocimientos variados por medio del juego.

Autores como Raúl (Omeñaca, 2005) nos plantea un punto de vista clave el aprendizaje de los alumnos por medio de los juegos cooperativos.

El juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella.

Aspectos como el desarrollo cognitivo y motriz o la adquisición de habilidades comunicativas o sociales tienen en el juego un importante campo para la exploración y el crecimiento personal. (Omeñaca, 2005)

Desde mi punto de vista este aporte que nos maneja el autor es sumamente importante para la comprensión del aprendizaje en el infante, es decir darle el peso debido a una actividad tan simple y natural como lo es jugar. Y es que si analizamos cuanto es el aporte que brinda esta acción no sólo a corto plazo sino a lo largo de toda su vida, entenderíamos mejor las etapas que experimenta todo ser humano en su infancia. Por eso el juego debe estar impregnado de situaciones actitudinales y procedimentales que contribuyan a un aporte a su persona.

5.5 El juego y el rol de participación que conlleva.

Basta con recordar aquellas actividades lúdicas que hemos tenido a lo largo de nuestra vida para darnos cuenta que el juego por sí mismo implica un grado alto de organización para los partícipes, esto a su vez genera un ambiente de designación de puestos o simplemente el designar roles de cada persona dentro del mismo juego, esto toma mayor relevancia si nos citamos en los ejemplos claros de la vida de los que tiene cada persona para que todo junto genere una estabilidad, de igual forma a los infantes les contribuye a su formación para ir conociendo y reconocer la importancia de cada una de las personas que estén a su alrededor, esto claramente va encaminado a reforzar el valor del respeto y la igualdad por mencionar algunos.

El juego se puede definir como una actividad alegre, placentera, y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje (Omeñaca, 2005)

Con respecto a esta definición quisiera hacer énfasis en cada una de las palabras clave que menciona en lo que es para dicho autor el juego como tal. Partiendo de la palabra alegre y es que ante cualquier situación que pudiera surgir si debemos tomar en cuenta que esta es una actividad alegre, de óptimo goce para los que participan y esto por supuesto que debemos tenerlo en mente en el momento de jugar pues sin duda no se tiene el mejor resultado si no lo haces con la participación correcta y aportando una buena actitud no sólo hacia tus grupos con el que lo realizas sino para sí mismo.

En la anterior definición también podemos encontrar la palabra expresión, y específicamente la expresión es un punto clave que no se debe perder en un juego dado que es una actividad que genera demasiadas emociones y sentimientos, por eso es muy común el notar una persona que procesa diferentes tipos de conductas al efectuar un juego, pero es de hacer hincapié que esta actividad por sí misma no debe de perder de vista el contribuir al reforzamiento de un carácter, es decir que incentive a la persona a expresarse con confianza y sin inseguridad del medio exterior.

Ahora bien, cuando el autor nos menciona la comunicación como uno de los resultados propios del juego, podemos sacar un sin número de conclusiones u opiniones propias. Es por ello que considero esta palabra fundamental para cualquier actividad lúdica que se quiera hacer, pues el dialogo o todo tipo de comunicación que se pueda efectuar es la base del sano convivir. Tomando en cuenta que hoy en día los lazos sociales se pierden a grandes escalas por las diferentes distracciones a las que tienen con fácil acceso los infantes.

Por eso se le debe dar tanto énfasis a este principio informativo que poseemos los seres humanos, porque propiamente este tipo de actividades encaminan a las personas a establecer canales comunicativos para lograr las respectivas metas de cada uno de los juegos.

Posteriormente nos menciona el aprendizaje como uno de los conceptos clave que debe tener la actividad lúdica, sabiendo que todas las didácticas que se realizan tienen como fin el transmitir un conocimiento por medio de variantes que faciliten o hagan más amena la práctica, pero enfocándose en que el transcurso y al final se haya podido aportar un aprendizaje. Dichos aprendizajes servirán para futuras situaciones motrices o morales que puedan presentarse.

5.6 El juego: un instrumento para la afirmación del “yo”

El autor Chateau nos menciona lo siguiente sobre el juego infantil como lo siguiente.

Es un medio para la afirmación a través de dos vías: la atracción por la vida adulta y el gusto por el orden que se pone de manifiesto a través de la aceptación de la regla arbitraria.

El deseo de autoafirmación infantil representa para Chateau la lucha por superarse, por vencer las dificultades, por realizar conquistas personales. A partir de este planteamiento se entiende que los juegos confluyan la seriedad de sus fines y la alegría que propicia su práctica (Chateau, 1958).

Como mencionamos anteriormente el juego tiene como fin el verse encaminado a futuras situaciones reales para los alumnos, y es que en la etapa de lo que es la escuela primaria los niños perciben y ejemplifican con mayor facilidad cualquier nueva habilidad o conocimiento que se le haya aportado en cualquier rama de su educación o formación, por ejemplo cuando un infante comienza con la habilidad lectora quiere ponerlo en práctica lo antes y lo mayormente posible, esto sucede por la motivación y curiosidad de entender de un modo más completo el mundo que los rodea. Así ocurre con una habilidad adquirida en la clase de Educación Física cuando ellos experimentan con un movimiento o un nuevo saber sobre su motricidad y quieren repetirlo cuanto sea posible pues es sin duda un gran avance para su visión momentánea

. Y es que no sólo influye en un logro personal sino en sentirse capaces de hacer algo que tal vez incluso ellos vean que realizan las personas adultas de su alrededor. Una situación relevante que nos menciona el autor Chateau es una clasificación de los juegos que divide en 2. Juegos reglados y juegos no reglados donde se menciona algunos de los tipos de juegos que entra en cada división y de lo que consiste específicamente, a lo cual le sumare una opinión personal de los beneficios que se tiene con llevarlo a la clase.

Juegos funcionales: Responden al movimiento de carácter segmentario espontáneamente realizado por los niños. Y considerando la naturalidad con las que se surgen estas actividades claramente se tiene un número muy elevado de beneficios el llevarlas a la practica en una clase, pues son juegos que propician movimientos que se tendrán en la actividad diaria y que de cierta forma serán necesarias a lo largo de toda la vida.

Juegos hedonísticos: El niño obtiene placer a través de la estimulación de los sentidos (Produciendo sonidos, tocando distintas texturas etc.)

Aportando mi opinión sobre lo anterior no sólo hay un placer al trabajar con los sentidos sino es un reforzamiento para algo fundamental de nuestra corporeidad

pues son capacidades del ser humano básicas para conllevar y resolver diferentes situaciones que se presenten en la cotidianidad de la vida.

Juego con lo novedoso: Representan la exploración de nuevos objetos de juego.

Viendo la innovación de ideas o propiedades de la clase como un punto a favor que tienen los docentes para impartir la clase. Una de las principales opciones es experimentar con el uso de nuevos materiales de trabajo que faciliten o incentiven al alumno a una participación activa durante todo el tiempo planeado, este factor de experimentar con nuevos materiales es idóneo ya que genera un factor de entusiasmo por conocer y aprender objetos o formas nuevas de jugar.

Juegos reglados a partir de los 2 años: La aparición de las reglas de juego dotan de una nueva dimensión a la actividad lúdica.

A continuación, se presenta la división de los juegos reglados, algunos ejemplos de los juegos que conforman esta área y de igual forma una opinión personal de sus beneficios respectivos cuando se trabaja con cada uno de ellos.

Juegos de imitación: Aparecen aproximadamente a los 2 años y se manifiestan primero en el medio social más inmediato (juegos de padres- hijos, tiendas etc.) volviendo a manifestarse hacia los 7 años con formas nuevas en las que el objeto de imitación no suele ser el ser humano (jugar a caballos, gatos, etc.).

Son promotores para reforzar el ingenio del niño pues al desarrollar el juego con situaciones de representación y que en su mayoría son imaginadas fortalece la capacidad por plantearse situaciones variadas y citarse con diferentes papeles donde adquiera conocimientos al efectuarlos.

Juegos de la regla arbitraria. A partir de los 5 años, los niños crean reglas arbitrarias que tratan de acatar en su actividad (repetir ciertos ritmos al desplazarse, andar con un pie sobre una acera, etc.)

Colaboran en la clase dado que son los principios de los juegos reglados de mayor exigencia, estos son los pioneros para que el niño conozca, asimile y respete de manera adecuada que en los juegos también existen límites o condicionantes para llevar a cabo la actividad, esto con el objetivo de que a futuro pueda comprender juegos con mayor número de reglas o un grado de dificultad más alto.

Así como principiar al alumno en la vida normal en la que se desenvolverá en los distintos ámbitos posibles pues debe de entender que las reglas existen en todos los lugares donde se encuentre, y que simplemente deberá respetarlas y entender que es para conseguir un bienestar común.

En el libro del Dr. Spencer aborda en una de sus tesis lo siguiente: Hay una existencia de energía sobrante en el organismo que, si no ha de ser empleada para la supervivencia, se utiliza en actividades carentes de finalidad inmediata, fundamentales de tipo motórico que liberan de tensiones al organismo, El juego constituye, en consecuencia, un medio para eliminar esa energía sobrante (Spencer, 1853, Principios de Psicología). (Spencer, 1853).

Partiendo de la anterior cita puedo aportar que el juego por supuesto que tiene beneficios hacia la salud tanto mental como física, ya que estamos hablando de una actividad que genera un momento de relajación, calma y plenitud. De hecho, como nos menciona el autor Spencer de ser posible todas las personas deberían darse un tiempo para realizar algún tipo de actividad lúdica o de recreación que gaste esa energía sobrante del cuerpo y conlleve a un estado íntegro del organismo.

6 Propuesta de juegos cooperativos.

Ficha 1 Cantico el baile de la ensalada

NOMBRE: Cantico “El baile de la ensalada”	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Agrupar y favorecer un ambiente de trabajo óptimo para los alumnos.	
ESENCIA DEL JUEGO: Realizar el cantico y los movimientos correspondientes en el orden correcto.		
DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: El profesor marcara el ritmo por medio de aplausos y los alumnos repetirán el siguiente cantico: Este es el baile de la ensalada que está de moda y a ti te gusta, ¡Atención!, ¡Preparar! Y enseguida el docente mencionara alguna verdura o fruta y un movimiento.		
MATERIAL: Ninguno	VARIANTE: Que los alumnos propongan los movimientos	
TIPO DE JUEGO:		

La razón por la cual se eligió esta actividad es porque entrando en la sintonía de un orden cronológico de una clase, debemos comprender y tener bien claro que los alumnos muy probablemente vienen de estar en el salón de clases donde están la mayor parte del horario escolar sentados y con poca actividad física. Por lo cual es necesario comenzar con juegos o actividades que vayan de menos a más, en cuanto a intensidad o dificultad de la actividad física se refiere, por ello se inicia con una actividad de la categoría llamada “Rompe hielo” denominada así ya que son propuestas de iniciación a la clase que pueden ser acorde a la temática que se abordara, o bien pueden ser utilizadas como un modo de introducción y acercamiento del tema para el alumnado. Uno de sus principales objetivos es crear un ambiente de confianza y participación activa para todos los miembros del grupo. Convirtiendo esto en un aprendizaje completo.

Ficha 2 Pegados

Nombre: Pegados 8 años +	OBJETIVO: Favorecer el trabajo en equipo por medio de una tarea asignada para todo el grupo.
	ESENCIA DEL JUEGO: Pasar el aro por el cuerpo sin soltarse de la mano de sus compañeros.
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Los alumnos forman una hilera con todos los integrantes del grupo y en una de las orillas comenzara el recorrido de los aros, los cuales los niños pasaran por su cuerpo sin soltarse de las manos y deberán llegar hasta el otro extremo.
MATERIAL: Aros	VARIANTE: Utilizar mayor cantidad de aros, poner un límite de tiempo.
TIPO DE JUEGO: Juego cooperativo	

En esta actividad se comienza a abordar el tema de los juegos cooperativos por medio de un juego llamado “Pegados” el cual como regla principal es que los alumnos no se suelten de la mano al llevar a cabo todo el procedimiento, esto con el objetivo de propiciar que los integrantes establezcan un dialogo de apoyo para la realización de la actividad con el aro, dado que seguramente habrá alguna persona que se le complique un poco más que a otro, el fin es que trabajen en equipo generando ideas o propuesta de como facilitar la ejecución del ejercicio. Todo lo anterior es de suma importancia para una clase por el simple hecho de no cerrar el círculo de ideas que normalmente vienen por parte del docente sino integrar y acoplar las diferentes propuestas que puedan hacer los alumnos, porque quizá esto signifique un mayor interés y goce del juego como tal y se cumplan los aprendizajes esperados.

Ficha 3 El globo

NOMBRE: El globo	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Contribuir al acoplamiento y trabajo en equipo de los alumnos.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Evitar que el globo caiga al suelo	
MATERIAL: Globos	VARIANTE: Aumentar el número de globos y delimitar sólo un toque seguido por un alumno, para que todos tengan la oportunidad de estar activos	

En esta actividad siguiendo con la temática de los juegos cooperativos con la utilización de globos como material de trabajo ahora se realiza la actividad llamada “El globo” la cual se fundamenta con el hecho de que a través de su desarrollo propicia en gran medida el compañerismo y la solidaridad hacia sus compañeros, ya que un aspecto fundamental es que se plantee como norma del juego que no se divida el grupo entero en sub grupos, sino que más bien se trabaje con un solo equipo. Pero sobre todo el que el docente haga hincapié en la nula competencia entre ellos durante toda la ejecución del juego, más bien que el docente funja un papel fundamental motivando a los alumnos con algunas variantes y situaciones de goce y apoyo grupal.

Ficha 4 Trenecito

<p>NOMBRE: Trenecito Edad: 8 años+</p> 	<p>OBJETIVO: Favorecer el trabajo en equipo dentro del grupo, así como contribuir al pensamiento estratégico.</p>
<p>MATERIAL: Conos, aros y paliacates</p>	<p>ESENCIA DEL JUEGO: Tomar la mayor cantidad de aros</p>
<p>TIPO DE JUEGO: Cooperativo</p>	<p>DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se organizarán por medio de grupos de entre 8 a 10 alumnos, y harán una hilera en la cual la persona que esté al frente tendrá tapados los ojos. El alumno que este hasta atrás deberá ser el guía del tren y por medio de toques en el hombro se irán comunicando hacia qué lado deben dirigirse sin derribar ningún cono. Los cuales simularan ser las trampas del campo minado.</p> <p>VARIANTE: - Aumentar el número de conos. -Reducir el número de aros -Cambiar el desplazamiento (brincos, gateando, etc.)</p>

TIRAR LOS CONOS: Complementando las actividades anteriores con las que se trabajó con un material en concreto, ahora se le da una variante trabajando con conos y aros, donde de igual forma al juego pasado, el profesor propondrá una tarea a resolver para todos los alumnos y el juego por sí mismo desarrollara un ambiente de camaradería y trabajo en equipo para lograr el objetivo, es de resaltar que el factor motivación para este ejercicio será el tiempo, ya que se delimitara un cierto tiempo para realizar la actividad. Y conforme vayan logrando realizar la actividad, se pueden ir restando minutos para que el tiempo sea menor y los alumnos entren en un estado de pensamiento estratégico para determinar diferentes formas de ejecución que les ayuden a realizar de manera mucho más fluida la actividad, sin embargo debemos tener presente que cualquier motivación o variante que se pretenda hacer no debe desviar del concepto principal el cual es la cooperación y la nula competencia ya que es por sobre todo lo primordial en este tipo de propuestas de juegos cooperativos.

Ficha 5 La ruleta

NOMBRE: La ruleta	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego Cooperativo
	OBJETIVO: Desarrollar y fomentar el trabajo en equipo.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Girar acorde a sus compañeros y evitar que toquen al alumno asignado.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se formarán sub grupos de 5 alumnos, uno de ellos será el responsable de tocar la espalda de uno de los alumnos restantes, estos a su vez evitaran que sea tocado por medio de giros sobre un espacio de 3x3 m aproximadamente.	
MATERIAL: Ninguno	VARIANTE: Poner un límite de tiempo.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Un divertido juego y de bastante coordinación grupal es la ruleta. En la cual deberán desplazarse solo dando vueltas y evitando que los compañeros sean tocados por un alumno asignado, Esto generara un pensamiento estratégico automático ya que el alumno se encontrara con un reto que lo hará actuar y pensar en un lapso de tiempo corto y coordinándose con sus compañeros

Ficha 6 De pesca

NOMBRE: De pesca	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego Cooperativo
	OBJETIVO: Reafirmar el trabajo en equipo y la comunicación dentro de los alumnos.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Sacar los peces (conos) del círculo por medio de arrojar la pelota para golpear a los conos.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se formaran en un gran círculo simulando que están a la orilla de un lago, dentro del círculo habrá conos que representaran que son peces, entonces cada alumno tendrá una pelota y la arrojara a los conos tratando de sacarlos del círculo y así poder atrapar a los peces	
MATERIAL: Conos y Aros	VARIANTE: Aumentar la distancia para los lanzamientos	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Crear un ambiente imaginario donde el alumno se sienta parte del progreso o la realización del juego es algo que esta actividad tiene presente, ya que su desarrollo hace hincapié a la importancia de todas las partes. Ósea de todos los alumnos y su esencia dentro del juego, pues el alumno comprende que necesita de sus compañeros para poder realizar de manera correcta y fluida esta actividad y que lejos de crear un ambiente de competencia se deje bien en claro que nadie es perdedor o ganador, sino que todos son un mismo equipo y que deben estar unidos y deben ser solidarios con sus compañeros.

Ficha 7 Pasar y tocar

NOMBRE: Pasar y tocar	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego Cooperativo
	OBJETIVO: Contribuir a la estrategia grupal e inclusión de los integrantes.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Tocar con el balón al alumno que este corriendo.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: El grupo se esparcirá por todo el patio o cancha, y un alumno estará corriendo por todo el campo asignado, el grupo deberá tocar al alumno con una pelota que tendrán que estar pasándose entre sí, una vez teniendo la pelota el alumno no podrá correr con ella, sino solo pasarla a un alumno que este mejor situado para tocar al alumno que corre, como una de las normas principales es que no pueden lanzarle la pelota al que corre sino solo tocarlo.	
MATERIAL: Pelotas	VARIANTE: Aumentar el número de alumnos que corren o aumentar el número de pelotas.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 8 Construyendo el puente

NOMBRE: Construyendo el puente	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego Cooperativo
	OBJETIVO: Fomentar la importancia de cada persona en una tarea asignada a un grupo	
	ESENCIA DEL JUEGO: Construir por medio de los aros el puente para llegar al otro extremo de la cancha	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se harán 2 grandes equipos de 10 alumnos cada uno. Cada niño tendrá un aro con el cual construirán un puente para poder llegar al otro extremo. Esto lo conseguirán cuando el alumno que esta hasta atrás corra hacia el frente tire su aro al piso y se coloque en medio de él. Y así sucesivamente hasta que la hilera comience a avanzar hasta que llegue al otro extremo.	
MATERIAL: Aros	VARIANTE: - Cambiar el desplazamiento, por ejemplo, en lugar de correr hacia el frente ahora se darán saltos.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 9 Tronquitos

NOMBRE: Tronquitos	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Desarrollar y aumentar el pensamiento estratégico en conjunto de su compañero.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Llegar al otro extremo de la cancha por medio de giros en el piso tomado de la mano con un compañero	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: En un extremo de la cancha se colocarán por parejas y deberán llegar al otro extremo por medio de giros o rodadas, simulando que son unos tronquitos, para esto deberán estar tomados de las manos y girarán uniformemente con su compañero para lograr desplazarse con éxito.	
MATERIAL: Ninguno	VARIANTE: - Cambiar el punto de meta para que hagan giros hacia distintas direcciones	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 10 Patitos al agua

NOMBRE: Patitos al agua	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Aumentar el pensamiento estratégico y la comunicación verbal para realizar la tarea asignada.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Que la pelota pase por en medio del aro.	
MATERIAL: Aros y Pelotas	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se dividirá al grupo por parejas. Cada pareja tendrá un aro y se desplazaran por medio de saltos pequeños por toda la cancha gritando “Cuack” y cuando el profesor mencione “Patitos al agua” lanzara una pelota hacia arriba lo más alto posible, es entonces cuando cada pareja tratara de que la pelota al caer pase por en medio de su aro. VARIANTE: -Aumentar el número de pelotas. -Aumentar el número de alumnos por aro.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 11 La cuerda floja

NOMBRE: La cuerda floja	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego Cooperativo
	OBJETIVO: Incentivar un pensamiento estratégico para lograr un objetivo grupal.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Legar de un extremo a otro de la cancha sin que la cuerda caiga al suelo.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se formarán sub grupos de entre 8 a 10 alumnos y en fila mantendrán una cuerda por encima de uno de los pies de cada integrante, de tal forma que por medio de saltos deberán llegar al otro extremo de la cancha sin que caiga la cuerda.	
MATERIAL: Cuerdas o lazos cortos	VARIANTE: Cambiar de parte del cuerpo en donde se colocara la cuerda.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 12 Cuerpos de fichas

NOMBRE: Cuerpos de fichas	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Estimular el esquema corporal de los alumnos por medio una actividad de trabajo en equipo.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Formar el contorno del cuerpo humano o distintas figuras por medio de fichas.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se formaran sub grupos de 5 integrantes aproximadamente y se dispersaran por todo el patio y deberán formar el contorno del cuerpo de uno de los integrantes o bien alguna figura, pero siempre participando todos los miembros del equipo y no excluyendo a nadie.	
MATERIAL: Fichas.	VARIANTE: Asignar solo ciertos colores a utilizar para la figura.	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo.1		

Ficha 13 Palillos chinos

NOMBRE: Palillos chinos	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Estimular actitudes sociales (trabajo en equipo) y motricidad fina	
	ESENCIA DEL JUEGO: Transportar de un extremo a otro del patio un globo o una pelota sin que caiga al suelo.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Se formaran por parejas y cada uno sostendrá 2 bastones de los extremos y ju to a su compañero deberán desplazarse de un extremo a otro sin que la pelota caiga al piso.	
MATERIAL: Bastones y pelotas	VARIANTE: Aumentar el número de integrantes por equipo	
TIPO DE JUEGO: Cooperativo		

Ficha 14 Gemelos

NOMBRE: Gemelos	EDAD: 8 años +	CLAVE: Juego cooperativo
	OBJETIVO: Incentivar en el alumno la importancia del trabajo de equipo.	
	ESENCIA DEL JUEGO: Llegar a la meta amarrados de su compañero y sin despegarse de él.	
	DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Por parejas se colocarán en un extremo del patio o de la cancha y atarán un pie con su compañero, de tal forma que queden uno de lado del otro. A la indicación del maestro deberán trasladarse caminando a la par de su compañero para llegar al otro extremo de la cancha. (Importante la comunicación con sus parejas para ponerse de acuerdo que pie se moverá para evitar caer)	
MATERIAL: Hilo o lazo	VARIANTE: Caminar de lado	
TIPO DE JUEGO: Juego cooperativo		

Ficha 15 Tamborcitos

<p>NOMBRE: Tamborcitos</p>	<p>EDAD: 8 años +</p>	<p>CLAVE: Juego cooperativo</p>
	<p>OBJETIVO: Implementar actividades donde para lograr el objetivo sea necesario todas las partes involucradas para que se les de la importancia debida.</p>	
	<p>ESENCIA DEL JUEGO: Terminar el circuito lo antes posible, trasladándose de la manera que se les indica.</p>	
	<p>DESARROLLO/DESCRIPCIÓN: Será un circuito de tres etapas, todos constaran de trasladarse junto a su compañero de manera correcta. La primera será tener una pelota de tamaño normal en el estómago de cada alumno, es decir que la lleven estomago con estómago y la trasladen a un extremo, en la segunda etapa con una pelota chica la llevaran cabeza con cabeza y llegaran nuevamente al otro extremo del patio, y por último en la tercera etapa llevaran otra pelota chica, pero pie con pie. Y dando brinquitos</p>	
<p>MATERIAL: Pelota tamaño normal y pelota chica</p>	<p>VARIANTE: Aumentar el número de pelotas</p>	
<p>TIPO DE JUEGO: Cooperativo</p>		

Conclusiones

Es así como después de abordar esta temática desde varias perspectivas y puntos de vista de importantes autores de la materia, hemos llegado a la conclusión de que efectivamente no podemos hacer a un lado esta problemática pues de manera directa afecta a todo tipo de personas pero sobre todo en el caso que se abordó podemos notar las complicaciones que un alumno de primaria de entre 6 y 12 años de edad está teniendo a diario y que de no hacer nada los efectos o repercusiones que se pueden tener son muy graves ya que no sólo estamos hablando de un acoso verbal sino físico y es entonces donde comienzan a ocasionar severos trastornos dentro de los infantes que van desde daños psicológicos como la posible deserción escolar por la incomodidad causa por los agresores hacía la victima hasta alguna secuela irreparable por no ser tratada a tiempo o simplemente por el desconocimiento de su existencia o de cómo reaccionar o tratar con este tipo de conflictos sociales.

Y si bien no se puede asegurar que hay un método en concreto para erradicar o disminuir el bullying, es trabajo de todos el tratar de buscar las herramientas o de adquirir los conocimientos necesarios para aportar en base a las posibilidades de cada persona, partiendo desde un área propia yo decidí tratar este conflicto por medio de los juegos cooperativos ya que son reconocidos como un juego mediador y de integración clave para el sano convivir, de hecho al investigar a mayor profundidad este tema, se puede notar como no es una estrategia didáctica nueva como tal sino que más bien por su objetivo de poca o nula competencia ha sido descartado poco a poco hasta no ser tan utilizado o ser tratado muy por encima, ya que el alumno de hoy en día tiene sus intereses puestos en estar en un constante ambiente de competencia, de saber quién es el mejor o simplemente de ganar y de

nunca querer perder. Todo eso llegando a tal grado que generan una idea tan firme sobre la competencia que al sentirse derrotados en una simple actividad generan un conflicto interno por sentirse “perdedores” y es que precisamente el juego cooperativo te conlleva otro tipo de intereses o aprendizajes para el alumno, Este tipo de actividades desarrollan un alumno más humanista e integral. Que tenga presentes los valores que se deben tener hacia sus compañeros y personas que lo rodeen. Por ello la importancia de aplicar este tipo de estrategias didácticas en situaciones de bullying ya que quizá no de manera general, pero si incide en algunos alumnos se podrá ir dando ese cambio que tanto le urge a la educación básica. Así pues, en el caso que se presenta en esta tesis se decidió implementar este tipo de actividades a un grupo con el cual nunca antes se había trabajado y que sobre todo no se sabía de manera concreta cuales pudieran ser las reacciones del alumnado y que sin embargo el dar ese paso de experimentar y sacar conclusiones es un proceso positivo que puede realizar el docente para ir mejorando las diferentes áreas de oportunidad que tiene el grupo.

Particularmente al implementar esta estrategia en el grupo de 4^a que era sin duda el de mayor indisciplina y tras aproximadamente un mes y medio de trabajo con el grupo se pudieron sacar las siguientes conclusiones.

Al primer contacto con el grupo se les realizó un cuestionario para detectar el nivel bullying que ya tenían, dado como resultado que de un 100% del alumnado el 80% llevaba a la práctica algún tipo de acoso en sus diferentes presentaciones y grados de gravedad. Sabiendo en ese momento que se tenía un problema grave de violencia escolar y sería un reto grande el poder solucionarlo por completo o quizá analizar si se podían reducir sus niveles lo más que se pudiera.

Otra conclusión sumamente importante fue el descubrimiento y reconocimiento de los alumnos que estaban sufriendo la violencia escolar y por el lado contrario quienes estaban agrediendo a sus compañeros. Esto se logró en base a las preguntas del cuestionario que se enfocaban en la mención de dichos alumnos.

Posteriormente al entrar en trabajo de campo y después de hacer una planificación de las actividades con las que se trabajaría en cada una de las clases se comenzó a trabajar con el grupo de manera directa, pero entrando en materia con una clase muestra donde se trabajaron juegos de enfoque competitivo para poder analizar las actitudes tomadas por el grupo y llevarlos a ese estado de ánimo quizá muy natural y ver como se comportaban realmente en situaciones de mayor libertad.

Partiendo de ello se logró identificar a los alumnos que tuvieron un índice de indisciplina muy alto a tal grado de tener que intervenir de manera directa para el control de grupo. Finalizando esa clase se hizo un análisis de coincidencia de los alumnos que en el cuestionario antes aplicado mencionaban que eran los agresores y si efectivamente al estar en trabajo de campo eran las mismas personas que actuaban de manera agresiva hacia sus compañeros.

Ahora viene el punto de la investigación que más causo impacto en mi parecer ya que en una de las preguntas nos mencionaba que escribieran el nombre del alumno que más molestaba a sus compañeros, es decir quién era el mayor agresor del salón.

Dando como resultado el nombre de Diego en un porcentaje del 60% por lo que era sin duda el mayor implicado en las respuestas. Y esto era muy importante ya que

así se podía trabajar de manera un poco más personal con este alumno para tratar de hacerlo mejorar y ver si realmente al tratar con el mayor agresor se podía reducir el nivel de bullying de manera considerable, pero en otra pregunta donde la respuesta cambio por completo el rumbo de la posible solución ya que nos mencionaba lo siguiente ¿a qué compañero de tu grupo molestan más? Dando como resultado el nombre de Diego con un 60 %, por lo cual hay una controversia muy grande al poder analizar y darse cuenta que la persona que más molesta a los alumnos del salón es la misma a la que más molestan.

Es decir, el mayor agresor también es la mayor víctima y esto es de resaltar ya que lejos de pensar que el agresor los tiene intimidados o genera un respeto a base de violencia, sufre al mismo tiempo un acoso diario que quizá muy probablemente sea provocado por una venganza de sus compañeros o por tener algún posible problema por el cual lo molestan. Posteriormente al detectar esto se dio un acercamiento con el alumno involucrado para tener una plática personal y poder detectar el posible problema que estaba teniendo este alumno y pensando que tal vez al estar en contacto con él pudiese darse una solución al problema.

Al estar en charla con el alumno hubo una noticia completamente fría y dura, ya que sin duda alguna el problema estaba detectado y era una situación de problemas familiares ya que su padre fue detenido y encarcelado en presencia del niño. Por lo cual presenta ciertas complicaciones en su actitud al ver cualquier tema o situación que tenga que ver con los padres. El infante nos mencionó que sentía mucho odio hacia sus compañeros por el simple hecho de saber que sus padres estaban con ellos y él no podía tenerlo a su lado. Y que su manera de sacar el coraje era golpeándolos o insultándoles pues eso según él lo hacía sentir mejor. Ante esta noticia tan complicada se decidió optar por el apoyo de su madre y del docente de

aula para crear una alianza en la cual se iba a trabajar con actividades específicas para el niño y así tener conocimiento de cómo se desarrollaba no sólo en la clase de Educación Física sino en el aula y en la casa. Para saber si tenía un progreso y evolución equilibrado en todos sus ámbitos de vida.

Desde mi área opte por adéstralo más en las actividades con la asignación de responsabilidades dentro de las actividades, es decir crear la posibilidad de involucrarlo como líder o guía de un sub grupo al momento de la asignación de una tarea o que simplemente sintiera ese compromiso hacia sus compañeros y hacia el mismo para lograr el objetivo de clase y a su vez impactando directamente en su desarrollo humanitario.

Futuras líneas de investigación

Sabiendo claramente que en toda indagación y tratado de algún tema hay una gran variedad de líneas de investigación que pudiesen quedar no cubiertas en su totalidad o quizá que no se tocó tan de fondo su contenido, podemos mencionar que en el presente trabajo el objetivo fue alcanzado y logrado por medio de las estrategias didácticas planteadas desde un inicio pero que sin embargo no se descarta la posibilidad de dejar posibles indagatorias en ciertos ámbitos, por ejemplo el tener un plan emergente en caso de que los juegos cooperativos no disminuyeran los niveles de violencia escolar. O quizá el haber plasmado una mayor cantidad de actividades para que el lector no solo considerara las que aquí se presentan sino que tenga más recursos didácticos para llevar a cabo la clase, también se debe mencionar que esta investigación no es una investigación global de la educación primaria sino específica de un grupo con sus particularidades y características personales y grupales, por ende no se pretende cerrar las puertas a nuevas modalidades o propuestas para mejorar con este problema social, es decir que claramente se menciona la resolución positiva que se obtuvo en esta investigación en al menos este grupo con el que se trabajó y que queda libre la coyuntura para que cada docente tome sus decisiones y vaya generando sus propios recursos que se adecuen al grupo con el que se esté trabajando.

Pudiese ser incluso que esta propuesta no llegue a funcionar en otras instituciones o grupos debido a la diversidad de condiciones en las que se desarrolle el grupo, ya sea hablando físicamente, psicológicamente o académicamente pues como se mencionó anteriormente cuando se trabaja con un número grande de personas es muy difícil que todo resulte similar para donde se aplique y ante ello se sugiere al lector que en caso de querer trabajar los juegos cooperativos como medio de solución ante el bullying se debiera hacer un test de introducción para adentrarse más en las características de los individuos con los que se pretende aplicar, esto con el fin de no perjudicar o quizá saber desde un inicio si existen problemas de mayor peso dentro del grupo, así el docente puede adecuar o replantear las medidas o las estrategias a utilizar y que con todo esto se consiga lograr el objetivo.

Anexos

1Patio Escolar



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 2 Dirección de la escuela y salón de 4 A 1



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 3 Desayunador escolar



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 4 Interior del salón de 4 A



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 5 Área verde



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 6 Salones escolares



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 7 Cancha deportiva de futbol



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 8 Biblioteca escolar



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 9 área verde y estacionamiento



Fuente: Tomada en sitio Escuela Primaria Álvaro Obregón Municipio de Zitácuaro Michoacán “

Fotografía 2 Panorámica completa del patio cívico y cancha deportiva



Bibliografía

Carrillo, M. d. (2015). Violencia escolar: Un problema complejo. *Ra Ximhai*, 18.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.

fronteras, I. b. (8 de Junio de 2018). *Bullying sin fronteras*. Obtenido de Bullying sin fronteras: <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2017/03/bullying-mexico-estadisticas-2017.html>

Fronteras, I. B. (14 de Marzo de 2018-1019). *Bullying.Mexico.Estadistica*.

Obtenido de <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2017/03/bullying-mexico-estadisticas-2017.html?m=1>

Grineski, S. (1989). *Actividades y juegos cooperativos para la educacion fisica*.

Estados Unidos.

loos, S. (1989). *El juego en entronos virtuales de aprendizaje* . Alemania: Gruppo

Abele.

Omeñaca, R. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona:

Paidotrivo.

OMS, O. M. (1996). *Tipos de violencia*. Suiza: Ginebra.

Orlick, T. (1990). *Libres para Cooperar, Libres para Jugar* . Barcelona : Paidotribo .

Ortiz, J. M. (Agosto de 2003). *La educación en valores y su práctica en el aula* .

Spencer. (1853). *Principios de Psicología* .

Zaragoza. (12 de Enero de 2016). *Revista Movimiento*. Obtenido de Revista

Movimiento: [file:///C:/Users/HP-14/Downloads/273-613-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP-14/Downloads/273-613-1-PB%20(1).pdf)