

SISTEMA UNIVERSITARIO ANA G. MÉNDEZ
UNIVERSIDAD METROPOLITANA
RECINTO DE CUPEY
ESCUELA GRADUADA DE EDUCACIÓN

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA
COMBATIR LOS ACONTECIMIENTOS SOBRE ACOSO ESCOLAR EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL ELEMENTAL

Trabajo de investigación sometido como requisito para el grado de maestría en
Educación con especialidad en Enseñanza de la Educación Física del Nivel Elemental

Jadec Soler Felicié Mayo
2011

TABLA DE CONTENIDO

	PÁGINAS
LISTA DE TABLAS	vi
LISTA DE APÉNDICE	vii
SUMARIO	viii
CAPÍTULO – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
Introducción	1
Antecedentes	1
Planteamiento del problema	3
Justificación del estudio	5
Propósito de la investigación	5
Importancia del estudio	6
Preguntas investigativas	6
Definición de términos	6
Limitación	8
Delimitación	8
CAPÍTULO II – REVISIÓN DE LA LITERATURA	9
Introducción	9
Marco conceptual	9
Marco teórico	15
Marco empírico	18
Resumen de la revisión de literatura	22
CAPÍTULO III – METODOLOGÍA DEL ESTUDIO	23
Introducción	23
Preguntas investigativas	23

Motivos de la investigación	23
Diseño de la investigación	23
Recopilación de datos	24
Instrumento	24
Población	25
Muestras	25
Procedimiento de la investigación	25
CAPÍTULO IV – HALLAZGOS	27
Introducción	27
Resultados	27
Resumen de los hallazgos	37
Discusión	37
CAPÍTULO V – Conclusión	39
Introducción	39
Conclusiones	39
Recomendaciones	40
Implicaciones educacionales	41
GUÍA DE JUEGOS COOPERATIVOS	43
Introducción	43
Voy volando	45
Guíame bien	46
El sol	47
Aros para todos	48
La estrella	49
Cambio de sillas	50

Pluma voladora	51
La vuelta al mundo	52
Figuras geométricas	53
Fotografía	54
El reloj humano	55
Canto de sirena	56
Hagamos juntos números, formar y letras	57
Serpiente gigante	58
Troncos rodantes	59
Cierre	60
REFERENCIAS	61

LISTA DE TABLAS

TABLAS	PÁGINAS
1. Distribución de los estudios por región geográfica	28
2. Distribución de los estudios por año	30
3. Cantidad de participantes por región	31
4. Cantidad de participantes por edad	32
5. Enfoque de los estudios	34
6. Conclusión de los estudios	35

LISTA DE APÉNDICES

APÉNDICES	PÁGINAS
(A) Instrumento de validación	70
(B) Instrumento desglosado	72

SUMARIO

Este trabajo investigativo es realizado por el investigador con el motivo de despertar el interés de los educadores sobre la problemática llamada acoso escolar. Un problema que siempre a existido, pero son muy pocos los profesionales o personas que demuestran algún interés hacia este conflicto. Además, informar a los lectores sobre los procedimientos correctos para enfrentar este dilema. También se presenta el juego cooperativo como un instrumento útil para minimizar los sucesos de acoso escolar en los diferentes planteles del país. El investigador expone las áreas que tendrán el mayor impacto, tanto en el agresor como el agredido. Al mismo tiempo, indica las teorías utilizadas para sustentar la investigación documental. En adición, ofrece una guía de juegos cooperativos que podrá ser utilizada por los educadores de educación física para combatir los acontecimientos de acoso escolar en sus escuelas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Introducción

En este capítulo se presenta el problema del acoso escolar a través de diferentes fuentes. En adición, se expone el concepto juego y educación para la paz. Esta sección se divide en nueve partes que se identifican como: antecedentes, planteamiento del problema, justificación del estudio, propósito de la investigación, importancia del estudio, preguntas investigativas, definición de términos, limitación y delimitación.

Antecedentes

Según podemos ver en los medios noticiosos y periódicos de la isla de Puerto Rico, la devoción hacia las demás personas ha mermado. Lamentablemente, esto ha provocado un aumento en los casos relacionados al acoso escolar. En el 2008, se reportaron 2,183 casos incurridos en diferentes escuelas o centros educativos del país (Bauzá, 2010). Se está presenciando una sociedad violenta, falta de valores y con poca tolerancia al enfrentar los problemas personales. Unos ciudadanos que utilizan las vías de la violencia para comunicar sus desacuerdos hacia otras personas. El diálogo ha desaparecido durante los años y ha surgido la conversación a través de las agresiones físicas, insultos, armas blancas y armas de fuego. La falta de aprecio y consideración hacia otras personas ha irrumpido en los diferentes planteles del país. Al mismo tiempo, el acoso escolar se ha intensificado durante los últimos años en las escuelas del país. Un gran ejemplo sobre el aumento de casos relacionados al “bullying”, es la noticia de un estudiante de nueve años de la escuela elemental Paul G. Miller. En el cual unos compañeros del plantel lo agredieron; causándole daños emocionales, trauma en la cabeza y en las extremidades (Hernández, 2010).

Cuando una sociedad considera que este evento es normal y sin importancia; nutre al aumento y fortalecimiento de la violencia en cada plantel escolar (Suckling & Temple, 2006). Las escuelas han dejado de ser un centro educativo y se han transformado en un núcleo para la intimidación. Cada escuela del mundo es considerada el segundo hogar de los estudiantes, un lugar en el cual los alumnos adquieren las principales herramientas para transformarse en los futuros ciudadanos del mañana. Es el sitio por el cual los sujetos empiezan a desarrollar sus destrezas sociales fuera del nido familiar (García Martos, 2008). En el momento que el estudiante pisa por primera vez el plantel escolar, se comienza a perfeccionar a ese nuevo integrante de la sociedad. La escuela es la vía por el cual los estudiantes renuevan su autoestima e identifican sus semblantes positivos y laboran con los aspectos negativos. Un sistema educativo que debe ser utilizado para guiar a los estudiantes a razonar en medio de la cólera y lidiar con las opiniones opuestas de otros compañeros. Es el lugar predilecto para enfrentar las consecuencias ocasionadas por prácticas erróneas y recibir las orientaciones adecuadas sobre los pasos a seguir para enfrentar la situación (Arroyo Escobar, 2008).

Una de las materias que puede ser utilizada como herramienta educativa para combatir el acoso escolar, es la disciplina de educación física. La materia de educación física unifica las áreas cognitivas, afectivas y sicomotoras de todos los alumnos en una sola sección. Esas destrezas aprendidas en el salón de clase, son fundamentales en el desarrollo de los estudiantes y la humanidad (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, s.f.). El juego es otro instrumento en el cual los alumnos obtienen diferentes experiencias a través de las percepciones, observaciones y reacciones. También auxilia al individuo a encontrar sus éxitos, pero a la misma vez a reconocer sus limitaciones. Además, se refuerza la valoración de los reglamentos y la

importancia que conlleva el cumplir con las reglas implementadas por el educador y la institución (Wichmann, 2007). A la misma vez, origina una satisfacción en el sujeto a través de las diferentes dinámicas que ayudan a liberar y expresar sus emociones (Gómez Cimiano, 2003). Otro elemento que puede ser utilizado para disminuir los casos de acoso escolar, es por medio de la educación física para la paz. El término de educación física para la paz se detalla como el transcurso incesante de concientizar a las personas y a la comunidad escolar hacia un progreso de hermandad; unidos a otros sujetos para mejorar el contorno social y personal (Velázquez Callado, 2004).

A través de la unificación de la educación física y el término de educación física para la paz; recurriendo al juego cooperativo como instrumento de impacto, se puede minimizar los eventos de acoso escolar. Un estudiante que recurre a la comunicación y al razonamiento, instaura una conducta de pasividad y una tolerancia hacia los demás compañeros. Además, refuerza sus propias ideas y aumenta la cordialidad de respetar los pensamientos de otros alumnos (Arroyo Escobar, 2008). Este problema no desaparecerá para siempre, pero se puede laborar para disminuir o minimizar los acontecimientos de “bullying”. La comunidad escolar tiene que laborar en conjunto con los elementos externos de los alumnos como: la cultura, la localidad de la escuela y el núcleo familiar. Al mismo tiempo, no se puede olvidar los componentes internos como: el nivel de socialización, género y edad. Esas características son elementos que edifican el área social y la personalidad de cada alumno (González Román, 2008).

Planteamiento del problema

Los sucesos de acoso escolar son una muestra de acontecimientos violentos, en el cual los estudiantes demuestran sus disgustos a través de la agresión hacia un compañero (Olweus, 1998). Estos ataques de parte del agresor pueden lacerar las

áreas mentales, sicomotora, cognitiva, afectiva y sociales del perjudicado. A ese deterioro se le añade el abandono de sus compañeros en el momento del acoso. Al sentirse impotente de sobresalir del escenario, el alumno acude a un comportamiento violento como instrumento de protección. El temor de los compañeros a ser víctimas del acosador, provoca que no se involucren o denuncien los acontecimientos ocurridos hacia su colega (Valenzuela Huertas, 2008).

Según datos recopilados por la Policía de Puerto Rico (2011), atajados a la interacción de menores por cometer faltas de tipo A (*agresión agravada, agresión simple, intimidación y amenazas*) son impresionante. En el año 2009 se reportaron 735 eventos atribuidos a agresión agravada. El mismo años se notificaron 3,391 incidentes conectados a agresión simple. Mientras los casos relacionados a la intimidación y la amenaza, se denunciaron a la policía 549 casos. Al sumar todos los casos reportados en ese año, se obtiene un total general de 4,675 informes acoplados a agresiones de tipo A (*agresión agravada, agresión simple, intimidación y amenazas*). Aunque esas estadísticas no especifican que estos casos son acontecimientos ocurridos directamente en el plantel escolar, pero son sucesos cometidos por sujetos de menor edad. En España, uno de cada cuatro estudiantes que se encuentra en escuela elemental hasta los primeros años de universidad; han enfrentado situaciones relacionadas al acoso escolar (Valenzuela Huertas, 2008).

Los alumnos entre las edades de siete a ocho años, enfrentan cuatro veces más conflicto de acoso escolar que los estudiantes universitarios en su primer año. Esto quiere decir, que los casos de acoso escolar se presentan mayormente en el nivel elemental. Aunque no desaparece en los niveles universitario, son mínimos al compararlos con el nivel elemental (Valenzuela Huertas, 2008). Las estadísticas informan que los casos relacionados con el género femenino están al mismo nivel del

género masculino. Estos reportes notifican que el grupo masculino lleva la delantera con un 24.4%, mientras que el grupo femenino refleja un 21.6% (Valenzuela Huertas, 2008).

Justificación del estudio

La incapacidad de los alumnos a convivir y entender las diferencias existentes entre sus compañeros son algunos de los elementos que justifican el estudio. Los medios agresivos de comunicación entre los alumnos son motivos razonables que fundamentan la tesis. También las altas cifras de menores intervenidos por cometer faltas de tipo A (*agresión agravada, agresión simple, intimidación y amenazas*) en Puerto Rico. Aunque el acoso escolar no es un tema que ha surgido recientemente, es muy poco el trabajo que se está realizando para combatir este conflicto. El interés sobre este tema se ha incrementado lentamente; por reportes de estudiantes cometiendo suicidio por ser víctimas de un acosador o tiroteos como el ocurrido en la Columbine High School de Colorado (Ericson, 2001). A esto se le puede añadir la escasez de estudios de acoso escolar, pero con un enfoque en la disciplina de educación física. De la misma manera, la falta de programas, talleres y guías de juegos que orienten a los educadores, en especial a los maestros de educación física a como trabajar con este problema.

Propósito de la investigación

Unos de los propósitos principales del investigador, es auscultar en la literatura los beneficios del juego cooperativo en la materia de educación física. Además, identificar como el juego cooperativo podría ayudar a minimizar los sucesos relacionados al acoso escolar. También descubrir como el área social y el área personal del estudiante, serían impactadas al recurrir a los juegos cooperativos. A la misma vez, informar sobre los procedimientos a seguir para enfrentar los conflictos

relacionados al acoso escolar y los beneficios de utilizar las dinámicas cooperativas en el salón de clase.

Importancia del estudio

Este estudio documental realizado por el investigador, aporta significativamente en la investigación sobre el acoso escolar y los beneficios del juego cooperativo en la clase de educación física. En adición, colabora en la elaboración de una guía de juegos cooperativos para aminorar los sucesos de acoso escolar. Se espera que esta guía de juegos cooperativos, sea una herramienta útil para los maestros de educación física y concientizar a las personas sobre el problema existente en las escuelas del país.

Preguntas investigativas

Las siguientes preguntas conducen esta investigación:

1. ¿Cómo los juegos cooperativos ayudarán a mejorar las actitudes del agresor?
2. ¿Cómo el juego cooperativo beneficiará a la víctima de acoso escolar?

Definición de términos

Los siguientes vocablos son importantes para entender la investigación:

1. Acoso escolar: Es el término utilizado para referirse al escenario en el cual uno o más estudiantes intimidan a sus compañeros; recurriendo a la humillación, chantaje, advertencia y agresión física (Calvo Sedano, 2008).

2. Agresión: Acción que consiste en atacar a una persona con violencia, golpeándola o causándole un daño físico o moral (Oficina para Víctimas del Crimen, 2002).

3. Agresión Agravada: Es un ataque hacia una persona, en el cual se provoca una lesión corporal severa o grave. Además, el ataque puede estar acompañado por

algún objeto que puede causarle la muerte o un daño físico a la víctima (Diccionario Jurídico, 2008).

4. Agresión Simple: Es la intención de lastimar a una persona en menor gravedad sin recurrir al uso de un objeto (Oficina para Víctimas del Crimen, 2002)

5. Amenaza: Dar a entender que se quiere hacer algún mal a alguien (Reader's Digest: Diccionario Enriquezca su Vocabulario, 2002).

6. Área afectiva: Es el área conectada a los valores y las emociones de estimación, que se establece con otros sujetos en el juego (Pérez Atehortúa, 1999).

7. Área cognitiva: Es el área utilizada por el sujeto para solucionar conflictos a través del descubrimiento, observación y la percepción (Pérez Atehortúa, 1999).

8. Área sicomotora: Área en el cual el juego se resalta en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético (Pérez Atehortúa, 1999).

9. Bullying: Es el vocablo utilizado en el idioma inglés para referirse al acoso escolar (Calvo Sedano, 2008).

10. Educación Física: "Es el nombre de la asignatura en el contexto educativo cuya disciplina estudia el fenómeno del movimiento humano en sus múltiples expresiones" (Departamento de Educación de Puerto Rico, 2003, p.11).

11. Educación Física para la paz: el transcurso incesante de concientizar a las personas y a la comunidad escolar hacia un progreso de hermandad; unidos a otros sujetos para mejorar el contorno social y personal (Velázquez Callado, 2004).

12. Intimidación: Causar o infundir miedo (Reader's Digest: Diccionario Enriquezca su Vocabulario, 2002).

13. Juego: "Acción o ejercicio recreativo sometido a reglas en cual se gana o se pierde" (Pérez Atehortúa, 1999, p.19).

14. Juego de competencia: Actividad por el cual los participantes desafían a otros compañeros para determinar un ganador (Bay Hinitz, Peterson, & Quilitch, 1994).

15. Juego de cooperación: Una actividad o dinámica en el cual se trabaja en equipo para superar algún reto implementado por el educador y conseguir el éxito en conjunto; sin recurrir al del fracaso de otro compañero (Velázquez Callado, 2002a).

Limitación

La investigación se limita a estudios de juegos cooperativos elaborados en América del Sur, Europa, Australia y América del Norte; ya que el investigador no encontró artículos o estudios realizados en Puerto Rico. Por tal razón, no se puede sistematizar el desenlace hacia los estudiantes de las escuelas en Puerto Rico. El investigador no pudo conseguir estudios en el cual informara sobre el impacto del juego cooperativo, directamente con el tema de acoso escolar.

Delimitación

La investigación se delimita a estudios que evaluaron los efectos del juego cooperativo en participantes entre las edades de cuatro a doce años y estudiantes que cursaban el nivel elemental. También se delimita a estudios o artículos, en el cual recurrieron a las dinámicas de cooperación; para mejorar el área afectiva, la cooperación, la devoción, la colaboración y la socialización entre los estudiantes o participantes.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Introducción

En este capítulo se presenta una revisión de literatura sobre el acoso escolar y como el juego cooperativo podría aportar a minimizar este conflicto. También se expone las teorías utilizadas para sustentar la investigación documental. Esta sección del estudio se divide en cuatro partes que se identifican como: marco conceptual, marco teórico, marco empírico y resumen de la revisión de literatura.

Marco conceptual

La conducta de los estudiantes de asumir una actitud agresiva y el desaliento de los alumnos a realizar las cosas correctamente, está atada a los valores inculcados en el núcleo familiar y la sociedad. Los alumnos se encuentran en un mundo egoísta y materialista, en el cual se enfatiza la humillación hacia otros colegas o compañeros a través de la competencia. En el momento que la criatura sale del vientre de su madre, ese nuevo integrante nace sin el pensamiento competitivo. Es la misma sociedad la que fomenta la competencia como el único elemento para sobresalir y conseguir el éxito, sin importar las consecuencias negativas hacia otros compañeros (Pinheiro de Almeida, 2007). Una herramienta educativa que puede ser utilizada por cualquier persona, como instrumento de enseñanza en los alumnos es el juego. El juego es considerado por Huizinga, uno de los conceptos más antiguos que prevalece en el mundo; además tiene la particularidad de ser libre y sin restricciones (Gómez Cimiano, 2003).

La palabra juego proviene del vocablo IOCUS, en el cual tiene como significado: búsqueda de libertad y juego en acción. En el idioma inglés, se presenta dos vocablos con diferentes descripciones. Una de las expresiones es el “game”, se

utiliza cuando el juego presenta algún reglamento. Mientras el término “play”, se refiere a un acto de libertad y sin frontera (Pérez Atehortúa, 1999). A través del juego, los alumnos pueden volverse nobles, ansiosos a colaborar, comprometidos con la vida y refuerzan sus valores sociales. Estas acciones aceptadas por la sociedad, provocan un sentimiento de unidad entre el alumno y la humanidad. A la misma vez, informa al estudiante sobre el efecto negativo o positivo que tendrá su juicio en otras personas (Vélez Adorno, 2005). En los años sesenta, se dieron las primeras investigaciones relacionadas al acoso escolar y se centraron principalmente en las escuelas de los países escandinavos (Olweus, 1998). Uno de los principales investigadores sobre el acoso escolar es el educador Dan Olweus. Este profesor de la Universidad de Bergen en Norway, a realizó investigaciones sobre el tema del acoso escolar por más de 20 años y por tal razón lo consideran el padre de ese campo (Hoover & Stenhjern, 2003).

Todas las confrontaciones entre estudiantes no se consideran acoso escolar, porque tiene que estar presente unas características específicas para clasificarlo como un problema de “bullying”. Uno de esos elementos es la intencionalidad voluntaria que se observa a través de la laceración, el insulto o avergonzar a su víctima. Otros de los componentes es la repetición de sucesos o eventos continuos sobre el atormentado. Mientras el tercer factor es el desequilibrio de poder que se mide por la fuerza, edad, tamaño y género. Por último, la clase de agresión que se divide en directo (*físico y verbal*) e indirecto (Schoen & Schoen, 2010). El acoso directo físico es recurrido mayormente por los varones y se identifica por utilizar ataques que afectan alguna parte del cuerpo. Se puede identificar cuándo el agresor recurre a disputas, golpes, arroja algún objeto al compañero o irrumpe el espacio personal de otro estudiante. Al hablar del término de acoso verbal; se refiere a la utilización de

apodos, mofarse de una persona, acudir al uso de vocabularios obscenos y la sustracción de alguna pertenencia a través de la intimidación o amenaza (Guimarães Botelho & Prat Grau, 2008).

Suckling & Temple (2006) mencionan que el acoso indirecto es un ataque enfocado al área mental del estudiante. Se logra por medio del apartamiento intencionado de un estudiante o grupo hacia otro colega. También el manejo de mensajes electrónicos, mensajes de texto, propagación de rumores y la utilización de las redes sociales. Estos conflictos de acoso escolar pueden ser trabajado a través del juego. Pérez Atehortúa (1999), en su libro menciona a varios educadores que describen el juego de diferentes maneras. Schiller, informa que el ser humano es el único que alcanza sobrepasar el margen de compresión a través del juego. Al ser considerado (*el juego*), un medio educativo en el cual se construye el área cognitiva del humano. Mientras Hilda Cañeque, sostiene que el juego es un asunto esencial en el sujeto porque a través de las dinámicas puede manipular sus impulsos. En el caso de María Montessori, lo clasifica como el medio inicial de la educación en cualquier estudiante. Jean Piaget, cataloga el juego como un suplemento de enseñanza; en el cual los participantes se examinan y se reproducen. Para Jhon Dewey, el juego es una dinámica por el cual los participantes pueden difundirse a través de las diferentes actividades.

El acoso escolar se ha relacionado con otros semblantes de la conducta antisocial como: uso de las drogas, problemas de alcohol, vandalismo y el abandono prematuro en las escuelas. Estos son algunos de los elementos que afectan el desarrollo en los estudiantes y sobre todo a una sociedad productiva. Al individuo no enfrentar esos problemas a temprana edad, puede tener consecuencias negativas en su etapa adulta. Se informa sobre un 60% de los alumnos que eran rebeldes entre los

grados de sexto y noveno, fueron acusados de alguna violación en su adultez (Ericson, 2001). A estos factores se le puede añadir la carencia de supervisión, la ausencia de castigos y reglamentos anti-bullying en las escuelas o centros educativos. Algunos profesionales consideran que el aumento del acoso escolar, se debe por el alto contenido de violencia en los diferentes medios como: música, cine, cómics, videojuegos y la televisión. Al no enfrentar los educadores el acoso escolar, estos eventos pueden provocar en la comunidad escolar: depresión, estrés, trastornos emocionales, trastornos físicos, ausentismo, desmotivación y problemas postraumático en los miembros del plantel. El factor personal que presentan los agresores y las víctimas de acoso escolar, también influyen en estos asuntos. En el caso del agresor, el estudiante es egoísta, presenta problemas académicos y una pobre educación relacionada a los valores (Ortega Carranza, 2006).

También demuestran características de rencor y desafían a sus maestros o familiares. Los grados de agresividad son altos, no respetan las reglas sociales, recurren a la violencia cuando están frustrados, quieren sobresalir por encima de los demás compañeros y presentan una autoestima media alta (Martín Aparicio, 2009). Los atormentados de acoso escolar se clasifican en dos clases de víctimas o torturados. Algunas de las características de las víctimas pasivas son: tímida, no presentan algún atractivo físico, sobre protegido por los tutores y baja autoestima. También se puede añadir, que tienen buenas calificaciones académicas al compararlas con las notas del acosador. La víctima provocadora es el estudiante con problemas de concentración; mantiene una conducta de rabia y crea una tensión que provoca un malestar en el grupo. Unas de las señales de ser víctima en un conflicto de acoso escolar son: contusiones que no pueden explicar, cambios continuos de humor, problemas al dormir, decadencia académica y desisten de concurrir a la escuela

(Olweus, 1998). Otras cualidades que presentan las víctimas, es la depresión y visiones negativas hacia su persona (Haynie, et al., 2001).

En el 2004, realizaron un estudio en el cual se examinaba los efectos del acoso escolar a largo plazo en 884 participantes (estudiantes y profesores) de diferentes países como: Inglaterra, España y Alemania. Estos investigadores utilizaron un cuestionario, en el cual se preguntaba sobre el efecto de la intimidación y sus experiencias relacionadas al acoso escolar durante su niñez. El estudio investigativo reflejó que las víctimas de acoso escolar demostraban una autoestima baja, soledad emocional, obstáculos para conservar amistades y dificultades para asociarse con el género femenino (Schäfer, et al., 2004). Otro cuestionario contestado por 5,288 personas que laboraban en diferentes lugares de Gran Bretaña, analizaron las experiencias de los participantes involucrados en sucesos de acoso escolar y acoso laboral. Los educadores informan que existe una relación entre el acoso escolar y el acoso laboral. Las víctimas de “bullying” durante su época de estudiante, son propensas a ser torturados en su área laborar al no poder superar los traumas generados por el agresor (Smith, Singer, Hoel, & Cooper, 2003).

Unos de los juegos que podría aumentar los sucesos de acoso escolar son los individuales. Los juegos individuales no promueven la socialización y disminuyen las técnicas interactivas de los individuos. A la misma vez, no aporta al respeto hacia las opiniones o creencias de los demás compañeros. Otro tipo de juego que no ayudaría aminora los acontecimientos de “bullying” es el juego competitivo. Esta clase de juego, promueve el éxito a través del fracaso de su contrincante. Además, se presencia la eliminación como el único desenlace de los errores cometidos por el estudiante en su ejecución (Ruíz Omeñaca, 2005). Una encuesta formulada a treinta profesionales de educación física en la provincia de Valladolid, en el cual creaban o

programaban sus clases a través de la competencia; se presenta un gran ejemplo de las consecuencias al recurrir a los juegos competitivos. Algunos de los motivos por el cual los educadores emplearon la competencia fueron: perfecciona la participación, refuerza el ánimo del progreso, normaliza la violencia y aumenta la autoestima. También señalaron que la competencia es un atributo propio de los estudiantes. En esa misma encuesta, los encuestados divulgaron que el programa competitivo produjo actitudes agresivas entre los alumnos y comportamientos de desprecios hacia otros sujetos. Además, presenciaron una reducción en la autoestima de sus alumnos y un incremento en la desilusión de los estudiantes menos diestros. No todos los participantes se acoplaron al programa competitivo implementado por los educadores (Velázquez Callado, 2002b).

Para el profesor Orlick, opina que se deben eliminar los juegos competitivos y aumentar los juegos cooperativos. Estos juegos desarrollan un efecto de aceptación y elevan los niveles de creatividad en los alumnos (Velázquez Callado, 2002b). La cooperación se distingue por el respeto mutuo y el intercambio de puntos de vista entre los sujetos. Los estudiantes capaces de cooperar, son menos egocéntricos y fortalecen su desarrollo como individuo (Sanders, 2001). Al aumentar las actividades cooperativas en la disciplina de educación física, se incrementa la sumisión del estudiante. Además, refuerza los niveles de confraternización y se perfecciona las destrezas de comunicación en todos los participantes. Por otra parte, facilita la conducción del educador al desarrollo sus clases (Dunn & Wilson, 1991). Unos de los componentes que fortalece los sucesos de acoso escolar son los diferentes espectadores que se conocen como: pasivo, reforzador y antisocial. En el caso del espectador pasivo; se caracteriza por conocer sobre el conflicto, pero no lo denuncia por tener temor a ser víctima del agresor. Los espectadores reforzados son los que

colaboran indirectamente a través de la inducción y la observación. Por último, el antisocial que es la mano derecha del acosador y lo acompaña en todo los conflictos (Teófilo, 2010).

Weinstein & Goodman (1983) plantean que los estudiantes en actividades cooperativas recurren a una conversación de sustento y devoción con sus compañeros. Al mismo tiempo, aporta a una conducta de apoyo y afectividad entre los sujetos. Esta clase de juego promueve la socialización, como una vía para sobrepasar los problemas implementados por el maestro y solucionar el conflicto en grupo (Pinheiro de Almeida, 2007). A través del juego, se puede educar a los individuos a desarrollar sus destrezas sociales para superar sus temores e innovar sus argumentos. El juego cooperativo promueve la unidad y la edificación de conjuntos a través de las diferentes dinámicas (Limpens, 2008). Los juegos cooperativos motivan a los participantes a mejorar su relación con el mismo y el ambiente que los rodea. Esta clase de juego promueve la colaboración entre diferentes individuos sin importar el género, procedencia, nivel social, raza, cultura, preferencia sexual y religión. Al unificar estos elementos, se innova las áreas creativas del estudiante y se perfecciona el respeto y la comprensión de opiniones opuestas entre los involucrados (Pinheiro de Almeida, 2007).

Marco teórico

En la rama educativa existen muchas teorías que pueden ser utilizadas para esta investigación documental sobre el “bullying” y como el juego cooperativo ayudaría a las víctimas y a los agresores de acoso escolar. Una de esas teorías está relacionada al exceso de energía en el individuo. Esta teoría fue planteada por el filósofo inglés, Herbert Spencer. Este filósofo menciona sobre la presencia de energía sobrante en el cuerpo, al no utilizarla para sobrevivir; se emplea en diferentes

dinámicas que ayudan a eliminar las presiones o las tensiones acumuladas en el organismo del estudiante. Un alumno puede recurrir al juego cooperativo para eliminar esas energías sobrantes en su cuerpo y utilizarlas en las diferentes dinámicas cooperativas y no sobre sus compañeros a través de la agresión. Otra teoría es la de Groos, en el cual clasifica el juego como un modelo de experimentación; dónde los participantes refuerzan su desarrollo a través de diferentes actividades. Esas experiencias adquiridas en las distintas dinámicas, permiten el desenvolvimiento del sujeto en su etapa adulta. Al fomentar en los estudiantes a trabajo en equipo, el respeto hacia los demás y el diálogo como la vía correcta para solucionar los problemas; estos individuos mantendrán esa conducta positiva al momento de laborar con otras personas en su adultez (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, s.f.).

En adición a estas teorías, se tiene que mencionar los cuatros componentes esenciales del juego cooperativo. El primer elemento de estos componentes es la cooperación, tiene una conexión con la seguridad, atracción, comunicación y la perfección en las habilidades para confraternizar. Los participantes cultivan una enseñanza enfocada a compartir y respetar los sentimientos de sus compañeros. Además, laborar en conjunto para lograr el éxito; provocando un cambio de una mentalidad destructiva a una constructiva. Mientras el segundo componente es la aceptación, está acoplado hacia una autoestima alta. Esto quiere decir, que cada miembro del conjunto está comprometido con su rol para lograr el éxito en grupo. La tercera unidad es la participación, se caracteriza por la satisfacción de contribuir en las actividades que refuerzan los sentimientos de pertenencia. Por último, la diversión que es el componente más importante de todos los elementos reseñados. El sujeto se siente seguro como persona, ya que puede desempeñarse con libertad y sin la inseguridad de cometer algún fallo (Orlick, 1997).

A estas teorías y características del juego cooperativo, se puede unir el concepto de Educación Física para la Paz. Este concepto se utiliza para concientizar a las personas y a la comunidad escolar hacia un progreso de hermandad; unidos a otros sujetos para mejorar el contorno social y personal. En otras palabras, a través de la disciplina de educación física se puede trabajar con los valores de los estudiantes. La Educación Física para la Paz se enfoca en tres áreas del alumno que son: ámbito personal, ámbito social y el ámbito ambiental. La meta de este concepto en el área personal, es reforzar la autoestima del participante y que conozca su propia personalidad. También educar al alumno a entender las consecuencias de realizar actos negativos en la comunidad. Al mismo tiempo, hacerle entender a través de la reflexión; las limitaciones del propio estudiante y la manera correcta para lidiar con sus frustraciones (Velázquez Callado, 2004).

Mientras el segundo elemento de este concepto es el área social. Aquí se promueve la confraternización entre los compañeros, utilizando actividades de expresiones corporales y contacto físico. A la misma vez, dinámicas que compromentan al individuo a socializarse con otros compañeros sin importar el nivel social, género y color de piel. También fomenta la solución de conflictos a través del diálogo y no por medio de la agresión o el insulto. Por último, el área ambiental en el cual se educa al estudiante a valorar el medio ambiente. Se inculca una solidaridad del alumno hacia el planeta; enseñándole que cualquier daño provocado en el medio ambiente tiene sus consecuencias en su persona (Velázquez Callado, 2004). Estas teorías (*Spencer y Groos*), los cuatro componentes esenciales del juego cooperativo (*cooperación, aceptación, participación y diversión*) y el concepto de la Educación Física para la Paz; son elementos esenciales para trabajar con el acoso escolar y poder fomentar una mejor relación entre los estudiantes.

Marco empírico

Dávila Balcarce & Velásquez Contreras (2007) realizaron un estudio investigativo sobre el impacto del juego colaborativo como recurso metodológico para la enseñanza. La investigación se realizó en tres escuelas de la ciudad de Iquique y en un plantel de la ciudad de Alto Hospicio de Chile, sobre estudiantes que cursaban el kindergarden hasta el cuarto grado. Los alumnos fueron impuestos a unos juegos colaborativos llamados “Devorón” y “Temporal”. El juego nombrado “Devorón” fue dirigido a estudiantes entre las edades de cuatro a siete años, mientras el juego “Temporal” fue orientado hacia los alumnos entre los siete y diez años. Antes de efectuar el estudio, los investigadores capacitaron a los maestros de esas escuelas; para familiarizarlos con el juego y que pudieran aplicarlo en sus clases. A través de una encuesta de preguntas abiertas, los educadores informaron que los juegos colaborativos reforzaron la relación y la convivencia de los participantes. A la misma vez, fortaleció el autoestima y la integración de los estudiantes con impedimentos.

Garaigordobil & Berrueco (2007) efectuaron un estudio experimental que buscaba los efectos del programa cooperativo en el progreso de los infantes en las áreas cognitivas y conductuales. Ellos utilizaron un diseño experimental pretest-intervención y postest en la investigación. Los evaluados fueron 86 individuos entre las edades de 5 a 6 años. El conjunto control estaba compuesto por 33 participantes y el grupo experimental lo integraban 53 sujetos. Un 54.7% de los participantes eran del género masculino y el 45.3% eran féminas. En el caso de los integrantes del grupo experimental, fueron sometidos a secciones semanales de juegos cooperativos con una duración de 75 minutos. Mientras el grupo control realizaba actividades curriculares del centro escolar. Se presenció un aumento en la facultad cognitiva de los participantes para resolver conflictos interpersonales en el grupo experimental.

Además, la generosidad entre los estudiantes y la fluidez verbal de los individuos en el conjunto experimental mejoró al compararlos con el grupo control.

Garaigordobil Landazabal (1999) efectuó un estudio en la provincia de Guipúzcoa, en el cual fue evaluado la actitud de ayuda, afectiva y el autoconcepto de unos 154 participantes entre las edades de 8 a 10 años. Durante la investigación y al finalizar el estudio, el investigador administró tres instrumentos que los nombró: *listado de adjetivos, conducta asertiva y sensibilidad social*. Se dividieron a los estudiantes del nivel elemental en cinco grupos; cuatro conjuntos para un total de 126 sujetos fueron el grupo experimental y un conjunto de 28 estudiantes que fueron el grupo control. Durante un año, el grupo experimental estuvo realizando unidades de juegos semanales; donde las dinámicas alentaban el compartir, gesticulaciones corporales y la cooperación. Esos tipos de juegos demostraron un progreso en la actitud afectiva y en el autoconcepto de los involucrados.

Bay Hinitz, Peterson, & Quilitch (1994) examinaron el efecto de los juegos competitivos y cooperativos en el comportamiento de 70 estudiantes entre las edades de 4 a 5 años en tres centros pre-escolares. Los estudiantes fueron divididos en cuatro grupos; el primer conjunto estaba compuesto por 11 alumnos, mientras el segundo grupo lo componían 13 estudiantes. En el tercer grupo se encontraban 12 estudiantes y el cuarto conjunto tenía una cantidad de 17 alumnos. Además, los integrantes en el grupo 1 y 3; asistían a un centro pre-escolar que se encontraba dentro de una universidad y pertenecían a familias de clase media. Mientras el conjunto 2 y 4 eran de un núcleo familiar de bajos recursos y acudían a un centro pre-escolar de la comunidad. La conducta de los participantes se midieron a través de los juegos y en los períodos de tiempo libre. Los resultados mostraron que el comportamiento cooperativo de los estudiantes era superior y la agresión entre los alumnos disminuyó

durante los juegos cooperativos. También ese comportamiento fue observado en los períodos de tiempo libre. Estos investigadores recopilaron la información a través de secciones grabadas.

Valencia (como se citó en Velázquez Callado, 2007), ejecutó una investigación en la ciudad de Arica; para comprobar si las actividades motrices a través de dinámicas cooperativas ayudaban a optimizar los problemas respiratorios de los estudiantes. El estudio evaluó a treinta y cinco participantes entre las edades de seis a nueve años. Al grupo experimental se le impuso juegos cooperativos por dos meses y dos veces a la semana. Mientras el conjunto control no se le aplicó ningún cambio en su rutina. La examinadora culminó reportando, que el conjunto experimental reforzó su interacción con los demás compañeros. Aunque no hubo un cambio significativo, relacionado con el problema respiratorio de los estudiantes.

Rossetti Fausto (2001), ejecutó un programa de juegos cooperativos con la búsqueda de fomentar actitudes cooperativas en sus estudiantes. Según la investigadora, las dinámicas fueron grabadas y realizadas durante cuatro meses, sobre 34 estudiantes que cursaban el tercer grado en una escuela de Brasil. La investigadora presentó el juego a los alumnos y enfocó su investigación en cuánto tiempo se demoraban sus estudiantes en resolver el problema. Además, analizó el desempeño cooperativo de los participantes a través de las dinámicas. El estudio informa que hubo un incremento en el área afectiva de los estudiantes hacia la educadora. Además, aumentó la colaboración entre los participantes al pasar los dos meses de dinámica. Al implantar situaciones de conflictos, la examinadora informa que el diálogo grupal mejoró positivamente.

Street, Hoppe, Kingsbury & Ma, (2004) examinaron el comportamiento social de 90 niños australianos entre las edades de 9 a 12 años, en una escuela primaria al

implementar un programa de juegos cooperativos. A los participantes los dividieron en tres conjuntos (*uno control y dos experimental*). El grupo experimental estuvo involucrado en seis secciones de juegos cooperativos durante dos semanas y 60 minutos por sección. Mientras el grupo control fue impactado en seis secciones de 60 minutos durante dos semanas, pero a través de la clase de educación física. En el estudio se concluyó que los juegos cooperativos aumentaron la conducta pro-social de los sujetos involucrados en los juegos cooperativos. Estos investigadores realizaron un pretest-intervention y un posttest para evaluar sus datos.

Orlick (1981) efectuó un estudio con el propósito de evaluar los efectos de un programa de juegos cooperativos en sujetos de 5 años. Los grupos experimentales fueron expuestos a juegos cooperativos durante 18 semanas, mientras el grupo control estuvo expuesto a un programa de juegos tradicionales con la misma duración. El estudio investigativo se realizó con 71 estudiantes de dos escuelas distintas del estado de Ottawa. En el plantel número 1 participaron un total de 38 alumnos; 17 fueron sometidos a juegos cooperativos por la mañana y los otros 21 participantes fueron expuestos a dinámicas tradicionales por la tarde. En el caso de la escuela número 2, un total de 19 sujetos estuvieron expuestos a los juegos tradicionales por la mañana, mientras los restantes 14 participantes fueron expuestos a juegos cooperativos por la tarde. El estudio reveló que los integrantes en el programa de juegos cooperativos, aumentaron sus cualidades de compartir con otros compañeros al compararlos con el programa de juegos tradicionales. En el estudio realizaron un pretest de alegría y compartir, una semana antes de comenzar el estudio. Ese mismo método, fue realizado una semana antes de terminar el estudio con un posttests.

Uno de los niveles que puede tener el mayor impacto de utilizar el juego cooperativo como herramienta educativa, son los estudiantes de las escuelas primarias

o elementales. A esa etapa se puede combatir con el egocentrismo, ya que todavía está muy presente en esa categoría. En ese nivel los alumnos comienzan a construir sus pensamientos morales y sociales. Al fomentar la cooperación y el respeto a temprana edad, se está formando un mejor ciudadano para la sociedad (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, s.f.)

Resumen de la revisión literaria

Esta literatura informó sobre los beneficios positivos de recurrir al juego cooperativo como un instrumento educativo en todos los estudiantes. Según las características presentadas por la literatura sobre el acoso escolar, el juego cooperativo puede impactar favorablemente las áreas afectivas de cada alumno. Al mismo tiempo, fomenta a los participantes a controlar sus frustraciones y lo más importante al trabajo en equipo. Las dinámicas cooperativas pueden reforzar las destrezas sociales e incrementar el autoestima del perjudicado o agresor; provocando un sentimiento de importancia en el estudiantes.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

Introducción

En este capítulo se presenta la sistemática empleada para elaborar la investigación documental. Esta sección se divide en siete partes: preguntas investigativas, motivos de la investigación, diseño de la investigación, recopilación de datos, población, muestras, procedimiento de la investigación.

Preguntas investigativas

Las preguntas que conducen la investigación documental son:

1. ¿Cómo los juegos cooperativos ayudarán a mejorar las actitudes del agresor?
2. ¿Cómo el juego cooperativo beneficiará a la víctima de acosos escolar?

Motivos de la investigación

Los motivos principales del estudio documental son:

1. Señalar como los juegos cooperativos impactarían positivamente a los estudiantes involucrados en sucesos de acoso escolar.
2. Demostrar que los juegos cooperativos son una herramienta útil para combatir el acoso escolar.

Diseño de la investigación

Esta investigación documental tiene un enfoque cualitativo, porque se evaluó información relacionada al acoso escolar y datos conectados a como el juego cooperativo disminuye la agresión o aumenta los niveles de socialización en los estudiantes. A través de la investigación, se proyectó elaborar una guía de juegos cooperativos para los maestros de educación física. Los documentos seleccionados por el investigador, fueron importantes para determinar si los juegos cooperativos

podrían ser un instrumento útil y necesario para minimizar los acontecimientos de acoso escolar en las escuelas del país. Además, la información recopilada en la investigación; ayudó al investigador a responder las preguntas investigativas implementadas en el estudio.

Recopilación de datos

El investigador recopiló parte de la información utilizada en el estudio a través de la bases de datos de la Universidad Metropolitana del Recinto de Cupey. Las bases de datos empleadas en la investigación fueron: *EBSCOHOST, ERIC, Academic Research, Proquest, Dissertation y Education Full Text*. Además, recurrió a documentos disponibles en la red cibernética y en *Google Académico*. Algunas de las descripciones escritas en las bases de datos y en *Google Académico* fueron: *acoso escolar, bullying, games, play, competitive games, cooperative games, elementary school, school, aggression, juegos, cooperativos, competitivos, juegos cooperativos, juegos competitivos, agresión, educación física, primaria y escuela elemental*.

También acudió a artículos de periódicos electrónicos, en el cual se detallaba sobre el acoso escolar. En adición, libros relacionados a juegos cooperativos y al acoso escolar. Algunos de esos libros fueron comprados por el propio investigador, sacados de la biblioteca principal de la Universidad Metropolitana del Recinto de Cupey o prestados por algún colega de la disciplina de educación física.

Instrumento

El investigador creó una plantilla en el cual fue utilizada como referencia para evaluar los diferentes estudios o artículos utilizados en la investigación documental. Esa plantilla fue dividida en seis secciones: país, año, sujetos, autor, propósito del estudio y resultado (*Ver Apéndice A*). Después de evaluar los estudios o artículos, el investigador desglosó la información en la plantilla para tener una mejor noción sobre

las diferencias o semejanzas de cada fuente utilizada en el estudio (*Ver Apéndice B*).

Población

La investigación documental consiste de un total de 57 fuentes primarias y secundarias, relacionadas al juego cooperativo y el acoso escolar. De esas 57 fuentes primarias y secundarias, diez fueron encontrados en las bases de datos de la Universidad Metropolitana del Recinto de Cupey y 29 fueron a través de la red cibernética o *Google Académico*. Mientras cinco de las fuentes se recuperaron del periódico *Primera Hora*, pero la versión cibernética. Además, cinco libros fueron comprados por el investigador o prestado por algún colega de la disciplina de educación física y cinco textos fueron adquiridos en la biblioteca principal de la Universidad Metropolitana del Recinto de Cupey. Por último, dos artículos provienen de la *Journal of Physical Education, Recreation and Dance* y un artículo de la *Journal of Early Adolescence*.

Muestras

Las muestras utilizadas por el investigador están compuestas por ocho estudios relacionados a los juegos cooperativos. De esos estudios, dos son de España, dos de Chile, uno de Estados Unidos, uno de Brasil, uno de Australia y uno de Canadá. En adición, siete de los estudios son artículos de revistas y uno de los estudios es una tesis. Las muestras adquiridas por el investigador, ronda entre los años 1981 al 2007.

Procedimiento de la investigación

El inicio de la investigación surgió por el interés del investigador sobre los acontecimientos relacionados al acoso escolar en las escuelas públicas del país. Los sucesos sobre este tema han adquirido un gran aumento durante los últimos años. Después de determinar el tema, el investigador prosiguió a examinar documentos recuperados a través de las bases de datos de la Universidad Metropolitana del

Recinto de Cupey y *Google Académico*. También adquirió libros en cual se hablaba sobre el acoso escolar y juegos cooperativos. El investigador inició a leer las fuentes recuperadas y elaboró una plantilla en cual comparó los estudios, de acuerdo al propósito y resultado de la investigación. Al finalizar de analizar las fuentes y los estudios, prosiguió a redactar la investigación documental utilizando los documentos adquiridos.

CAPÍTULO IV

HALLAZGOS

Introducción

En este capítulo se exponen los hallazgos obtenidos en la investigación documental. Los datos recopilados se desglosan en diferentes tablas, en el cual se podrá evidenciar las semejanzas o diferencias de los estudios utilizados en la investigación.

Resultados

El investigador recurrió a ocho estudios para sustentar la investigación documental sobre el como el juego cooperativo podría ayudar a aminorar los acontecimientos de acoso escolar en los diferentes planteles del país. En la primera tabla, se desglosa los estudios recurridos por el investigador; de acuerdo a la región en el cual se realizó la investigación. La tabla se divide en cinco secciones que fueron nombradas: país, frecuencia, año, autores y porcentaje. Se presenta una gran variedad en la localidad de los estudios, el investigador recurrió a investigaciones realizada en el continente de Europa, Oceanía, América del Sur y América del Norte (*Ver tabla 1*).

En la tabla 2 se desglosa los estudios, de acuerdo al año en el cual se realizaron las investigaciones. Esta tabla se divide en cinco categorías que fueron nombradas: año, país, autores, frecuencia y porcentaje. La tabla demuestra que los estudios utilizados por el investigador rondan del 1981 hasta el 2007. Además, existe una concordancia en dos investigaciones sobre el año en el cual los investigadores ejecutaron sus estudios. Al mismo tiempo, se presenta una diferencia de 26 años entre dos estudio; mientras la diferencia mínima es de un año. Se puede observar que un estudio fue realizado en la época de los 80, dos investigaciones en la época de los 90 y cinco de los estudios utilizados por el investigador son de la época del 2000. Al

Tabla 1

Distribución de los estudios por región geográfica

País	Frecuencia	Año	Autores	%
España	2	2007	Garaigordobil & Berrueco	25%
		1999	Garaigordobil	
Chile	2	2007	Dávila Balcarce & Contreras	25%
		2002	Valencia (como se citó en Velázquez Callado, 2007)	
Estados Unidos	1	1994	Bay Hinitz, Peterson & Quilitch	12.5%
Brasil	1	2001	Rossetti Fausto	12.5%
Australia	1	2004	Street, Hoppe, Kingsbury & Ma	12.5%
Canadá	1	1981	Orlick	12.5%
Total	8			100%

sumar la cantidad de estudios por época, se obtiene la cantidad de ochos investigaciones recorridas en la investigación (*Ver tabla 2*). La tabla 3 presenta la distribución de los estudios por la cantidad de participantes en cada región y se desglosan en: país, cantidad de sujetos y porcentaje. Uno de los países sobrepasa los 200 participantes, mientras existe una diferencia mínima de un sujeto en la región de América del Norte. Al mismo tiempo, se puede observar esa diferencia en la región de América del Sur. Al comparar la cantidad de participantes de acuerdo al continente, el área geográfica con la mayor cantidad de sujetos se encuentra en Europa y la zona con el menor número de participante se localiza en América del Sur. También en América del Sur se encuentra el país con la menor cantidad de sujetos (*Ver tabla 3*).

En el caso de la tabla 4, se evalúa la cantidad de participantes por edad; de acuerdo a las edades de los participantes en cada investigación. La edad con el mayor número de sujetos impactados en las investigaciones, se encuentra entre las edades de ochos a diez años. Se presencia una diferencia de un participante entre la categoría de seis a nueve años y siete a ochos años. Esa misma información se puede observar, al comparar el estudio en el cual fueron impactados estudiantes de cuatro a cinco; con otra investigación que enfocó el estudio en sujetos de cinco años (*Ver tabla 4*). La tabla 5 desglosa el enfoque de los estudios encontrados por el investigador para realizar la investigación documental. Esta tabla se divide en cuatro secciones: país, autores, enfoque del estudio y año. En general, los investigadores enfocaron sus estudios hacia el efecto de los juegos cooperativos en las áreas afectivas, cognitivas, sociales o el autoconcepto de los participantes. Uno de los estudios, recurrió a las dinámicas cooperativas para evaluar el impacto de estos juegos en participantes con problemas respiratorios. Otra investigación comparó el efecto de los juegos

Tabla 2

Distribución de los estudios por año

Año	País	Autores	Frecuencia	%
2007	España	Garaigordobil & Berrueco	1	25%
2007	Chile	Dávila Balcarce & Velázquez Contreras	1	25%
2004	Australia	Street, Hoppe, Kingsbury & Ma	1	12.5%
2002	Chile	Valencia (como se citó en Velázquez Callado, 2007)	1	12.5%
2001	Brasil	Rossetti Fausto	1	12.5%
1999	España	Garaigordobil	1	12.5%
1994	Estados Unidos	Bay Hinitz, Peterson & Quilitch	1	12.5%
1981	Canadá	Orlick	1	12.5%
Total			8	100%

Tabla 3

Cantidad de participantes por región

País	Cantidad de participantes	%
España	240	44.4%
Australia	90	17%
Canadá	71	13%
Estados Unidos	70	13%
Chile	35	6.4%
Brasil	34	6.2%
Total	540	100%

Tabla 4

Cantidad de participantes por edad

Edades	Cantidad de estudiantes	%
4 a 5 años	70	13%
5 años	71	13%
5 a 6 años	86	16%
6 a 9 años	35	6%
7 a 8 años (tercer grado)	34	6%
8 a 10 años	154	29%
9 a 12 años	90	17%
Total	540	100%

cooperativos y juegos competitivos en los sujetos impactados en ese estudio (*Ver tabla 5*). En la tabla 6 se informa sobre las conclusiones de los estudios utilizados por el investigador para sustentar la investigación documental. La tabla se divide en cuatro secciones: país, autores, conclusión del estudio y año. Todos los investigadores informan en sus estudios, que los juegos cooperativos resultaron ser positivos en los participantes involucrados en las dinámicas cooperativas y reforzaron las áreas investigadas por los profesionales. Aunque hubo un estudio que enfocó la investigación hacia los problemas respiratorios de los estudiantes, pero se presentó un resultado favorable en el comportamiento social de los participantes (*Ver tabla 6*).

Tabla 5

Enfoque del estudio

País	Autores	Enfoque del estudio	Año
España	Garaigordobil & Berrueco	Los efectos del programa cooperativo en el progreso de los infantes en las áreas cognitivas y conductuales	2007
España	Garaigordobil Landazabal	La actitud de ayuda, afectiva y el autoconcepto a través del juego cooperativo	1999
Chile	Dávila Balcarce & Velásquez Contreras	El efecto de los juegos colaborativos	2007
Chile	Valencia (como se citó en Velásquez Callado, 2007),	Las actividades motrices a través de dinámicas cooperativas ayudan a optimizar los problemas respiratorios de los estudiantes	2002
Estados Unidos	Bay Hinitz, Peterson, & Quilitch	El efecto de los juegos competitivos y cooperativos en el comportamiento de los participantes	1994
Canadá	Orlick	Los efectos de un programa de juegos cooperativo en los participantes	1981
Brasil	Rossetti Fausto	Se puede fomentar actitudes cooperativas en los estudiante a través de juegos cooperativos	2001
Australia	Street, Hoppe, Kingsbury y Ma	El comportamiento social a través del programa de juegos cooperativos.	2004

Tabla 6

Conclusión del estudio

País	Autores	Conclusión del estudio	Año
España	Garaigordobil & Berrueco	Se presenció un aumento en la facultad cognitiva de los participantes, la generosidad entre los estudiantes y la fluidez verbal de los individuo mejoró al compararlos con el grupo control.	2007
España	Garaigordobil Landazabal	Los participantes involucrados en los juegos cooperativos, demostraron un progreso en la actitud afectiva y en su autoconcepto.	1999
Chile	Dávila Balcarce & Velásquez Contreras	Estos juegos colaborativos reforzaron la relación y la convivencia de los participantes.	2007
Chile	Valencia (como se citó en Velázquez Callado, 2007),	Se reforzó la interacción entre los participantes, aunque no hubo cambios significativo relacionado al problema respiratorio de los estudiantes	2002
Estados Unidos	Bay Hinitz, Peterson, & Quilitch	El comportamiento cooperativo de los estudiantes era superior y la agresión entre los alumnos disminuyó durante los juegos cooperativos	1994
Canadá	Orlick	Los integrantes en el programa de juegos cooperativos, aumentaron sus cualidades de compartir con otros compañeros al compararlos con el programa de juegos tradicionales.	1981

Tabla 6 (Cont.)

Conclusión del estudio

Brasil	Rossetti Fausto	Un incremento en el área afectiva de los estudiantes hacia la educadora. Además, aumentó la colaboración entre los participantes al pasar los dos meses de dinámica.	2001
Australia	Street, Hoppe, Kingsbury y Ma	Los juegos cooperativos aumentaron la conducta pro-social de los sujetos involucrados en las dinámicas cooperativas	2004

Resumen de los hallazgos

Las investigaciones utilizadas por el investigador rondan del 1981 hasta el 2007, se presenta un dominio de los países de España y Chile en la cantidad de estudios recurridos para elaborar la investigación documental. El continente español tiene el mayor número de participantes al compararlos con los demás países. En todos los estudios estuvo presente el juego cooperativo, pero se diferencia en el enfoque de la investigación. Algunos estudios buscaban el impacto en las áreas afectivas, comportamiento del sujeto, actitud o el desenvolvimiento de los participantes. Ninguna de las investigaciones, reflejó o informó algún detalle negativo sobre el juego cooperativo.

Discusión

A través de las conclusiones de los estudios utilizados por el investigador, los juegos cooperativos pueden ayudar a mejorar la actitud del agresor y beneficiar a las víctimas de acoso escolar. En la investigación de Garaigordobil & Berrueco (2007), los juegos cooperativos reforzaron la generosidad entre los estudiantes, esto quiere decir que se puede educar al agresor a una conducta de bondad hacia los demás compañeros. También en la investigación de Garaigordobil (1999), las dinámicas de cooperación impactaron positivamente la actitud afectiva de los participantes. El acosador presenta una conducta anti-afectiva, mientras el agredido tiene esa área afectada, pero a través de los juegos cooperativos se puede reforzar los valores y las emociones de estimación del agresor y la víctima. Los agresores presentan un comportamiento anti-social y las víctimas le temen a la sociedad, en el estudio de Dávila Balcarce & Velásquez Contreras (2007); los participantes reforzaron su convivencia como grupo. Esto quiere decir, que los juegos cooperativos pueden fortalecer el nivel social del agresor y el agredido. Se puede expresar que los juegos

cooperativos son un instrumento favorable para mejorar la convivencia entre el agresor y la víctima. Además, son una herramienta positiva para cambiar la actitud del agresor y un instrumento que beneficia a la víctima.

CAPÍTULO V

CONCLUSIÓN

Introducción

En este capítulo el investigador presenta sus conclusiones, respecto al tema del acoso escolar y como el juego cooperativo ayudaría a disminuir este dilema que afecta los planteles del país. Al mismo tiempo, expone sus recomendaciones para enfrentar este problema. Esta parte de la investigación documental se divide en tres secciones: conclusiones, recomendaciones e implicaciones educativas.

Conclusiones

Aunque el investigador no consiguió estudios que mencionen que el acoso escolar se puede disminuir a través de los juegos cooperativos, se puede mencionar que las dinámicas cooperativas son una herramienta útil para minimizar varias características del acoso escolar. Unas de las características principales del “bullying”, son los medio agresivos por el cual los agresores demuestran sus disgustos o sus discrepancias hacia otros compañeros del salón de clase (Martín Aparicio, 2009). Otras de las cualidades del acoso escolar es el desequilibrio de poder que se determina por la fuerza, edad, tamaño y género (Schoen & Schoen, 2010). Las víctimas de acoso escolar presentan una autoestima baja, soledad emocional, obstáculos para conservar amistades y dificultades para asociarse con el género femenino (Schäfer, et al., 2004). Además, los estudiantes que son víctimas de acoso escolar durante su época de estudiantil, son propensos a ser torturados en su etapa adulta y en su área laboral. Estos sucesos continúan, al no poder superar los traumas generados por el agresor (Smith, Singer, Hoel, & Cooper, 2003). Los juegos cooperativos pueden aportar a disminuir las acciones del agresor. Estas dinámicas

fomentan el respeto mutuo y el intercambio de diferentes puntos de vista entre los sujetos.

Al mismo tiempo, el estudiante se desarrolla como individuo y se convierte en un ciudadano menos individualista (Sanders, 2001). También ayuda al agresor a recurrir a un diálogo de sustento y devoción hacia otros compañeros, sin acudir al insulto o la agresión. En el caso del agredido o torturado, el juego cooperativo puede ayudar a desarrollar sus destrezas sociales y enfrentar sus temores provocados por los acontecimientos de acoso escolar (Limpens, 2008). A la misma vez, incrementa la autoestima del perjudicado y provoca un sentimiento de importancia en el propio estudiante. Al tener que ejecutar su rol en el juego cooperativo para que el grupo logre superar el reto impuesto por el educador (Orlick, 1997). En general, las dinámicas cooperativas aumentan los niveles de creatividad en todos los alumnos (Velázquez Callados, 2002b). Además, refuerzan los niveles de confraternización y perfeccionan las destrezas de comunicación en los estudiantes o participantes (Dunn & Wilson, 1991). Los juegos cooperativos promueven el apoyo entre diferentes individuos sin importar el género, procedencia, nivel social, raza, cultura, preferencia sexual y religión. Cuando se trabaja con esos elementos; se mejora las áreas creativas del sujeto, se refina el respeto y la tolerancia hacia las opiniones opuestas de otros compañeros. El juego cooperativo es un formato educativo que puede ayudar a reducir los atropellos entre los estudiantes (Pinheiro de Almeida, 2007).

Recomendaciones

Algunas de las recomendaciones para combatir el acoso escolar es la implementación del programa de Dan Olweus. Este programa tiene como objetivo principal al estudiante, pero involucrando los componentes internos (*nivel de socialización, género y edad*) y externos (*cultura, localidad de la escuela y núcleo*

familiar) del sujeto. Los alumnos envueltos en este dilema son entrevistados respecto al problema. Se tiene que implementar reglamentos contra el “bullying” y cumplir con las normas creadas sin importar el alumno. Al mismo tiempo, entrenar a los educadores sobre este conflicto y efectuar reuniones con los padres en el cual se le informe sobre los acontecimientos ocurridos en la escuela. En el ámbito individual, las intervenciones se establecen con el agresor, la víctima y los tutores de ambos alumnos. Esto provoca que el mensaje anti-acoso escolar se complemente en el aula y en el núcleo familiar (Olweus, 1998). A estas sugerencias se puede añadir, mantener un record de todos los acontecimientos relacionados al “bullying” y desarrollar actividades que fomenten la cooperación entre los estudiantes. Es tiempo que los miembros de la comunidad educativa, enfrenten el problema y comiencen a instruir a los integrantes de cada escuela. Mientras se continúe ignorando el problema de acoso escolar, estos incidentes se mantendrán en aumento. Estos conflictos se deben trabajar, conjuntamente con la familia del perjudicado y el agresor, pero los maestros son el instrumento principal para estrechar las estadísticas de acoso escolar.

Implicaciones educativas

A través de esta investigación documental sobre el acoso escolar y como el juego cooperativo podría ayudar a disminuir este dilema, se puede reseñar la importancia de recurrir a dinámicas cooperativas en la clase de educación física o en el plantel escolar. Los estudios utilizados por el investigador, demuestran el impacto positivo de los juegos cooperativos en los estudiantes; ya que reforzaron el área afectiva, personal y social de los participantes. El Departamento de Educación de Puerto Rico tiene que motivar a los educadores a realizar investigaciones sobre el acoso escolar y como el juego cooperativo podría minimizar este problema. Al mismo tiempo, comenzar a efectuar investigaciones y mantener estadísticas sobre suceso de

acoso escolar en todos los planteles del país; para que sirvan de antecedentes en las futuras investigaciones. Además, promover la importancia del juego cooperativo en los maestros; como un instrumento útil para elaborar sus clases y mejorar la calidad social, personal y académica de sus estudiantes.

GUÍA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Introducción

En esta parte de la investigación documental, el investigador ofrece una guía de juegos cooperativos para combatir los acontecimientos de acoso escolar en el nivel elemental. Este instrumento educativo es realizado los educadores de educación física. Estos juegos cooperativos ayudarán a reforzar los niveles sociales y la interacción del estudiante con los compañeros del salón de clase. Todos los juegos fueron seleccionados de diferentes libros que fomentan la cooperación. Cada dinámica se identifica por su título, objetivo, destreza, materiales, duración, cantidad de integrantes, grado de los participantes, desarrollo y una rúbrica evaluativa. En la rúbrica evaluativa, el investigador utilizó como referencia uno de los estándares de excelencia del marco curricular del programa de educación física del Departamento de Educación de Puerto Rico.

El estándar seleccionado por el investigador se conoce como: conducta responsable, en este estándar se evalúa la actitud del estudiante y su responsabilidad en el nivel personal y social (Departamento de Educación de Puerto Rico, 2003). Aunque este estándar (*conducta responsable*) se enfoca en todos los niveles, el área de los criterios a evaluar estará compuesta por las expectativas de los grados elementales. En adición, el educador podrá evaluar el desempeño del alumno de acuerdo a la escala que está clasificada en: totalmente logrado (*TL*), logrado (*L*), casi logrado (*CS*) y no logrado (*NL*). Los siguientes juegos cooperativos se enfocan en mejorar la devoción y relación entre los estudiantes. Además, fomentan la cooperación y colaboración entre los participantes. Algunas dinámicas refuerzan la confianza, valoración y la comunicación entre los alumnos. Otros se enfocan en que el sujeto perfeccione su empatía con los demás participantes, al mismo tiempo;

aumentar la creatividad del estudiante y el apoyo hacia sus compañeros. Esas características se trabajarán a través de diferentes destrezas como: *conciencia corporal, calidad de movimiento, balance, agilidad, precisión, lateralidad, tiempo de reacción, auditiva, visual y fuerza*. Estas actividades están dirigidas a los alumnos del nivel elemental, pero no significa que puedan ser implementadas a estudiantes del nivel secundario. Se recomienda aumentar la dificultad de la dinámica, de acuerdo al grado en el cual se encuentra el participante.

JUEGO COOPERATIVO #1

Título: Voy volando

Objetivo: El estudiante pueda ampliar sus habilidades cooperativas con el resto de los participantes.

Destreza: Conciencia corporal (direccionalidad y lateralidad)

Material: Una colchoneta y bola de ping-pong

Duración: 10 minutos

Cantidad de integrantes: Cinco participantes por grupo

Grado de los participantes: Cuarto a sexto

Desarrollo: Uno de los participantes se acomoda encima de la colchoneta y boca bajo, mientras los demás compañeros se colocan en cada una de las extremidades de la colchoneta. A la señal del educador, los participantes en las extremidades levantan y mueven la colchoneta con el compañero que se encuentra boca abajo. El alumno que está encima de la colchoneta, empieza a soplar la pelota de ping-pong desde la línea de partida. Los estudiantes que se encuentran en las extremidades, van llevando la colchoneta hasta que la pelota de ping-pong llegue a la línea final.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en grupo	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #2

Título: ¡Guíame bien!

Objetivo: El estudiante pueda aumentar su confianza hacia otras personas, pero mas importante hacia su persona.

Destreza: Calidad de movimiento (aceleración y desaceleración)

Material: Dos palos de escoba

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: Dos pareja por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: El estudiante que tiene los ojos tapado con un pañuelo, se colocará delante del compañero y aguantará ambos palos de escoba con las manos (uno en la derecha y uno en la izquierda). Mientras el otro participante se colocará detrás de su compañero, agarrando ambos palos de escoba. El alumno con los ojos tapado, tiene que ser guiado por su compañero con la ayuda de los palos de escoba. Cada cierto tiempo se cambian las funciones;. si hay algún choque se intercambian las parejas.

También se puede colocar diferentes obstáculos en el área e informales a los estudiantes que deben pasar por encima o entre las trabas.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en pareja	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #3

Título: El sol

Objetivo: El estudiante pueda comunicarse con convicción y respeto hacia su compañero.

Destreza: Balance y agilidad

Material: Globo

Duración: 10 minutos

Cantidad de integrantes: Dos pareja por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: Los estudiantes se desplazarán por todo el espacio, pero sujetando un globo con la parte del cuerpo que el educador indique. El estudiante con su pareja intentará coordinar sus movimientos, evitando estallar o dejar caer el globo al suelo.

También se puede poner diferentes obstáculos en el área, para que los estudiantes pasen sobre o entre las trabas. En adicción, el educador puede incluir la música para realizar la dinámica mas divertida. El maestro puede aumentar la cantidad de estudiantes por grupo.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con el compañero	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en pareja	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #4

Título: Aros para todos

Objetivo: El estudiante pueda mejorar sus destrezas motrices a través de la comunicación de sus compañeros.

Destreza: Agilidad

Material: Hula Hoop, palo de escoba y cono

Duración: 15 minutos

Cantidad de integrantes: Cuatro participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: Se colocará varios hula hoop en el suelo y un cono en el cual tendrá introducido un palo de escoba. Los estudiantes se posicionarán boca arriba y tratarán de sacar los hula hoop que se encuentran entre el cono, pero solamente utilizando los pies. Tienen que sacar todos los hula hoop uno a uno, sin que toque el suelo o el palo de escoba. Los grupos que terminen el objetivo del juego, deberán apoyar a los otros compañeros hasta que ellos completen la dinámica.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #5

Título: La estrella

Objetivo: Los estudiantes puedan aumentar su interés en colaborar con los compañeros para conseguir el éxito.

Destreza: Precisión

Material: Palo de escoba, sillas, soga y un vaso

Duración: 10 minutos

Cantidad de integrantes: Cuatro participantes por grupo

Grado de los participantes: Tercero a sexto

Desarrollo: El objetivo del juego es insertar el palo de escoba dentro de un vaso que se colocará en el centro. Cada uno de los estudiantes se trepará encima de una silla que estará colocada en uno de los cuatro puntos direccionales (norte, sur, este, oeste) y agarrarán la soga que estará amarrada al palo de escoba. Cuando todos los alumnos hayan agarrado la soga y se hayan trepado encima de la silla, tienen que comunicarse para introducir el palo de escoba en el vaso. Se puede utilizar varios vasos que presenten diferentes anchuras y tamaños. También incrementar la cantidad de alumnos por grupos.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #6

Título: Cambio de sillas

Objetivo: Los estudiantes puedan establecer una relación de cooperación dentro del conjunto.

Destreza: Lateralidad

Material: Sillas

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: 10 participantes por grupo

Grado de los participantes: Tercero a sexto

Desarrollo: Los estudiantes se colocarán encima de las sillas (formando un círculo) y tendrán que moverse hacia la izquierda o hacia la derecha, dependiendo de la indicación del educador. El estudiante tiene que moverse hacia la otra silla, obedeciendo la consigna del maestro como: moverse los alumnos que tienen reloj en su muñeca; una silla hacia la izquierda. En el caso de los estudiantes, no tienen que moverse porque la consigna no lo caracteriza; deben compartir su silla con el compañero. Se debe recalcar a los participantes que no pueden tocar el suelo.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Editorial

Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #7

Título: Pluma voladora

Objetivo: Los estudiantes puedan valorar y entender los beneficios positivos que tiene la cooperación hacia su persona y compañeros.

Destreza: Tiempo de reacción

Material: Pluma (paloma)

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: Tres participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: El grupo de estudiantes tiene que mantener la pluma lo más alto posible e impedir que toque el piso. Los miembros del conjunto no pueden utilizar su cuerpo, solamente puede recurrir a soplar; para mantener la pluma lo más alto posible. En adición, el educador podrá indicar a los estudiantes diferentes directrices como: a agarrarse las manos, formar un triángulo, manos en los hombros, manos en la cintura, etc. También se puede aumentar la cantidad de plumas en el grupo o incrementar el número de participantes por grupo.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Editorial

Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #8

Título: La vuelta al mundo

Objetivo: Los alumnos puedan aumentar su devoción para ayudar a sus compañeros a conseguir la metas implementadas por el educador.

Destreza: Tiempo de reacción

Material: Paracaídas y una pelota

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: Nueve participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: Los estudiantes deben conseguir que la esfera se mueva alrededor del paracaída sin que la pelota salga del artefacto. También se puede modificar el juego, utilizando el paracaída para expulsar la esfera hacia arriba. Otra dinámica que se puede realizar, es subir el paracaída para que uno de los compañeros pase por debajo del artefacto hasta llegar al otro lado. Si el paracaída tiene colores, el educador puede mencionar un color y el estudiante que se encuentra en esa característica mencionada, moverse hacia al otro extremo por debajo del paracaída.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Editorial

Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #9

Título: Figuras geométricas

Objetivo: Los estudiantes puedan familiarizarse y facilitar el encuentro entre los mismo alumnos.

Destreza: Auditiva y visual

Material: Cartulinas de colores con figuras geométricas dibujadas

Duración: 8 minutos

Cantidad de integrantes: Diez participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: Antes de comenzar la dinámica cooperativa, los estudiantes tienen que recortar diferentes figuras geométricas de distintos colores (de acuerdo al nivel de los alumnos). Todas las imágenes se esparcerán y el educador indicará una figura y un color, los estudiantes tienen que buscar esas características nombradas. Después, los alumnos deben buscar a un compañero que tenga la misma figura y el mismo color. Al encontrarse con el compañero, el estudiante tiene que mencionar algo positivo al colega. A esta dinámica se puede añadir el cuerpo humano, flores, animales, etc.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte los materiales con el grupo	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Editorial

Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #10

Título: Fotografía

Objetivo: Los estudiantes puedan mejorar su disposición a cooperar y escuchar las opciones de otros compañeros.

Destreza: Balance

Material: Ninguno

Duración: 8 minutos

Cantidad de integrantes: Cinco participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: El educador menciona un tema (deportes, película, muñequitos) y los estudiantes tienen que crear un cuadro escénico relacionado al tema. Uno de los grupos ejecuta el cuadro escénico, mientras el otro conjunto tiene que observar a sus compañeros. Cuando el maestro indique, el grupo que estaba observando debe ejecutar la misma pose del primer grupo y mantenerla por diez segundos. Cada cuadro escénico realizado por los grupos, puede ser fotografiados por el maestro y crear un album del conjunto sobre los diferentes temas mencionados en la dinámica.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte el espacio con los compañeros	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Editorial

Paidotribo.

JUEGO COOPERATIVO #11

Título: El reloj humano

Objetivo: Los estudiantes puedan colaborar en conjunto para superar el reto implementado por el maestro.

Destreza: Auditiva

Material: Cartulina con números

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: Tres participantes por grupo

Grado de los participantes: Tercero a sexto

Desarrollo: Antes de comenzar la dinámica cooperativa, los estudiantes tienen que recortar diferentes cantidades de número (0 al 9). Todos los números se esparcen y el educador indicará una hora (9:30, 11:45, 2:16) y los alumnos tienen que buscar esos número. Al conseguir los números, el conjunto se debe colocar de acuerdo a la hora indicada por el maestro. En esta actividad, se puede incluir los meses del años y los día de la semana (*recortando las palabras en sílabas*). Otra manera en que se puede realizar esta dinámica, indicando los nombres de los estudiantes.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Comparte los materiales con el grupo	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Jares, X. R. (2001). *El placer de jugar juntos: Nuevas técnicas y juegos cooperativos*.

Madrid, España: Editorial CCS.

JUEGO COOPERATIVO #12

Título: Canto de sirena

Objetivo: Los estudiantes puedan estimular su área auditiva y tener confianza en otra persona.

Destreza: Auditiva

Material: Ninguno

Duración: 3 minutos

Cantidad de integrantes: Dos participantes por pareja

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: El educador le indicará al estudiante que se encuentra dentro de una neblina y que deben reencontrarse con su compañero. Los estudiantes topados con un pañuelo en sus ojos, tienen que llegar al otro extremo escuchando la voz de su compañero. No se pueden tocar ninguna de las parejas, solamente utilizar o guiarse a través de la voz. También se puede colocar diferentes obstáculos en el área de juego y pedirle al estudiante con los ojos tapados, pasar por encima o a través de las distintas trabas. Los estudiantes pueden realizar diferentes sonidos para ayudar a su compañero a llegar al otro extremo.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en pareja	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Jares, X. R. (2001). *El placer de jugar juntos: Nuevas técnicas y juegos cooperativos*.

Madrid, España: Editorial CCS.

JUEGO COOPERATIVO #13

Título: Hagamos juntos números, formas y letras

Objetivo: Los estudiantes puedan desarrollar sus técnicas cooperativas y respetar la opinión de otros compañeros.

Destreza: Agilidad

Material: Ninguno

Duración: 10 minutos

Cantidad de integrantes: Cuatro participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los grados

Desarrollo: El educador dividirá a los participantes en varios grupos con la misma cantidad. Los estudiantes tendrán que trabajar en conjunto para completar la dinámica implementada por el educador. A la señal del maestro, los alumnos tienen que realizar o formar una figura geométrica (*triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo*), letra (*A, M, L, O, P*) o número (*1, 4, 8, 3*). Cada grupo tendrá que formar el elemento (figura, letra, número) indicado por el educador, pero los alumnos solamente pueden recurrir o utilizar sus propios cuerpos para crear la figura, letra o número mencionado por el maestro.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, España: Editorial Popular.

JUEGO COOPERATIVO #14

Título: Serpiente gigante

Objetivo: Los estudiantes puedan estimular a su mayor capacidad su creatividad y el apoyo entre sus compañeros

Destreza: Fuerza

Material: Ninguno

Duración: 8 minutos

Cantidad de integrantes: Ilimitado

Grado de los participantes: Todos los niveles

Desarrollo: El educador tiene que dividir a los participantes en pareja, un estudiante se colocará delante boca abajo, mientras el otro alumno se colocará boca abajo detrás del compañero que se encuentra delante. A la señal del maestro, el participante que se encuentra detrás del compañero agarrará el tobillo del participante que se localiza delante. Desde ese instante, se forma la primera parte de la serpiente y los alumnos tienen que esperar a la próxima señal del educador. Cuando el maestro indique, la primera parte de la serpiente tiene que deslizarse hasta formar una serpiente de cuatro personas. Esto continúa, hasta que todo el grupo sea una serpiente gigante.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en conjunto	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, España: Editorial Popular.

JUEGO COOPERATIVO #15

Título: Troncos rodantes

Objetivo: Los alumnos puedan mejorar su empatía con los demás compañeros de clase.

Destreza: Locomotora

Material: Ninguno

Duración: 5 minutos

Cantidad de integrantes: Cinco participantes por grupo

Grado de los participantes: Todos los grados

Desarrollo: El maestro dividirá a los participantes en varios conjuntos con la misma cantidad. Los estudiantes se colocarán uno al lado del otro; boca abajo en el suelo en forma de una alfombra. Uno de los participantes se colocará encima del grupo, los alumnos que se encuentran debajo del compañero; tienen que rodar y transportar al colega hasta al punto de llegada. Los troncos rodantes no pueden permitir que el compañero, en el cual se encuentra encima de ellos toque el suelo. En esta actividad, el educador puede tomar cuanto tiempo se tardan los estudiantes en transportar al compañero y retarlos después a mejorar su marca como conjunto.

Rúbrica: Conducta Responsable

Expectativa	Escala
Cumple con las instrucciones recibidas	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Trabaja productivamente en pareja	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Participa de manera cooperativa	TL ____ L ____ CS ____ NL ____
Fomenta una conducta responsable	TL ____ L ____ CS ____ NL ____

Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, España: Editorial Popular.

GUÍA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Cierre

Los episodios de acoso escolar suceden mayormente a la hora del recreo, esta guía podrá ser empleada en ese periodo por algún miembro de la comunidad escolar. Al tener control de los estudiantes en ese tiempo recreativo, se puede evitar peleas, accidentes y malos contratiempo en el plantel escolar. La comunidad escolar puede integrarse a través de esta guía, en el cual ayudará a fortalecer la comunicación y la confraternización entre los miembros del sistema escolar. Los maestros de educación física podrán implementar esta guía de juegos cooperativos en la fase intramural y apartarse un poco del deporte. Muchos de los educadores enfocan su programa intramural al deporte, esto provoca que una gran cantidad de estudiantes desistan a participar de esta fase; por no tener un dominio en las destrezas deportivas.

El motivo de elaborar la guía de juegos cooperativos, es exponer las dinámicas cooperativas como un instrumento educativo útil para toda la comunidad escolar e impulsar a otros profesionales a interesarse en el tema del juego cooperativo. Los estudiantes se encuentran en un país sumamente violento, se tiene que trabajar en conjunto para disminuir los acontecimientos de acoso escolar, pero todos tienen que asumir un rol y ejecutarlo para el bienestar de Puerto Rico.

REFERENCIAS

- Anderson, S., & Swiatowy, C. (2008). *Bullying prevention in the elementary classroom using social skill*. (Tesis de maestría). Recuperado en la base de datos de ERIC. (ED503060).
- Arroyo Escobar, V. (2008). Algunos conocimientos sobre los valores de convivencia, solidaridad y tolerancia. *Revista Digital Enfoques Educativos*, (19), 18-24. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_19.pdf
- Bantulà Janot, J. (s.f.). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Bauzá, N. (2010, 19 de noviembre). Representante Brenda López visión integral para la prevención del acoso escolar. *Primera Hora*. Recuperado de <http://archivo.primerahora.com/archivo.asp?guid=056471DF-026B-479D-872B-56C646AAF3D0&year=2010&mon=11&keyword=acoso%20escolar>
- Bay-Hinitz, A. K., Peterson, R. F., & Quilitch, R. H. (1994). Cooperative games: A way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 27(3), 435-446. Recuperado de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1297825/pdf/jaba00009-0017.pdf>
- Calvo Sedano, N. M. (2008). Acoso escolar, maltrato entre iguales o "bullying". *Revista Digital de Educación: Mundo Educativo*, (26), 222-223. Recuperado de http://ecoem.es/administracion/revista/01b_Mundo_Educativo_26.pdf
- Camacho Herrera, J. M. (2007). Violencia escolar: Una alternativa desde un enfoque socioeducativo. *Escuela Abierta*, 10, 161-185. Recuperado de <http://www.observatorioperu.com/videos/observatorio%20enero2010/20%20enero/2520036%5B1%5D.pdf>

- Cepeda-Cuervo, E., Pacheco-Durán, P. N., García-Barco, L., & Piraquive-Peña, C. J. (2008). Acoso escolar a estudiantes de educación básica y media. *Revista de Salud Pública, 10*(4), 517-528. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 20 de marzo de 2011.
- Dávila Balcarce, G., & Velásquez Contreras, Á. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: "Devorón" y "Temporal". *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 9*(2), 1-20. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 25 de marzo de 2011.
- Departamento de Educación de Puerto Rico. (2000). *Estándares de excelencia en el programa de educación física*. Recuperado de http://www.de.gobierno.pr/sites/de.gobierno.pr/files/Educacion_Fisica.pdf
- Departamento de Educación de Puerto Rico. (2003). *Marco curricular del programa de educación física*. Recuperado de [http://www.de.gobierno.pr/sites/de.gobierno.pr/files/EdFisica\(2\).pdf](http://www.de.gobierno.pr/sites/de.gobierno.pr/files/EdFisica(2).pdf)
- Dunn, S. E., & Wilson, R. (1991). Cooperative learning in the physical education classroom. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 62*(6), 22-28.
- Ericson, N. (2001). *Addressing the problem of juvenile bullying*. Recuperado de <http://www.ncjrs.gov/pdffiles1/ojjdp/fs200127.pdf>
- Figueroa Cancel, A. (2011, 1 de abril). Estudiantes marchan en contra del bullying. *Primera Hora*. Recuperado de <http://archivo.primerahora.com/archivo.asp?guid=4F5D9B12-F0D2-46D9-9B97-22F90EDA2080&year=2011&mon=4&keyword=bullying>

- Garaigordobil Landazabal, M. (1999). Assessment of a cooperative-creative program of assertive behavior and self-concept. *The Spanish Journal of Psychology*, 2(1), 3-10. Recuperado de http://www.ucm.es/info/Psi/docs/journal/v2_n1_1999/art3.pdf
- Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2007). Efecto de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *Psicológica*, 4(2), 3-19. Recuperado de http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2683229&orden=0
- García Martos, J. P. (2008). Criterios de organización del equipo docente y de participación. *Revista Digital Enfoques Educativos*, (19), 72-76. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_19.pdf
- Gómez Cimiano, J. (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (4), 32-35. Recuperado de http://dialnet.unirioja.es/servlet/dfichero_articulo?codigo=2282456&orden=82927
- González Román, R. (2008). Juegos para dinamizar y trabajar con grupos. *Revista Digital Enfoques Educativos*, (19), 84-91. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_19.pdf
- Grineski, S. (1993). Achieving educational goals in physical education: A missing ingredient. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 64(5), 32-34.
- Grineski, S. (1996). *Cooperative learning in physical education*. Champaign: Human Kinetics.

- Guimarães Botelho, R., & Prat Grau, M. (2008). *Bullying en clases de educación física: Propuesta de intervención a partir de la educación en valores*. Recuperado de http://boletimef.org/biblioteca/1751/articulo/BoletimEF.org_Bullying-en-clases-de-Educacion-Fisica.pdf
- Haynie, D. L., Nasel, T., Eitel, P., Crump, A. D., Saylor, K., Yu, K., & Simons Morton, B. (2001). Bullies, victims, and bully/victims: Distinct groups of at-risk youth. *The Journal of Early Adolescence*, 21(1), 29-49.
- Hernández Pérez, M. (2010, 17 de noviembre). Identificados autores de la agresión a Kevin. *Primera Hora*. Recuperado de <http://archivo.primerahora.com/archivo.asp?guid=F28F8398-5796-4DC5-B533-C394AADF30AA&year=2010&mon=11&keyword=acoso%20escolar>
- Hernández, M. (2010, 15 de noviembre). Grave niño de nueve años tras recibir golpiza de compañeros de escuela. *Primera Hora*. Recuperado de <http://archivo.primerahora.com/archivo.asp?guid=1B374E3A-EB7D-4073-8856-7ECE3ECB4E72&year=2010&mon=11&keyword=bullying>
- Hoover, J., & Stenhjern, P. (2003). Bullying and teasing of youth with disabilities: Creating positive school environments for effective inclusion. *National Center on Secondary Education and Transition*, 2(3), 1-6. Recuperado de http://www.ncset.org/publications/issue/NCSETIssueBrief_2.3.pdf
- Jares, X. R. (2001). *El placer de jugar juntos: Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: Editorial CCS.
- Limpens, F. (2008). Juegos cooperativos para la paz y la solidaridad en México. *Revista de Educación Física para la Paz: La Peonza*, (3), 38-45. Recuperado de <http://www.lapeonza.unlugar.com/peonza-ne3.pdf>

- Marrero, R. (2011, 24 de enero). Abuso e intimidación en las escuelas. *Primera Hora*. Recuperado de <http://archivo.primerahora.com/archivo.asp?guid=7FBE5C88-4179-423B-AB1E-B6697C2B32A0&year=2011&mon=1&keyword=bullying>
- Martín Aparicio, A. (2009). El fenómeno del bullying o acoso escolar en nuestras aulas. *Revista de Formació del Professorat*, (4), 1-7. Recuperado de http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/05_com_fenomeno_bullying.pdf
- Oficina para Víctimas del Crimen. (2002). *Víctimas de agresión*. Recuperado de http://www.ojp.usdoj.gov/ovc/foreignlang/spanish/help_series/pdftxt/AssaultVictimization_sp.pdf
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we do*. Malden: Blackwell Publishers Inc.
- Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Ediciones Morata.
- Omeñaca Cilla, R., & Ruíz Omeñaca, J. V. (s.f.). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Orlick, T. D. (1981). Positive socialization via cooperative games. *Developmental Psychology*, 17(4), 426-429. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 3 de marzo de 2011.
- Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Editorial Popular.
- Ortega Carranza, J. (2006). Acoso escolar (Bullying). *Revista Digital de Educación: Mundo Educativo* (18), 72-73. Recuperado de http://ecoem.es/administracion/revista/103_Mundo_Educativo_18.pdf
- Pérez Atehortúa, R. E. (1999). *Juegos estacionarios de piso y de pared*. Armenia: Kinesis Editorial.

- Pinheiro de Almeida, M. T. (2007). *El jugar cooperativo: Un camino rumbo a la paz y la transdisciplinarietà*. Recuperado de <http://www.labrinjo.ufc.br/phoca/download/el%20jugar%20cooperativo.pdf>
- Policía de Puerto Rico. (2011). *Menores intervenidos en Puerto Rico por cometer faltas tipo A y tipo B: Año 2000-2009*. Recuperado de <http://www.gobierno.pr/NR/rdonlyres/644EDCFA-E77D-4C3F-9696-2D93901BDB19/0/MENORESINTERVENIDOSAYBXAÑOS20002009pdf2.pdf>
- Rossetti Fausto, E. (2001). *Se a crianca aprende a competir, porque não, ensiná-la a cooperar?*. (Tesis de maestría, Universitário Monte Serrat). Recuperado de http://www.easycoop.com.br/web/emanager/documentos/upload_/EnsinaraCooperarElianaFaustoTCCUnimonte.pdf
- Ruíz Omeñaca, J. V. (2005). La cooperación como alternativa en la escuela rural. *Revista de Educación Física para la Paz: La Peonza*, (8), 3-14. Recuperado de <http://www.lapeonza.unlugar.com/peonza8.pdf#page=5>
- Sanders, S. W. (2001). Insights about young children working with a partner: 'Initiators, responders, collaborators and the non-compliant'. *The Physical Educator*, 58(2), 58-66. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 25 de marzo de 2011.
- Schäfer, M., Korn, S., Smith, P. K., Hunter, S. C., Mora-Merchán, J. A., Singer, M. M., & Simons Morton, B. (2004). Lonely in the crowd: Recollections of bullying. *The British Journal of Developmental Psychology*, 22(3), 379-394. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 20 de marzo de 2011.
- Schoen, S., & Schoen, A. (2010). Bullying and harassment in the United States. *The Clearing House*, 83(2), 68-72. doi: 10.1080/00098650903386444

- Smith, P. K., Singer, M., Hoel, H., & Cooper, C. L. (2003). Victimization in the school and the workplace: Are there any links? *The British Journal of Psychology Society*, 94(Pt. 2), 175-188. Recuperado de la bases de datos de la Universidad Metropolitana Recinto de Cupey, el 18 de marzo de 2011.
- Street, H., Hoppe, D., Kingsbury, D., & Ma, T. (2004). The game factory: Using cooperative games to promote pro-social behaviour among children. *Australian Journal of Educational & Developmental Psychology*, 4, 97-109. Recuperado en la base de datos de ERIC. (EJ815556).
- Suckling, A., & Temple, C. (2006). *Herramienta contra el acoso escolar: Un enfoque integral*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia & Ediciones Morata.
- Teófilo, C. M. (2010). *Bullying y funcionalidad familiar en una institución educativa del Distrito de Comas*. (Tesis de maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal). Recuperado de <http://www.observatorioperu.com/imagenes/teofiloccoiccabullyingyfuncionalidadfamiliar.pdf>
- Valenzuela Huertas, Á. P. (2008). La violencia escollar (III). *Revista Digital Enfoques Educativos*, (19), 134-144. Recuperado de http://www.enfoqueseducativos.es/enfoques/enfoques_19.pdf
- Velázquez Callado, C. (2002a). Las actividades físicas cooperativas en un programa de educación física para la paz. *Revista de Educación Física para la Paz: La Peonza* (1), 4-16. Recuperado de <http://www.lapeonza.unlugar.com/peonza1.pdf>
- Velázquez Callado, C. (2002b). Propuesta para el desarrollo de programas cooperativos en educación física: Tú cooperas, él coopera y yo..., ¿Por dónde empiezo? *Revista de Educación Física para la Paz: La Peonza* (2), 3-16. Recuperado de <http://www.lapeonza.unlugar.com/peonza2.pdf>

- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas: Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Recuperado de http://www.dgespe.sep.gob.mx/planesyprog/efisica/2semes/act_fis/carlos.pdf
- Velázquez Callado, C. (2007). El aprendizaje cooperativo en educación física: Qué, para qué, por qué y cómo. *Revista de Educación Física para la Paz: La Peonza*, (2), 3-13. Recuperado de <http://www.lapeonza.unlugar.com/peonza-ne2.pdf>
- Vélez Adorno, C. (2005). *Juegos infantiles de Puerto Rico*. San Juan: La Editorial.
- Weinstein, M., & Goodman, J. (1983). *Play Fair: Everybody's guide to non-competitive play*. San Luis Obispo: Impact Publishers Inc.
- Wichmann, K. (2007). Game workshop. *International Journal Physical Education*, 44(4), 170-176. Recuperado de base de datos Education Full Text, el 30 de marzo de 2011.

APÉNDICE A
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN
PLANTILLA

APÉNDICE B
INSTRUMENTO DESGLOSADO
PLANTILLA

APÉNDICE B

País	Año	Sujetos	Autores	Propósito	Resultado
España	2007	5 a 6 años	Garaigordobil & Berrueco	Los efectos del programa cooperativo en el progreso de los infantes en las áreas cognitivas y conductuales.	Se presenció un aumento en la facultad cognitiva de los participantes, la generosidad entre los estudiantes y la fluidez verbal de los individuo mejoró al compararlos con el grupo control.
España	1999	8 a 10 años	Garaigordobil Landazabal	La actitud de ayuda, afectiva y el autoconcepto a través del juego cooperativo.	Los participantes involucrados en los juegos cooperativos demostraron un progreso en la actitud afectiva y en su autoconcepto.
Chile	2007	4 a 9 años	Dávila Balcarce & Velásquez Contreras	El efecto de los juegos colaborativos	Estos juegos colaborativos reforzaron la relación y la convivencia de los participantes.
Chile	2002	6 a 9 años	Valencia (como se citó en Velázquez Callado, 2007),	Las actividades motrices a través de dinámicas cooperativas ayudan a optimizar los problemas respiratorios de los estudiantes.	Se reforzó la interacción entre los participantes, aunque no hubo cambios significativos relacionados al problema respiratorio de los estudiantes.
Estados Unidos	1994	4 a 5 años	Bay Hinitz, Peterson, & Quilitch	El efecto de los juegos competitivos y cooperativos en el comportamiento de los participantes.	El comportamiento cooperativo de los estudiantes era superior y la agresión entre los alumnos disminuyó durante los juegos cooperativos.

Apéndice B (Cont.)

Canadá	1981	5 años	Orlick	Los efectos de un programa de juegos cooperativo en los participantes.	Los integrantes en el programa de juegos cooperativos, aumentaron sus cualidades de compartir con otros compañeros al compararlos con el programa de juegos tradicionales.
Brasil	2001	7 a 8 años (tercer grado)	Rossetti Fausto	Se puede fomentar actitudes cooperativas en los estudiantes a través de juegos cooperativos.	Un incremento en el área afectiva de los estudiantes hacia la educadora. Además, aumentó la colaboración entre los participantes al pasar los dos meses de dinámica.
Australia	2004	9 a 12 años	Street, Hoppe, Kingsbury & Ma	El comportamiento social a través del programa de juegos cooperativos.	Los juegos cooperativos aumentaron la conducta pro-social de los sujetos involucrados en las dinámicas cooperativas.