

**PROPUESTA LÚDICA PARA APROVECHAR LOS DESCANSOS
PEDAGÓGICOS Y BAJAR LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS
ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMERCIAL ANTONIO
ROLDÁN BETANCUR**

**HERNANDO ALBERTO CARDONA RESTREPO
ELIAS OTÁLORA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN – ANTIOQUIA
2015**

**PROPUESTA LÚDICA PARA APROVECHAR LOS DESCANSOS
PEDAGÓGICOS Y BAJAR LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS
ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMERCIAL ANTONIO
ROLDÁN BETANCUR**

**HERNANDO ALBERTO CARDONA RESTREPO
ELIAS OTÁLORA**

Trabajo para optar al título de especialista en pedagogía de la lúdica

**Asesora:
MIRYAM ANA ROSA CORTES ABRIL
Magistra en literatura**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN – ANTIOQUIA
2015**

Nota de aceptación

Firma Director

Firma Coordinador

Firma Calificador

Medellín, 14 de febrero de 2015

DEDICATORIA

A mis hijas Angie Daniela y Leidy Alejandra que son la fuerza emocional de mi vida, que me permiten crecer como padre y docente.

A mi esposa que es la mujer que soporta que le dedique tiempo a otras ocupaciones y a mi madre que es la mujer que con su ejemplo me enseñó lo importante que es trabajar en y para la vida.

ELÍAS OTÁLORA.

A Nuestras familias por todo su apoyo, con todo nuestro amor.

HERNANDO A. CARDONA

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos:

Primero a Dios por toda su bondad.

A todas aquellas personas que han aportado Ideas, inquietudes y energía positiva; para ser de nuestra labor docente diaria cada vez mejor y buscar en ella la esperanza para un mejor mundo académico.

A todos los docentes que nos orientaron en el proceso, por su dedicación y excelente trabajo.

A los estudiantes que participaron en el desarrollo del proyecto.

CONTENIDO

GLOSARIO	10
RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA	15
1.1 PLANTEAMIENTO	15
1.2. FORMULACION	16
1.3. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS	16
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	20
3.1 OBJETIVO GENERAL	20
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4. MARCO REFERENCIAL	21
4.1 MARCO CONTEXTUAL	21
4.2 MARCO TEÓRICO	22
5. DISEÑO METODOLÓGICO	27
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	27
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	27
5.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	27
5.4 ANALISIS DE RESULTADOS	28
5.5 DIAGNOSTICO	31
6 PROPUESTA	33
6.1 TITULO JUGUETEANDO ANDO	33
6.2 DESCRIPCIÓN	33
6.3 JUSTIFICACIÓN	33
6.4 OBJETIVO	34
6.5 TALLERES – METODOLOGÍA	34
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	42

6.7 BENEFICIARIOS	43
1. CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFÍA	45
ANEXOS	47
ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER	48
FOTO 1	48
ANEXO C	50
ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER	50
ANEXO D	54
ANEXO E	58

LISTA DE FOTOS

FOTO 1	48
FOTO 2	48
FOTO 3	49
FOTO 4	50
FOTO 5	51
FOTO 6	52
FOTO 7	53
FOTO 8	54
FOTO 9	55
FOTO 10	56
FOTO 11	58
FOTO 12	59
FOTO 13	60
FOTO 14	61
FOTO 15	61

GLOSARIO

ACOSO ESCOLAR: el acoso escolar (también conocido como hostigamiento escolar, matonaje escolar, matoneo escolar o en inglés bullying) es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado tanto en el aula, como a través de las redes sociales, con el nombre específico de ciberacoso. Estadísticamente, el tipo de violencia dominante es el emocional y se da mayoritariamente en el aula y patio de los centros escolares. Los protagonistas de los casos de acoso escolar suelen ser niños y niñas en proceso de entrada en la adolescencia, siendo ligeramente mayor el porcentaje de niñas en el perfil de víctimas.

AGRESIÓN FÍSICA: las agresiones físicas son cuando una persona golpea o agrede etc. a otra causándole un daño físico que muchas veces es notorio para las personas que sufren de él se puede observar en la piel cuando una persona ha sido víctima de este tipo de agresión.

AGRESIÓN PSICOLÓGICA: el concepto de violencia psicológica es un concepto social que se utiliza para hacer referencia al fenómeno mediante el cual una o más personas agreden de manera verbal a otra u otras personas, estableciendo algún tipo de daño a nivel psicológico y emocional en las personas agredidas. La noción de violencia psicológica ha sido formada para marcar una diferencia con aquella de violencia física ya que supone la agresión verbal y en el trato más que la violencia a través de golpes o heridas físicas. La violencia psicológica es muy común de ciertos ámbitos sociales, tales como el doméstico (donde diversos tipos de conflictos y peleas suelen darse), el laboral, etc.

AGRESIÓN VERBAL: es la más silenciosa, la que menos lleva a la denuncia a nivel judicial, la que incluso se admite socialmente y la que, no por eso, se sufre menos: una casa en la que uno de los miembros de la pareja humilla al otro y/o a los hijos, es un ambiente en el que se construyen imágenes distorsionadas y que deja huellas en el psiquismo de los adultos y, fundamentalmente, de los niños. La palabra tiene un poderoso efecto en la conducta, ya que influye sobre quien la pronuncia y afecta e involucra a quien la recibe, penetrando en sus emociones. Cuando en un diálogo de pareja predominan frases ofensivas, burlonas o humillantes y un tono de voz agresivo, estamos frente a violencia verbal.

ACTOS VIOLENTOS: todo acto violento se da en la intersección de tres factores: las determinaciones socioculturales, las que provienen del conflicto vincular mismo, y la conformación intrapsíquica de los sujetos comprometidos en dichos vínculos violentos. Siguiendo ideas de J. Puget, desde un enfoque vincular, se considera que la violencia es siempre un fenómeno relacional, con un polo de inermidad, desamparo o impotencia y otro polo con abuso de su fuerza o poder.

La ley del más fuerte, ética perversa, enloquecedora o alienante subyace a todo acto que coarta la libertad del otro. No es la violencia fundante, generadora de significación en el sentido de P. Aulagnier, sino que tiende a anularla.

BULLYING: es un anglicismo que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE), pero cuya utilización es cada vez más habitual en nuestro idioma. El concepto refiere al acoso escolar y a toda forma de maltrato físico, verbal o psicológico que se produce entre escolares, de forma reiterada y a lo largo del tiempo.

DIVERSIÓN: proviene del latín diversitas, y se refiere a la diferencia o a la distinción entre personas, animales o cosas, a la variedad, a la infinidad o a la abundancia de cosas diferentes, a la desemejanza, a la disparidad o a la multiplicidad.

GOCE: el descubrimiento del inconsciente, realizado por Freud, habla con precisión de un saber que está por fuera del campo de comprensión de la consciencia del sujeto. Es decir, es un relato o saber que se ordena por fuera del campo de comprensión del sujeto, pero aun así lo determina. Se está poseído por el saber del inconsciente y, en tanto poseído, el sujeto es gozado por éste. En otros términos, el inconsciente goza y la cosa que lo hace gozar es el cuerpo mismo que el sujeto le ofrece. Tenemos entonces el cuerpo como bien del cual el inconsciente usufructúa. El saber del Otro no sólo determina cómo es gozado el cuerpo del sujeto, sino que se erige como instancia negativa. Esta instancia imperativa en la cual se presenta el Otro, y a la que igualmente podemos denominar superyó, opera de formas distintas en el cuerpo de un sujeto con estructura neurótica o estructura psicótica.

JUEGO: es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

JUEGOS BRUSCOS: tanto en el colegio como en la casa vemos como los niños y los jóvenes participamos de actividades que de alguna manera son consideradas bruscas. Durante los recreos y especialmente en primaria se presentan dificultades por esta clase de juegos. Para los expertos, los juegos bruscos están clasificados en sanos y peligrosos. El juego brusco típicamente, involucra actividades como correr, saltar por todas partes, pelea ficticia y el juego dramático.

LÚDICA: la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce,

acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

PLACER: puede ser definido como una sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando un individuo consciente satisface plenamente alguna necesidad: bebida, en el caso de la sed; comida, en el caso del hambre ;descanso (sueño), para la fatiga; sexo para la libido; diversión (entretenimiento), para el aburrimiento; y conocimientos (científicos o no científicos) o cultura (diferentes tipos de arte) para la ignorancia, la curiosidad y la necesidad de desarrollar las capacidades. La naturaleza suele asociar la sensación de placer con algún beneficio para la especie y la Filosofía lo clasifica entre los tipos posibles de felicidad.

PSICODRAMA: técnica psicoterapéutica que consiste en hacer que los pacientes representen en grupo, como si de una obra de teatro se tratara, situaciones relacionadas con sus conflictos patológicos, con el objetivo de que tomen conciencia de ellos y los puedan superar.

RECREACIÓN: se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

Es decir, no todos los individuos somos iguales ni disponemos de las mismas experiencias o intereses y entonces cada cual desarrollará una inclinación por tal o cual actividad recreativa; podrá claro haber coincidencias, aunque también puede suceder que lo que para alguien es una recreación para otro puede no serlo y viceversa.

RESUMEN

La falta de actividades lúdicas en los descansos pedagógicos de la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur hace que los estudiantes de la básica primaria y sexto grado no encuentren espacios propicios para la diversión, el esparcimiento y el adecuado uso del tiempo libre, lo que tiene como consecuencia elevados niveles de conflictos por el matoneo, acoso escolar y la realización de actos bruscos que ocasionaban accidentes y peleas entre estos.

Por las razones anteriores se decide realizar el presente proyecto en el que se plasman la realización de talleres de preparación para un grupo de estudiantes que actúan como orientadores de variadas actividades lúdicas para el entretenimiento, aprendizaje y adecuado aprovechamiento de los espacios y tiempo libre de los estudiantes de primaria y sexto grado. Además los estudiantes orientadores se prepararon en la adecuación de los materiales lúdicos y en el manejo de los espacios y orientación de los niños y niñas que participan en las diferentes actividades lúdicas, orientándolos en los procedimientos y normas de participación, al tiempo que aprendieron a tomar decisiones cuando se debía corregir las actitudes negativas de algunos estudiantes.

Dichas actividades lúdicas están orientadas a la prevención de los conflictos y al mejoramiento de los espacios de convivencia entre los estudiantes, permitiendo así no solo bajar los niveles de agresión, actos bruscos y acoso escolar, sino también educar a los niños y niñas en la utilización adecuada de su tiempo en los descansos pedagógicos concientizándolos de la importancia de aprender valores como el respeto, la solidaridad y actos de buena convivencia ciudadana como el respeto por los turnos, el cuidado del entorno y los materiales de juego entre otros.

Palabras claves. Convivencia, descanso, lúdica, , recreación , agresividad

INTRODUCCIÓN

La escuela como centro de congregación de un grupo de personas sectorizadas; que agrupan, trae y jalonan a ellas un sin número de caracterizaciones propias de esos individuos como lo son: Las costumbres, los gustos, las inclinaciones sexuales, religiosas, políticas, deportivas y otras más.

Muchos de ellos están en la escuela por ser el único espacio o refugio a tantas dificultades sociales, personales y familiares; en ese momento de tensión comunitaria es donde la intolerancia entra a actuar y convierte al individuo en un ser agresivo y muchas veces violento que lo exterioriza en el espacio de todos como lo es el descanso académico, en ese momento es donde la creatividad y sagacidad del docente y en especial el de educación física que dejando aparte la jerarquización de las áreas que existe en la escuela entra en acción para evitar las mutuas lesiones físicas, verbales y psicológicas que puedan convertir a la escuela en un “campo de batalla”

La experiencia de docente que mirar siempre más allá de la nariz, permite realizar una lectura y crear alternativas de convivencia mejorando el ambiente escolar donde lo único que se busca es la risa, la alegría, el goce y diversión de un momento del alumno con él y con su entorno comunitario. Es a través de las actividades lúdico-recreativas el mecanismo por el cual se disminuyen los niveles de agresividad por convertirlo en un momento de intercambio de alegría con sus compañeros, pues los griegos nos dejaron como legado que al estimular la creatividad y el talento el niño aprende haciendo pues estimula sus emociones, así cambiaremos al niño, por ende la sociedad y de igual manera al mundo.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

Durante los descansos pedagógicos en la Institución Educativa Comercial Antonio Roldán Betancur, se presentan múltiples problemas de coexistencia entre los estudiantes como: agresiones físicas, verbales, psicológicas, el bullying, juegos bruscos que generan accidentes, las burlas a los compañeros, actos de mala intención, pasividad y aislamiento generado por el miedo e irrespeto a normas generales afectando la sana convivencia, debido a la ausencia de actividades lúdicas, deportivas, artísticas y recreativas que permitan el aprovechamiento adecuado del tiempo y el espacio libre.

Estos denominados “descansos pedagógicos”, se suponen; son necesarios para que los estudiantes puedan descansar de la rutina, relajarse de la tensión de una clase, de un escritorio incómodo, de las prácticas en las actividades académicas y curriculares dentro de las aulas.

Dichos espacios tienen poco de descanso y poco de pedagógicos, ya que los y las estudiantes realizan actividades desordenadas e indiscriminadas como correr, patear balones o jugar bruscamente con sus compañeros y ni que decir de aquellos que no hacen absolutamente nada, cayendo en excesiva pasividad. Además por otro lado, algunos y algunas estudiantes aprovechan este tiempo para ejercer bullying o matoneo en contra de otro(as) causando conflictos que llegan hasta las agresiones físicas con serias consecuencias.

Estas actividades indiscriminadas y sin control han llevado al aumento de conflictos, peleas, discriminación e incluso permiten que algunos estudiantes busquen espacios escondidos para consumir sustancias ilegales, ante todo en la secundaria. Y en los niños de primaria, por sus características y gran energía infantil, encuentran muy atractivas las acciones bruscas como correr sin control o jugar a las artes marciales, ocasionando accidentes que afectan su bienestar físico.

Además es importante destacar que la actitud de muchos docentes durante los descansos no es la mejor, y aunque su función consiste en vigilar una zona específica para controlar el comportamiento de los estudiantes, esta acción de vigilancia no se cumple a cabalidad, ya que muchos niños pasan por el lado corriendo o jugando brusco y no se les dice nada, así mismo se regaña más al estudiante que orientarlo para que actúe correctamente.

Todas estas acciones llevan a que en la institución educativa con el acompañamiento de docentes y directivos se implementen estrategias a través de

actividades lúdicas organizadas que permitan reducir los niveles de agresividad y mejoren el ambiente y la convivencia escolar.

1.2. FORMULACION

¿Por qué implementar una propuesta lúdica para aprovechar los descansos pedagógicos y bajar los niveles de agresividad de los estudiantes de la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur?

1.3. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS

Autor: Dioselina Sánchez Calderón y Omaira Velandia

Título: La Lúdica: Una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños del grado primero en el ciclo básico primaria.

Fuente: Universidad de la amazonia, Facultad de ciencias de la Educación, 2011.

Contenido: “Hablamos de agresividad cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones,...) como verbal (insultos, palabrotas,...). Pero también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración.”

“Cuando los niños están aprendiendo a expresar sus emociones, casi siempre están en compañía de otros niños que están aprendiendo lo mismo, cuando un grupo de niños están aprendiendo a interactuar en grupo y las habilidades sociales, es muy probable que se golpeen, se empujen, e incluso muerdan. Aunque los comportamientos agresivos todos son inesperados, siempre debe hablarse sobre ellos. Esos comportamientos son señales que los niños no han aprendido mejores manera de expresar sus emociones fuertes.”

Autor: Docentes Hogares san Pedro Claver.

Título: Estrategias Lúdicas para Manejar Comportamientos Agresivos en los niños de 5 Años del Grado Transición del Hogar Infantil San Pedro Claver.

Fuente: Hogar Infantil San Pedro Claver, 2011.

Contenido: “ La forma en que el maestro debe manejar en los niños esos comportamientos tempranos de agresividad como los celos, envidia, enfado,

fastidio y desobediencia, pretendiendo a través de estas conductas obtener algo, impresionar al otro, conseguir llamar la atención de los demás. Esos comportamientos si no son tratado adecuadamente, con el tiempo se van convirtiendo en conductas inadecuadas e irrespetuosa frente a sus compañeros y docentes, como por ejemplo ira, burla, luchas, y disputas, entre que dificultades la convivencia”

Autor: Escuela Bolivariana Ruiz Pineda

Título: los juegos como estrategias didácticas para disminuir la agresividad

Fuente: ministerio del poder popular para la cultura, 2012

Contenido: “observación de la actitud agresiva de algunos de los estudiantes hacia sus compañeros de clase y hasta para el docente, no solo en su conducta, si no inclusive en su manera de expresarse verbalmente, busca inclusive prevenir actos criminales como los ocurridos en ciudades norteamericanas, la agresividad física se convirtió en uno de los actos más frecuentes de las Escuelas venezolana; una de las estrategias utilizadas en ese proyecto son los juegos didácticos para disminuir la agresividad en los estudiantes”

Autor: Eramos Legares Jiménez,

Título: Proyecto pedagógica lúdico-recreativo, en la Educación Básica Primaria,

Fuente: http://proyectoludicorecreativo.blogspot.com/2011_11_01_archive.html,

Contenido: “El desarrollo de diferentes actividades, que permiten mejorar la cualidades física generales de los estudiantes y transversal izándolas con otras áreas del conocimiento; en la cual se hace una descripción completa de la actividad con su recurso, objetivos y desarrollo de la misma“

Autor: Lorena Pérez Hurtado y Tatiana Collazos Henao.

Título: Los patios de recreo como espacios de aprendizaje en las instituciones educativas del municipio de Dosquebradas

Fuente: Universidad Tecnológica de Pereira, 2007.

Contenido: “Los patios de recreo constituyeron el escenario más amplio de interacción al que tienen acceso los niños(as) en edad escolar, fueron un espacio de rutina diaria que complemento la jornada de estudios, lo cual se convirtió en la oportunidad para la interacción y el juego.1¿ Actualmente, por ser un espacio desvinculado del currículo se relega su función educadora, convirtiéndose en un espacio limitado para los estudiantes(as), un espacio físico y simbólico que guarda significados especiales pero está lejos del alcance de la mirada educadora. Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, pero que por su carácter lúdico suelen ser aisladas del contexto educativo regular, es decir, el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo denominado escuela, pero por ser un

lugar de esparcimiento se delimita por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto.

Empírico:

Autor: Blanca Estela Hernández Cabrera.

Título: Implementar actividades lúdicas para la autorregulación emocional en el alumno de primero de primaria.

Fuente: tesis de la Maestría en Innovación en la Escuela Universidad Pedagógica Nacional.

Contenido: “Muestra actividades que permiten autorregular las emociones observadas, agresividad en el juego y poca o nula tolerancia al cambio a convivir socialmente con sus pares. Con registró de las situaciones conflictivas, y los aspectos que originan la violencia, Se implementaron actividades, lúdicas, representación (psicodrama) en el grupo para que conozcan, reconozcan y puedan manejar las emociones, agresivas y a la vez esto se vea reflejado en su aprendizaje así como en la convivencia con el medio social en que se desarrollan”

2. JUSTIFICACIÓN

Durante mucho tiempo los directivos, docentes y padres de familia se preguntan ¿Por qué en ese espacio colectivo de los denominados descansos pedagógicos de una institución educativa es donde más se presentan conflictos y accidentes que afectan la convivencia entre los estudiantes y qué se debe hacer para prevenir dichas acciones?

Frente a estas inquietudes se decidió comenzar un proyecto basado en la implementación de diversas actividades lúdicas por zonas en los denominados “descansos pedagógicos”, como experiencia significativa que ayude a reducir y prevenir los conflictos entre los estudiantes.

Además se busca brindar espacios atractivos, divertidos y activos de descanso, para que los y las estudiantes realicen actividades productivas que ayuden a evitar el correr sin control, patear balones o jugar bruscamente con sus compañeros, previniendo de esta manera el bullying, los conflictos y accidentes entre ellos, utilizando adecuadamente su tiempo libre a través de la lúdica y la pedagogía del buen trato y el respeto, y lo más importante es que se hará de ese espacio, el momento más placentero, que le permitirá tener a la institución, estudiantes alegres, contentos y con un gran sentido de pertenencia por el colegio.

Para el logro de los objetivos propuestos se hará un diagnóstico de los espacios físicos de la institución, el tipo de personal y el material didáctico necesario para planear y ejecutar actividades pertinentes y significativas en su desarrollo y alcance; además por medio de encuestas a los estudiantes se indagará el gusto y las necesidades de ciertas actividades para utilizar ese espacio.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar una propuesta lúdica para aprovechar los descansos pedagógicos y bajar los niveles de agresividad de los estudiantes en la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la creatividad e iniciativa mediante actividades lúdicas en espacios abiertos y cerrados.
- Promover actividades lúdicas, recreativas y culturales como medio para la formación integral de nuestros estudiantes.
- Articular la propuesta lúdica para aprovechar los descansos pedagógicos al sistema preventivo y al proyecto educativo institucional.
- Incentivar la práctica de los valores a través de las actividades lúdico pedagógicas.
- Reducir los niveles de agresión, matoneo y accidentes entre los estudiantes durante los descansos pedagógicos mediante la práctica de actividades lúdico pedagógicas.
- Evaluar el impacto de la lúdica en la convivencia de los y las estudiantes participantes.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur, se encuentra ubicada en la diagonal 65 # 45bb - 215 del barrio Niquía- Camacol del municipio de Bello en el departamento de Antioquia. Municipio que en sus inicios se llamaba Hato Viejo, cuna del presidente Marco Fidel Suárez quien le cambia el nombre en honor a su gran amigo Andrés Bello, fundado en el año de 1976 y se erige en 1913. Formando actualmente parte del Área Metropolitana del Valle de Aburrá.

MAPA 1



Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_\(Antioquia\)#mediaviewer/File:Area_Metro_Medellin.svg](http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_(Antioquia)#mediaviewer/File:Area_Metro_Medellin.svg)

La Institución en el año 2002 es oficialmente denominada institución educativa cuando se fusionaron los establecimientos Liceo Comercial de Bello, Antonio Roldán Betancur y la Escuela Quitasol, contando en la actualidad con un aproximado de 2100 estudiantes desde el grado de preescolar hasta undécimo, de ellos 1200 corresponden a mujeres y 900 a hombres, cuyas edades oscilan entre los 5 y 18 años de edad, cuenta además con un total de 70 docentes y 5 directivos docentes.

El nivel socio económico de la mayoría de las familias de los estudiantes se encuentra entre los niveles 1 y 2 contando con los servicios públicos básicos, pero con ingresos económicos mínimos y en el sector donde se encuentra ubicada la institución han predominado problemas sociales como la violencia, ocasionada por las llamadas pandillas, además muchos de los estudiantes son hijos huérfanos o de padres separados.

La tarde será la jornada donde se desarrollará el proyecto, en ella se trabajan primordialmente la primaria y los grados sexto con un total de 26 grupos, con aproximadamente mil estudiantes, que realizan sus actividades escolares bajo la modalidad de educación diferenciada; a sea grupos de solo hombres y solo mujeres, predominando la población femenina.

Los descansos pedagógicos se realizan en un coliseo cubierto, corredores del primer piso y una zona destinada para la realización de actividades de fuerza en aparatos fijos como pasamanos, barras paralelas, abdominales y una zona exclusiva o parque de recreo para los niños de primer grado . Los espacios antes mencionados no son suficientes para cubrir la totalidad de la población infantil, lo que ha ocasionado aglomeración; además dicha población, por sus características, derrochan su energía en actividades como correr o realizar actividades de contacto físico, produciéndose accidentes con consecuencias en la salud de los niños y niñas.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Agresividad. Las conductas agresivas del ser humano a través de la historia viene ligadas fuertemente a su proceso evolutivo, provocadas en gran parte por la naturaleza misma en su exigencia de la prevalencia del más fuerte sobre el más débil y la selección natural del ser que se adapte con mayor facilidad al medio ambiente y sus cambios. Dichas conductas tienen raíces instintivas, pero también son reforzadas por la vivencia de las acciones humanas en su contexto social.

Para Lorenz, Konrad "la tendencia agresiva es un verdadero instinto, destinado primordialmente a conservar la especie, nos hace comprender la magnitud del peligro"¹

¹ LORENZ, KONRAD, Sobre la agresión: el pretendido mal. Ed. Siglo XXI, Madrid 1973, pág. 60

“Los etólogos interpretan el comportamiento agresivo, tanto animal como humano, dentro del proceso de selección natural, el cual evolucionó al servicio de diversas funciones, de ahí su carácter funcional.”²

Si bien, los seres humanos tienen como acción instintiva las conductas agresivas como mecanismo de supervivencia, defensa y conservación, no podemos ignorar que la naturaleza misma lo dota, a diferencia de los animales, de inteligencia racional que lo condiciona con la capacidad de decidir y controlar sus conductas, con conciencia sobre las consecuencias de las mismas, lo que significa que éste puede aprender conductas agresivas al igual que puede controlarlas.

En el caso de los niños, las conductas agresivas se aprenden y refuerzan en los distintos escenarios y contextos en los que se desenvuelve como la familia, la sociedad y la escuela misma a través de su vida. Estas conductas agresivas son motivadas y estimuladas por muchos factores.

“Una de las teorías etiológicas de la agresión más populares es "El Modelo Termo hidráulico" de K. Lorenz (1963), desarrollado en su libro "Sobre la agresión, el pretendido mal". Desde este modelo, se considera que la motivación que determina el inicio de la "agresión", depende de la acumulación de una cierta cantidad de energía de acción específica, que combinándose con los estímulos adecuados, puede desencadenar la conducta agresiva concreta.”³

Esta teoría es aplicable a los estudiantes que llegan a las instituciones educativas cargados de situaciones como la violencia en su contexto social, la violencia intrafamiliar, la separación de sus padres, el fallecimiento violento de alguno de sus seres queridos, padres privados de la libertad, niños huérfanos, el desplazamiento forzado, la falta de recursos económicos, el hambre y la miseria que afectan su desarrollo y formación, haciendo que éstos descarguen al interior de dichas instituciones y en contra de sus compañeros toda su ira y frustración, causada por los anteriores y muchos más factores que se convierten en el caldo de cultivo ideal para la manifestación de comportamientos agresivos que aumentan los riesgos de conflictos, bullying y matoneo. Las reacciones agresivas de muchos estudiantes vienen ligadas a su instinto de dominio y protección frente a los riesgos que consideran potenciales o reales para ellos.

“Es por ello que cuando se habla de comportamientos agresivos se hace referencia a una multi-causalidad, pues tal comportamiento está influido por diferentes factores: social, cultural, genético, biológico, tanto a nivel familiar como

² Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos: Ortiz, Miguel Ángel Carrasco; Calderón, Ma José González. **Acción psicológica** 4.2 (jun 2006): Copyright Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) Jun 2006

³ Ibid

individual. Por tal razón (Castrillón, D, Ortiz, A. y Vieco, F., 2004) Concibe que la agresión no es una categoría homogénea, sino multifactorial.”⁴

Es así como las instituciones educativas se convierten en el espacio más propicio para la proliferación de conflictos entre sus estudiantes, ya que es aquí donde se conjugan una gran cantidad de factores de riesgo que hacen que se produzcan con facilidad roses y situaciones que llevan a enfrentamientos verbales y físicos entre sus integrantes.

Es de advertir que otro factor que afecta y despierta la agresividad en los estudiantes al interior de las instituciones educativas, es el encontrar ambientes escolares desagradables, reforzados por actitudes incorrectas de algunos maestros, quienes en muchas ocasiones con su presión, palabras, amenazas académicas, clases llenas de aburrimiento y poca pedagogía, estimulan altos niveles de estrés, motivando acciones negativas.

Además es en los llamados descansos pedagógicos donde más se dan los conflictos y actos de agresividad, por ser el espacio donde confluyen al mismo tiempo todos los estudiantes de la institución, dejando en claro que también estos descansos pedagógicos carecen de actividades que motiven al estudiante a realizar acciones productivas y divertidas por lo que se hace necesario buscar mediante las actividades lúdicas estrategias que brinden variadas posibilidades de esparcimiento, aprendizaje, diversión y gozo que promuevan la sana convivencia y la prevención de actos de agresividad.

Por tal motivo es importante indagar sobre la lúdica como alternativa pedagógica y divertida en la formación de los estudiantes y en la prevención de conflictos.

4.2.2 Lúdica. La lúdica es todo aquello que lleva al ser humano a la obtención de placer, gozo, diversión, pues está inmersa en todas las actividades humanas. “La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.”⁵

⁴ Docentes Hogares san Pedro Claver. Estrategias Lúdicas para Manejar Comportamientos Agresivos en los niños de 5 Años del Grado Transición del Hogar Infantil San Pedro Claver. Hogar Infantil San Pedro Claver, 2011.

⁵ BOLIVAR BONILLA, CARLOS. **Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía**, Universidad Surcolombiana – USCO, **V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas/FUNLIBRE, 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.** <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

Y así como las conductas agresivas se han desarrollado a través de la historia de la evolución del hombre, la lúdica también ocupa un lugar importante en dicha evolución, ya que éste siempre ha buscado sentir sensaciones de placer y gozo en las actividades que realiza.

La lúdica está en todos los aspectos de la vida del hombre y no se puede desligar del contexto educativo, porque es allí dónde con la lúdica se pueden lograr grandes avances en la educación y formación de los estudiantes; con ella se pueden ofrecer clases más dinámicas, entretenidas, divertidas y llenas de placer por el aprendizaje.

“La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido”.⁶

Además desde el contexto educativo podemos utilizar la lúdica como una estrategia fundamental para combatir, reducir y enseñar a las personas a aprender a controlar sus conductas agresivas.

“LORENZ fija su atención de un modo especial en el deporte, que es "una forma de lucha ritualizada especial, producto de la vida cultural humana. Procede de luchas serias, pero fuertemente ritualizadas. A la manera de los combates codificados, de los 'duelos por el honor', de origen filogenético, impide los efectos de la agresión perjudiciales para la sociedad y al mismo tiempo mantiene incólumes las funciones conservadoras de la especie. Pero además, esta forma culturalmente ritualizada de combate cumple la tarea incomparablemente importante de enseñar al hombre a dominar de modo consciente y responsable sus reacciones instintivas en el combate.”⁷

Pero no solo con el deporte y las actividades competitivas se logra aprender a controlar las conductas agresivas, sino con una gran cantidad de otras actividades como los juegos, la danza, la música, el arte, etc., y es aquí donde el maestro entra a jugar su papel fundamental como orientador, reinventándose como pedagogo, reorganizando y reestructurando sus métodos de enseñanza, utilizando la lúdica como pilar en los procesos educativos convirtiendo las clases en espacios más agradables, amañadores y llenos de diversión para que los estudiantes se sienta a placer en la escuela.

Y como afirma Carlos Bolívar, “Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio

⁶ Ibid.

⁷ LORENZ, KONRAD, Sobre la agresión: el pretendido mal. Ed. Siglo XXI, Madrid 1973, pág. 315.316
http://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/lorenz_agr.htm

de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.”⁸

⁸ BOLIVAR BONILLA, CARLOS. **Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía**, Universidad Surcolombiana – USCO, **V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas/FUNLIBRE, 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.** <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene un carácter cualitativo, de acción - participación donde se busca observar y analizar los cambios del comportamiento agresivo de los estudiantes a través de una serie de actividades lúdicas durante el espacio de los descansos pedagógicos

Es de participación porque la intención es bajar los niveles de agresión, bullying y acciones bruscas entre los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Comercial Antonio Roldan Betancur, mediante la participación directa no solo de los niños y niña, sino también de estudiantes de servicio social y los docentes de la jornada en diferentes actividades lúdicas.

Es de acción porque se busca generar cambios en el comportamiento social y en los valores que mejoren la convivencia institucional

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.2.1 Población: La investigación beneficia a un grupo amplio de aproximadamente novecientos estudiantes de la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur del municipio de Bello, de los grados de primero a sexto de educación básica, cuyas edades oscilan entre los 5 y 13 años, predominando los estratos socioeconómicos de nivel uno y dos.

Entre dicha población de estudiantes se presentan muchos conflictos de agresión, Bullying y acciones bruscas que generan riesgos para su bienestar físico y emocional, debido a la falta de actividades lúdicas en los descansos pedagógicos.

5.2.2 Muestra: Se seleccionó una muestra de 80 estudiantes a los cuales se les aplicó una encuesta para conocer sus preferencias y si ha sido víctima de agresiones.

5.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los instrumentos utilizados son una encuesta y la observación directa.

5.3.1 Encuesta: Se aplicó una encuesta a 80 estudiantes de la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur para conocer si han sido víctimas de agresión, realizan acciones bruscas y cuáles son las actividades que les gustaría desarrollar durante los descansos pedagógicos.

5.3.2 Observación Directa: Se recolectará información a través de la observación, durante los descansos pedagógicos del comportamiento de los estudiantes, tomando evidencias, para conocer qué actividades realizan y cuáles son las acciones agresivas que se presentan durante los mismos.

5.3.3 Talleres Pedagógicos. Se realizarán cuatro talleres dirigidos a la preparación de los estudiantes de servicio social en la orientación y ejecución de las estaciones que se desarrollarán en los descansos pedagógicos

5.3.4 Diario De Campo. Se elaboran los diarios de campo de los cuatro talleres teniendo en cuenta los aspectos positivos y a mejorar en la realización de los mismos.

5.4 ANALISIS DE RESULTADOS

Se realiza una encuesta dirigida a los estudiantes con el objetivo de conocer el tipo de actividades que realizan durante los descansos pedagógicos, y si estas generan riesgos para su bienestar, así como si han sido víctimas o victimarios de agresiones o accidentes, además de conocer que otras actividades les gustaría desarrollar durante dicho espacio encontrando los siguientes resultados.

En la primera pregunta “Durante los descansos corres o juegas bruscamente sin control?” El 95% de los estudiantes encuestados responden que no juegan bruscamente o corren sin control durante los descansos pedagógicos, lo que contrasta con la realidad observada, donde claramente se evidencia que son las actividades preferidas. Se descubre que el los estudiantes no tienen claridad en los conceptos de acciones o juegos bruscos y cuáles son los riesgos y consecuencias de dichos actos. Sólo el 5% acepta que le gusta correr o jugar bruscamente y mencionan que son actividades atractivas y no las consideran riesgosas y no son generadoras de conflictos.

En la segunda pregunta “¿te han agredido durante los descansos pedagógicos?” se encuentra que el 43,75% de los estudiantes considera que han sido agredidos, mientras que el 46,25% de ellos dice que no, evidenciando que para ellos la mayoría de las acciones que realizan en contra de sus compañeros e inclusive hacia ellos mismos son solo juego y actos habituales dentro de su mentalidad infantil.

En la tercera pregunta “¿Crees que la práctica de actividades lúdicas durante los descansos previenen accidentes y conflictos?” el 62.50% de los encuestados responde que si y que son necesarias este tipo de actividades lúdicas para el esparcimiento y hacer más dinámicos, entretenidos, divertidos y alegres los descansos pedagógicos, evitando así el ocio, las confrontaciones y conflictos.

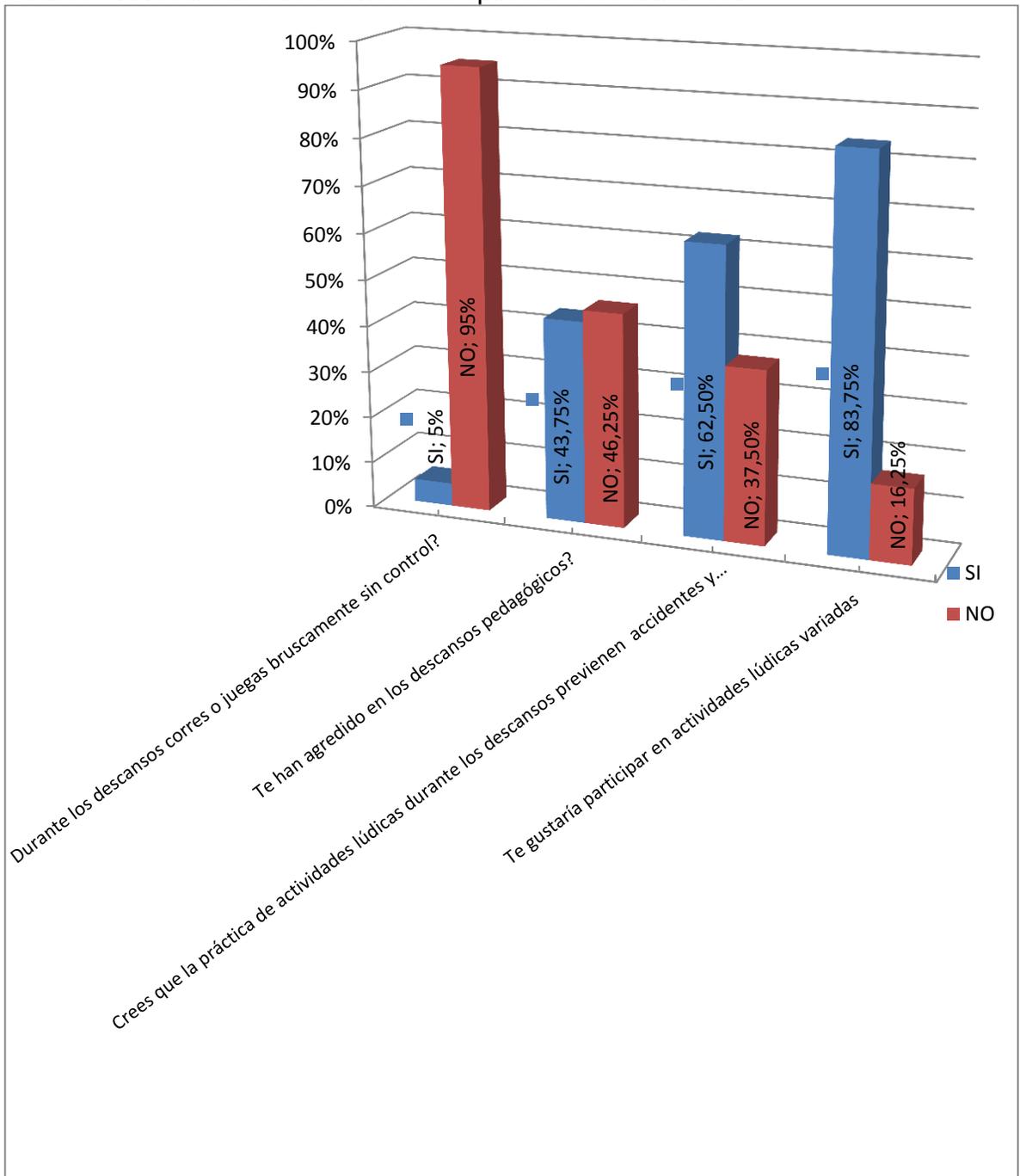
Y que los descansos en la institución nos sean como en la mayoría de instituciones educativas dichos espacios son para la pereza, el ocio.

En la cuarta pregunta “Te gustaría participar en actividades lúdicas variadas durante los descansos?” la respuesta de los estudiantes encuestados fue contundente con un 83,75% al contestar que si, evidenciando la clara necesidad de participar en actividades planeadas, organizadas y orientadas al aprovechamiento adecuado de dicho espacio.

En la quinta pregunta se les pide a los estudiantes que mencionen las actividades que les gustaría practicar en los descansos, para lo cual aportaron gran variedad actividades lúdicas así:

- Juegos de mesa (ajedrez, parqués, domino, damas, triqui, etc)
- Juegos de piso (golosa, vuelta a Colombia, stop, escalera, etc)
- Rondas
- Tenis de mesa
- Juegos de la calle
- Salto de cuerda
- Catapis
- Juegos matemáticos
- Pateo de penaltis
- Cabeceo y maromas a la portería
- Bolos
- Ejercicios de fuerza
- Aeróbicos
- Karaoke
- Música
- Juegos digitales
- Lectura
- Juego de la Rana
- Tiro al blanco magnético
- Twister
- Jenga
- Aros

Gráfica 1. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes.



Gráfica de encuesta a estudiantes

5.5 DIAGNOSTICO

En la institución educativa Comercial Antonio Roldán Betancur del Municipio de Bello al realizar una encuesta a 80 estudiantes y su posterior análisis, se encontró que los descansos pedagógicos eran espacios donde se generan conflictos, agresiones y accidentes debido a la falta de actividades lúdicas para el entretenimiento que motiven al estudiante a realizar acciones productivas y divertidas.

Además los espacios físicos para la realización de los descansos no son lo suficientemente amplios para albergar a la cantidad de estudiantes de primaria y grado sexto que conforman la jornada de la tarde, pues se cuenta solo con un coliseo, dos corredores y un pequeño patio para actividades físicas de fuerza, generando así hacinamiento al tiempo que se dificulta la movilidad.

Los y las estudiantes de básica primaria por su edad prefieren actividades donde haya alto gasto de energía como correr, saltar, lanzar, juegos de fuerza y competir indiscriminadamente sin conciencia de los riesgos que pueden sufrir en su salud física; pues es de advertir que han ocurrido accidentes causados por choques entre ellos, con consecuencias físicas como huesos rotos, dientes quebrados, narices sangrantes entre otros.

Por otro lado se presentan con facilidad conflictos y agresiones verbales y físicas, debido a los juegos y acciones bruscas, donde algunos estudiantes tocan o chocan con otros sin querer y éstos reaccionan de manera agresiva insultando o golpeando.

Otra situación donde se presentan acciones de riesgo de agresiones y conflictos son las competencias entre los estudiantes que tienen dificultad para comprender y aceptar el triunfo o la derrota, pues los que pierden se sienten frustrados y no aceptan que el otro gane y los ganan en muchas ocasiones se burlan de los que no ganaron.

Por parte de los docentes se descubrió que solo se limitaban en los acompañamientos a observar sin intervenir en las actividades que realizan los estudiantes, inclusive sin tomar acciones correctivas para aquellos que realizan acciones de riesgo.

Durante estos llamados descansos pedagógicos se observó que muchos estudiantes preferían quedarse sentados en las graderías para evitar ser lastimados por los juegos bruscos de los demás o por que no encontraban las actividades adecuadas para participar y divertirse.

La institución no contaba con un proyecto de lúdica dirigido a la prevención de riesgos físicos, accidentes, conflictos, agresiones y para el aprovechamiento del tiempo de los descansos pedagógicos.

6 PROPUESTA

6.1 TITULO JUGUETEANDO ANDO

6.2 DESCRIPCIÓN

El proyecto pedagógico se implementa con el propósito de bajar los niveles de agresividad de los estudiantes de básica primaria y sexto grado de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Comercial Antonio Roldán Betancur, mediante el desarrollo de variadas actividades lúdico – recreativas ubicadas en estaciones distribuidas en la placa polideportiva y corredores, orientadas por estudiantes de grados superiores los cuales se prepararon en cuatro talleres

Pretende propiciar espacios de participación, sana convivencia, diversión, goce y placer entre los estudiantes durante el tiempo de los descansos pedagógicos, utilizando la lúdica como un medio para el aprendizaje social.

6.3 JUSTIFICACIÓN

En la Institución Educativa Comercial Antonio Roldán Betancur se evidencia que durante los descansos pedagógicos es donde más se presentan acciones de alto riesgo que generan accidentes, conflictos y agresiones entre los estudiantes de básica primaria, todo esto debido a que los niños y niñas no encuentran que hacer y a la falta de variadas actividades de entretenimiento, diversión y adecuado uso del tiempo libre.

Es por estas razones que con la propuesta pedagógica “JUGUETEANDO ANDO” se busca implementar estrategias educativas que brinden a los y las estudiantes de básica primaria y sexto grado espacios propicios para la diversión, recreación, alegría, integración, participación y aprendizaje social, que permitan mejorar la convivencia institucional y las relaciones interpersonales mediante la práctica de actividades lúdicas orientadas por otros estudiantes de la modalidad de servicio social, y distribuidas en zonas y estaciones, procurando que se reduzcan los niveles de accidentes, conflictos y agresiones.

Para lograr la propuesta se desarrollarán cuatro talleres dirigidos a la preparación de 20 estudiantes de noveno grado, quienes harán las veces de orientadores en las estaciones lúdicas.

6.4 OBJETIVO

Desarrollar actividades lúdico recreativas que propicien la participación, diversión, el aprendizaje social de los estudiantes de básica primaria y sexto.

6.5 TALLERES – METODOLOGÍA

TALLER No 01

NOMBRE DEL TALLER: INDUCCIÓN A ESTUDIANTES DEL SERVICIO SOCIAL

FECHA: 25 de Septiembre del 2014

LUGAR: I. E. Comercial Antonio Roldan Betancur

TIEMPO POSIBLE: 90 Minutos

No DE PARTICIPANTES: 20 Estudiantes de Servicio Social.

OBJETIVO: Capacitar a los estudiantes del servicio social para que desarrollen habilidades en la orientación y liderazgo de las actividades lúdicas en los descansos pedagógicos.

INDICADORES DE OBSERVACION

LUDICA. Participa activamente en las actividades preparativas, demostrando interés y placer al aprender divirtiéndose

ESPECIFICA .muestra interés para aprender las orientaciones d las actividades lúdicas

METODOLOGÍA

- 1- Dinámica de integración (Bingo humano).
- 2- Presentación del trabajo en Power Point.
- 3- Juego de salto de doble cuerda
- 4- Familiarizarnos con una actividad lúdica.

RECURSOS.

FISICOS locativos, aula multipl, computador

HUMANOS docentes y estudiantes de servivio soial

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿Cómo les pareció la propuesta pedagógica?

La socialización del proyecto es interesante porque se pretende realizar actividades para entretener y educar a los estudiantes de primaria en los descansos mediante actividades lúdicas, cosa que nunca ha ocurrido.

Quedaron claras las actividades y funciones que como orientadores de servicio social en la lúdica se van a desarrollar

AUTOEVALUACIÓN (Como resultó el taller):

El taller fue muy dinámico, divertido e interesante, coherente con la propuesta pedagógica que se pretende desarrollar.

Todos los asistentes participaron activamente y demostraron su interés por aprender y desarrollar su servicio social en actividades lúdicas.

A los estudiantes participantes les gustó la propuesta, porque en ella pueden prestar un servicio social real y significativo al tiempo que se divierten con los niños de básica primaria.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACION DEL TALLER Inducción a estudiantes del servicio social

ACTIVIDAD Dinamica de integración. Bingo humano,

Fecha de ejecución 25 de septiembre del 2014

Tiempo de durcion una hora y 30 minutos

Nº de participantes 20 estudiantes

OBJETIVO. Preparar a los estudiantes del servicio social para que desarrollen habilidades en la orientación y liderazgo de las actividades lúdicas en los descansos pedagógicos.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Fue una participación activa de los estudiantes mostrando interés para aprender, se divirtieron realizando juegos y dinámicas donde soltaron toda su alegría y energía.

Estuvieron muy atentos y participativos con preguntas dirigidas a aclarar situaciones durante la exposición de la propuesta en Power Point.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES

Se evidenció por parte de los estudiantes interés por participar de la propuesta pedagógica.

TENDENCIA DOMINANTE

La diversión, la alegría y las ganas de aprender

TALLER No 02

NOMBRE DEL TALLER: PREPARACIÓN DE LOS ESPACIOS FÍSICOS Y MATERIALES

FECHA: 15 de Octubre del 2014

LUGAR: I. E. Comercial Antonio Roldan Betancur

TIEMPO POSIBLE: 90 Minutos

No DE PARTICIPANTES: 20 Estudiantes de Servicio Social.

OBJETIVO: Organizar las zonas y elementos de las actividades lúdicas, recreativas y deportivas del proyecto.

INDICADORES DE OBSERVACION

LUDICA. Se divierten y aprenden los estudiantes de servicio social en la construcción de los materiales didácticos del proyecto y preparación de zonas

ESPECÍFICA Participa activa y creativamente aportando en la construcción o elaboración de los materiales didácticos de las diferentes estaciones

METODOLOGÍA

- 1- Participación activa.
- 2- Actividad en equipo.
- 3- Construcción de materiales didácticos.

RECURSOS

FISICOS Placa deportiva, espacios libres de la I.E. Comercial Antonio Roldan Betancur

HUMANOS **HUMANOS:** Docentes y estudiantes

FINANCIEROS \$30.000 compra de pintura, cintas y pegantes

MATERIALES Pintura, cartón, pegantes, tijeras, cintas, papel, impresiones, tarros plásticos, bola de icopor, brochas, marcadores.

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿Cómo seleccionaron y construyeron los materiales didácticos?

La mayoría de materiales fueron donados por la institución a través de la compra de suministros, otros de uso cotidiano se reciclaron y otro que resultó de la creatividad del docente; el juego de la rana construido en madera. Se logró construir un dado en cartón para una escalera en tela, pintar los tarros de plástico para los bolos con una bola de icopor y pintar el juego de la rana.

Para elaborar los elementos; El grupo se dividió en equipos en a tres estudiantes e iniciaron la construcción de los materiales para las estaciones y marcación las respectivas de zonas, utilizando su creatividad

AUTOEVALUACIÓN (Como resultó el taller):

El taller se desarrolló en un buen ambiente de trabajo y responsabilidad con las tareas asignadas, pero la lluvia impidió la marcación de las zonas, lo cual se hizo posteriormente.

Los docentes y estudiantes participaron activamente utilizando toda su capacidad creativa

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER Preparación de los espacios físicos

ACTIVIDAD. ALISTEMOS MATERIAL

FECHA DE EJECUCION 15 DE OCTUBRE DEL 2014

TIEMPO DE DURACION 90 MINUTOS

Nº DE PARTICIPANTES 20 ESTUDIANTES

OBJETIVO Organizar las zonas y elementos de las actividades lúdicas, recreativas y deportivas del proyecto.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Los estudiantes mostraron excelente voluntad y alegría para realizar las actividades, les pareció divertido y educativo construir los elementos lúdicos para el beneficio de sus compañeros de básica primaria.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES

En el desarrollo del taller se observaron varias situaciones entre las cuales tenemos: puntualidad en la jornada de construcción, dinamismo para la

distribución de los grupos, responsabilidad en el trabajo por equipo y claridad en la elaboración de los juegos.

TENDENCIA DOMINANTE: Responsabilidad, disciplina y trabajo en equipo

TALLER No 03

NOMBRE DEL TALLER: JUGANDO APRENDO.

FECHA: 18 de octubre del 2014.

LUGAR: I. E. Comercial Antonio Roldan Betancur

TIEMPO POSIBLE: 90 minutos

No DE PARTICIPANTES: 20 Estudiantes de Servicio Social.

OBJETIVO: Vivenciar la experiencia de las zonas lúdica mediante la preparación y práctica de las actividades correspondientes a cada una de ellas, para que el estudiante aprenda a orientarlas.

INDICADORES DE OBSERVACION

LUDICA Se divierten a medida que pone en práctica las actividades lúdicas que orientara en los descansos pedagógicos.

ESPECÍFICA Aprenderá a desarrollar habilidades organizativas para la orientación de las actividades lúdicas.

METODOLOGÍA

- 1- En equipos de tres estudiantes del servicio social; preparará una actividad lúdica para ponerla en práctica con la participación de los demás compañeros.
- 2- La participación se realizará en forma de carrusel.
- 3- Evaluación de la experiencia de cada equipo y recomendaciones generales.

RECURSOS

FISICOS Aula Múltiple

HUMANOS Docentes y estudiantes de servicio social.

FIANCIEROS : Aportes institucionales

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES ¿Aprendieron de las actividades recreativas?

Para los estudiantes practicantes las actividades montadas en varias estaciones le pareció muy agradable, divertidas y alegres; sintieron que regresaban a esa etapa infantil de la escuela.

Realmente se aprendió, ya que al tiempo que se divertían desarrollando las actividades lúdicas, se aprendió a orientarlas para llevarlas a la práctica real con los estudiantes de básica primaria

AUTOEVALUACIÓN

El hecho de que los estudiantes practicantes vivieran previamente las actividades en las diferentes estaciones permitió que ellos sintieran que era organizar una actividad para niños y tener a la mano variantes y alternativas de solución frente a esos retos cotidianos.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER Jugando aprendo.

ACTIVIDAD. Carrusel de actividades lúdicas

FECHA DE EJECUCION 18 DE OCTUBRE DEL 2014

TIEMPO DE DURACION 90 MINUTOS

Nº DE PARTICIPANTES 20 ESTUDIANTES de servicio social

OBJETIVO Vivenciar la experiencia de las zonas lúdica mediante la preparación y práctica de las actividades correspondientes a cada una de ellas, para que el estudiante aprenda a orientarlas

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Se apreció gran alegría y diversión de los estudiantes mientras aprendían a orientar las actividades, inclusive imitaron por su cuenta las posibles situaciones que se pueden presentar con los estudiantes de primaria al hacer las filas para participar y buscaron soluciones inmediatas a las mismas.

Manifestaron su satisfacción con el desarrollo tan divertido del taller.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES: Buena organización y preparación atención de las actividades asignadas por parte de los estudiantes

TENDENCIA DOMINANTE: Diversión, juego y mucha alegría en la ejecución de los juegos.

TALLER No 04

NOMBRE DEL TALLER: JUGUETEANDO ANDO

FECHA: 10 de Noviembre del 2014.
Roldan Betancur

LUGAR: I. E. Comercial Antonio

TIEMPO POSIBLE: 50 minutos diarios
estudiantes.

No DE PARTICIPANTES: 900

OBJETIVO: Desarrollar las actividades lúdico-recreativas en el descanso pedagógico con los estudiantes de básica primaria y sexto mediante juegos ubicados en estaciones para motivar la participación, diversión, recreación e integración para mejorar la convivencia institucional.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

LÚDICA Disfrutan de espacios de recreación y diversión participando de actividades lúdicas en los descansos pedagógicos.

ESPECIFICA Aprender a convivir participando divertidamente de las actividades lúdicas orientadas

METODOLOGÍA

- 1- En equipos de tres estudiantes del servicio social; organizan y orientan cada una de las actividades lúdicas en las respectivas zonas o estaciones.
- 2- Los estudiantes orientadores explican las condiciones de participación a los niños y niñas de primaria.
- 3- Los 800 estudiantes de la básica primaria y sexto participan libre y espontáneamente de las actividades lúdicas dirigidas.

RECURSOS

FISICOS: Locatividad, Coliseo, Aula Múltiple, Cuerdas, Balones, Bolos, Golosas, Mesa de la rana, aros, mesas de tenis, escalera en tela, ajedreces, catapis,

HUMANOS Docentes y estudiantes de servicio social, 800 estudiantes primaria

FIANCIEROS: Aportes institucionales

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿Cómo se sintió organizando la primera jornada recreativa?

La experiencia fue muy positiva e innovadora, se aprendió de los niños y se les enseñó a participar respetando a los demás.

Se adquieren condiciones de líder al dirigir a tantos chicos.

Se sienten escuchados por los más pequeños.

Expresan que el proyecto de lúdica en los descansos si hace aportes significativos a la convivencia institucional.

Se aprende a manejar a los chicos y chicas difíciles y valoran la labor de los docentes

Los niños y niñas manifiestan su alegría por las actividades realizadas y exigen que sea en todos los descansos.

AUTOEVALUACIÓN (Como resultó el taller):

El taller fue efectivamente productivo, pero se hace evidente la necesidad de realizar actividades más variadas.

Es necesario preparar constantemente a los estudiantes orientadores.

A los chicos y chicas de primaria se orientó previamente sobre la importancia de las actividades en las que iban a participar.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER jugueteando ando

ACTIVIDAD Carrusel de actividades lúdicas

FECHA DE PARTICIPACIÓN 18 de Noviembre del 2014.

TIEMPO DE DURACIÓN 50 minutos cada día, dos descansos de 30 y 20 minutos

No DE PARTICIPANTES 900 estudiantes de la jornada de la tarde

OBJETIVO Desarrollar las actividades lúdico-recreativas en el descanso pedagógico con los estudiantes de básica primaria y sexto mediante juegos ubicados en estaciones para motivar la participación, diversión, recreación e integración para mejorar la convivencia institucional.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

La participación de los estudiantes de básica primaria y sexto fue masiva, se notó su gran alegría al ver que podían participar libre y organizadamente de variadas actividades lúdico – recreativas, al inicio se les debió orientar para que hicieran orden en los respectivos turnos de participación, lo cual fue acatado con prontitud. Los estudiantes orientadores mostraron su capacidad para colocar en práctica lo aprendido en los talleres anteriores de preparación.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES:

Al iniciar el descanso pedagógico los estudiantes orientadores se ubicaron en las respectivas zonas o estaciones para recibir a los chicos y chicas de primaria. En forma natural los niños y niñas de primaria y sexto se ubicaron en las estaciones de su preferencia. Luego de las orientaciones dadas por los orientadores, los niños y niñas respetaron los turnos de participación. El acompañamiento de los docentes es real y efectivo, colaborándoles a los estudiantes orientadores.

TENDENCIA DOMINANTE:

Alegría, diversión, placer, integración, convivencia, participación.

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Docentes: Elías Otálora y coordinador de convivencia Hernando Alberto Cardona Restrepo.

Docente Hernando Alberto Cardona Restrepo

Docente Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes de la Universidad de Antioquia.

Vinculado al magisterio desde el año 1995 se desempeñó como educador físico durante 6 años en los colegios Santiago Ángel Santamaría del corregimiento Palermo del municipio de Támesis – Antioquia y la institución Educativa Fontidueño Jaime Arango Rojas del Municipio de Bello.

Desde el año 2002 hasta la fecha se desempeña como coordinador de convivencia en propiedad en la Institución Educativa Comercial Antonio Roldán Betancur.

Docente Elías Otálora.

Licenciado en Educación Física de la Universidad Surcolombiana.

Docente desde el año 1994 en el Departamento de Antioquia en Salgar, Barbosa y actualmente Institución Educativa Santa Teresa de Medellín.

Miembro del Comité de Solidaridad con el Pueblo Palestino-ADIDA.

Comisario Nacional de Ciclismo-FECCI.

6.7 BENEFICIARIOS

Según base de datos de la Institución Estudiantes Comercial Antonio Roldan Betancur, el plantel cuenta con 900 estudiantes de la básica primaria y grado sexto los cuales podrán beneficiarse directa o indirectamente de las actividades.

6.8 RECURSOS

Económicos. Recursos donados por la institución por un valor de \$50.000 pesos utilizados en compra de pinturas, cintas adhesivas y pegantes.

Talento Humano. Coordinador de convivencia, docentes de básica primaria, estudiantes de servicio social, mil estudiantes de básica primaria y sexto grado.

Tecnológicos. Video Beam, pantalla, computador portátil, sonido, micrófono, memorias usb, Internet, celulares con video cámaras, editores de texto

Presupuesto. El presupuesto aproximado para la realización del proyecto es de \$500.000 pesos que serán asignados por la institución educativa dentro del marco de apoyo a proyectos pedagógicos.

1. CONCLUSIONES

- Se determinó que a pesar de la diferencia de edades y grados de los estudiantes, al participar en las actividades lúdicas, éstos se interrelacionan fácilmente.
- Los conflictos y agresiones entre los estudiantes durante los descansos se redujeron significativamente debido a la mayor participación de los mismos en actividades lúdicas.
- Muchos de los estudiantes que actuaban pasivamente, al notar la variedad de actividades lúdicas, encontraron espacios para participar e integrarse con los demás compañeros y divertirse.
- Se redujeron significativamente los accidentes ocasionados por correr sin control o al realizar acciones bruscas.
- La apropiación de los niños y niñas de las actividades lúdicas durante los descansos pedagógicos, generó en ellos buenos hábitos de comportamiento, tanto que al salir a dicho descanso, hacen las hileras y filas para participar sin tener que organizarlos, inclusive algunos piden dirigir la actividad.

BIBLIOGRAFÍA

BONILLA B, Carlos Bolívar. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía, Universidad Surcolombiana – USCO, V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas/FUNLIBRE, 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

_____Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía, Universidad Surcolombiana – USCO, V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas/FUNLIBRE, 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

DOCENTES HOGARES SAN PEDRO CLAVER. Estrategias Lúdicas para Manejar Comportamientos Agresivos en los niños de 5 Años del Grado Transición del Hogar Infantil San Pedro Claver. Hogar Infantil San Pedro Claver, 2011

ESCUELA BOLIVARIANA, Ruiz Pineda. Los juegos como estrategias didácticas para disminuir la agresividad. Ministerio del poder popular para la cultura, 2012

HERNÁNDEZ CABRERA, Blanca Estela. Implementar actividades lúdicas para la autorregulación emocional en el alumno de primero de primaria. Tesis de la Maestría en Innovación en la Escuela Universidad Pedagógica Nacional.
http://proyectoludicorecreativo.blogspot.com/2011_11_01_archive.html, 2011

LEGARES JIMÉNEZ, Erasmo. Proyecto pedagógico lúdico-recreativo, en la Educación Básica Primaria,

LORENZ, Konrad, Sobre la agresión: el pretendido mal. Ed. Siglo XXI, Madrid 1973, pág. 60

_____, Sobre la agresión: el pretendido mal. Ed. Siglo XXI, Madrid 1973, pág. 315.316
http://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/lorenz_agr.htm

ORTIZ, Miguel Ángel Carrasco; CALDERÓN, Ma José González. Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos/ Acción psicológica 4.2 (jun 2006): Copyright Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) Jun 2006

PÉREZ HURTADO, Lorena y COLLAZOS HENAO, Tatiana. Los patios de recreo como espacios de aprendizaje en las instituciones educativas del municipio de Dosquebradas. Universidad Tecnológica de Pereira, 2007.

SÁNCHEZ CALDERÓN, Dioselina, VELANDIA, Omaira. La Lúdica: Una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños del grado primero en el ciclo básico primaria. Universidad de la amazonia, Facultad de ciencias de la Educación, 2011.

ANEXOS

ANEXO A



ENCUESTA A: Estudiantes.

OBJETIVO: Diagnosticar los riesgos y las actividades preferidas de los estudiantes durante los descansos pedagógicos.

INSTRUCTIVO: Marque con X SI o NO a las siguientes preguntas.

1.	Durante los descansos corres o juegas bruscamente sin control?	SI	NO
2.	Te han agredido en los descansos pedagógicos?	SI	NO
3.	Crees que la práctica de actividades lúdicas durante los descansos previenen accidentes y conflictos?	SI	NO
4.	Te gustaría participar en actividades lúdicas variadas durante los descansos?	SI	NO
5.	Menciona dos actividades lúdicas que desearías practicar durante los descansos: 1- _____ 2- _____		

ANEXO B

ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER

FOTO 1



FOTO 2



FOTO 3



ANEXO C

ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER

FOTO 4



FOTO 5



FOTO 6



FOTO 7



ANEXO D

ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER 3

FOTO 8



FOTO 9



FOTO 10





ANEXO E

ARCHIVO FOTOGRÁFICO TALLER 4

FOTO 11



FOTO 12



FOTO 13



FOTO 14



FOTO 15