

LA LÚDICA COMO MEDIO DE MEJORAMIENTO Y FORTALECIMIENTO
DE LA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR.

CORONADO OCHOA GLORIA LILIANA
PERALTA PRIETO MELCHOR ALIOSCHA
VARGAS MUÑOZ YANET

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
BOGOTA
2015

LA LÚDICA COMO MEDIO DE MEJORAMIENTO Y FORTALECIMIENTO
DE LA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR.

CORONADO OCHOA GLORIA LILIANA

PERALTA MELCHOR ALIOSHA

VARGAS MUÑOZ YANET

Trabajo de grado para optar el título de Especialista
En Pedagogía de la Lúdica

Asesor
FERNANDO ESTUPIÑAN TARAPUEZ
Magister en Educación

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
BOGOTA
2015

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Bogotá, Abril de 2015

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresamos nuestros agradecimientos a:

Gracias Señor por darnos el don de la vida, la salud, la sabiduría, la inteligencia, los recursos y las personas que nos ayudaron a recorrer este camino y por habernos permitido llegar hasta el final.

Gracias familia por estar siempre a nuestro lado de manera incondicional, por su inmenso amor y apoyo.

Gracias al Profesor Fernando Estupiñan, por toda su paciencia, dedicación y sus valiosos aportes, que nos ayudaron a cumplir nuestra meta.

Gracias a cada niño y padre de familia que participó con interés, entusiasmo y amor en las diferentes actividades propuestas en el presente proyecto.

Gracias a cada uno de los docentes y compañeros de la especialización con los cuales compartimos vivencias y conocimientos que enriquecieron nuestra labor como educadores y transformaron nuestras vidas.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	13
GLOSARIO	14
INTRODUCCION	16
1. PROBLEMA	18
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA	19
1.3. ANTECEDENTES	20
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	20
1.3.2 Antecedentes empíricos	23
2. JUSTIFICACION	30
3. OBJETIVOS	31
3.1. OBJETIVO GENERAL	31
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	31
4. MARCO DE REFERENCIA	32
4.1. MARCO CONTEXTUAL	32
4.2. MARCO TEORICO	37
4.2.1. Diferentes acercamientos al concepto de lúdica.	37
4.2.2. Conceptualización de la convivencia escolar.	39
4.2.3. Aproximación al concepto y manejo de conflicto.	40
4.2.4. Mediación.	42
4.2.5. Juego y Convivencia.	44
4.2.6. Juego social.	45
4.2.7. Juego y Familia	46
4.2.8. Juego y aprendizaje	49

5.DISEÑO METODOLOGICO	55
5.1. Tipo de Investigación	55
5.2. POBLACION Y MUESTRA	55
5.3. INSTRUMENTOS	55
5.3.1. Instrumento No 1: Lo que siento y pienso frente al conflicto.	55
5.3.2. Instrumento No 2. Construcción del plano del conflicto	56
escolar en la institución.	
5.3.3. Instrumento No 3. Formas negativas de expresión de las	59
emociones: el enojo y la agresividad.	
5.3.4. Instrumento No 4. Maneras negativas de expresar el enojo.	60
5.4. ANALISIS DE RESULTADOS	62
5.5. DIAGNOSTICO	81
6. PROPUESTA	84
6.1. TITULO	84
6.2. DESCRIPCION	84
6.3. JUSTIFICACION	89
6.4. OBJETIVO	90
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	91
7. CONCLUSIONES	126
8. RECOMENDACIONES	127
BIBLIOGRAFIA	128
ANEXOS	130

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Representaciones de los estudiantes sobre lo que piensan y sienten frente al conflicto	56
Figura 2. Causas del conflicto escolar.....	57
Figura 3. Dibujo del plano del conflicto escolar en la institución.....	58
Figura 4. Instrumento aplicado a los estudiantes “Reconociendo mis emociones”.....	59
Figura 5. Instrumento aplicado a los estudiantes para conocer las reacciones de los estudiantes frente a una situación conflictiva.....	61

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 1.....	62
Tabla 2. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 2.	63
Tabla 3. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 3.	63
Tabla 4. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 4.	64
Tabla 5. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 5.	64
Tabla 6. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 6.	64
Tabla 7. Resultados cuestionario de agresión Pro-reactiva – Reactiva (Frecuencia).....	66
Tabla 8. Resultados cuestionario de agresión Pro-reactiva – Reactiva (Frecuencia porcentual).....	67

LISTA DE GRAFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 1.....	68
Gráfico 2. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 23	69
Gráfico 3. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 14.....	69
Gráfico 4. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 17.....	70
Gráfico 5. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 2.....	70
Gráfico 6. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item11.....	71
Gráfico 7. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 12.....	71
Gráfico 8. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 8.....	72
Gráfico 9. . Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 13.....	73
Gráfico 10. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 22.....	73
Gráfica 11. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 3.....	74
Gráfico 12. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 5.....	75

Gráfico 13.. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 7.....	75
Gráfico 14. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 6.....	76
Gráfico 15. . Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 16.....	76
Gráfico 16. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 8.....	77
Gráfico 17. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 13.....	78
Gráfico 18. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 10.....	78
Gráfico 19. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 15.....	79
Gráfico 20. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 20.....	79
Gráfico 21. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 4.....	80
Gráfico 22. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 9.....	80
Gráfico 23. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Item 18.....	81

LISTA DE FOTOGRAFIAS

	Pág.
Fotografía 1. Sensibilización y conceptualización.....	94
Fotografía 2. Juegos cooperativos: Sensaciones agradables.....	97
Fotografía 3. Juegos cooperativos: Casa de naipes.....	101
Fotografía 4. Juegos cooperativos: Globos saltarines.....	104
Fotografía 5. Juegos cooperativos: Atrapa bolas.....	107
Fotografía 6. Juegos cooperativos: Aros.....	110
Fotografía 7. Juegos cooperativos: Albañiles.....	113
Fotografía 8. Juegos cooperativos: Pasapalabras.....	118
Fotografía 9. Juego de la oca.....	121
Fotografía 10. Actividad individual: Arbol de la convivencia.....	123
Fotografía 11. Actividad grupal: El árbol de la convivencia.....	125
Fotografía 12. Actividad grupal: El árbol de la convivencia	125

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. Cuestionario de Agresión – Proactiva.....	128
ANEXO B. Guía de trabajo Fase I.....	129

RESUMEN

Los dos sistemas tradicionales de educación, la familia y el sistema educativo, han perdido su liderazgo como formadores de las nuevas generaciones y no por una falta de compromiso, sino porque estos espacios los han venido ganando los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. Es necesario que la escuela y la familia se apropien nuevamente de esta tarea, generando estrategias que permitan crear en los hijos y estudiantes una estructura de pensamiento que les permita mantener unas buenas y sanas relaciones consigo mismos, con los demás y con su entorno.

Así pues, la convivencia, constituye un elemento importante en las relaciones personales y como en cualquier tipo de relación, el conflicto es inherente a ella, y se debe considerar como un potencial para mejorar dichas relaciones, a través del dialogo, el respeto, la comunicación y como una fuerza motivadora de cambio personal y social. Desde esta perspectiva, el presente trabajo pretende abordar de una manera inicial el conflicto escolar desde los aportes de la lúdica, mediante un trabajo focalizado en un grupo, pero que sueña convertirse en un semillero de ideas para realizar futuras investigaciones, aportes e intervenciones.

Palabras Clave: Lúdica, Juego, Conflicto, Convivencia, Agresividad.

GLOSARIO

AGRESIVIDAD: La agresividad es entendida como una conducta que produce de un daño, físico o psicológico, que una persona provoca a otra a través de una conducta motivada que tiene un propósito y está dirigida a la consecución de un beneficio. Son tantas y tantas las formas que el hombre puede idear y planificar a la hora de hacer daño a otra persona que es aquí donde reside la principal señal de identidad de la agresión: su naturaleza multidimensional. Lógicamente, en función de cómo sea ese daño en función de los códigos éticos de una sociedad determinada.

AGRESION FISICA: La agresión de tipo físico se produce por contacto directo con los contendientes, implique un ataque a un organismo mediante conductas motoras y acciones físicas, lo cual implica daños corporales, los puñetazos y las patadas serían ejemplos claros de este tipo de agresividad.

AGRESION VERBAL: La agresión verbal tiene su forma de expresión en el lenguaje y es una respuesta oral nociva para el otro, siendo los insultos o las amenazas unos buenos ejemplos de esta agresividad.

AGRESION REACTIVA: La agresión reactiva se trata de un comportamiento que sucede como reacción a una amenaza percibida y que suele estar relacionada con una activación emocional intensa, altos niveles de impulsividad y hostilidad y déficits en el procesamiento de la. La principal motivación que subyace a este comportamiento agresivo parece ser el dañar a otro y no persigue ningún otro objetivo o meta concreta.

AGRESION PROACTIVA: La agresión proactiva estaría concebida como una estrategia que el sujeto pone en marcha para la obtención de un objetivo o beneficio. Dicha agresividad no requiere de la activación con la que está caracterizada la agresividad reactiva y es vista como un tipo de agresividad fría, instrumental y organizada.

LÚDICA : Dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

CONFLICTO: Define al conjunto de dos o más hipotéticas situaciones que son excluyentes: esto quiere decir que no pueden darse en forma simultánea

MEDIACION : Es un mecanismo de resolución de conflictos, en cual un tercero imparcial o una actividad se realiza buscando facilitar la comunicación para que las partes por sí mismas sean capaces de resolver un conflicto.

INVESTIGACION ACCION PARTICIPATIVA: La investigación acción participativa es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social.

JUEGO: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, física o mental, en la cual se establecen reglas que son aceptadas por los participantes.

INTRODUCCION

Hoy nos preocupa el hecho, que en las escuelas las manifestaciones violentas, son cada vez más frecuentes y no sólo afectan a las relaciones interpersonales de la comunidad educativa, sino que además repercuten en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta situación, demanda respuestas educativas que respondan a las necesidades actuales, en este sentido, la sana convivencia debe ser una meta de las instituciones formadoras como lo son la familia y la escuela, ya que es una condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo y el ambiente escolar, familiar y social.

El trabajo que a continuación se presenta bajo el título “La lúdica como medio de mejoramiento y fortalecimiento de la sana convivencia escolar”, es una propuesta de intervención a partir de la lúdica en su amplio significado. El planteamiento de partida es realizar un acercamiento al conocimiento de la convivencia escolar, apuntando a la prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos, así como la no violencia en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

Para la construcción de un marco teórico que respalde la propuesta se ha realizado una revisión de literatura en torno a cuatro ejes teóricos: la lúdica, la convivencia, el conflicto y el juego.

Desde estas bases conceptuales se aborda el tema del conflicto en la institución, primero diseñando e implementando un conjunto de actividades que permitieron indagar sobre como los estudiantes de quinto grado perciben el conflicto, que situaciones lo generan y como lo afrontan en la escuela.

En un segundo momento se considera como a través del juego, específicamente al juego cooperativo, se pueden promover las habilidades sociales y emocionales para que los sujetos no generen acciones violentas a la hora de solucionar un conflicto, brindando espacios de expresión de ideas, sentimientos y emociones, de reflexión individual y colectiva y el conocimiento de otras alternativas para la solución pacífica de conflictos.

Ahora bien, son muchos los factores que pueden incidir o afectar a la convivencia escolar, y que hay que tenerlos en cuenta a la hora de abordar cualquier tipo de medida. Este trabajo es apenas una aproximación al problema, y un semillero de ideas para realizar nuevos aportes e intervenciones.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

No es para nadie desconocido que afrontamos una crisis mundial desde todos los frentes, económico, social y político, pero en primer lugar, debemos comprender cómo ha llegado a producirse esta crisis que permea toda la sociedad. Si no entendemos esto, la simple edificación sobre los mismos cimientos y las mismas estructuras, seguirá produciendo más egoísmo, violencia, intolerancia y soledad. Si llegamos a la raíz del problema, comprenderemos sin lugar a dudas, que clase de educación necesitamos.

Resulta evidente que la crisis actual es consecuencia de un falso sistema de valores desde la concepción que cada pueblo ha tenido sobre el desarrollo humano, la mayoría desde una perspectiva materialista e irresponsable frente a si mismo, a los demás y al ambiente.

Nuestra sociedad y por ende nuestras instituciones educativas no son ajenas a esta situación, también son el resultado de dichas ideologías. Niños con apatía y desmotivación, con problemas para relacionarse con los demás, violentos, egoístas e irrespetuosos, podrían describir a un buen número de estudiantes de nuestras aulas.

Nuestra experiencia nos muestra que una de las posibles causas de estos problemas es la familia. Desde esta perspectiva resulta imperante que el estado y las instituciones educativas trabajen y orienten a los padres de familia en su tarea de educar y formar.

Desde el proyecto “Escuela de padres” del Colegio Reino de Holanda se han logrado identificar algunas problemáticas:

- Relaciones intrafamiliares deficientes: Falta comunicación entre los miembros que conforman la familia, peleas continuas, uso de términos y palabras de grueso calibre, entre otras dificultades.
- Hogares conformados por diferentes personas, no necesariamente padre, madre e hijos (as).
- Situación económica deficiente: Padres sin trabajo, bajos o nulos recursos económicos para satisfacer las necesidades básicas (alimentación, estudio).
- Maltrato intrafamiliar.
- Preocupación por parte de los padres de que los hijos se les están “Saliendo de las manos” y no encuentran soluciones oportunas a cada dificultad.
- No existen normas y formación de hábitos en casa y esto se manifiesta en el colegio con problemas de comportamiento.

Lo anteriormente descrito, se presenta en la mayoría de los cursos de la Institución Reino de Holanda, sin embargo, es más recurrente en el grado 503; el cual está conformado por estudiantes entre las edades de 9 a 13 años. Hay un total de 21 niños y 8 niñas. De manera general se puede decir que es un grupo, en su mayoría, bastante difícil en cuanto a su comportamiento, que muestra un nivel académico aceptable, que en tal sentido no manifiesta responsabilidad y compromiso frente a las actividades y tareas, y que en consecuencia se involucran de manera reiterada en conflictos que solucionan con agresión física y verbal. Todo lo cual, como puede intuirse, afecta negativamente su proceso de formación, tanto a nivel académico y convivencial.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo desde la lúdica se puede mejorar y fortalecer la sana convivencia en los estudiantes del grado 503 del Colegio Distrital Reino de Holanda?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes bibliográficos

A continuación se referencian algunos textos y documentos que sirven de apoyo conceptual y metodológico para realizar el presente proyecto.

- **Titulo:** Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia
- **Autor:** Blechmar, S.
- **Fecha:** 2008
- **Fuente:** EducaRueca. <http://www.ducarueca.org>
- **Resumen:** Es una transcripción y adaptación de un video conferencia que tuvo lugar el 26 de Agosto del 2006. Fue organizada por el Observatorio Argentino de Violencia en las Escuelas, junto con Unesco, Brasil, la Universidad de San Martín y el Ministerio de Educación de la nación. En este encuentro participaron, directivos, maestros y gabinetes de las distintas provincias del país, cuyo dialogo el lector puede seguir a continuación de la exposición.
- En la segunda edición se adjuntan otras charlas, artículos y conferencias realizados por ella desde el 2003 al 2006, en los cuales ella buscaba respuestas en los últimos años de su vida sobre la violencia escolar.

- Al analizar la violencia escolar desde una perspectiva histórica, Beichmar, socióloga y psicóloga, señala que la violencia ejercida desde el estado deja un sedimento que sigue actuando y se articula con la construcción de subjetividades. Procesos acumulados de impunidad y resentimiento agudizan la situación, creando ausencia de futuro solo inmediatez.

- **Titulo:** Con la lúdica aprendo a solucionar conflictos
- **Autor:** Gómez María Estrella, Ocampo Luis Andrés, Escobar Sandra Yahira.
- **Fecha:** Junio del 2010
- **Fuente:** <http://www.efdeportes.com/> Revista digital. Año15. N° 145 Buenos Aires
- **Resumen:** En este artículo, primero se abordan las causas que generan mal comportamiento en los estudiantes, en segundo plano se dan algunas alternativas de solución a estos conflictos, y finaliza con algunas conclusiones.

- **Titulo:** Implementación de estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de la básica primaria del CER San Vicente del Municipio Abejorral.
- **Autor:** Garcia Agudelo Gladys Amparo, González Gloria Inés , Ocampo Rodríguez Dora Elcy
- **Fecha:** Año 2013
- **Fuente:** Mejorarlaconvivenciaescolar.blogspot.co

- **Resumen:** Los juegos como propuesta lúdica pedagógica para mejorar la convivencia en los niños del Centro Educativo Rural San Vicente , del municipio de Abejorral, Departamento de Antioquia. La propuesta pretende desarrollar actividades lúdicas y recreativas como herramienta en el proceso de convivencia, con actividades que desarrollen la integración y el dialogo, la danza y el teatro.

- **Título:** *Educación, convivencia y agresión escolar*
- **Autor:** Chaud, E.
- **Fecha :** Año 2012 Bogotá: Taurus
- **Fuente:** <https://pazuela.files.wordpress.com/2012/04/12-11-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticas-de-los-juegose280a6.pdf>
- **Resumen:** Este libro busca responder a la problemática de agresión y violencia escolar de dos maneras : Ayudando en la comprensión del problema de la agresión escolar. Proponiendo estrategias pedagógicas concretas para prevenir la agresión y promover la convivencia pacífica. Los altos índices de agresión y violencia dentro de la escuela y fuera de ellas representan uno de los principales retos actuales de la educación.

- **Título:** Gozando en la escuela para una mejor convivencia ciudadana.
- **Autor:** Atehortúa Pérez Rosa Elena
- **Fuente:** Alianza educación para la construcción culturas de paz
- **Resumen:** Es una estrategia lúdica, pedagógica y de pacificación social, que busca generar nuevos estilos de vida escolar, escuchando y respetando al otro, teniendo empatía, manejando los conflictos en forma

pacífica y reforzando los conocimientos aprendidos para la formación de un buen ciudadano: jugando, investigando, aprendiendo, gozando y proyectando en pos del conocimiento y el fortalecimiento de principios, acuerdos y valores de convivencia, en niños, padres de familia, abuelos, maestros y comunidad en general; es gozar y pacificar en el aula, en la casa, en el templo, en la calle y en la escuela de la vida para un mejor bienestar social.

- **Título:** Propuestas y experiencias educativas para mejorar la convivencia
- **Autor:** Caruana Vañó Agustín – Coordinador
- **Fecha:** 2010
- **Fuente:**
http://www.lavirtu.com/eniusimg/enius4/2004/10/adjuntos_fichero_29339.pdf
- **Resumen:** El libro se dedica a la recopilación de experiencias en la resolución de conflictos y en la prevención de la violencia. Las actividades aportadas se han experimentado en las aulas. Los autores de cada propuesta abordan de forma clara aspectos relacionados con la convivencia en los centros escolares. La resolución de los conflictos no sólo atiende desde el punto de vista de la psicopedagogía, sino desde el trabajo de equipos directivos con larga experiencia en este tema.

1.3.2. Antecedentes empíricos

- **Proyecto de convivencia institucional.** El colegio Reino de Holanda en el año 2004 conformó el comité de convivencia institucional tal como lo dispuso el Consejo de Bogotá en su acuerdo No 04 de 2000 y consolidó el Proyecto de Convivencia, gestado a partir de la caracterización de los

estudiantes, sus familias y su contexto social, que sirviera de diagnóstico para emprender las acciones y construir la Cultura de Paz en el Colegio.

Conociendo la realidad de la comunidad educativa, se fortalecen las acciones de convivencia y se formulan estrategias que atienden las características de los estudiantes. Una de ellas fue la de buscar contactos con la Universidad Luis Amigó, una entidad que trabaja en los procesos Reeducativos. Se comenzó con los primeros casos de consumo de sustancias alucinógenas en tratamiento reeducativo con el apoyo del “Proyecto de la 30” y el redentor.

Hacia el año 2007 la Cámara de Comercio de Bogotá hace presencia en el Colegio con el programa Gestores de Convivencia ciudadana, entidad que capacitó y certificó el primer grupo de Docentes y estudiantes.

Más tarde en el año 2009 se instaló el programa HERMES escolar MASC- de la Cámara de Comercio en el colegio, que conjuntamente con el Comité ha venido adelantando procesos de convivencia en pro de un espacio libre de violencia.

Para el equipo Directivo y el Comité de Convivencia Institucional es fundamental fortalecer las competencias en convivencia y paz con los docentes, estudiantes y padres de familia y a la vez lograr la transversalidad del proyecto dentro de la institución. Por esta razón realiza encuentros académicos con ellos, logrando de esta manera involucrar a los diferentes actores institucionales y hacerlos corresponsables en la construcción de una Cultura de Paz.¹

En el marco de la estructura del Comité de Convivencia, se han diseñado a lo largo de estos años varias estrategias que se consideran fundamentales

¹ TRUJILLO, CORTES Gerardo. Fortalecimiento de la convivencia: Todo un proyecto de vida. En: Boletín. Comité de Convivencia Institucional. Bogotá. 2012.

en la construcción de la Cultura de Paz en el Colegio Reino de Holanda, centrada en tres pilares: Preventivo, correctivo y reeducativo.

Como fruto del esfuerzo del colectivo, el Colegio y el Comité de Convivencia Institucional han tenido varios reconocimientos y exaltaciones:

- Localidad Rafael Uribe Uribe Feria Pedagógica Local 2007(Bosques de San Carlos)
- La Fiscalía General de la Nación con el Programa “Futuro Colombia”. Procesos de Convivencia 2008
- Localidad Rafael Uribe Uribe Feria Pedagógica Local 2009 (Molinos y Marruecos)
- Cámara de Comercio de Bogotá al Colegio Destacado del mes por promover la alteridad como principio de Convivencia 2009 (Cámara de Comercio de Bogotá Programa Hermes Familia Resolución de conflictos en el ámbito familiar 2010
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe – CEPAL – 2° Lugar Innovación Social en América Latina y el Caribe 2010
- Localidad Rafael Uribe Uribe Feria Pedagógica Local 2011 Enrique Olaya Herrera)
- Secretaría de Educación de Bogotá Reconocimiento en la página por el Programa de Convivencia en el Colegio como modelo en América Latina 2012

El proyecto se fundamenta en los principios de convivencia entendidos como los argumentos o proposiciones que soportan y orientan las personas en el marco de los derechos humanos². Los principios son:

² Ibid, p. 10

1. De igualdad
2. De comunicación
3. De legalidad
4. De veracidad
5. De debido proceso
6. De inocencia

En cuanto a las estrategias de convivencia escolar el colegio implementa:

1. Encuentro de Consejos de Aula
2. Jornada por la paz
3. Boletín informativo del Comité de Convivencia
4. Plan de intervención pedagógica y terapéutica
5. Audiencias
6. Mesa de Conciliación
7. Plan estratégico personal

El departamento de orientación de la institución contribuye desde la “Escuela de Padres”, las direcciones de grupo y la atención de estudiantes con problemáticas académicas y convivenciales , a generar espacios de reflexión tendientes a mejorar las relaciones intrafamiliares y escolares.

- **Escuela de padres.** Con la finalidad de contribuir con el desarrollo del PEI: “ Educación para la productividad basado en la comunicación y los valores” y lograr los objetivos planteados en el mismo, el Departamento de Orientación tiene como propósito facilitarle a los jóvenes estudiantes, junto con sus familias las herramientas necesarias para lograr enfrentarse con éxito a las necesidades siempre cambiantes de la sociedad, lo cual debe generar una predisposición diaria de aceptar las constantes y variadas modificaciones de su entorno con metodologías siempre novedosas y acordes a la problemática a enfrentar.

El Departamento de Orientación se preocupa por conocer de cerca la problemática y el entorno en el cual vive el estudiante, de ahí la importancia que tiene el seguimiento permanente de los jóvenes y sus familias, los cuales son herramientas útiles para tener una visión más completa del caso, para dar la asesoría requerida y atender personalmente o remitirlo a entidades donde le presten ayuda profesional: Comisaría de familia, Hospitales, Profamilia, entre otras.

Con la finalidad de lograr un verdadero acercamiento con los padres, el Departamento de Orientación con el apoyo del Consejo Directivo y la señora Rectora Flor Nelly Páez Cortes, continuara desarrollando el programa de Escuela de Padres, el cual está dirigido a la realización de una serie de acciones educativas, donde los padres son los principales protagonistas, ofreciendo a éstos los elementos necesarios para la educación integral de sus hijos.

Los temas a tratar son escogidos dentro de una gama de prioridades, siendo las más importantes: maltrato, abandono, relaciones entre padres e hijos, problemática social, y valores como: autoestima, respeto, responsabilidad, que en sus diversos aspectos afecta a la familia y el entorno educativo y social. La Escuela de Padres, como tal ofrece la oportunidad de participación en el

conocimiento crítico de la realidad familiar para dar un cambio, si fuere necesario, frente a la problemática social existente; al igual que la posibilidad de conocer mejor a sus hijos y se integren en forma activa y eficiente al proceso educativo.

La Escuela de Padres la conforman una serie de acciones educativas orientadas bajo la responsabilidad de la comunidad educativa, a las cuales asisten los padres de los niños y las niñas que están matriculados en el plantel. Estas acciones están encaminadas a ofrecer a los padres los elementos necesarios en la educación integral de sus hijos. Para eso se presentan aspectos sobre el manejo de la problemática escolar, psicológica, de comunicación y de manejo de las relaciones padres-hijos entre otras.

Desde el punto de vista social, los sistemas educativos han estado orientados al mantenimiento de las estructuras sociales y económicas imperantes, más que a la transformación del hombre. La participación de los padres en el proceso educativo ha sido ignorada o ha tenido una relación de dependencia, en la que el Estado ha creado acciones en pro de la familia como un sentido paternalista sin permitir la oportunidad de formar parte activa en el colegio.

En este plantel, se tiene en cuenta que la familia es la institución fundamental de la sociedad y como tal el principal vehículo de transmisión de valores culturales, así como fuente de crecimiento intelectual y emocional del individuo. Estas funciones se cumplen de acuerdo al grado de bienestar en que se desenvuelve y el equilibrio emocional de quienes la conforman.

En los últimos años la familia ha cambiado en cuanto conformación, tamaño, función y comportamiento de los individuos lo que se refleja en familias incompletas, en la violencia intrafamiliar, desnutrición, alcoholismo y al abandono total o parcial de los menores; así como en el deterioro de las relaciones entre padres e hijos. Estos factores inciden en el desarrollo intelectual, social y afectivo del niño, de la niña, del joven y la joven.

Gran parte de los problemas escolares del inadecuado manejo de las situaciones familiares es debido a que los padres y educadores desconocen, no solo distintos problemas y dificultades que se le presentan al escolar en torno al proceso enseñanza-aprendizaje, sino también el desconocimiento de sus derechos y obligaciones para que exista una verdadera comunicación entre sí.

En el colegio se ha querido implantar la escuela de Padres, con la coordinación del Departamento de Orientación, buscando dar importancia a la relación familia-colegio, a la educación, más que a un simple aprendizaje de contenidos científicos y culturales encaminados a que el individuo se integre social y profesionalmente, en el despliegue de todas sus capacidades que tiene como persona en sus diferentes facetas, que ha de construirlo como un ser único y por lo tanto original e irrepetible.

Durante el año escolar se desarrollan tres talleres que abordan las temáticas de:

- Hábitos de estudio
- Habilidades para la vida y conductas de riesgo
- Prevención

Además de esto, el departamento de orientación trabaja con los padres de familia de los estudiantes que presentan dificultades académicas y/o convivenciales, con el fin de abordar e intervenir en la problemática que presenta el estudiante.³

³ MOSQUERA, Rosa Cecilia y otros. Proyecto Escuela de padres. Colegio Reino de Holanda. Institución Educativa Distrital. Bogotá. 2014

2. JUSTIFICACION

En el colectivo de docentes existe preocupación por los estudiantes del grado 503 que presentan problemas de comportamiento y una mala actitud frente a las clases, los docentes y compañeros de aula, aún hacia sus mismos padres.

La mayoría de estos estudiantes han sido atendidos, desde el trabajo del director de grupo, la coordinación, el departamento de orientación y el comité de convivencia institucional, durante uno o más años. Sin embargo presentan reincidencia en sus comportamientos y no se evidencian cambios significativos.

Este tipo de actitudes y comportamientos por parte de los estudiantes representan un problema para el buen desarrollo de las clases, desmotivan a sus compañeros, generan violencia y no contribuyen a tener un buen clima en el aula de clase, no respetan autoridad, ni cumplen con las normas establecidas.

Consideramos que desde la lúdica el niño experimenta, comprende la realidad, aprende normas y valores, libera tensiones, desarrolla su imaginación, resuelve conflictos y se socializa. Desde esta perspectiva se propone diseñar e implementar acciones en espacios de encuentro y reflexión que posibiliten el mejoramiento de las relaciones interpersonales, la afectividad y la comunicación asertiva entre los estudiantes.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Crear, incentivar y desarrollar acciones y espacios de encuentro entre integrantes de la comunidad educativa desde la lúdica con el fin de fortalecer los vínculos afectivos y comunicativos entre estudiantes, padres e hijos de manera que incidan positivamente en su proceso de formación escolar y la convivencia.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de generar espacios de encuentro y diálogo a través de la lúdica.
- Contribuir desde la lúdica a mejorar las relaciones convivenciales entre integrantes de la comunidad educativa.
- Generar ambientes educativos lúdicos que posibiliten mejorar el rendimiento académico de los estudiantes objeto de la intervención.
- Determinar la incidencia de la propuesta lúdica diseñada e implementada en el mejoramiento de la convivencia escolar y el rendimiento académico estudiantil.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El Colegio está situado en la transversal 16 D No. 46-35 sur barrio Marco Fidel Suárez, su área de influencia llega a los barrios Marco Fidel Suárez, San Jorge, San Pablo, La Resurrección, La Paz, entre otros, un gran número de los habitantes de estos barrios son desplazados que desde 1948 llegaron aquí huyendo de violencia en los campos y con la esperanza de lograr un futuro mejor para ellos y sus hijos y quienes en un comienzo, al llegar de sus sitios de origen estaban comprometidos por fuertes lazos de solidaridad y respeto los cuales se han perdido y en la actualidad son otros los intereses que los ligan. Esta comunidad como cualquier otra, es claro reflejo de la situación social que vive el país.

Estas familias inicialmente sufrieron un choque al encontrarse con los problemas de la ciudad, pero poco a poco, fueron construyendo sus viviendas y comenzaron a trabajar en lo que el medio les permitía, fomentando lo que en Colombia se llama la Economía Informal. Humberto Maturana afirma que “el vivir de un ser vivo se realiza en las circunstancias en que ese vivir es posible” y eso fue lo que precisamente hicieron estas gentes que venían de un medio estrictamente rural, donde la agricultura y ganadería eran la única forma de subsistencia y al llegar a la ciudad se enfrentaron a trabajos para ellos, hasta ahora poco conocidos.

En 1960 con la creación de la Parroquia y el nombramiento del primer párroco, el Padre Luis Eduardo Córdoba Torres quien ejerció desde ese año hasta 1996, se conforman los primeros colegios.

En 1969 y después de que los vecinos del sector se tomaran los terrenos, se fundó la Escuela León de Greiff con educación primaria; tiempo después en esa misma planta física se fundó el Centro Educativo Distrital Nocturno Reino de Holanda y solo hasta 1991 se conformó la jornada tarde con Educación Básica Secundaria.

Posteriormente, en el año 2002, se establece la integración de los colegios a nivel De Bogotá, y en nuestro caso se integro el colegio con las escuelas: San Jorge y marco Fidel Suárez, conformando las sedes A, B y C. Por ultimo en el año 2007, se vinculo la sede D, de preescolar, que funciona en el Colegio parroquial San Judas Tadeo.

Es importante ahora, conocer las características de la población que habita el barrio y que en algún momento llegan a conformar la comunidad educativa.

Si bien en todo el país existe hoy, una grave descomposición social y familiar, la comunidad objeto de nuestro estudio no es ajena a ésta. Veamos cómo esta descomposición generalizada en Colombia, afecta de manera particular a las comunidades menos favorecidas y ha calado en todos los ámbitos de la sociedad no siendo ajena a ésta la familia, en cuyo seno se genera una buena o mala sociedad.

En la actualidad muchos hogares, de esta comunidad, son foco de violencia, en los cuales no existe comunicación, el diálogo se cambió por los gritos, la reflexión

Por la acusación, la sanción por la agresión y en donde se busca herir, no formar.

Hogares donde no existe tolerancia, ni respeto siendo precisamente los jóvenes quienes padecen estos flagelos más directamente y quienes al verse en el centro de esta atmósfera han conformado pandillas, cuyo fin es la búsqueda de la satisfacción de carencias afectivas, económicas, religiosas, ausencia de autoridad paterna, maltrato, entre otras.

En el fondo estos jóvenes son víctimas, pero, fácilmente y siendo ya miembros de una pandilla se convierten a la vez en victimarios, continuando así con ese inacabable círculo vicioso.

El mismo Estado ejerce violencia contra nuestros alumnos y alumnas, al no brindarles la oportunidad de vivir como jóvenes, puesto que no tienen acceso a sitios de recreación, acceso a las universidades públicas y no se les brinda la oportunidad de pertenecer a la fuerza activa laboral.

Al respecto no existen políticas sociales claras de protección hacia las familias más necesitadas, contraviniendo el mandato del Art. 23, numeral 1 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, y en especial dirigidas a esa gran masa de jóvenes futuro de nuestro país quienes tampoco tienen acceso fácil a las universidades públicas cuyo fin primordial debería ser el de acoger sin mayores trabas a jóvenes bachilleres de los estratos uno, dos y tres. Esto ha generado una serie de problemas aún no resueltos y cada vez mayores como inseguridad, desempleo, prostitución, drogadicción entre muchos otros.

Se han desplegado muchas estrategias para disminuir esta problemática, pero no han surtido el efecto deseado, debido a que el contexto socio-económico y familiar en que se desenvuelve esta población refuerza algunas conductas no aptas para una acertada convivencia.

Dentro de las características de los habitantes de los barrios encontramos como relevantes:

- ✓ Padres y madres que leen y escriben con dificultad; al carecer de una historia escolar se interesan muy poco por acompañar a sus hijos en el avance de su vida académica, y ante la primera dificultad prefieren retirarlos del colegio para ponerlos a trabajar o simplemente quedarse en la calle.

- ✓ Los ingresos familiares son bajos, dos o más de sus miembros deben trabajar para ayudar con los gastos de la casa; de ahí la importancia que le dan al trabajo infantil y en muchos casos la familia abusa del menor al atribuirle responsabilidades que no les corresponden como aportes económicos, oficios domésticos y cuidados de los hermanitos menores.
- ✓ El hacinamiento, que facilita los casos de abuso físico, psicológico y sexual especialmente a menores cuyo agresor casi siempre termina siendo un miembro de la familia, o amigo cercano de la misma.
- ✓ La presencia de la fuerza pública es poca.
- ✓ El incremento de familias desplazadas por la violencia, que se han venido a la ciudad y han aumentado las filas de desempleados y la cantidad de niños que deben ser vinculados prontamente a los colegios porque si no, pueden ser utilizados para contribuir con los ingresos familiares. Estas familias traen diversidad de preconceptos a nivel sexual que deben ser analizados con detenimiento en el momento de abordar los talleres en el aula de clase.

Teniendo en cuenta que en los Proyectos Educativos Institucionales se establecen acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico del estudiante, en especial de las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, la sunción de responsabilidades, la solución de conflictos, etc., se elaboró este proyecto encaminado a mejorar los conocimientos y actitudes de la Comunidad Educativa frente a la importancia que tiene la educación sexual, pues existe carencia o poco conocimiento a nivel general de lo que es el llevar una vida sexual apropiada, lo cual se da por las condiciones de hacinamiento, descomposición familiar y baja autoestima en que se vive.⁴

⁴ MOSQUERA, Rosa Cecilia y otros. Diagnóstico Institucional . Colegio Reino de Holanda. Institución Educativa Distrital. Bogotá. 2014

El interés de la Institución es el de conocer más de cerca esta problemática, analizar sus causas y efectos sobre la comunidad y junto con los actores principales, conseguir herramientas y encontrar estrategias adecuadas que lleven a su disminución.

El Colegio Reino de Holanda centra su quehacer pedagógico en la formación integral de los estudiantes como líderes sociales, para que a través de la vivencia de valores y la promoción de competencias básicas a nivel cognoscitivo, comunicativo y tecnológico, desarrollen habilidades sociales que los concientice de su compromiso personal y social, facilitándoles la convivencia, la expresión de sentimientos, la valoración positiva de si mismos, de los demás y de su entorno, despertando el interés por el conocimiento y haciéndolos competentes para continuaren la educación superior.

El Colegio Reino de Holanda se rige por los principios enmarcados en la Constitución Nacional, los derechos y deberes del niño, el joven, la familia y la sociedad. Entre estos principios se encuentran:

- La integralidad
- La individualidad
- La democracia
- La pertenencia
- La convivencia
- La intelectualidad
- La productividad

Los procesos educativos buscan desarrollar y fortalecer en la comunidad educativa los valores de: la honestidad, el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y la autonomía.

El colegio presta su servicio a la comunidad en las tres jornadas escolares, cuenta con tres sedes, de pre-escolar, básica primaria, básica secundaria y media. A partir de las características, intereses y necesidades de los miembros de la comunidad educativa el colegio articula la educación media en las especialidades de:

- Música
- Diseño gráfico de proyectos
- Matemáticas
- Fotografía

4.2. MARCO TEORICO

4.2.1. Diferentes acercamientos al concepto de lúdica. Podemos acercarnos al concepto de lúdica desde diferentes puntos de vista. Alrededor del concepto de lúdica existen muchas teorías, de su estudio se han ocupado psicólogos, pedagogos filósofos, antropólogos, sociólogos, historiadores, etc. Cada teórico aborda dicho concepto desde el dominio de su disciplina.

Según el estructuralismo desarrollado principalmente por Piaget, se toma la lúdica desde una perspectiva activa indispensable para el desarrollo de diferentes procesos cognitivos, sensorio motores, del pensamiento lógico, del lenguaje etc.

Para esta escuela se dan tres tipos de juegos, de ejercicios, simbólicos y de reglas.

“Los juegos son la forma más elevada de la investigación”. Albert Einstein . Esta afirmación cuenta no solo para la investigación científica sino para el autoconocimiento, es el juego una herramienta muy valiosa de investigación para muchos terapeutas para evidenciar el estado en que se encuentran las personas a nivel individual y además descubrir las dinámicas que se están dando al interior de

un colectivo, y sobre esto aplicar nuevos juegos que distensionen las relaciones disfuncionales, que es de alguna manera el objetivo de nuestro proyecto.

Muy ligada a la anterior, esta definición corta es muy dicente de la función de la lúdica en la escuela y en cualquier actividad del hombre. Ernesto Yturralde Tagle, investigador y conferencista Ecuatoriano afirma: el juego trasciende la etapa de la infancia, precursor de aprendizajes significativos, desarrolló el aprendizaje experiencial, a través de la lúdica, también sostiene que la lúdica provoca, induce, evoca diferentes procesos, es un detonador indispensable en los diferentes aprendizajes sociales o académicos, son estos aprendizajes sociales los que se pretenden desarrollar por medio del juego con los niños del grado quinto de nuestro centro educativo

Carlos Alberto Jiménez catedrático, conferencista e investigador Colombiano creador del concepto de la neuropedagogía en su libro, la lúdica como experiencia cultural,⁵ desarrolla el concepto de lo lúdico como un proceso cultural, dimensión transversal que atraviesa toda la vida inherente al desarrollo humano en toda su dimensión Psíquica, social, cultural y biológica, íntimamente ligada a la creatividad humana.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo pues está íntimamente ligado a la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir.

Se puede concluir de todas estas definiciones que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es por esto que es una herramienta fundamental en la escuela para el maestro en todas las áreas y en los diferentes proyectos que se desarrollan al interior de nuestros centros educativos.

⁵ JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Editorial magisterio, 2012.

4.2.2. Conceptualización de la convivencia escolar. La escuela actual afronta con dificultades la regulación de la convivencia, enfrentándose a fenómenos no tan nuevos, pero sí preocupantes por su nueva visibilidad social, como el acoso escolar, la violencia entre el alumnado, la disolución de la autoridad docente, la crisis de valores de la Postmodernidad, el choque entre culturas juveniles y cultura dominante, etc.

Por tanto en este contexto, la convivencia escolar, como objeto de estudio, es un fenómeno complejo puesto que son múltiples los factores, agentes y situaciones implicadas según la UNESCO. Las aulas constituyen un entorno de desarrollo personal y social en el que niños, jóvenes y adultos han de convivir compartiendo unos espacios y un periodo temporal que poseen una estructura organizativa previamente establecida. Es por ello por lo que es necesario crear situaciones educativas que permitan aprender a vivir y disfrutar de una convivencia no exenta de conflictos y problemas.

El concepto de convivencia tiene un claro significado positivo y se relaciona con los principios básicos de la educación. Para Jares convivir significa vivir unos con otros basándonos en unas determinadas relaciones sociales y en unos códigos valorativos, forzosamente subjetivos, en el marco de un contexto social determinado. Para este autor son cinco los factores fundamentales que conforman la actual situación de la convivencia y que en mayor o menor medida, tienen su influencia en el sistema educativo.⁶ Estos son:

- El sistema económico social, fundamentado en el triunfo a cualquier precio, la primacía del interés económico y la consideración de los seres humanos

⁶ **CONDE**, Vélez Sara. Memoria para optar al grado de doctora. Tesis Doctoral. Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de Educación Secundaria de Andalucía : una propuesta de evaluación basada en el Modelo EFQM. Universidad de Huelva. Departamento de Educación. Programa Oficial de Doctorado «La educación en la sociedad multicultural». Huelva 2012. p. 33-45

como recursos o medios y no como fines. En otras palabras, un sistema que valora más lo que se tiene, lo que se hace y lo que se conoce y no lo que se “es”.

- La pérdida de los valores básicos de convivencia, de urbanidad, de ética y de moral, consecuencia de una sociedad consumista, insolidaria, egoísta y ambiciosa.
- La heterogeneidad social producto de la globalización y en nuestro caso, de comunidades conformadas por individuos víctimas de actos violentos, de la discriminación y de la falta de oportunidades.
- La pérdida del liderazgo educativo de los dos sistemas tradicionales de educación, la familia y el sistema educativo. Vemos como nuestros jóvenes y niños no reconocen autoridad y mucho menos se someten a las normas como un medio para regular la vida social de los individuos.
- La mayor aparición y visibilidad de la violencia, hasta tal punto que en determinados sectores sociales se presenta como signo de identidad de determinadas culturas grupales y de comportamientos sociales. En este sentido preocupa cada vez más el descenso en la edad de los actores violentos.

4.2.3. Aproximación al concepto y manejo de conflicto. El conflicto se presenta cuando se enfrentan diferentes intereses, en situaciones contradictorias en las cuales una se quiere imponer sobre la otra, es un desacuerdo que no ha podido resolverse.

Para uno de los autores fundadores de la teoría del conflicto social Ralph Dahrendorf, sociólogo, filósofo y politólogo Germano Británico, el conflicto es una situación universal que solo puede resolverse con un cambio social.⁷ Para el filósofo, intelectual, que incursionó en la historia y en la política también alemán, Karl Marx, considerado el pensador del milenio, el conflicto es resultado de la dialéctica que genera lucha de clases, idea ampliamente desarrollada en su famoso libro, El capital, que lo hiciera padre del socialismo científico. Las dos anteriores definiciones nos están hablando de un conflicto estructural como lo es por ejemplo el conflicto armado colombiano, de este tipo de conflictos se ocupan los economistas, sociólogos, politólogos, historiadores, etc

Un conflicto puede darse también a nivel personal o de pequeños colectivos entre, por ejemplo, parejas, vecinos, etc. La disciplina que se encarga del estudio y la resolución de estos conflictos es la psicología social. Normalmente los maestros se ven avocados a resolver este tipo de conflictos diariamente, desde la pedagogía. Nuestro trabajo busca acercarse a este tipo de conflictos desde la prevención y concienciación de los mismos, valiéndonos de la lúdica.

En nuestro caso aunque muchas de las causas de los conflictos en la escuela se originan en conflictos estructurales, deben ser tratados a nivel micro.

La resolución de los conflictos se refiere tanto a la superación de los obstáculos que se presentan como a los procesos que implican los caminos que conducen a la satisfacción de las necesidades, en nuestro colegio el proceso que se utilizará será el del juego.

Cuando se habla de conflicto en Psicología Social se refiere al amplio espectro que en la interacción e interrelación humana va desde situaciones y cuestiones que se elaboran con cierta rapidez, casi sin "problema" (aun cuando toda

⁷ DAHRENFORD, Ralph. Teoría del conflicto [en línea] disponible en <https://prezi.com/eakfkdlgqo90/teoria-del-conflicto-ralf-dahrendorf/>

satisfacción de necesidades es búsqueda, es el motor vital de todo acontecer humano y por lo tanto es problema), hasta situaciones complejas que derivan en complicaciones, antagonismos, llegando a veces a estereotipias, rigideces o cristalizaciones, cuya posibilidad de resolución requiere la consulta o intervención de operadores (terceros) que aporten elementos o instrumentos eficaces para la superación del conflicto. En el grado quinto de la institución seremos los maestros los que hagamos este papel de mediación utilizando como instrumento el juego.

4.2.4. Mediación. Hablar sobre la noción de conflicto remite a un tema que en estos últimos tiempos está teniendo auge: Mediación. La práctica de la mediación está comenzando paulatinamente a extenderse (especialmente en ámbitos judiciales y de terapia familiar, y diversas organizaciones). Así también están comenzando a surgir cursos y seminarios formativos sobre el tema. Algunos de estos cursos se realizan en Escuelas de Psicología Social, organizaciones ciudadanas, nacionales e internacionales.

Uno de los diversos motivos que acerca a estos roles es la noción de conflicto: para la Mediación también esta es clave y eje de su teoría y metodología. Psicología Social y Mediación actúan en relación a conflictos interaccionales procurando la búsqueda de las resoluciones, una y otra requieren operadores formados en temáticas que hacen a la comprensión de la conducta humana para poder actuar sobre ella. Como mediador se pueden utilizar diferentes métodos que van desde terapias psicológicas, hasta proyectos que involucran arte, terapia ocupacional, actividades lúdicas que son las que se utilizarán en este proyecto, como actividades deportivas etc. Sobre este último punto las Escuelas de Psicología Social orientadas según la línea y el pensamiento del Dr. argentino Enrique Pichón-Riviére creador fundador del instituto argentino de estudios sociales y generador de la teoría de grupo conocida como grupo operativo tienen vasta experiencia. Dentro de las líneas existentes en Mediación, la que posiblemente enfatiza más en lo actitudinal y en la comprensión psicológica es la

que propone Sara Cobb que desde hace muchos años trabaja en Estados Unidos con un modelo denominado "circular".⁸

Para Sara Cobb, mediar no es arbitrar u "ordenar" entre las partes en conflicto sino ingresar a un sistema (con "tercero" incluido) de búsqueda de acuerdos mínimos, en el cual se transparente un meta-sistema: la aprehensión de los mecanismos que permiten la salida o el logro de esos acuerdos. Donde si bien importa el logro de los acuerdos, también importa el protagonismo de las partes, y el logro de un aprendizaje más profundo que es el que las partes obtengan recursos para aprender a resolver conflictos (deutero-aprendizaje), el juego puede ser un recurso muy útil para el aprendizaje en la resolución de conflictos y así las partes en tensión lleguen a acuerdos, relajando la situaciones que puedan generar agresión o violencia, en el hogar y en otros espacios como por ejemplo la escuela o los sitios de trabajo. En el artículo, El modelo circular narrativo de Sara Cobb y sus técnicas escrito por Pilar Múnera Gómez de la Universidad Complutense de Madrid también se evidencia que se busca básicamente mejorar los canales de comunicación, así como reducir temores y ansiedad, para liberar las capacidades afectivas y cognitivas que permiten a las personas resolver la dificultad, en los talleres que se aplicarán a los estudiantes se buscará alcanzar estos objetivos en los niños y sus familias con el fin de la mejor resolución de conflictos.

Es evidente que la educación está atravesando por un momento de conflictos violentos ente los diferentes estamentos, debemos aprender a prevenir, a fortalecer y enriquecer nuestros potenciales relacionales en este caso buscamos que el ente mediador sea la lúdica para mejorar las relaciones entre los miembros de la familia y comunidad educativa y por ende se vea reflejado en las relaciones interpersonales y grupales en la escuela.

⁸ COBB, Sara. Modelo circular narrativo[en línea] disponible en www.monografias.com › Educación

4.2.5 Juego y Convivencia. Según Donald Woods Winnicot pediatra y Psicoanalista británico en su recopilación de ensayos, *Realidad y Juego* de 1971,⁹ explica como en el juego nos encontramos en una zona de distensión. Como el juego es la fuga a un universo que tiene su propio tiempo y espacio, es un sitio imaginario, es allí en este sitio relajado, donde se puede encontrar la restitución de una relación que en otros espacios se encuentra muy tensa. En este nuevo mundo simbólico podemos tener otro espacio de nuevos encuentros, de rito, de fiesta, de combates imaginarios.

En este espacio imaginario hay reconstrucción de las realidades, una de estas realidades transformadas puede ser la de las emociones, dado que el juego es un medio de socialización desarrollo psíquico y también está íntimamente relacionada con el placer, puede crear nuevos enlaces mentales con algún tipo de relación que haya perdido este elemento fundamental. En los juegos que se realizarán con los niños se buscará precisamente crear esos nuevos enlaces mentales que sean capaces de manera creativa reconstruir estas realidades disfuncionales en las que normalmente se mueven nuestros chicos.

Buscar una convivencia en la que medie la justicia, la paz y la armonía debería pasar por el juego en el cual de común acuerdo se establecen reglas de aceptación común, en esta construcción de situaciones imaginarias, confluye lo psíquico y lo biológico básico para cualquier tipo de relación que se construyen desde lo corpóreo, cognitivo y emocional.

La complejidad de las relaciones atraviesan por los sueños, la emociones como la felicidad, la tristeza, la ira, la repugnancia, el miedo, y por un elemento poco tenido en cuenta como es la cognición, desde donde se construye el mundo, con todas sus estructuras simbólicas, es aquí donde puede intervenir el juego.

⁹ WINNICOT, Donald Woods. *Realidad y juego*. [en línea] disponible en www.pedregal.org/psicologia/winnicott.html

En el juego las realidades se destruyen y construyen hay transgresiones, cambia el espacio temporal y físico y hay transformaciones que pueden trascender a los mundos reales o verdaderos, más adelante retomados.

Así como el juego se nutre de la realidad, la realidad se puede nutrir del juego hay una expansión de lo simbólico e imaginativo, por lo tanto el juego es una experiencia cultural que puede liberar tensiones y conflictos, para suplir demandas debidas a la vida cotidiana, biológicas, psíquicas o sociales. Representaciones lúdicas de las reglas sociales, la moralidad, religiosidad, civilidad, son en su estado inicial apropiación de cultura.

El niño también imita el mundo de los conflictos adultos, con juegos de roles como jugar al papá y la mamá, aprende a interpretar distintos papeles, juega al maestro, o interpreta papeles y argumentos de programas de televisión, es su imaginación y fantasía alimentada por su entorno.

4.2.6 Juego social. Esta acción natural libre puede ser dirigida hacia una acción pedagógica, el juego puede crear un nuevo orden, por su carácter liberador, buscando un nuevo hombre para una nueva sociedad, el juego es una herramienta de mucho valor, sin embargo es poco utilizada para este fin, en la escuela como para la creación de nuevas valoraciones, hábitos, actitudes sociales, etc. El juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos del desarrollo humano.

Los actos de creación del juego pueden transformar la cultura y en consecuencia dotarla de nuevos sentidos y significación, así mismo los diversos sentidos sociales. La sociedad necesita representar su realidad, dramatizarla para poder entenderla y transformarla.

En Colombia se han desarrollado este tipo de intervenciones con las víctimas del conflicto armado, diferentes tipos de juegos han sido aplicados por instituciones gubernamentales como el Instituto de Bienestar Familiar, y también por organismos internacionales como la Cruz Roja, la ONU y otros.

Así como estas experiencias podríamos encontrar varias que buscan por medio de actividades recreativas pedagógicamente planeadas entre ellas el juego ser detonantes que ayuden a la conformación de una mejor convivencia donde predomine la apertura, pluralidad, aceptación, diálogo y promoción de todos sus miembros, elementos fundamentales de una sana convivencia.

Nuestros colegios no son islas están directamente afectados por toda la problemática nacional que permea todas las instituciones pasando lógicamente por la familia. El juego puede plantear situaciones que toquen toda esta problemática ayude a reconocerla y plantee acciones de mejoramiento, como se registra anteriormente. Mediante las actividades lúdicas se pueden inclusive detectar conflictos, y sus causas como, fallas de comunicación, abuso de poder, las diferencias personales, etc.

4.2.7 Juego y Familia. Buscar nuevas posibilidades que impacten las familias de manera positiva es una tarea poco abordada últimamente por la escuela. Aunque no se busquen soluciones definitivas si es necesario que la escuela dé su aporte ya que toda la problemática familiar que influye negativamente en nuestros alumnos se ve directamente reflejada en sus niveles académicos y especialmente en la convivencia de los chicos en la escuela.

Aunque no es tarea de la escuela asumir a fondo la crisis de la familia ya que esta tarea debe ser interdisciplinaria e interinstitucional, si se debe evitar la inercia y dar algún tipo de respuesta a los desafíos de la familia de hoy de nuestros alumnos.

Sin sobredimensionar los cambios posibles, si se pueden crear acciones que sean generadoras de nuevas comprensiones al interior de las familias.

A través del juego se puede impactar positivamente la mirada y relación que se tenga de cada uno de sus miembros, fortaleciendo los lazos de esta célula básica, revirtiendo esto de manera procesual, hacia unas relaciones más positivas al interior de la escuela.

Dado que la cognición y la emoción están interconectadas entrar a intervenir de alguna manera en procesos que lleven al bienestar afectivo tendrá repercusión positiva en las diferentes construcciones que realicen los estudiante bien sea a nivel académico o relacional dentro de la institución.

Aunque se define el juego y lo lúdico como obra de la imaginación y ficción estos se alimentan de realidades que son simbolizadas de alguna manera en el juego. Siendo así no hay una oposición ni contradicción entre esto y la racionalidad. A pesar de lo arbitrario que pueda parecer alguna acción lúdica, esta tiene como referentes conocimientos que tenemos del mundo, por lo tanto “lo verídico” y “lo fantasioso” se retroalimentan mutuamente.

Siendo el juego una actividad lúdica que hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, lo que se deriva de estas prácticas es transformador a nivel consciente e inconsciente.¹⁰

Es por esto que el trabajo lúdico con la familia más que evasión de las diferentes problemáticas puede ser un acercamiento simbólico a las mismas, que nos sirvan para incursionar en realidades que directamente tocadas generarían más conflicto.

¹⁰ SACHS, Kristina. Actividades lúdicas y juegos. La teoría [en línea] disponible en www.uni-salzburg.at/fileadmin/oracle_file_imports/555526.DOC

Por medio del juego se busca la apertura de espacios diferentes en la familia para el establecimiento de nuevos nexos entre los individuos y las cosas produciendo un movimiento de fuga de diferentes emociones que de otra forma sería difícil movilizar.

El juego lleva ya implícito la tendencia a la resolución pues ante el logro de un objetivo se presentan diversos obstáculos, ante los cuales se debe realizar una estrategia explícita o implícita, es el camino de la lucha por lograr algún reto que se nos plantea a nivel individual o grupal, es un remedo de la contingencia social que se vive a diario, es por esto que es tan importante el juego ya que desarrolla habilidades no solo físicas sino mentales para la resolución de conflictos.

A nivel grupal desarrolla actitudes sociales indispensables para la convivencia como por ejemplo la solidaridad, esfuerzo común, la escucha, el cumplimiento de acuerdos mínimos, creatividad, la criticidad, honestidad, integralidad, actividad, autonomía, libertad, etc, esto puede incidir en la transformación de actitudes negativas que afectan la convivencia familiar y escolar como la competencia con intereses individualistas, pasividad, reproducción de modelos sociales negativos, irreflexión, aislamiento, deshonestidad, la falta de escucha y más que lesionan seriamente la sana convivencia en el hogar y fuera de él.

Las actividades lúdicas no solo pueden actuar como una forma de minimizar los serios conflictos existentes ya en las familias e instituciones educativas colombianas, sino también son una forma muy eficiente de prevención.

En la familia se presentan contradicciones dado que llamado a ser el sitio que ofrezca seguridad, refugio, tranquilidad y abrigo pasa a ser un sitio de agresión y victimización, impidiendo una vida afectiva sana que potencialice al ser humano en todas las actividades de su vida, afectando negativamente también la sociedad. Ya que la persona víctima de relaciones abusivas en su hogar, además que es

violatorio de sus derechos, se corre el riesgo de que reproduzca dichas relaciones malsanas en su nuevo hogar y en todos los entornos en los que se desempeñe.

La participación en juegos lúdicos en familia se presenta como un recurso, entre muchos, para enfrentar la violencia intrafamiliar y escolar ya que en la escuela en ocasiones también se reproduce un modelo relacional autoritario y violento. Es claro que esta opción debería estar acompañada de programas sociales que puedan reducir el estrés que produce aspectos de nuestra sociedad como el desempleo, las relaciones laborales injustas etc. Que son factores de riesgo altos para incrementar el estrés.

Erradicar los múltiples problemas que afectan la convivencia a nivel familiar y de nuestras instituciones educativas es un gran reto, dado la magnitud de esta problemática, sin embargo no hay que evadir cualquier aporte que se pueda dar a esta compleja realidad, que se debe abordar desde el presupuesto de que es factible de transformación.

4.2.8. Juego y aprendizaje. El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del

desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual .

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.. Es así, como numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

4.3 MARCO LEGAL

La constitución política de Colombia de 1991 abre espacios para impulsar una nueva cultura para la resolución de conflictos sociales en cada una de las instituciones educativas, en sus artículos:

Artículos 44: “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”¹¹.

¹¹ Constitución Política de Colombia. Santafé de Bogotá: Editorial unión Ltda., 2009. P. 20

Artículo 67, el cual define a la educación como un servicio público con función social, buscando con ella garantizar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los bienes y valores de la cultura; propendiendo que la educación forme a colombianos respetuosos de los derechos humanos, a la paz, a vivir y decidir en democracia.

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

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos”¹².

La ley 115 o Ley General de Educación de 1.994 la cual estable en su artículo 14 reformado por la Ley 1013 del 2006 que, “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo para lo la cual el gobierno promoverá y estimulará la difusión y desarrollo.

Así mismo en la Ley General de Educación en su artículo 21, sección 3, Educación Básica y dentro de los objetivos establece “el conocimiento y ejercitación de su propio cuerpo mediante la práctica de la educación física, la

¹² Ibid., p. 29

recreación y los deportes adecuados a la edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico”; “ la formación para la participación y organización infantil en la utilización adecuada del tiempo libre”.

El artículo 83 de la misma ley establece que el reglamento o manual de convivencia. Los establecimientos educativos tendrán un reglamento o manual de convivencia, en el cual se definan los derechos y obligaciones, de los estudiantes. Los padres o tutores y los educandos al firmar la matrícula correspondiente en representación de sus hijos, estarán aceptando el mismo.

El decreto 1860 por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1.994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales explica que en los establecimientos educativos deben implementarse los proyectos pedagógicos como actividades del plan de estudios que definan de manera planificada hacia la solución de problemas cotidianos en el aspecto social, cultural científico y tecnológico del alumno. Estos proyectos tienen como finalidad contribuir al pleno desarrollo de los educandos en cuanto a la solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupales.

Con la ley 12 de 1991 Colombia ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño, convirtiéndose en uno de los primeros Estados en incorporarlo a su legislación y reformara de manera integral el Código del Menor, El código del menor; proporciona las garantías y derechos de los niños, niñas y adolescentes como personas autónomas los cuales deben ser protegidos y garantizados de manera integral.

Congreso de la República de Colombia promulgó en el año 2.006 la Ley 1098, mediante la cual implantó el nuevo Código de la Infancia y la Adolescencia, en adelante CIA, en Colombia, atendiendo lo normado sobre los niño en la Constitución Política. Algunos temas que contiene el CIA son los derechos y libertades de niñas, niños y adolescentes, las obligaciones de familia, la sociedad y el Estado frente a ellos, las medidas para preservar y restablecer sus derechos

en caso de que sean vulnerados. Con esta Ley el Estado ajustó la legislación existente en Colombia sobre familia, en cuanto a niños, niñas y adolescentes se refiere, a la Constitución Política y a la normatividad internacional acogida por Colombia, explicitando la importancia que se tiene respecto al respeto y protección de los derechos de este especial grupo de personas, manifestando procedimientos para solucionar conflictos, tanto civiles como penales, en donde están envueltos menores de edad. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Esta misma ley busca políticas sociales de prevención para que los niños se desarrollen en lugares que propicien su sano desarrollo y no se conviertan en menores infractores

El decreto 1122 de 1.998 mediante el cual se establece la educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad y en general la formación de los valores humanos.

Los lineamientos generales de los procesos curriculares del M.E.N. del año 1998 estable los estándares curriculares del área de ciencias sociales en donde se establece que uno de los ejes curriculares giran a partir de la condición socializadora que promueve pactos de respeto y no agresión entre diferentes culturas juveniles y la participación del niño en actividades grupales sobre el tema con un comportamiento ordenado. Educación para la paz y el manejo del conflicto.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Método de investigación acción participativa. Este método ha sido empleado por varios investigadores desde hace muchos años en EEUU principalmente por Lewis y Dewey desde los 40' Y 50' y más tarde en Latinoamérica desde los 70' en Colombia por el sociólogo Fals Borda y en Brasil por Paulo Freire y muchos otros en Latinoamérica e inclusive Europa y África.¹³

En este tipo de investigación la población objeto es sujeto activo de todo el proceso hasta la reflexión final y análisis de los resultados, parte de un problema colectivo de una comunidad educativa, barrial, étnica o de otras índoles.

En este tipo de investigación interesa transformar una realidad que está afectando a determinado colectivo. Busca que la comunidad se empodere, asumiendo sus propios problemas.

En nuestro caso la población objeto son los estudiantes conflictivos del grado 503 del Colegio Distrital Reino de Holanda, quienes realizarán una intervención, reflexión y transformación en sus relaciones desde la lúdica.

Las diferentes actividades lúdicas actuarán como elemento generador de cambio, por medio además de la reflexión y el diálogo elemento fundamental de este método, para llegar a impactar significativamente los estados ansiosos y depresivos de estos chicos que los conducen a conductas agresivas.

¹³ SVERDLICK, Ingrid. La investigación educativa. Buenos Aires: Noveduc, 2010.

Se busca mediante la práctica de diferentes juegos cambios en la conducta social violenta de algunos estudiantes. El mejoramiento de las relaciones entre estudiantes e incluso maestros presupone un cambio actitudinal que se verá reflejado en un mejor ambiente escolar en el curso y por supuesto puede inclusive afectar positivamente el nivel académico.

5.2. POBLACION Y MUESTRA

La población a quien va enfocado el diseño y la implementación de la presente propuesta de intervención son los grados quinto del Colegio Distrital Reino de Holanda de la Sede A, ubicado en la localidad Rafael Uribe Uribe, con un total de 130 estudiantes. La propuesta de aula responde al trabajo de investigación e intervención que se ha venido desarrollando con estudiantes del grado 503 de la sede A, con un curso de 30 estudiantes, 11 niñas y 19 niños entre los nueve y catorce años de edad que corresponde a la muestra.

5.3. INSTRUMENTOS

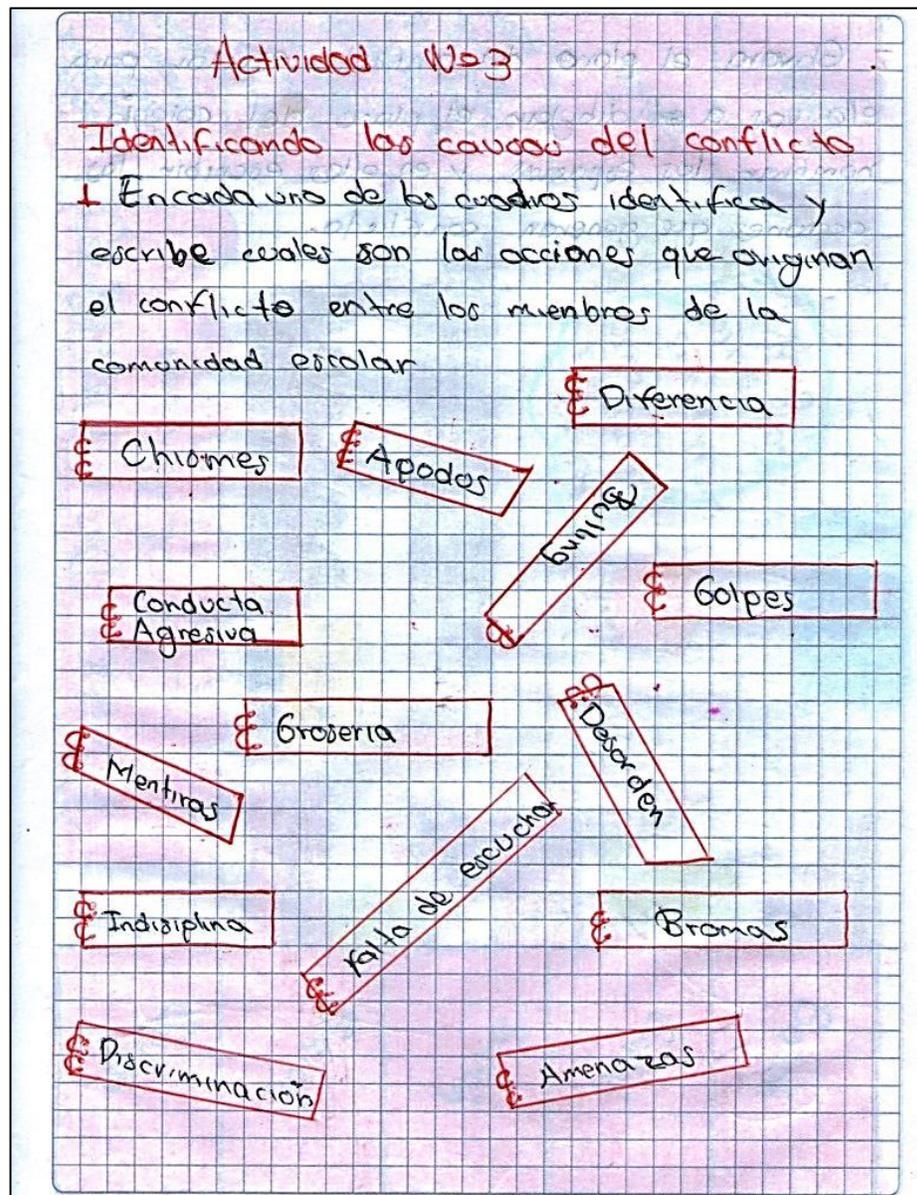
La fundamentación del presente trabajo se obtuvo a partir de diferentes instrumentos que fueron aplicados a los treinta estudiantes del grado 503 con el fin de caracterizar de forma general a los estudiantes, acerca de cómo conciben el conflicto desde su pensamiento y sus acciones.

Estos instrumentos se describen a continuación:

5.3.1. Instrumento No 1: Lo que siento y pienso frente al conflicto. A través de este instrumento se pretendió que los estudiantes expresaran sus pensamientos, sentimientos y emociones frente al conflicto

Para ello los estudiantes escribieron en los cuadros las acciones que consideran originan los conflictos en el colegio.

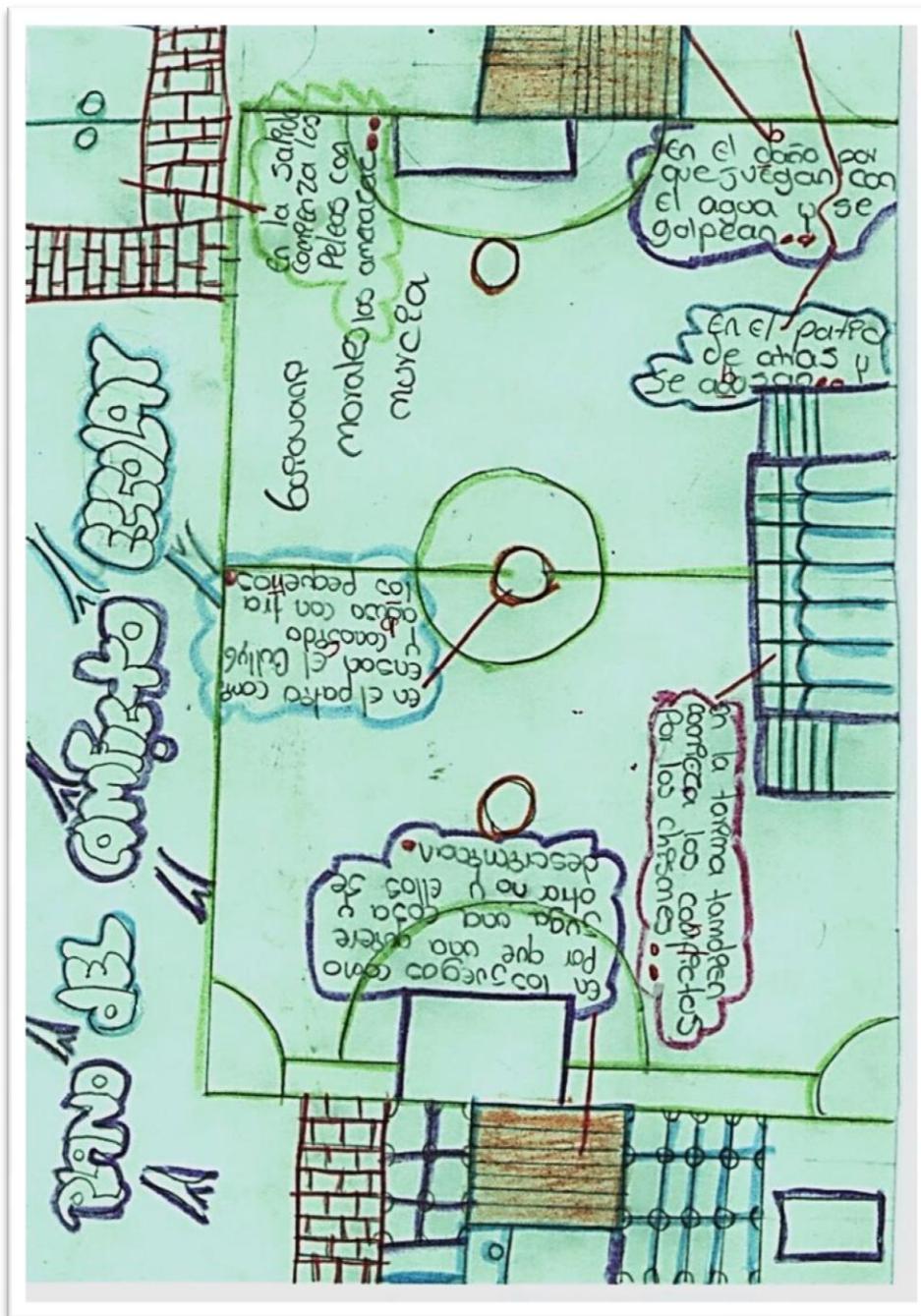
Figura 2. Causas del conflicto escolar



Fuente: Autores del proyecto

Luego los estudiantes elaboraron en un octavo de cartulina el plano del colegio y en él identificaron las acciones que generan las situaciones conflictivas en los diferentes espacios escolares.

Figura 3. Dibujo del plano del conflicto escolar en la institución



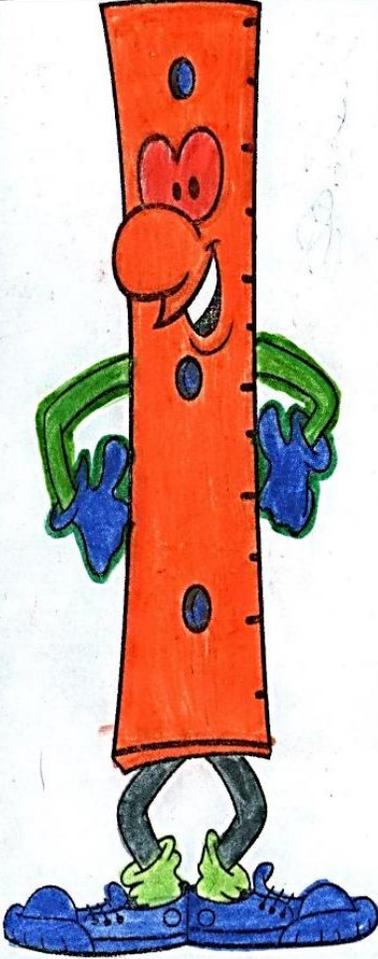
Fuente: Autores del proyecto

5.3.3. Instrumento No 3. Formas negativas de expresión de las emociones: el enojo y la agresividad. El objetivo de este instrumento fue identificar los niveles y las causas de la agresividad en los estudiantes.

En primer lugar los estudiantes identificaron y escribieron una lista de 10 cosas que les molestan o los hacían enojar. Luego ordenaron la lista desde lo que les molesta ligeramente, hasta lo que los hace enfurecer, de 1 a 10.

Figura 4. Instrumento aplicado a los estudiantes “Reconociendo mis emociones”

Reconociendo mis emociones



1	Que me castigan
2	Que me pongan aplausos
3	Que sean chismosos
4	Que me amenacen
5	Que
6	Que me roben
7	Que me cagan las cosas sin permiso
8	Que me traten mal
9	Que hablen a mis espaldas
10	Que se metan con mi familia

NOMBRE:
 JUAN CARLOS Conedo
 ✓

GRADO:
 5^o

Fuente: Autores del proyecto

5.3.4. Instrumento No 4. Maneras negativas de expresar el enojo. Los estudiantes identifican palabras, sentimientos y acciones que se relacionan con la agresividad. En este punto los niños identificaron los dos principales tipos de agresión, la verbal y la física y mencionaron algunas manifestaciones como: las groserías, los golpes, peleas, abusos, discusiones, entre otras.

Se plantearon las siguientes preguntas:

- a. Alguna vez te has comportado agresivamente? Con qué frecuencia lo haces?
- b. Por qué te comportaste de manera agresiva?
- c. Por qué crees que las personas se comportan agresivamente?
- d. Cuáles son las consecuencias de comportarse agresivamente?
- e. El ser agresivos nos ayuda a conseguir lo que queremos?

Los estudiantes expresan sus ideas en un conversatorio, en donde comentaron acerca de situaciones de agresión en diferentes contextos, algunas vivencias y otras que conocen a través de los medios de comunicación.

Con el fin de conocer el nivel de agresividad en el aula se aplicaron dos instrumentos: El primero consiste en una serie de preguntas para conocer las reacciones de los estudiantes frente a una situación conflictiva y para el segundo se utilizó el Cuestionario de Agresión Proactiva-Reactiva diseñado por Raine y colaboradores¹⁴, este instrumento está compuesto por 23 ítems basados en la dimensión motivacional proactiva (instrumental) vs. Reactiva (hostil).

¹⁴ ANDREU, José Manuel, PEÑA, M Elene y RAMIREZ , Jesús M. : Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: Un instrumento de medida de la agresión en adolescentes . En *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* Vol. 14, N.º 1, pp. 37-49, 2009 , ISSN 1136-5420/09

Los ítems son puntuados por el sujeto en un escala de frecuencia (0 = nunca, 1 = algunas veces, y 2 = a menudo). (Anexo 1)

Figura 5. Instrumento aplicado a los estudiantes para conocer las reacciones de los estudiantes frente a una situación conflictiva



Fuente: Autores del proyecto

5.4. ANALISIS DE RESULTADOS

Sin pretender ser un análisis estadístico y psicológico, a continuación se comentan algunos aspectos que son relevantes y que proporcionan una información acerca de cómo conciben y se manifiesta la agresividad en el grupo.

A partir de los resultados obtenidos del instrumento 1 se puede evidenciar que el 100% de los estudiantes considera que el conflicto es algo negativo, siempre lo asocian con: peleas, agresión física y verbal, violencia, groserías, guerra, insultos, entre otros. Ningún estudiante valoró algo positivo del conflicto.

Los dibujos elaborados por los estudiantes reflejan la problemática a nivel convivencial en el colegio, ya que en todos los espacios identifican acciones como las peleas, groserías, gritos, apodos, indisciplina, abusos, amenazas, entre otros, que son comunes en los espacios como aulas de clase, patios y corredores.

De la aplicación de este instrumento 3 se puede concluir que a los estudiantes lo que más les molesta o causa enojo en orden de frecuencia:

1. Los insultos a sus familiares.
2. La agresión física.
3. Los apodos.
4. La crítica.
5. El daño a sus objetos personales.

Tabla 1. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 1.

SITUACION 1	REACCIONES	Número de Estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si alguien me insulta ...	Los agrede verbalmente	12	42.0 %
	Los agrede físicamente	6	19.2 %
	Le dice a un adulto	5	15.4 %
	Lo ignora	3	11.5 %

	Manifiesta como se siente	1	0.4 %
	Se pone a llorar	2	7.7 %

Fuente: Autores del proyecto

Tabla 2. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 2.

SITUACION 2	REACCIONES	No de estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si alguien se burla de mí...	Los agrede físicamente	5	15.4 %
	Los agrede verbalmente	11	38.5 %
	Los ignora	5	19.2 %
	Guarda silencio	2	7.7 %
	Se pone a llorar	7	23.1 %
	Acepta la burla	0	0%

Fuente: Autores del proyecto

Tabla 3. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 3.

SITUACION 3	REACCIONES	No de estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si alguien me agrede físicamente...	Los agrede físicamente	16	53.8 %
	Los agrede verbalmente	3	11.5 %
	Le dice a un adulto	6	19.2 %
	Manifiesta como se siente	1	3.2 %
	Se pone a llorar	4	11.5 %

Fuente: Autores del proyecto

Tabla 4. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 4.

SITUACION 4	REACCIONES	No de estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si alguien me molesta en clase...	Los agrede verbalmente	10	30.8 %
	Los agrede físicamente	3	11.5 %
	Le dice a un adulto	10	34.6 %
	Los ignora	7	23.1 %

Fuente: Autores del proyecto

Tabla 5. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 5.

SITUACION 5	REACCIONES	No de estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si me culpan de algo...	Los agrede físicamente	2	5 %
	Los agrede verbalmente	5	20 %
	Se defiende diciendo la verdad	15	55 %
	Los ignora	2	5 %
	Le dice a un adulto	2	5 %
	Se queda callado	2	5 %
	Se pone a llorar	2	5 %

Fuente: Autores del proyecto

Tabla 6. Resultados de las reacciones de los estudiantes frente a la situación 6.

SITUACION 6	REACCIONES	No de estudiantes / 30	PORCENTAJE
Si alguien daña o coge mis cosas...	Los agrede físicamente	6	20.7 %
	Los agrede verbalmente	5	17.2 %
	Les causa daño	9	31.0 %

	Reclama	4	13.8 %
	Le dice a un adulto	5	17.2 %
	Se pone a llorar	1	3.4 %

Fuente: Autores del proyecto

Como se puede evidenciar en la tablas de resultados, los porcentajes más altos los obtienen las reacciones agresivas tanto físicas como verbales. Existe una alta probabilidad de que los estudiantes ante una situación conflictiva reaccionen con golpes e insultos, en su mayoría, son impulsivos y no practican el autocontrol, lo que corresponde a una **agresión reactiva**, según la conceptualización de la agresión propuesta por el grupo de investigación de Kenneth Dodge , la agresión puede clasificarse como reactiva y proactiva¹⁵. La agresión reactiva describe aquellas conductas que se generan como reacción a una provocación o a una amenaza percibida (real o imaginada); mientras que la agresión proactiva incluye acciones desencadenadas intencionalmente para resolver conflictos o para conseguir beneficios, recompensas o refuerzos valorados por el agresor; lo que no implica necesariamente que la motivación primaria de la agresión sea provocar sufrimiento daño a la víctima.

¹⁵ **PENADO**, Abilleira María. Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales. Memoria para optar al grado de Doctor. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid . Facultad de psicología. Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica. Madrid, 2012

Tabla 7. Resultados cuestionario de agresión Pro-reactiva – Reactiva Frecuencia

DIMENSION	INDICADOR	ITEM	FRECUENCIA		
			Número de estudiantes / 30		
			NUNCA	ALGUNAS VECES	A MENUDO
VERBAL	Discusión y gritos.	1	6	19	5
		23	24	6	0
	Amenazas, insultos y críticas.	14	3	22	5
		17	24	6	0
FISICA	Ataques contra otros sujetos.	2	26	3	1
		11	12	17	1
		12	24	4	2
	Daños materiales y uso de armas	8	15	12	3
		13	11	19	0
		22	18	11	1
REACTIVA	Reacción Hostil	3	3	25	2
		5	5	22	3
		7	3	24	3
	Explosividad	6	12	12	6
		16	24	5	1
	Impulsividad	8	14	12	4
		13	11	19	0
22		18	11	1	
PROACTIVA	Premeditación	10	25	5	0
		15	26	4	0
		20	14	16	0

	Conducta instrumental	4	17	12	1
		9	25	4	1
		18	9	18	3

Fuente: Autores del proyecto

**Tabla 8. Resultados cuestionario de agresión Pro-reactiva – Reactiva:
Frecuencia porcentual**

DIMENSION	INDICADOR	ITEM	FRECUENCIA PORCENTUAL		
			NUNCA	ALGUNAS VECES	A MENUDO
VERBAL	Discusión y gritos.	1	20.7 %	62.1 %	17.2 %
		23	79.3 %	20.7 %	0 %
	Amenazas, insultos y críticas.	14	10.3 %	72.4 %	17.2 %
		17	79.3 %	20.7 %	0 %
FISICA	Ataques contra otros sujetos.	2	86.2 %	10.3 %	2.9 %
		11	41.1 %	55.2 %	2.9 %
		12	79.3 %	14.0 %	6.9 %
	Daños materiales y uso de armas	8	48.3 %	41.4 %	10.3 %
		13	37.9 %	62.1 %	0 %
		22	58.6 %	37.9 %	2.9 %
REACTIVA	Reacción Hostil	3	10.3 %	82.8 %	6.9 %
		5	17.2 %	72.4 %	10.3 %
		7	10.3 %	79.3 %	10.3 %
	Explosividad	6	41.4 %	41.4 %	17.2 %
		16	79.3 %	17.2 %	2.9 %
	Impulsividad	8	48.3 %	41.4 %	10.3 %
		13	37.9 %	62.1 %	0 %

		22	58.6 %	37.9 %	2.9 %
PROACTIVA	Premeditación	10	82.8 %	17.2 %	0 %
		15	86.2 %	14.0 %	0 %
		20	48.3 %	51.7 %	0 %
	Conducta instrumental	4	55.2 %	41.4 %	2.9 %
		9	82.8 %	14.0 %	2.9 %
		18	31.0 %	58.6 %	10.3 %

Fuente: Autores del proyecto

A continuación se presentan los resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes, teniendo en cuenta los diferentes ítems.

DIMENSION: Verbal

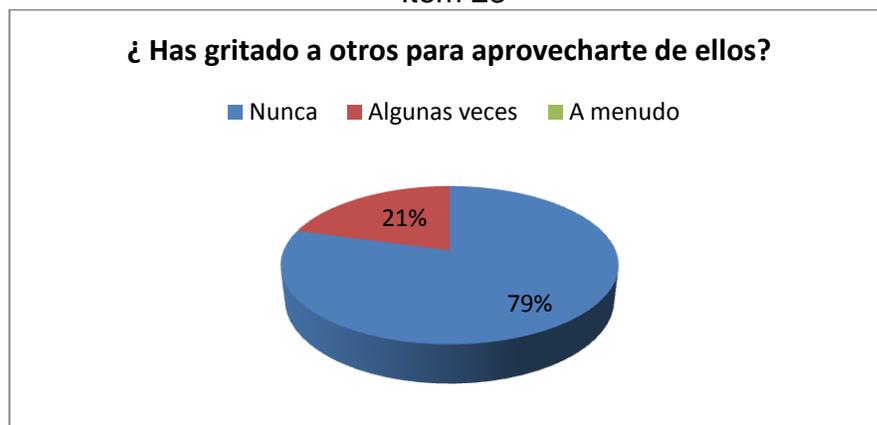
INDICADOR: Discusión y gritos

Gráfico 1. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva: Ítem 1



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 2. . Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:
Item 23



Fuente: Autores del proyecto

DIMENSION: VERBAL

INDICADOR: Amenazas, insultos y críticas

Gráfico 3. . Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:
Item 14



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 4. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:
Item 17



Fuente: Autores del proyecto

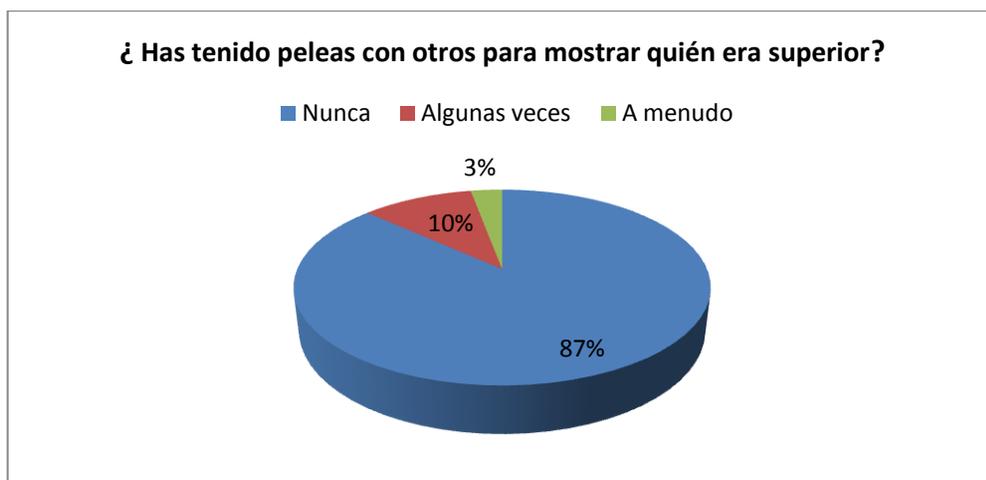
El 79.3 % de los estudiantes nunca han amenazado a sus compañeros, mientras el 20.7 % lo hace algunas veces.

DIMENSION: FISICA

INDICADOR: Ataques contra otros sujetos

Gráfico 5 . Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 2



Fuente: Autores del proyecto

El 3 % de los niños usa la fuerza para demostrar superioridad y el 6:9 % para conseguir lo que quieren.

Gráfico 6. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

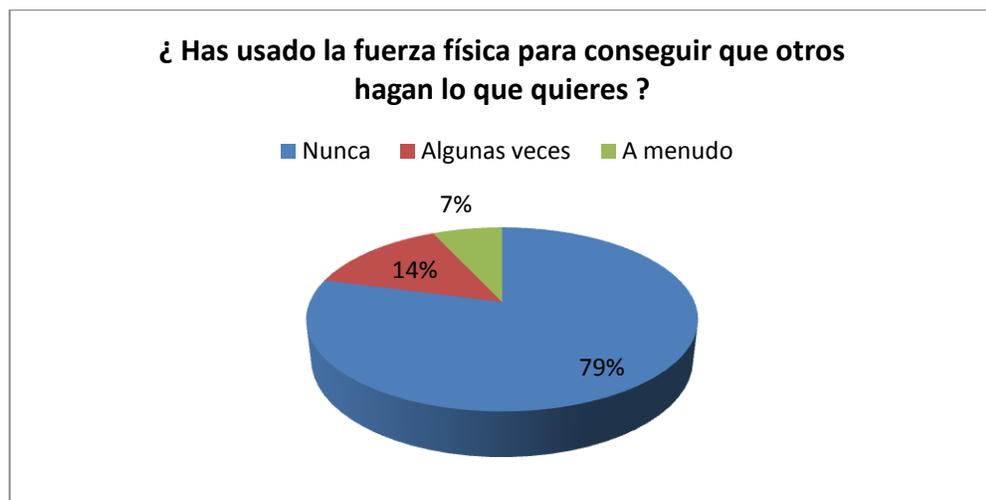
Item 11



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 7. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 12



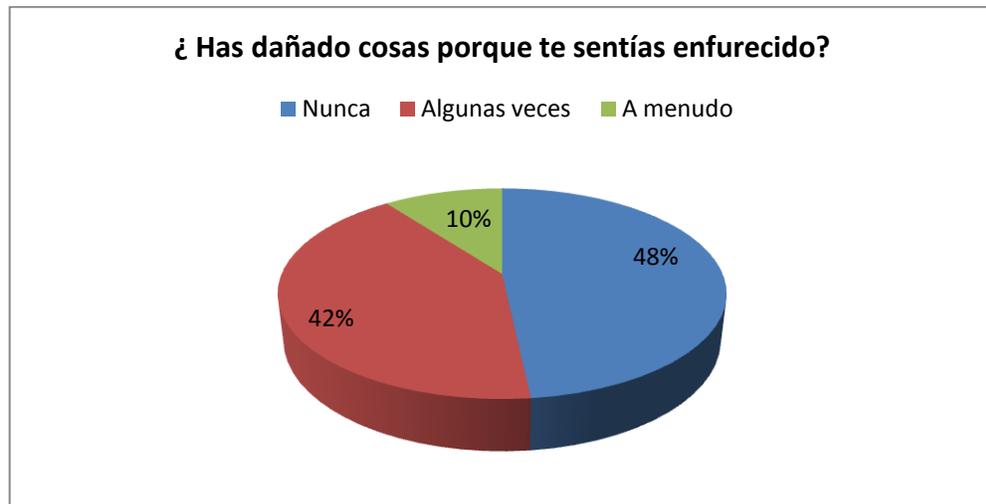
Fuente: Autores del proyecto

DIMENSION: FISICA

INDICADOR: Daños materiales y uso de armas

Gráfico 8. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 8

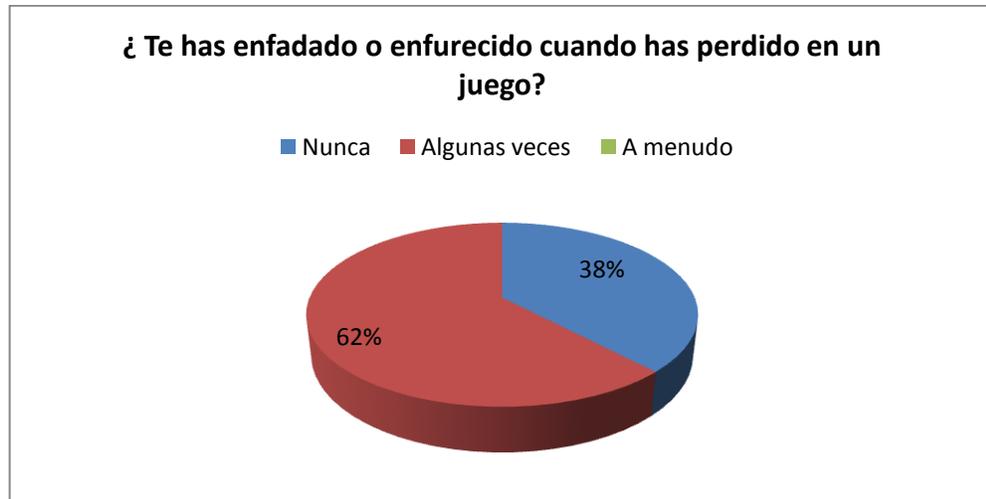


Fuente: Autores del proyecto

Sólo el 48.3 % de los estudiantes no han causado daños cuando se enojan, mientras el 50.7 % manifiestan su enojo dañando las cosas.

Gráfico 9. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 13



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 10. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 22



Fuente: Autores del proyecto

El 58.6 % de los niños no reaccionan de forma agresiva frente a las burlas e insultos de otros, mientras que el 48 % reconoce que son agresivos bajo estas circunstancias.

TIPO DE AGRESION: REACTIVA

INDICADOR: Reacción Hostil

Gráfica 11. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 3



Fuente: Autores del proyecto

**Gráfico 12. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:
Item 5**



Fuente: Autores del proyecto

**Gráfico 13.. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:
Item 7**



Fuente: Autores del proyecto

INDICADOR: Explosividad

Gráfico 14. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

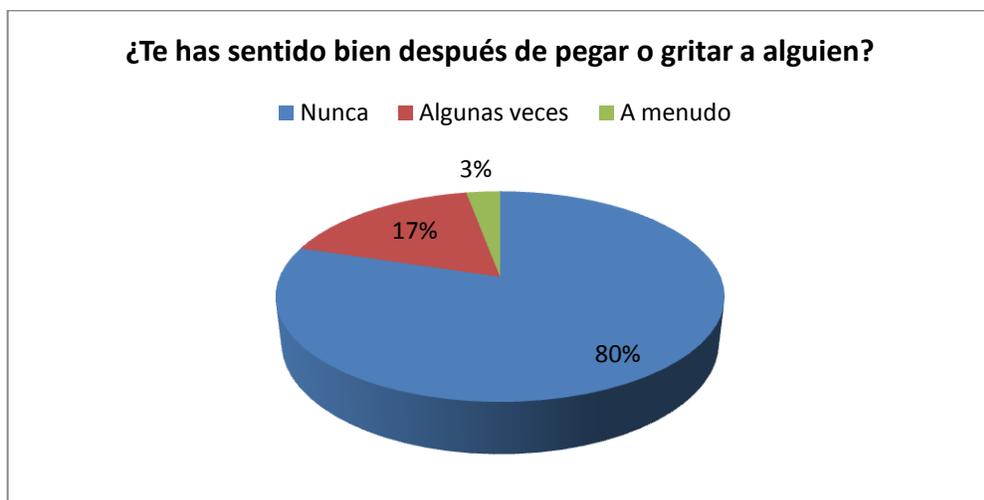
Item 6



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 15. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 16



Fuente: Autores del proyecto

El 80 % de los estudiantes de la muestra manifiestan no sentirse bien después de agredir física o verbalmente a alguien.

INDICADOR: Impulsividad

Gráfico 16. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 8



Fuente: Autores del proyecto

Al 58.6 % de los estudiantes les proporciona satisfacción dañar cosas y al 21.1 % golpear y gritar a otros.

Gráfico 17. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 13



Fuente: Autores del proyecto

TIPO DE AGRESION: PROACTIVA

INDICADOR: Premeditación

Gráfico 18. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

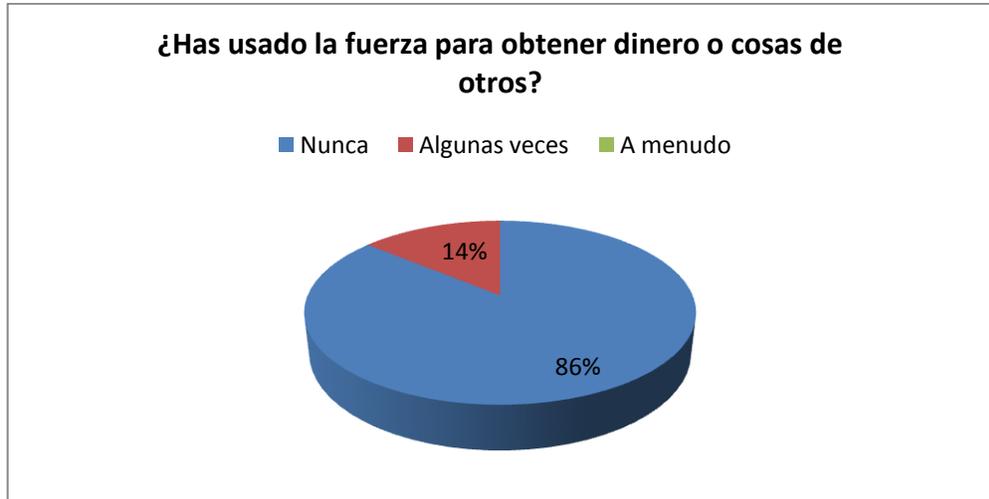
Item 10



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 19. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

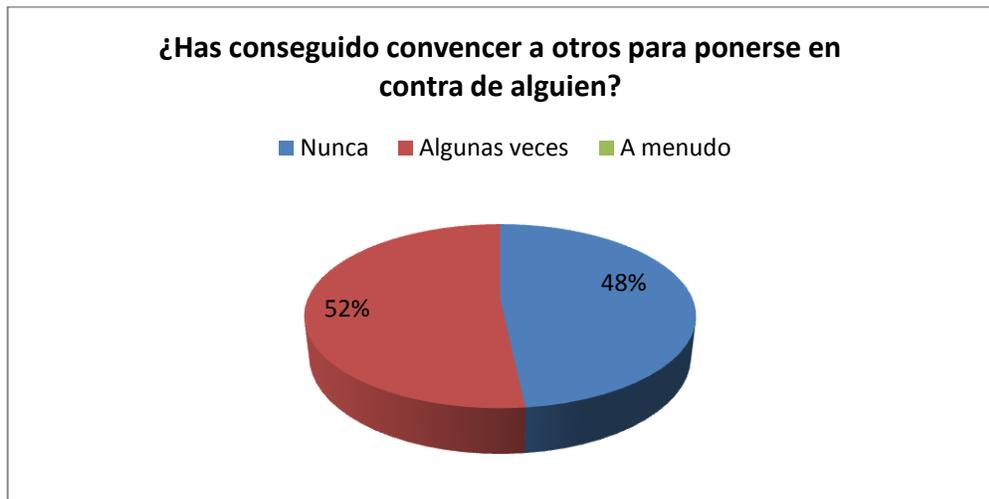
Item 15



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 20. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 20



Fuente: Autores del proyecto

INDICADOR: Conducta Instrumental

Gráfico 21. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

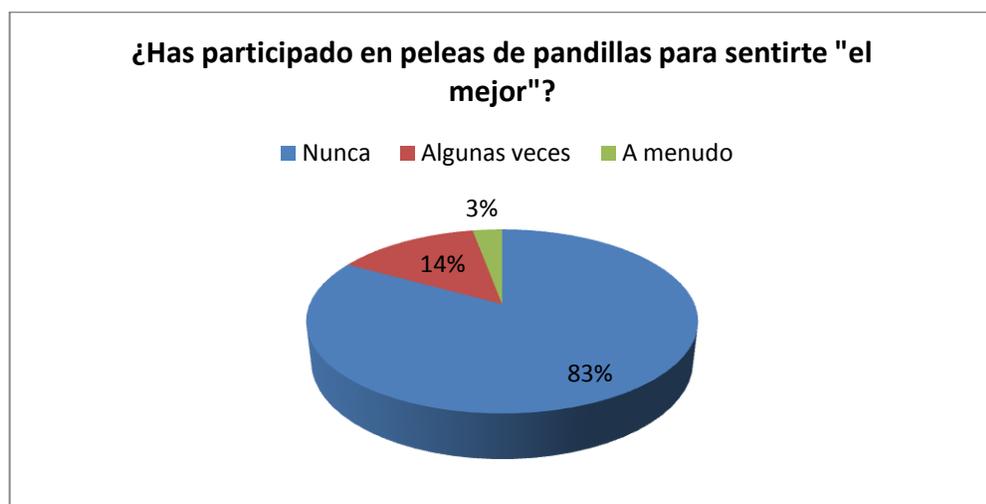
Item 4



Fuente: Autores del proyecto

Gráfico 22. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 9



Fuente: Autores del proyecto

El 3 % de los estudiantes de la población, manifiesta participar en peleas de pandillas, aunque en un bajo porcentaje, la influencia de modelos negativos como las pandillas en algunos estudiantes, podría desencadenar agresión de tipo proactivo e instrumental en las aulas.

Gráfico 23. Resultados del Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva:

Item 18



Fuente: Autores del proyecto

5.5. DIAGNOSTICO

Los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes del grado 503 de la Institución Educativa Distrital Reino de Holanda permiten diagnosticar el estado de la convivencia escolar, las concepciones y el manejo que le dan los niños al conflicto y las posibilidades de intervención y prevención escolar frente al manejo del conflicto.

Sobre la concepción que los estudiantes tienen frente al conflicto , el 100% de los estudiantes considera que el conflicto es algo negativo, siempre lo asocian con: peleas, agresión física y verbal, violencia, groserías, guerra, insultos, entre otros. Ningún estudiante valoró algo positivo del conflicto.

Existe una alta probabilidad de que los estudiantes ante una situación conflictiva reaccionen con golpes e insultos, en su mayoría, son impulsivos y no practican el autocontrol, presentan en su mayoría una agresión reactiva y en un porcentaje muy bajo los estudiantes manifiestan agresiones proactivas o instrumentales.

Las reacciones de la mayoría de los estudiantes de la muestra se pueden ubicar dentro de líneas de comportamiento de agresividad reactiva. A partir de estos resultados y con base en los planteamientos de algunos autores, como Hubbard y otros colegas¹⁶, se pueden caracterizar a estos niños agresivos, como aquellos que presentan falta de regulación de comportamientos y emociones y esta falta de regulación temperamental los hace airados fácilmente.

Cuando estos niños crecen en un hogar caracterizado por unos hábitos de crianza basados en la dura disciplina comienzan a utilizar comportamientos hostiles y estrategias de resolución de problemas agresivas. Al interactuar con los demás la falta de regulación emocional y los sesgos cognitivos hacen que utilicen un tipo de agresividad reactiva cuando son provocados. Según estas investigaciones, la utilización de este tipo de agresividad provoca que con el tiempo estos niños agresivos sean victimizados y rechazados, provocando sentimientos de depresión y ansiedad¹⁷.

¹⁶ ANDREU, José Manuel, PEÑA, M Elene y RAMIREZ , Jesús M. : Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: Un instrumento de medida de la agresión en adolescentes . En *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* Vol. 14, N.º 1, pp. 37-49, 2009 , ISSN 1136-5420/09

¹⁷ Ibid. p. 124

Es recurrente encontrar formas violentas de solucionar los conflictos en los estudiantes. Como se puede determinar a partir de las encuestas e instrumentos aplicados, los estudiantes responden de una manera emotiva y no analítica, frente a situaciones cotidianas, aunque también debemos ser conscientes que las habilidades sociales y la inteligencia emocional, son habilidades que se desarrollan y perfeccionan a lo largo de la vida.

Al hablar del juego se puede ver como a los niños les generan emociones como enojo, enfado y frustración, cuando no resultan ganadores. Esto deja ver implícitamente la concepción que el niño tiene del juego, no es el espacio donde disfruta y comparte con otros, sino que el juego es asumido como una competencia en la que hay que ganar.

En términos generales este sería el panorama que presentan nuestros estudiantes con respecto a sus reacciones frente a situaciones conflictivas y a partir de estos aspectos, se diseñó la propuesta de intervención con el fin de mejorar las relaciones entre los estudiantes, promover espacios de reflexión frente al conflicto y conocer otras opciones que les permitan el auto-conocimiento y auto-control en situaciones conflictivas.

6. PROPUESTA

6.1. TITULO

Juegos cooperativos: Una oportunidad para aprender a convivir

6.2. DESCRIPCION

Una vez identificada la problemática sobre el manejo del conflicto, que no es ajena a la realidad educativa de las instituciones escolares, en donde la agresividad verbal y física son el factor común, la presente propuesta se basa en el juego cooperativo, en donde se plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los **juegos cooperativos** son juegos en los cuales dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo. En otras palabras, son juegos donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues los juegos son una competición entre *coaliciones* de jugadores más que entre jugadores individuales. Es como un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuadas.¹⁸

¹⁸[en línea] disponible en <http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.com/>

La antropóloga estadounidense Margaret Mead, ha investigado la relación entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de los individuos de un grupo cultural. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

*“Las personas juegan con las demás no contra las demás.
Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras.
Buscamos la participación de todas.
Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales.
Buscamos la creación y el aporte de todas.
Buscamos eliminar la agresión física contra las demás.
Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación,
aprecio y comunicación.
No discriminamos a las personas que tienen dificultades.”*¹⁹

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes gocen participando.

El autor Emilio Arranz²⁰ plantea como el juego cooperativo contribuye a desarrollar valores y habilidades en los niños que corresponden al modelo y a la concepción de lúdica y juego desde la cual se fundamenta la presente propuesta. El autor plantea que los juegos cooperativos:

¹⁹ ARRANZ Beltran, Emilio. Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. MADRID (España). Julio 07.- Septiembre. 1997

²⁰ ARRANZ Beltran, Emilio Metodología didáctica para la práctica de los juegos cooperativos [En línea] <https://pazuela.files.wordpress.com/2012/04/12-11-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticas-de-los-juego280a6.pdf>.

- **Liberan de la competencia:** El objetivo es que todos participen para lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen, eliminando la presión que produce la competencia. El interés del participante está en la participación.
- **Liberan de la eliminación:** El diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Busca incluir, no excluir.
- **Liberan para crear:** Crear es construir, y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego.
- **Liberan de la agresión física de tipo destructivo:** Se busca eliminar estructuras que predispongan a la agresión contra los demás en el ámbito escolar

Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismos.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de los otros.
- Poder transformar sus comportamientos en función de los otros.
- Comprenderse mejor a sí mismos y a los demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgados.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de los otros.
- Comunicarse positivamente con los otros.

En <http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.com/> realizan una clasificación de los juegos Cooperativos en nueve grupos:

- **Juegos de presentación:** juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.
- **Juegos de conocimiento:** son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.
- **Juegos de afirmación:** Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades, ...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales..)
- **Juegos de confianza:** Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.
- **Juegos de comunicación:** Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.
- **Juegos de cooperación:** Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.
- **Juegos de resolución de conflictos:** Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

- **Juegos de distensión:** Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo.
- **Juegos de paracaídas:** En este apartado se recogen juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas. El paracaídas siempre es algo que asombra a pequeños y mayores y que da "mucho juego".

En la presente propuesta se pretenden desarrollar una serie de juegos y actividades cooperativas que promuevan conductas solidarias y reflexivas frente al manejo del conflicto y que mejoren la convivencia escolar. La propuesta se plantea de la siguiente manera:

ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
<p>Fase 1. Sensibilización y conceptualización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maneras constructivas de expresar el enojo y solucionar conflictos
<p>Fase 2. Juegos cooperativos una herramienta para mejorar la convivencia escolar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sensaciones agradables • Casa de naipes • Globos saltarines • Atrapa bolas • Aros • Albañiles • Cinco dragones malos • Pasapalabras

<p>Fase 3. Reflexión y compromiso</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juego de la oca ▪ El árbol de la convivencia
--	---

6.3. JUSTIFICACION

La propuesta hace parte de un proyecto de intervención pedagógica en que se pretende diseñar e implementar un conjunto de acciones intencionadas basadas en la identificación de problemáticas y necesidades, en este caso, sobre convivencia escolar, orientadas al cumplimiento de metas a corto y mediano plazo, que permitan transformaciones del pensamiento y la acciones individuales y colectivas.

Como resultado del diagnóstico realizado en el presente trabajo, se puede evidenciar que un buen número de los niños manifiestan su enojo o frustración con violencia. Como docentes vemos a diario, como la agresividad se apodera de las aulas de clase, como consecuencia de las burlas, el ridículo, la exclusión, entre otras.

Los niños y los adultos queremos ganar en todo, sin importar que tenemos que hacer y sobre quien tenemos que pasar. Las actividades académicas y pedagógicas que proponemos a diario a nuestros estudiantes siempre exigen “ganar”, sea por una nota, reconocimiento o un premio. Sin embargo pocas veces, implementamos actividades que impliquen acciones colectivas, en donde se potencie la dimensión lúdica del ser, sin importar ganar, en donde todos trabajan para lograr una meta en común sin importar la nota, ni compararse con los demás, sino lo que importa es la diversión, el disfrute y el deleite mismo de trabajar de la mano con el otro, de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde se mire al

compañero, no como un competidor, sino como un compañero de juego al que se debe ayudar y respetar.

Desde esta perspectiva, nuestra propuesta se basa en el juego cooperativo que pretende mejorar las relaciones entre pares, sin generar las tensiones que desencadenan la violencia y la agresividad en las aulas de clase.

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

6.4. OBJETIVO

Diseñar e implementar actividades lúdico- pedagógicas basadas en juegos que sean acordes con los valores de igualdad, participación, empatía y cooperación, integrado a estrategias de resolución de conflictos que promuevan conductas solidarias, tolerantes y reflexivas en los estudiantes del Colegio Reino de Holanda del grado 503, con el fin de mejorar el ambiente escolar y favorecer la sana convivencia.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Fase 1. Sensibilización y conceptualización: Maneras constructivas de expresar el enojo y solucionar conflictos

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Reconocer la asertividad como estrategia en la resolución pacífica de conflictos.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>En un primer momento los estudiantes escucharon y observaron un video sobre el manejo del enojo en https://www.youtube.com/watch?v=nLwrE3XMdvM</p> <p>Se les plantearon a los estudiantes las siguientes preguntas cuyas respuestas se socializaron en el grupo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las situaciones que generaron el conflicto.•Cuál fue la reacción del Pato Donald frente a cada situación?• Cuáles fueron los resultados o las consecuencias de cada una de estas reacciones.• De dónde o de quienes has aprendido estas formas de respuesta ante situaciones conflictivas?• Estás satisfecho con la manera en que solucionas los conflictos?• Qué consecuencias negativas te ha traído estas maneras de reaccionar frente a los conflictos?

<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Convivencia • Conflicto • Emociones • Comunicación asertiva
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: T.V, fotocopias
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizó mediante la participación de los estudiantes en las diferentes actividades propuestas, como por ejemplo, la discusión, la elaboración de las guías de trabajo a partir del material audiovisual, el trabajo en grupo de socialización, trabajo mediante el cual se conocieron las ideas, sentimientos, emociones y acciones que los estudiantes tienen frente al conflicto.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>De este conversatorio se pueden extraer las siguientes conclusiones:</p> <p>Se puede identificar que los principales modelos de los estudiantes a la hora de resolver los conflictos, son sus padres y para una minoría son sus amigos.</p>

Los niños manifiestan que sus padres son agresivos y que esto ha determinado su conducta actual. Un buen número de estudiantes expresa su inconformidad con la manera en que reacciona frente a determinadas situaciones. Sólo cinco estudiantes dijeron estar satisfechos con la forma en que resuelven sus problemas.

Los niños comentaron acerca de las consecuencias de las reacciones agresivas y pasivas frente a una situación conflictiva, evidenciándose que no son la mejor forma de solucionarlas.

A través del análisis de varias situaciones reales e imaginarias, los estudiantes reconocen tres maneras en las que podemos afrontar un conflicto: siendo agresivos, pasivos o asertivos. En cada caso se determinan los aspectos positivos y negativos de cada una de estas alternativas de solución de conflictos.

EVIDENCIA

Fotografía 1. Sensibilización y conceptualización



Fase 2. Juegos Cooperativos una herramienta para mejorar la convivencia

Actividad No 1. Sensaciones agradables

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Generar un espacio donde se fomente el respeto por el otro, la expresión de sentimientos y emociones y la confianza dentro del grupo.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>Esta actividad pretende acercar a los estudiantes, generando un ambiente de confianza y amistad. Este juego cooperativo permite romper barreras y promueve la expresión de sentimientos y emociones, indispensables como habilidades sociales a la hora de resolver un conflicto.</p> <p>En la espalda de cada participante se colocó un papel pegado con cinta adhesiva con una consigna:</p>

	<p>Dame una caricia.</p> <p>Dame un abrazo.</p> <p>Dime algo bonito,</p> <p>Choca esos cinco,</p> <p>Frótame la rodilla.</p> <p>Hazme cosquillas suaves.</p> <p>Frótame los hombros.</p> <p>Dime tu nombre</p> <p>Da dos golpecitos en mi espalda</p> <p>.....</p> <p>Cada niño conoce lo que llevan escrito las otras personas y reaccionará de forma acorde. Pero nadie sabrá lo que lleva en su propia espalda.</p> <p>Cuando se lleva un rato haciéndolo ya cada una se imagina lo que lleva escrito en su espalda.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Convivencia • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Papel de colores, cinta

<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizó mediante la participación de los estudiantes, su grado de compromiso y respeto por el otro.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>En algunos casos los estudiantes se negaban a dar y a recibir un abrazo, les daba pena. Al preguntarles el porqué, decían que sólo abrazaban a sus papás y de pronto a sus hermanos, pero a nadie más. Se hizo una reflexión frente al tema, igual respetando el pensamiento de los niños, sobre la importancia de manifestar nuestro cariño y afecto por las personas que están a nuestro alrededor. Todos coincidieron en que les gusta que los abracen, porque se sienten amados por otros.</p> <p>Este tipo de actividades deben promoverse en los espacios familiar y escolar, pues esa conexión mágica y maravillosa entre la dimensión afectiva y lúdica del ser humano, cuando disfrutamos de un abrazo, de una caricia, de una palabra de ánimo</p>

- EVIDENCIA

Fotografía 2. Juegos cooperativos: Sensaciones agradables



Actividad No 2. Casa de naipes

<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO 	<p>Identificar y analizar las maneras en que expresan y manejan las emociones en el trabajo en grupo a través de una construcción colectiva..</p>
<ul style="list-style-type: none"> • DESCRIPCION 	<p>A cada equipo de trabajo se le hace entrega de un naipe con la instrucción de que deben construir una casa de tres pisos usando sólo las cartas.</p> <p>Los estudiantes deben trabajar como equipo, ya que esta actividad requiere que todos los miembros a través del diálogo y la concertación diseñen e implementen estrategias que les permita cumplir la meta propuesta.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Juego cooperativo • Convivencia • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Naipes

<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizó a través de a participación activa y comprometida de los estudiantes durante el juego y en sesión de preguntas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>Se plantearon las siguientes preguntas a los estudiantes para establecer la discusión en torno a la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo primero que pensaron cuando escucharon describir la actividad? • ¿Qué pensaron cuando intentaron hacerlo la primera vez? • ¿Después de que habían intentado y fallado durante algún tiempo, cómo se sentían? • ¿Cómo expresaron la frustración hacia los miembros del grupo? • ¿Podían sentir cómo se iban enfadando? • ¿Estaban empezando a surgir conflictos? • ¿Qué otro tipo de situaciones los hacen sentir frustración? • ¿Qué puede uno hacer en situaciones frustrantes? <p>Durante el desarrollo de la actividad los estudiantes participaron de manera activa y creativa.</p> <p>Este era un juego que podía generar situaciones de enojo y frustración.</p> <p>Algo que llamó mucho nuestra atención es que en este tipo de actividades lúdicas los estudiantes tienen una motivación intrínseca, no se daban por vencidos, al contrario iniciaban de nuevo y le ponían todo su</p>

empeño y dedicación. No es usual ver este tipo de comportamiento, a la hora de realizar actividades pedagógicas cotidianas, pues al primer intento, los niños se desaniman y pierden el interés.

Frente a las reacciones de algunos estudiantes, sus mismos compañeros les recordaban cómo debían actuar frente a alguna situación que les provocara frustración o enojo. Algunos decían groserías, otros se tiraban al piso y sólo uno no quiso seguir participando, pero el grupo les invitaba a expresar de manera no agresiva sus emociones.

No faltaron los grupos donde se dividieron y cada quien por su lado, es cuando como docentes intervenimos cuestionando, si realmente estamos cumpliendo las reglas y los objetivos del juego.

Los niños manifestaron que es importante mantener la calma a la hora de realizar estas actividades y en ningún momento preguntaron quien había ganado, pues entendieron que el objetivo de la actividad no era acabar de primeras, sino era cumplir con la meta.

- EVIDENCIA

Fotografía 3. Juegos cooperativos: Casa de naipes



Actividad No 3. Globos saltarines

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Reforzar el sentido del trabajo en equipo y fomentar la integración en el grupo.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>Los estudiantes deben colocarse en una fila y el grupo debe lograr pasar el mayor número de globos al final de la fila y colocarlos dentro de un aro.</p> <p>Deben tener en cuenta que la bomba no se puede coger con las manos, que pueden utilizar cualquier parte del cuerpo para pasarla a su compañero y que no se pueden desplazar del lugar en el que se encuentran en la fila.</p> <p>Este tipo de actividad requiere que los estudiantes estén concentrados y atentos, porque de esto depende los resultados del grupo.</p>
<ul style="list-style-type: none">• CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Lúdica• Juego cooperativo• Emociones• Trabajo colaborativo• Comunicación asertiva
<ul style="list-style-type: none">• RESPONSABLES	Docentes: <ul style="list-style-type: none">• Melchor Aliosha Peralta Prieto• Yanet Vargas Muñoz• Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none">• BENEFICIARIOS	Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.

<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Bombas y aros
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizó a través de la participación de cada miembro del grupo en el desarrollo de la actividad. • La estrategia del grupo para cumplir la meta • La comunicación asertiva dentro del grupo.
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>Los estudiantes disfrutaron de la actividad. Generó bastante entusiasmo en los niños .</p> <p>A manera de conclusión esta actividad permitió a los niños reconocer sobre la importancia de escuchar y de cumplir las reglas, dado que algunos grupos tenían que devolverse porque no cumplían con las normas establecidas para el juego.</p> <p>Se observaron casos aislados de conductas agresivas, porque el compañero dejó caer la bomba o no lo hizo bien, sin embargo, al final los niños examinaban su comportamiento frente al otro y se pedían disculpas entre ellos.</p> <p>Es de resaltar que los estudiantes se olvidaron de contar cuantas pruebas habían “ganado” , sólo les importaba que su grupo participará y lo hiciera bien, aquí lo importante no fue el nivel de competitividad, sino la comprensión, la tolerancia y el trabajo en equipo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • EVIDENCIA 	

Fotografía 4. Juegos cooperativos: Globos saltarines



Actividad No 4. Atrapa bolas

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Trabajar en equipo favoreciendo la comunicación asertiva y la sana convivencia.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>En esta actividad los estudiantes deben diseñar una estrategia para que el equipo pueda atrapar la mayor cantidad de pimpones posible.</p> <p>Requiere que reconozcan las cualidades y habilidades de los miembros del equipo para ponerlas al servicio de todos.</p> <p>El equipo elige un jugador quien atrapará los pimpones en la bolsa sin mover sus pies dentro de un aro. Mientras los otros miembros del equipo deben lanzar los pimpones a su compañero, de tal forma que el pueda atraparlos con facilidad.</p> <p>El equipo ganador será el grupo que más pimpones haya atrapado en la bolsa.</p>
<ul style="list-style-type: none">• CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Lúdica• Juego cooperativo• Convivencia• Conflicto• Emociones• Autocontrol
<ul style="list-style-type: none">• RESPONSABLES	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Melchor Aliosha Peralta Prieto• Yanet Vargas Muñoz

	<ul style="list-style-type: none"> Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> BENEFICIARIOS 	Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.
<ul style="list-style-type: none"> RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos: Docentes y estudiantes Logísticos: Ninguno Locativos: Salón de clase Materiales: Pimpones, aros, bolsa de tela.
<ul style="list-style-type: none"> EVALUACION 	Se realizó mediante el desempeño de cada miembro del grupo en el cumplimiento de la tarea específica, enfatizando en la comunicación, en el respeto y la tolerancia.
<ul style="list-style-type: none"> SEGUIMIENTO 	<p>En este tipo de actividades estaba presente el equivocarse, bien porque no podía atrapar el pimpón o porque el lanzamiento no era el mejor.</p> <p>Fue satisfactorio encontrarnos con que no hubo reclamaciones, ni regaños, ni insultos, como suelen acostumbrar los niños cuando alguien se equivoca. En esta actividad existía la preocupación de hacer bien el trabajo y de pensar en el compañero para que pueda atrapar con mayor facilidad la bola. Se evidenció compañerismo y tolerancia entre los miembros de los diferentes grupos.</p>

- **EVIDENCIA**

Fotografía 5. Juegos cooperativos: Atrapa bolas



Actividad No 5. Aros

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	A través de una actividad lúdica los estudiantes fortalecen el trabajo en grupo, la tolerancia y el respeto por el otro.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>En esta actividad los jugadores de cada equipo se organizan en una fila. Cada jugador debe pasar el aro sobre su cabeza y sacarlo por sus pies. Debe pasarlo a su compañero y éste debe realizar la misma acción anterior. Hasta llegar al último compañero del equipo.</p> <p>Este juego permite al estudiante estar concentrado y conseguir que su trabajo y habilidad, le permitan alcanzar la meta al equipo. Con esta actividad los estudiantes adquieren la conciencia que cuando trabajamos en equipo se requiere que cada uno sea responsable y tolerante.</p>
<ul style="list-style-type: none">• CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Lúdica• Juego cooperativo• Convivencia• Conflicto• Emociones• Autocontrol
<ul style="list-style-type: none">• RESPONSABLES	Docentes: <ul style="list-style-type: none">• Melchor Aliosha Peralta Prieto• Yanet Vargas Muñoz• Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none">• BENEFICIARIOS	Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.

<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Pimpones, aros, bolsa de tela.
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Como indicadores de evaluación se tuvieron en cuenta aspectos como: la participación activa dentro del grupo, la comunicación, la tolerancia y el respeto frente al otro.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>En el desarrollo de esta actividad algunos estudiantes presentaron dificultad. Dentro de un grupo se dio el caso de una agresión física por parte de uno de los miembros del equipo. Se hizo una pausa en el juego, los estudiantes se sentaron y reflexionaron sobre la situación.</p> <p>Los dos niños expresaron como se sintieron y el agresor reconoció que se dejó llevar por el enojo. Al final, él niño pidió disculpas y el grupo decidió colocarle una sanción por su comportamiento.</p>

- **EVIDENCIA**

Fotografía 6. Juegos cooperativos: Aros



Actividad No 6. Albañiles

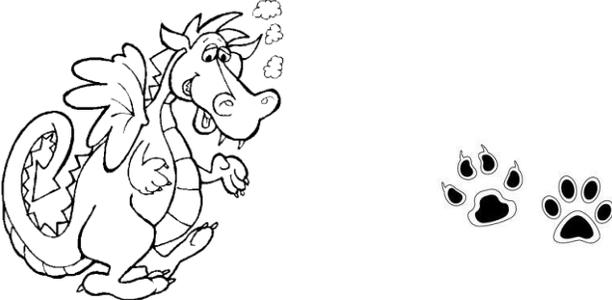
<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	A través de un trabajo creativo los estudiantes demuestran su capacidad de trabajar en grupo, su nivel de tolerancia y respeto por el otro.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>Con esta actividad se apuntó a fortalecer la sana convivencia cuando se trabaja en grupo.</p> <p>El procedimiento para realizar la actividad se describe a continuación:</p> <p>El equipo de trabajo debe definir que va a construir y como lo va a hacer.</p> <p>Cada jugador coge una pieza (un palito de paleta) y entonces comienza la primera ronda de construcción.</p> <p>Si alguien no puede jugar su pieza, la guarda y pasa. En la siguiente ronda jugará las dos piezas.</p> <p>Tras acabar una ronda, cada jugador coge otra pieza y se siguen las rondas hasta que ya no quedan más piezas.</p> <p>Si uno o más jugadores tiran una o más de las piezas al suelo, los otros jugadores los abrazan para hacerles sentir mejor. Las piezas caídas se ponen de nuevo en la caja y se reutilizan hasta que se acaba la construcción.</p> <p>En esta actividad se requiere de un alto grado de compromiso y también de tolerancia y respeto, por el compañero. Se hace indispensable la comunicación entre los miembros del grupo para</p>

	que se pueda alcanzar la meta.
<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Juego cooperativo • Convivencia • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Palitos de madera
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	Se realizó a través del grado de compromiso de cada miembro del grupo en el desarrollo de la actividad, su nivel de tolerancia y su aporte al grupo.
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>Se plantearon las siguientes preguntas a los estudiantes para establecer la discusión en torno a la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo primero que pensaron cuando escucharon describir la actividad? • ¿Qué pensaron cuando intentaron hacerlo la primera vez? • ¿Surgieron conflictos entre los miembros del

	<p>grupo?</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo manifestaron los desacuerdos en el grupo?• ¿Fue fácil llegar a un acuerdo? <p>En esta actividad los estudiantes tenían que pensar en que su decisión tenía que ser pensando en lo que el grupo quería o había acordado.</p> <p>Al finalizar sus construcciones, ellos las evaluaban y en algunos casos, iniciaban una nueva, porque la querían mejorar.</p>
<ul style="list-style-type: none">• EVIDENCIA	<p>Fotografía 7. Juegos cooperativos: Albañiles</p> 

Actividad No 7. El misterio de los cinco dragones

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	<p>Desarrollar la competencia de trabajo en equipo con miras a favorecer la sana convivencia dentro del grupo.</p>
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>Los juegos de misterio requieren que los equipos de estudiantes reúnan información y encuentren una respuesta predeterminada a un misterio. Pueden orientarse los juegos de misterio hacia un proceso o materia académica específica y puede involucrarse al grupo entero o a grupos pequeños.</p> <p>Se distribuyeron pistas escritas en tarjetas de cartulina y cada niño debía tener una pista.</p> <p>Se explicó a los niños que consideren toda la información, e intenten llegar a un consenso para encontrar la respuesta. No pueden mostrarle su tarjeta a nadie más; sólo pueden leerla en voz alta.</p> <p>Se estableció un tiempo límite para resolver el misterio y en el caso que los estudiantes no pudieron resolver el misterio, se les dieron algunas orientaciones.</p> <div data-bbox="717 1417 1425 1848" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; margin-top: 20px;"><p>Había una vez cinco dragones malos. Sus nombres eran Luqui, Meredith, Alex, Jimenina y Gong. Ellos habían capturado a la princesa Patty y la tenían como su prisionera atada de las muñecas y los tobillos con sogas. Ahora, ella ha escapado. Los dragones sospechan que los demás dragones la ayudaron. Su tarea es determinar cómo escapó Patty; quién la ayudó (si fue alguno de ellos) y por qué.</p></div>

	
<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Juego cooperativo • Convivencia • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Fotocopias
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizará mediante la observación de la interacción dentro del grupo, las conductas cooperativas y las que no lo son.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	

<ul style="list-style-type: none"> EVIDENCIA 	<p>Lugul y Meredith escupen fuego.</p>	<p>Se encontraron escamas azules cerca de la estaca</p>	<p>La princesa Patty, habla estado atada a la estaca durante veintidós días</p>	<p>La princesa Patty, estaba muy delgada</p>
	<p>Se encontraron escamas amarillas cerca de la estaca.</p>	<p>Alex y Lugul, tienen escamas amarillas en su espalda.</p>	<p>Jimerina y Gong tienen escamas azules en su espalda.</p>	<p>Jimerina y Meredith acaban de regresar de su incursión diaria en un pueblo cercano.</p>
	<p>No habla nada quemado alrededor de la estaca.</p>	<p>No habla nada quemado alrededor de la estaca.</p>	<p>Gong prefiere comerse a los campesinos gordos.</p>	<p>Se desataron todas las sogas menos una.</p>
	<p>Una soga estaba cortada.</p>	<p>A Meredith y Lugul, les gusta comer gente de la realeza.</p>	<p>A Alex le gusta quemar su comida hasta que esté tostada.</p>	<p>Jimerina devoraría cualquier cosa.</p>
	<p>Se suponía que Lugul, estaba haciendo guardia, pero se durmió.</p>	<p>Las garras de un dragón son tan afiladas como los cuchillos.</p>	<p>Los dragones se han comido a muchos príncipes y princesas en los últimos meses.</p>	

Actividad No 8. Pasapalabras

<ul style="list-style-type: none"> OBJETIVO 	<p>Desarrollar las habilidades que permiten resolver conflictos de forma pacífica y promover la sana convivencia a través de la lúdica y el juego cooperativo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> DESCRIPCION 	<p>El pasapalabras es un juego que permite a los estudiantes trabajar en equipo. Aunque el objetivo del presente trabajo no está enmarcado dentro de una disciplina escolar, es un juego que permite repasar y evaluar temas desarrollados en clase. En este caso, se tomaron como referentes los elementos químicos, un tema que se estaba trabajando en el área de ciencias naturales. El trabajo consistió en que el equipo debía crear una pista para que el otro grupo a través de ella, concluyera cual era el elemento</p>

	<p>químico que iniciaba con esa letra.</p> <p>Este trabajo es muy enriquecedor, ya que permite a los estudiantes construir sus propias preguntas, además de generar un espacio de diálogo y concertación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CONTENIDOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Lúdica • Juego cooperativo • Convivencia • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Fichas y juego pasapalabras
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>La participación de los estudiantes en la elaboración de las preguntas y su actitud frente al compañero, el nivel de tolerancia y la capacidad de cooperar dentro del grupo para alcanzar el objetivo fueron los indicadores de evaluación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>Se realizan preguntas a los estudiantes tales como:</p> <p>¿Cómo manejaron el que todos hablaran al tiempo?</p> <p>¿Cómo se organizaron?</p>

	<p>¿Necesitaron un líder? ¿Se involucraron todos en el desarrollo de la tarea?</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad los estudiantes discuten y en algunos casos se generan conflictos internos, pero en la mayoría de los casos, los estudiantes del grupo resolvían las diferencias mediante el diálogo, sin llegar a utilizar algún tipo de agresión hacia sus compañeros.</p> <p>Este tipo de trabajo favorece el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales fundamentales para la sana convivencia.</p> <p>Es importante anotar que debemos planear estrategias de aprendizaje y evaluación que desarrollen esa dimensión lúdica, que permite realmente involucrar y comprometer al estudiante con los procesos de aprendizaje.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • EVIDENCIA 	<p>Fotografía 8. Juegos cooperativos: Pasapalabras</p> 

Fase 3. Actividades de cierre

Actividad No 1. La Oca de la Convivencia

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Conocer y evaluar las experiencias y aprendizajes frente a las actividades planteadas durante la implementación del proyecto.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>Esta actividad se realizó finalizadas las actividades de la fase 1 y 2.</p> <p>Con esta actividad salieron a la luz, las vivencias que les aportó y los aprendizajes que construyeron, a partir de la participación en las diferentes actividades diseñadas e implementadas desde la propuesta.</p> <p>Se evaluaron las formas positivas y negativas de expresar las emociones, y las diferentes opciones que los seres humanos tenemos a la hora de resolver un conflicto.</p> <p>Para esta actividad se diseñó el juego de la oca, en donde cada símbolo representó una actividad diferente.</p> <p>Entre las actividades se plantearon sociodramas, preguntas de verdad o mentira, estudios de casos, juego de roles, entre otras.</p> <p>Para facilitar el trabajo, el grupo se dividió en dos; el de niños y el de niñas, en donde cada equipo eligió un color y un representante para lanzar el dado y entre todos los participantes resolvieron las preguntas o realizaron la actividad propuesta.</p>
<ul style="list-style-type: none">• CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Lúdica• Juego cooperativo• Convivencia

	<ul style="list-style-type: none"> • Conflicto • Emociones • Autocontrol
<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Juego, dado, fichas de preguntas
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizó a través de la participación activa de los estudiantes, teniendo en cuenta sus experiencias y aprendizajes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>Los niños participaron de manera comprometida durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Los resultados de este trabajo permitieron conocer las transformaciones en el pensamiento y en las acciones que suscitaron cada una de las actividades propuestas en el presente proyecto.</p> <p>No se puede decir que el problema quedó resuelto y que los estudiantes cambiarán sus reacciones violentas por acciones de paz, pero se puede considerar, que este trabajo permitió al niño, mirarse y mirar a otros, y reflexionar sobre lo importante que es aprender a manejar y expresar sus emociones frente a cualquier situación conflictiva, tarea que</p>

aprendemos durante toda la vida.

Durante el desarrollo del juego se pudo observar como los estudiantes analizaban las consecuencias de conductas agresivas y proponen en sus grupos nuevas maneras de ver y manejar el conflicto. Los estudiantes desde la actividad, reflexionaron sobre la importancia de ponernos siempre en el lugar de la otra persona y que un conflicto no debe terminar convirtiéndose en un problema, sino que simplemente debe ser una oportunidad para mejorar.

- **EVIDENCIA**

Fotografía 9. Juego de la oca



Actividad No 2. El árbol de la convivencia

<ul style="list-style-type: none">• OBJETIVO	Promover espacios de reflexión, análisis y compromiso frente al conflicto y la sana convivencia.
<ul style="list-style-type: none">• DESCRIPCION	<p>En primer lugar la actividad se realizó de manera individual y luego se reunieron en grupos para socializar las respuestas a las preguntas planteadas.</p> <p>El trabajo consistió en hacer una evaluación como grupo, frente a la convivencia en el aula, identificando problemáticas y estableciendo compromisos.</p> <p>Como producto de esta actividad se elaboró un árbol donde cada elemento representa una fortaleza o una debilidad en relación a la convivencia y el manejo del conflicto en el aula.</p> <p>Las preguntas se describen a continuación:</p> <p>Frutos: Cuáles son las fortalezas del grupo?</p> <p>Pajaritos: Qué aspectos no permiten la sana convivencia dentro del grupo?</p> <p>Ramas: En cada rama escribe los valores que son importantes para la sana convivencia en el grupo.</p> <p>Flores: Qué cosas positivas aportó a mi grupo?</p> <p>Gusanos: Qué cosas debo cambiar o dejar para mejorar la convivencia del grupo?</p> <p>Tronco: Escribo un compromiso para mejorar las relaciones con los compañeros del grupo.</p>

Fotografía 10. Actividad individual: Arbol de la convivencia



- Frutos: Cuáles son las fortalezas del grupo?
- Pajaritos: Qué aspectos no permiten la sana convivencia dentro del grupo?
- Ramas: En cada rama escribe los valores que son importantes para la sana convivencia en el grupo.
- Flores: Qué cosas positivas aporte a mi grupo?
- Gusanos: Que cosas debo cambiar o dejar para mejorar la convivencia del grupo?
- Tronco: Escribe un compromiso para mejorar las relaciones con los compañeros del grupo.

• **CONTENIDOS**

- Lúdica
- Conflictivo
- Sana convivencia

<ul style="list-style-type: none"> • RESPONSABLES 	<p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melchor Aliosha Peralta Prieto • Yanet Vargas Muñoz • Gloria Liliana Coronado Ochoa
<ul style="list-style-type: none"> • BENEFICIARIOS 	<p>Estudiantes del grado 503 del Colegio Reino de Holanda – Sede A de la Jornada tarde.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS 	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes y estudiantes • Logísticos: Ninguno • Locativos: Salón de clase • Materiales: Marcadores, colores, papel kraft, silueta, entre otros.
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUACION 	<p>Se realizó mediante la participación de los estudiantes desde la reflexión personal y colectiva para llegar a acuerdos y compromisos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • SEGUIMIENTO 	<p>En la actividad los estudiantes participaron de manera colaborativa y comprometida, dejando ver algo que se ha convertido sólo en propósitos a pesar de los esfuerzos, el tiempo y la dedicación, “la sana convivencia” en medio de las diferencias y los conflictos.</p>

7. CONCLUSIONES

- A partir de la implementación de la propuesta, fue posible reconocer las potencialidades formativas de la lúdica, en tanto que ella comporta una versatilidad que le permite servir de soporte para trabajar las más diversas disciplinas, competencias o temáticas escolares como lo fue la convivencia, aportando resultados favorables en el grupo escolar.
- A través de las actividades planteadas en el presente trabajo se puede evidenciar como desde la lúdica se puede concretar una intervención adecuada para niños que manifiestan comportamientos violentos, ya que aporta un cambio en la percepción e interpretación de la información social para que no se produzcan respuestas hostiles, así como el desarrollo de habilidades sociales que permiten a los niños contar con respuestas alternativas a las situaciones conflictivas.
- El trabajo permite reconocer que la escuela requiere cambiar sus esquemas tradicionales y generar nuevas formas de aprendizaje y de enseñanza. Es así como desde la lúdica se pueden diseñar e implementar estrategias que permitan la construcción del conocimiento, el mejoramiento y el fortalecimiento de las relaciones grupales, ofreciendo un ambiente de compañerismo, cooperación y solidaridad y no un ambiente competitivo y hostil.

8. RECOMENDACIONES

- Se deben destinar esfuerzos, tiempos y espacios académicos para el diseño e implementación de planes y programas que permitan al estudiante desarrollar su dimensión lúdica, desde la cual puede mejorar su autoestima, reconocer, manejar y expresar sus emociones y a adoptar conductas que demuestren autocontrol y asertividad frente a las situaciones conflictivas, ya que si estas conductas son reforzadas desde el núcleo familiar y social, el resultado será una sociedad cada vez más violenta y menos tolerante.
- Las propuestas pedagógicas como en este caso, deben involucrar al padre de familia, ya que la familia es la primera institución educativa, donde los individuos aprenden y construyen un sistema de valores y principios que orientan sus actuaciones en los diferentes ámbitos de la vida.
- A partir del trabajo realizado se puede decir que la labor pedagógica debe ser enriquecida por la lúdica en su sentido más amplio, ya que puede ser un camino que ofrece muchas alternativas para llegar a formar seres humanos más competentes y menos competitivos, más solidarios y menos ambiciosos, más libres y menos sometidos, en últimas seres humanos más felices.

BIBLIOGRAFIA

ANDREU, José Manuel, **PEÑA**, M Elene y **RAMIREZ** , Jesús M. : Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: Un instrumento de medida de la agresión en adolescentes . En *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* Vol. 14, N.º 1, pp. 37-49, 2009 , ISSN 1136-5420/09SVERDLICK,

ARRANZ Beltrán, Emilio. Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Madrid (España). Julio 07 .- Septiembre. 1997

ARRANZ Beltrán, Emilio Metodología didáctica para la práctica de los juegos cooperativos [En línea] <https://pazuela.files.wordpress.com/2012/04/12-11-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticas-de-los-juegose280a6.pdf>.

COBB, Sara. Modelo circular narrativo[en línea] disponible en www.monografias.com › *Educación*

CONDE, Vélez Sara. Memoria para optar al grado de doctora. Tesis Doctoral. Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de Educación Secundaria de Andalucía : una propuesta de evaluación basada en el Modelo EFQM. Universidad de Huelva. Departamento de Educación. Programa Oficial de Doctorado «La educación en la sociedad multicultural». Huelva 2012.

Constitución Política de Colombia. Santafé de Bogotá: Editorial unión Ltda., 2009.

DAHRENFORD, Ralph. Teoría del conflicto [en línea] disponible en <https://prezi.com/eakfkdlgqo90/teoria-del-conflicto-ralf-dahrendorf/>

FERNANDEZ DE LOS CAMPOS , Aida Elia. La prevención del maltrato intrafamiliar a los niños. Bogotá: editorial Leyer, 2010

JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Editorial magisterio, 2012.

MOSQUERA, Rosa Cecilia y otros. Proyecto Escuela de padres. Colegio Reino de Holanda. Institución Educativa Distrital. Bogotá. 2014

PENADO, Abilleira María. Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales. Memoria para optar al grado de Doctor. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid . Facultad de psicología. Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica. Madrid, 2012

SACHS, Kristina. Actividades lúdicas y juegos. La teoría [en línea] disponible en www.uni-salzburg.at/fileadmin/oracle_file_imports/555526.DOC

TRUJILLO, Cortés Gerardo. Fortalecimiento de la convivencia: Todo un proyecto de vida. En: Boletín. Comité de Convivencia Institucional. Bogotá. 2012.

WINNICOT, Donald Woods. Realidad y juego. [en línea] disponible en www.pedregal.org/psicologia/winnicott.html

ANEXOS

Anexo A. Cuestionario de Agresión - Proactiva

Anexo. Cuestionario de Agresión-Proactiva (RPQ)

En algunas ocasiones, la mayoría de nosotros nos sentimos enfadados o hemos hecho cosas que no deberíamos haber hecho. Señala con qué frecuencia has realizado cada una de las siguientes cuestiones. No pases mucho tiempo pensando las respuestas, sólo señala lo primero que hayas pensado al leer la cuestión.

¿Con qué frecuencia?

- | | | | |
|---|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Has gritado a otros cuando te han irritado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 2. Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 3. Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 4. Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 5. Te has enfadado cuando estabas frustrado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 6. Has destrozado algo para divertirte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 7. Has tenido momentos de rabietas..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 8. Has dañado cosas porque te sentías enfurecido..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 9. Has participado en peleas de pandillas para sentirte «guay»..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 10. Has dañado a otros para ganar en algún juego..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 11. Te has enfadado o enfurecido cuando no te sales con la tuya..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 12. Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieres..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 13. Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 14. Te has enfadado cuando otros te han amenazado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 15. Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 16. Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 17. Has amenazado o intimidado a alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 18. Has hecho llamadas obscenas para divertirte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 19. Has pegado a otros para defenderte..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 20. Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 21. Has llevado un arma para usarla en una pelea..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 22. Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |
| 23. Has gritado a otros para aprovecharte de ellos..... | <input type="checkbox"/> nunca | <input type="checkbox"/> a veces | <input type="checkbox"/> a menudo |

Fuente: PENADO, Abilleira María. Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales. Memoria para optar al grado de Doctor. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid . Facultad de psicología. Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica. Madrid, 2012

ANEXO B. GUIA DE TRABAJO

**COLEGIO DISTRITAL REINO DE HOLANDA
PROYECTO DE INTERVENCION
FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**



- Observa y escucha atentamente el video
- Completa el siguiente cuadro a partir del video.

SITUACION	CONFLICTO	REACCION	CONSECUENCIAS o RESULTADOS
			
			
			

Responde las siguientes preguntas:

1. De dónde o de quienes has aprendido estas formas de respuesta ante situaciones conflictivas?
2. Estás satisfecho con la manera en que solucionas los conflictos?
3. Qué consecuencias negativas te ha traído estas maneras de reaccionar frente a los conflictos?