

**IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA
AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA
EN LA I.E. RAFAEL J. MEJÍA EN EL TIEMPO DE DESCANSO**

**MARTHA LUCIA ARBELAEZ AGUIRRE
ADRIANA PATRICIA CHAVERRA ESCOBAR
DIANA ISABEL MESA YEPES**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACION
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015**

**IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA
AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA
EN LA I.E. RAFAEL J. MEJÍA EN EL TIEMPO DE DESCANSO**

**MARTHA LUCIA ARBELAEZ AGUIRRE
ADRIANA PATRICIA CHAVERRA ESCOBAR
DIANA ISABEL MESA YEPES**

**TRABAJO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA DE
LA LÚDICA**

**ASESORA
MIRYAM CORTES
Magistra en literatura**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACION
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

JURADO

MEDELLIN 2015

DEDICATORIA

A los niños y niñas
De la Institución Educativa
Rafael J. Mejía y a nuestras familias
Con profundo cariño
Y aprecio.

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos:

A Dios, por habernos permitido participar de ésta experiencia maravillosa de superación personal y profesional.

A la comunidad Educativa Rafael J. Mejía de Sabaneta por permitirnos desarrollar esta experiencia significativa, la cual contribuye a mejorar el clima escolar.

A nuestra asesora Miryam Cortes por los conocimientos y aportes brindados, los cuales nos permitieron abordar la problemática de convivencia en la Institución Educativa Rafael J. Mejía a partir del enfoque lúdico pedagógico.

A nuestras familias por brindarnos su apoyo incondicional y permitirnos asistir a las asesorías y encuentros presenciales para poder llevar a cabo dicha capacitación.

TABLA DE CONTENIDO

1.PROBLEMA.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:.....	15
1.2. FORMULACIÓN:.....	16
1.3. ANTECEDENTES:.....	16
1.3.1 ANTECEDENTES EMPIRICOS.....	17
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS.....	20
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	20
3.2. OBJETIVO ESPECIFICO	20
4. MARCO REFERENCIAL	21
4.1. MARCO CONTEXTUAL:.....	21
4.2. MARCO TEÓRICO.....	22
4.2.1. PEDAGOGÍA:.....	22
4.2.2. LÚDICA:	23
4.2.3. CONVIVENCIA ESCOLAR:.....	24
5. DISEÑO METODOLOGICO.....	26
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	26
5.2. POBLACION Y MUESTRA:	26
5.2.1. POBLACION:	26
5.2.2. MUESTRA:	26
5.2.3. INSTRUMENTOS:	26
5.4. ANALISIS DE DATOS:.....	27
5.4.1. CUADRO DE ANALISIS DE DATOS	27
5.5. DIAGNOSTICO:.....	34
6. PROPUESTA:.....	35
6.1. TITULO: APRENDO A CONVIVIR JUGANDO:	35
6.2. SEGUNDA FASE: IMPLEMENTACION:.....	35

6.3.	JUSTIFICACIÓN:	35
6.4.	OBJETIVO:.....	36
6.5.	TALLERES Y METODOLOGÍA:	36
6.5.1.	TALLER N° 1:.....	36
6.5.2.	TALLER N° 2:.....	38
6.5.3.	TALLER N° 3:.....	40
6.5.4.	TALLER N° 4:.....	42
6.6	PERSONAS RESPONSABLES:	45
7.	CONCLUSIONES:	46
	BIBLIOGRAFÍA.....	47
9.	ANEXOS	48

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. ENCUESTA A ESTUDIANTES	48
Anexo B. CUADRO DE OBSERVACION DIRECTA	49
Anexo C. MATRIZ DE EVALUACIÓN.....	49
Anexo D. EVIDENCIA DE FOTOS	51

LISTA DE GRÁFICOS

Grafico 1. ¿QUÉ ACTIVIDAD REALIZAS DURANTE EL DESCANSO?	28
Grafico 2. ¿QUÉ HECHOS O SITUACIONES OBSERVAS EN LOS DESCANSOS QUE NO TE AGRADAN?.....	29
Grafico 3. ¿QUÉ TE AGRADA DE LOS DESCANSOS?	30
Grafico 4. DE LOS SIGUIENTES JUEGOS ¿CUÁL ES EL QUE MÁS TE GUSTA?	31
Grafico 5. ¿REALIZAS ACTIVIDADES Y JUEGOS AGRADABLES DURANTE EL DESCANSO?.....	32
Grafico 6. ¿QUÉ TE GUSTARÍA QUE CAMBIARA EN LOS DESCANSOS ESCOLARES?.....	33

GLOSARIO

CONVIVENCIA ESCOLAR: Entendemos la convivencia como lo afirma Humberto Maturana: "Educar se constituye en el proceso por el cual el niño, el joven o el adulto convive con otro y al convivir con el otro se transforma espontáneamente, de manera que su modo de vivir se hace progresivamente más congruente con el otro en el espacio de convivencia. Si el niño, joven o adulto no puede aceptarse y respetarse a sí mismo, no aceptará ni respetará al otro"¹. Estamos totalmente de acuerdo con los planteamientos de Humberto Maturana, pues el niño al tener la posibilidad de convivir con otros, enriquece su proceso de socialización y adquiere valores muy importantes para su desempeño personal y social.

CULTURA: La cultura es el conjunto de símbolos (como valores, normas, actitudes, creencias, idiomas, costumbres, ritos, hábitos, capacidades, educación, moral, arte, etc.) y objetos (como vestimenta, vivienda, productos, obras de arte, herramientas, etc.) que son aprendidos, compartidos y transmitidos de una generación a otra por los miembros de una sociedad, por tanto, es un factor que determina, regula y moldea la conducta humana. Para Terry Eagleton la cultura es "El conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico"². Compartimos el concepto de Terry Eagleton, pues la cultura, son todas aquellas manifestaciones propias de una comunidad y que son transmitidas de generación en generación, constituyéndose en un factor que determina, regula y moldea la conducta humana.

LÚDICA: Según Carlos Alberto Jiménez la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana³. Coincidimos con el autor en que la lúdica está presente en la cotidianidad del ser humano y que desarrolla todas sus potencialidades, a la vez que lo socializa y lo recrea.

¹ MATURANA HUMBERTO. Emociones en lenguaje y educación. Editorial Hachette Pag.79

² TERRY EAGLETON. La idea de cultura. Paidós. Barcelona.2001 Pag.58

³ JIMENEZ V. Carlos. Pedagogía de la creatividad y la lúdica. Magisterio, 2.000, p.85.

PEDAGOGIA: según Planchard (1986) en una definición sencilla, “es el arte de instruir y educar a los niños. “Con mayor amplitud la define como: “la ciencia y el arte de la educación”⁴.

Estamos de acuerdo con el autor en que la pedagogía es una ciencia, cuyo objeto de estudio es la educación como fenómeno social y específicamente humano y también es un arte, porque es la traducción de cierto lenguaje que sólo el maestro sabe y que enseña a sus alumnos a entenderlo.

⁴ PLANCHARD, Emilie. Complejidad y unidad de la pedagogía. En su: Orientaciones actuales de la Pedagogía. Editorial Troquel, Buenos Aires, 1986.

RESUMEN

El trabajo se implementó en la I.E. Rafael J Mejía debido a los comportamientos inadecuados que se venía presentando en los descansos con los estudiantes, especialmente los del grado cuarto A, evidenciándose los juegos bruscos, peleas, intolerancia, insultos, sobrenombres, entre otros. Nos llevó a implementar el proyecto de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes en el recreo.

Con los diferentes talleres realizados como la elaboración de cometas, carteleras, mensajes, plastilina, baile, pinta caritas, doblado de papel etc. Se logró disminuir las actitudes inadecuadas que los llevaban a generar violencia y poca tolerancia con sus compañeros de clase y fuera de ella.

La implementación del proyecto lúdico pedagógico en los descansos ha permitido la apropiación de las nociones y pre-conceptos, ha desarrollado diferentes formas de expresión, el desarrollo motor, la construcción de relaciones sociales a través de la práctica de normas, la expresión de sentimientos dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad de los niños y niñas, mejorando todo esto la convivencia escolar.

PALABRAS CLAVES: Convivencia, agresividad, lúdica, pedagogía.

INTRODUCCIÓN

El proyecto pedagógico “Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria en la I.E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso”, tiene como finalidad reducir el nivel de agresividad en los estudiantes, la práctica de juegos bruscos, los accidentes y quejas durante el descanso escolar, mejorando los procesos de participación de los alumnos en diferentes actividades lúdico-recreativas y la apropiación de la norma para una integración positiva de los niños y niñas durante el descanso, fortaleciendo la sana convivencia en los diferentes ámbitos de la Institución.

El trabajo se torna interesante porque permite al estudiante relacionarse de una manera diferente con sus pares y con el docente, creándose vínculos de amistad, permitiendo de esta manera conocer más al niño y así ayudarlo en su desarrollo socio afectivo, sicomotor y ético cualificando el acto educativo, pedagógico y comunitario por medio de la lúdica, el juego y la recreación, pretendiendo formar seres lúdico - expresivos, a la vez que se recupera el recreo como espacio de convivencia e interacción social; posibilitando la actividad lúdica de juego, mejorando las relaciones interpersonales, la negociación de conflictos y la pacificación comunitaria, posibilita el disfrute de los procesos de expresión creativa y proyectiva; por medio de la cual se buscan altos niveles de gozo y bienestar en la cotidianidad del ser humano.

Llegar a comprender el verdadero significado de todo lo que acontece en un recreo escolar, supone observar, interpretar y comprender todas las dimensiones del ser humano (pensar, saber, querer, sentir y comunicar), y la vivencia de las mismas. Este escenario de la escuela se configura como un buen representante de lo expresivo-comunicativo a través de un gran repertorio de manifestaciones, donde los sentimientos, las sensaciones, las emociones y los pensamientos, inundan el día a día del patio escolar. La expresión es el resultado visible de la actividad consiente que conjuga el mundo interior con el exterior, dando sentido a la motricidad, al juego y a toda actividad lúdica que se desarrolle en el recreo.

El espacio y el tiempo escolar del recreo debe así configurarse como un escenario donde se puedan descubrir nuevas posibilidades para explorar, practicar y experimentar de forma libre, para apropiarse de él; sin embargo observamos como el espacio y el tiempo para el recreo permanecen invariables con el paso de los años, es por esto que pensamos en un espacio de recreo que se convierta en un verdadero ambiente de aprendizaje, donde se trasmitan valores, hábitos y actitudes, que a su vez mejoren el clima escolar.

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA EN LA I.E. RAFAEL J. MEJÍA EN EL TIEMPO DE DESCANSO

1. PROBLEMA.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

En la institución educativa Rafael J. Mejía se viene observando que durante el tiempo de descanso escolar los estudiantes pueden hacer uso de la placa polideportiva; espacio amplio y agradable de cemento cubierto por un techo y rodeado por una maya utilizado para diferentes actividades del colegio, también a sus alrededores cuenta con un patio y un pequeño espacio de zona verde y corredores, donde son acompañados por los docentes de la básica primaria. Durante el recreo se presentan conflictos como es la agresividad, brusquedad, intolerancia, enfrentamientos entre pares etc., debido a que los estudiantes todos quieren permanecer en un mismo sitio, igualmente estos corren peligro por sus juegos bruscos; simulando luchas, se dan puntapiés, se trepan por la maya y corren en forma desenfrenada sin tener en cuenta las personas que hay a su alrededor, ocasionando accidentes como caídas, golpes, y con menos frecuencia se producen fracturas.

Se evidencia en ellos, la escasa apropiación de la norma, desobedecen las instrucciones para el juego limpio, como también las orientaciones que se les hace para utilizar el espacio físico, manifestando conductas inadecuadas, carencia de valores para la convivencia, convirtiéndose el descanso en el momento de más tensión y estrés para los educadores y educandos por las quejas, reclamos y la solución constante de conflictos.

Lo anterior permite concluir que los niños y niñas del grado cuarto de la básica primaria no hacen uso adecuado del tiempo del descanso lo que influye en el deterioro de las relaciones interpersonales y en el clima escolar para la sana convivencia.

Es necesario en la institución, implementar otras formas de utilizar el tiempo del descanso de los estudiantes con el propósito de canalizar sus energías de una manera más adecuada por medio de diferentes actividades lúdicas, como juegos de mesa (dominó, parques, ajedrez, dama china, escalera, loterías, rompecabezas, bingos...) y juegos callejeros Y tradicionales como el yeimi, la golosa, escondidizo, policía y ladrón, chucha, el gato y el ratón entre otros.

Se realizarán actividades variadas en donde se tendrá en cuenta el acompañamiento a los niños, de algunos docentes y alfabetizadores quienes nos servirán de apoyo para que los estudiantes mejoren su comportamiento y disfruten de una manera más saludable su tiempo de descanso.

1.2. FORMULACIÓN:

¿Por qué es importante disminuir la agresividad en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la institución educativa Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso, mediante la implementación de las actividades lúdicas?

1.3. ANTECEDENTES:

Autor: Miguel de Zubiria Samper

Título: Tecnología Educativa: Pedagogía Conceptual

Fuente: Internet

Contenido: Este define la pedagogía conceptual, que va allá del conocimiento científico e intelectual, propone desarrollar una inteligencia emocional llevando al estudiante a afrontar los problemas sociales de su contexto.

Autor: Giovanni M lafrancesco V.

Título: Ponencia Educación y Escuela Transformadora.

Fuente: Internet

Contenido: Habla de una escuela transformadora donde su misión es formar al ser humano en la madurez de sus procesos para que así construya el conocimiento y transforme su realidad socio cultural, resolviendo problemas por medio de la innovación educativa.

Autor: Carlos Alberto Jiménez V.

Título: Espacios Lúdicos en la Educación Física

Fuente: Internet

Contenido: El autor define la lúdica como adquisición de saberes a través de actividades que manifiestan diferentes emociones como: alegría, placer, conocimiento y creatividad en los estudiantes.

Autor: Carlos Bolívar Bonilla

Título: Ensayo, La Lúdica Como Actitud Docente

Fuente: Internet

Contenido: Nos muestra al docente interesado en la innovación educativa y la formación humana, irradiando gusto, convicción y entusiasmo por lo que enseña.

Autor: Héctor Ángel Díaz

Título: La Función Lúdica del Sujeto. Bogotá Magisterio. Pág.15. 2.006

Fuente: Internet

Contenido: Por medio de la lúdica los estudiantes expresan sus emociones, aprenden valores, a convivir en un ambiente adecuado y oportuno de una manera pacífica.

Autor: Ministerio de Educación de Chile

Título: La Convivencia Escolar

Fuente: Internet

Contenido: Hace alusión a la capacidad de las personas de entenderse, valorarse y aceptar las diferencias de acuerdo al respeto mutuo y la solidaridad recíproca.

Autor: Humberto Maturana

Título: Lenguaje y Educación.

Editorial: Nchette. Pág. 70

Fuente: Biblioteca Pública de Sabaneta

Contenido: Maturana enfatiza en el proceso por el cual el niño, joven o adulto aprende a convivir y compartir con el otro.

1.3.1 ANTECEDENTES EMPIRICOS

La institución educativa Rafael J. Mejía fue creada hace 49 años, durante este tiempo una de las dificultades ha sido la convivencia en los descansos, donde con frecuencia se generan conflictos en los cuales los estudiantes resuelven mediante golpes e insultos en lugar de emplear el diálogo.

Este comportamiento violento proviene por lo general de sus hogares que son disfuncionales y en algunos se presenta el maltrato físico tanto hacia sus conyugues como hijos, otras familias están conformadas por madres cabeza de hogar quienes trabajan todo el día para el sostenimiento de sus hijos, y éstos tienen que permanecer todo el tiempo solos, lo que los lleva a aprender comportamientos inadecuados practicados en la escuela. Esta situación de violencia escolar es generada también por la pérdida de valores desde la misma familia, que son fundamentales para la convivencia como: el respeto, la tolerancia, la autoestima, ya que si un alumno no se acepta y respeta a si mismo difícilmente respetará a los demás.

Los educadores en los descansos cumplimos la función de vigilar y cuando se presentan problemas sancionamos sin tener en cuenta las causas de dicha violencia escolar, lo cual no genera cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes.

En nuestra institución nunca se ha implementado un proyecto de sensibilización y prevención para evitar estos hechos que interfieren en la sana convivencia y genera un clima poco apto para el aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN

La situación en nuestro entorno y en el país amerita repensar el estilo de vida que estamos practicando los Colombianos. Los niños de nuestras escuelas están viviendo una dura realidad de violencia intrafamiliar, pobreza, drogadicción que los hace cada vez más vulnerables a conductas agresivas y a sentir estados de: miedo, angustia, tensión nerviosa, soledad, desesperanza y estrés.

La escuela no puede estar ajena a ésta descomposición social tan perjudicial para la salud mental de toda la comunidad educativa; por lo tanto hay que repensar el currículo, el entorno, los estilos de vida, las formas lúdicas practicadas y la vida escolar, para recuperar la alegría, la risa la capacidad de soñar, crear, alegrar el espíritu y jugar.

La recreación como disciplina viene construyendo sus propios métodos y unidades de análisis para hacer su aporte desde la reflexión-acción, de la apropiación del tiempo de una manera positiva, creativa y el aprovechamiento de espacios pedagógicos públicos y privados.

De hecho, la recreación posee herramientas suficientes para aportar a las dinámicas de participación y compromiso social desde lo cotidiano, pensamos entonces que la implementación del proyecto lúdico pedagógico de Juegos dirigidos en el descanso contribuirá a generar espacios lúdicos libres, pedagógicos, de confrontación constante e instancias de convivencia, de participación colectiva, de productividad y gozo, enriqueciendo cada día más el recreo con la lúdica como una opción hoy para vivir mejor, para el desarrollo de potencialidades en el ser, el descubrir valores y talentos humanos, el rescatar la alegría, para formar hombres y mujeres felices.

Se hace necesario emprender un proyecto Lúdico Pedagógico durante los descansos, tomando como muestra el grado cuarto A de la institución incluyendo profesores, alfabetizadores, como una alternativa inmediata que armonice las relaciones interpersonales de las y los educandos. Con la ejecución del proyecto pretendemos fomentar la participación de los estudiantes durante el recreo escolar en diversos juegos organizados, para la formación de valores ciudadanos, habilidades y destrezas en un clima de sana convivencia, teniendo en cuenta que el recreo podría ser la única oportunidad que tienen algunos niños para vincularse en interacciones sociales con otros niños.

3.OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar actividades lúdicas para disminuir la agresividad y los juegos bruscos de los estudiantes de cuarto de primaria, para una sana convivencia escolar.

3.2. OBJETIVO ESPECIFICO

- Involucrar a docentes, alfabetizadores y estudiantes en la planeación y ejecución de las actividades lúdico-pedagógicas.
- Implementar actividades lúdico-pedagógicas para el grado cuarto en los descansos escolares.
- Identificar los comportamientos que alteran la convivencia escolar en el grado cuarto A durante los descansos.
- Evaluar el impacto en el grado cuarto de las actividades lúdico-pedagógicas implementadas en los descansos.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL:

La Institución Educativa Rafael J. Mejía está ubicada en la vereda cañaveralejo parte baja del municipio de Sabaneta en la carrera 45 N° 77CSur-47, teléfono: 288-12-63 281-69-29 telefax: 301 09-55, en el Departamento de Antioquia. Pertenece a la región del Valle del Aburra Sur.

El colegio fue fundado por el doctor Rafael José Mejía Correa, inicio como una escuela en 1965 cuando Sabaneta era corregimiento del municipio de Envigado, Su primer director fue Gerardo Salazar Arango, estaba dotada con 5 aulas y un salón para administración, unidad sanitaria. Los rectores que ha tenido el establecimiento educativo en su orden son: Francisco Ramírez, Evelio Guerrero, Severo Álzate Montoya, Gustavo Zapata, Nelly Osorio y en la actualidad Carlos Alberto Henao.

Actualmente la institución cuenta con los siguientes niveles de enseñanza: Educación formal diurna, Nivel preescolar, nivel básico primario y secundario y técnico, además los programas de aceleración del aprendizaje y aprendizajes básicos.

La población estudiantil que compone la Comunidad Educativa del Colegio es de 1.470 alumnos en total. La institución cuenta con 50 docentes distribuidos así: Un Rector, un coordinador de convivencia y una coordinadora académica, orientadora escolar, docente del aula de apoyo, dos profesoras para transición, catorce docentes para la Básica Primaria, una de aprendizajes básicos, otra para aceleración y veintisiete para la Básica Secundaria. La mayoría son licenciados, por lo tanto capacitados e idóneos para sus desempeños profesionales e inscritos en el Escalafón Nacional Docente. Algunos educadores tienen especialización y maestrías en educación; todos manejan metodologías activas, generando aprendizajes significativos, lo que se refleja en el buen desempeño de los estudiantes en pruebas externas.

El nivel socioeconómico de nuestra comunidad es de nivel medio-bajo, la mayoría posee ingresos para su supervivencia y en una minoría presenta condiciones desfavorables y carecen de servicios básicos.

En las familias se han detectado altos porcentajes de ausencia del padre, y presencia de madres jefes de hogar que trabajan, dejando a los jóvenes solos en las casas. En general los alumnos son hijos de padres que trabajan en diferentes ocupaciones, oficios y profesionales como: obreros, taxistas, agricultores, albañiles, empleados, amas de casa, conductores, estilistas etc.

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1. Pedagogía:

Según Miguel de Zubiria, define la pedagogía conceptual como "una propuesta pedagógica que lleva al estudiante más allá del conocimiento científico e intelectual, se propone desarrollar esa inteligencia emocional y hacer de los alumnos personas más capaces a la hora de enfrentar la realidad social y el mundo que los rodea. En consecuencia se considera que solo así el estudiante lograra ser feliz y hacer feliz a las personas que los rodea desarrollando así su inteligencia en todas sus dimensiones. Desarrollando sus procesos cognitivos y afectivos. Pretende promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a sus alumnos según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan (y su edad mental), y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos"⁵. En este modelo el estudiante alcanzará el desarrollo de tres fases que son la afectiva, cognitiva y expresiva, donde llegarán hacer personas amorosas, talentosas, éticas, competentes en su expresión hasta tener un análisis simbólico.

Estamos de acuerdo con el autor que las instituciones educativas no pueden ser solo espacios de adquisición de conocimientos sino que por el contrario se debe tener en cuenta la parte afectiva, sentimientos y emociones para poder enfrentar su realidad y ambiente que lo rodea, fortaleciendo los valores en sus estudiantes.

Hoy en día es importante tomar la escuela como una oportunidad para que el ser humano pueda adquirir conocimientos de otra manera como lo propone Giovanni M. lafrancesco "Transformar significa cambiar, en términos de modificar para mejorar, progresar y evolucionar. Una escuela transformadora tiene como misión, formar al ser humano, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio –cultural, resolviendo problemas desde la innovación educativa. Esta misión le permite relacionar el ser con el saber y el saber hacer y desarrollar la capacidad de sentir, pensar y actuar de quien aprende. Genera la posibilidad de desarrollar actitudes hacia el aprendizaje, desarrollar procesos de pensamiento y competencias, construir el conocimiento, desarrollar habilidades y destrezas y cualificar los desempeños y aportar nuevos métodos, técnicas y procedimientos. Hoy sabemos que debemos crear una

⁵ ZUBIRIA De Samper Miguel. Tecnología educativa: Pedagogía conceptual. Internet

escuela transformadora que genere nuevas alternativas educativas y pedagógicas”⁶.

Consideramos que el papel de los docentes no es solamente el de orientar aprendizajes sino el de innovar el conocimiento a través de diferentes pedagogías que lo inviten a transformar su realidad social y cultural de acuerdo a su necesidades y expectativas.

4.2.2. Lúdica:

Según Carlos Alberto Jiménez V. “La lúdica es una 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.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas”⁷.

Coincidimos con el autor en que la lúdica está presente en la cotidianidad del ser humano y que desarrolla todas sus potencialidades, a la vez que lo socializa y lo recrea.

“La lúdica como actitud docente, es un intento de caracterizar la disponibilidad anímica que el profesor interesado en la innovación educativa y en la formación humana, necesita poner en juego. La mayor parte del éxito en la labor docente descansa en la actitud del maestro. Si un maestro, además de conocimiento, puede irradiar gusto, entusiasmo y convicción por lo que enseña, es muy probable que sus estudiantes se contagien, se encarpeten y se comprometan con el estudio”⁸.

Estamos de acuerdo con el autor en que el estudiante debe gozar de docentes dinámicos, activos, creativos, que amen su profesión y estén convencidos de

⁶ IAFRANCESCO V. Giovanni M. Educación y escuela transformadora. Ponencia. Internet

⁷ JIMÉNEZ V. Carlos Alberto. Espacios lúdicos en la educación física. Internet

⁸ BOLIVAR B. Carlos. La lúdica como actitud docente. Ensayo. Internet

cambiar de actitud frente a la educación, implementando diferentes metodologías teniendo en cuenta la lúdica.

Al respecto, en términos de Héctor Ángel Díaz “la lúdica hace referencia a situaciones que producen diversión y placer y que van mucho más allá de juego y la recreación. A través de la lúdica los estudiantes expresan sus emociones, aprenden valores, y aprenden a convivir pacíficamente en un ambiente adecuado y oportuno. El fenómeno lúdico se puede estudiar desde tres niveles. El primer nivel corresponde a las características esenciales que definen la práctica lúdica, el segundo nivel alude al sistema de representaciones simbólicas y manifestaciones (imaginarios culturales, rituales y normatividad) de la lúdica y el tercer nivel corresponde a la función lúdica del sujeto”⁹.

Coincidimos con la conceptualización del anterior autor, dado que mucha veces el término lúdica es confundido con juego o recreación, aquí se permite observar que este concepto abarca toda “acción que produce diversión, placer, alegría y agregan un término más, toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales (teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, entre otras)”.

4.2.3. Convivencia Escolar:

Según el ministerio de educación de Chile. “La convivencia es la capacidad de las personas de vivir con otras (con-vivir) en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros. La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres y apoderados, sostenedores”¹⁰.

Pensamos que la convivencia escolar es un aspecto que se enseña y aprende y además es indispensable en nuestro diario vivir, que se refleja en diversos espacios formativos ya sea en el aula, el patio, los hogares, las salidas

⁹ DIAZ Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Bogotá Magisterio. Pág.15 2.006

¹⁰ Ministerio de Educación de Chile. Convivencia. Internet

pedagógicas etc.; poniéndose en práctica los valores adquiridos en dichos espacios.

También es muy interesante lo que dice sobre la convivencia Humberto Maturana: "Educar se constituye en el proceso por el cual el niño, el joven o el adulto convive con otro y al convivir con el otro se transforma espontáneamente, de manera que su modo de vivir se hace progresivamente más congruente con el otro en el espacio de convivencia. Si el niño, joven o adulto no puede aceptarse y respetarse a sí mismo, no aceptará ni respetará al otro"¹¹.

Estamos totalmente de acuerdo con los planteamientos de Humberto Maturana, pues el niño al tener la posibilidad de convivir con otros, enriquece su proceso de socialización y adquiere valores muy importantes para su desempeño personal y social. La convivencia consiste en compartir espacios, tiempos, logros, dificultades, proyectos y sueños.

El aprendizaje de valores y habilidades sociales, así como las buenas prácticas de convivencia, son la base del futuro ciudadano en una cultura de país animada por la construcción de Proyectos comunes.

¹¹ MATURANA Humberto. Emociones en lenguaje y educación. Ed. Nachette. Pág. 70. Internet

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que utilizaremos es la I.A.P (investigación, acción, participación) y la cualitativa que nos permite observar la realidad, las cualidades y el contexto específico del grupo donde voy hacer la acción. Además nos permite comprender y explicar el comportamiento humano-social y cognitivo en donde el docente se involucra en el proceso y reflexiona sobre la pedagogía. Es un método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, en este caso detectar los comportamientos de los alumnos durante el descanso, basándonos en un análisis crítico, con la participación activa de alumnos, docentes y directivos docentes, propuesta orientada a promover un cambio en los comportamientos con el fin de mejorar la convivencia escolar.

5.2. POBLACION Y MUESTRA:

5.2.1. POBLACION: La población objeto de estudio, son 34 estudiantes del grado 4° A de la básica primaria, cuyas edades oscilan entre los 9 y 14 años, debido a esta heterogeneidad en las edades se presentan conflictos dentro y fuera del aula que interfieren en la sana convivencia del grupo afectando su desempeño escolar.

5.2.2. MUESTRA: Para la muestra tomamos el grado 4°A, que está conformado por 15 niñas y 19 hombres. Que son objeto de estudio de acuerdo a los intereses del investigador.

5.2.3 INSTRUMENTOS:

Para la recolección de la información utilizaremos como instrumentos la Observación directa y la encuesta.

La observación Directa: Realizaremos una observación directa a través de un video, que nos permitirá recoger la información sobre los comportamientos de los niños durante el recreo. La descripción y análisis de estos comportamientos se consolidará en un cuadro de observación (Anexo 2).

Dicho cuadro nos permite describir las distracciones, los hechos más relevantes que acontecen en el descanso, los juegos más comunes practicados por los niños,

las actitudes y comportamientos que de alguna manera están afectando la sana convivencia.

Encuesta: Dirigida a 34 estudiantes del grado 4ºA que nos permitirá conocer el punto de vista de los niños sobre los comportamientos inadecuados, que están alterando la convivencia escolar, en los descansos (Anexo 1).

Diseñamos 6 preguntas de selección múltiple para realizar el análisis de los intereses y necesidades de los estudiantes en el desarrollo de los descansos y poder implementar una propuesta, que convierta el patio del descanso en un escenario donde se practique la sana convivencia.

5.4 ANALISIS DE DATOS:

5.4.1 CUADRO DE ANALISIS DE DATOS

<p>Título del Proyecto: Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria en la I.E. RAFAEL J. MEJÍA en el tiempo de descanso</p> <p>Institución: Rafael J. Mejía</p> <p>Situación a observar: Taller diagnóstico sobre el desarrollo de los descansos</p> <p>Observadores: Adriana Patricia Chaverra, Martha Lucia Arbeláez y Diana Isabel Mesa</p> <p>Tiempo de observación: de 3:30p.m. a 4:00 p.m.</p> <p>Fecha: Agosto 5 de 2014</p>	
Variable	Descripción
Distracciones	Los alumnos se distraen jugando con botellas plásticas de gaseosa, balones, practicando algún deporte, charlando, comiendo etc.
Hechos	Sucedan riñas y agresiones de palabra y de hecho, ocasionadas por la falta de tolerancia y respeto en las relaciones.
Juegos	Juegan a chucha cogida, futbol (con balones y botellas plásticas), voleibol o simplemente corriendo por el patio.
Actitudes	Alegría, tristeza, ira, impulsividad, espontaneidad.
<p>Análisis del observador: Se hace necesario implementar la propuesta, con el fin de convertir los descansos en escenarios de sana convivencia, a través de actividades</p>	

lúdicas y artísticas, que ayuden a los estudiantes a respetar normas, reglas básicas y a disfrutar realmente de éste espacio.

Resultados: encuesta

¿QUÉ ACTIVIDAD REALIZAS DURANTE EL DESCANSO?

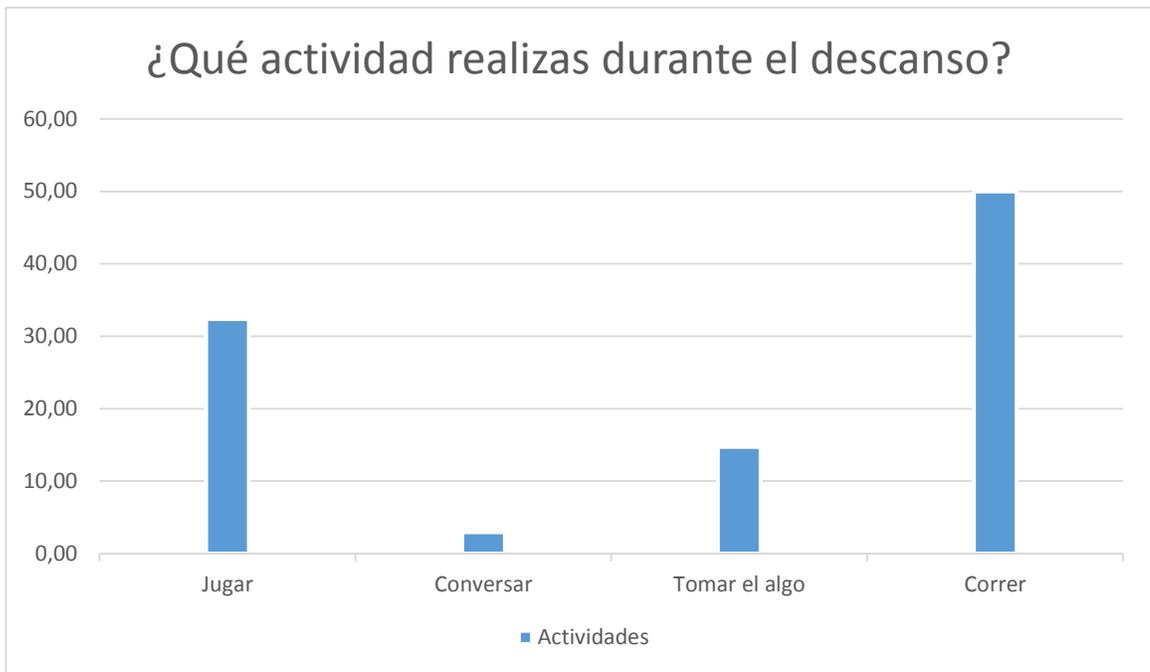
Juegas

Conversas

Tomas el algo

Corres

PREGUNTA	¿Qué actividad realizas durante el descanso?			
RESPUESTA	A	B	C	D
	11	1	5	17



De 34 estudiantes encuestados el 50% la actividad que más realizan es correr, seguida de jugar.

¿QUÉ HECHOS O SITUACIONES OBSERVAS EN LOS DESCANSOS QUE NO TE AGRADAN?

- Riñas
- Discusiones
- Juegos bruscos
- Hacer deporte

PREGUNTA	¿Qué hechos o situaciones observas en los descansos que no te agradan?			
RESPUESTA	A	B	C	D
	4	5	23	2

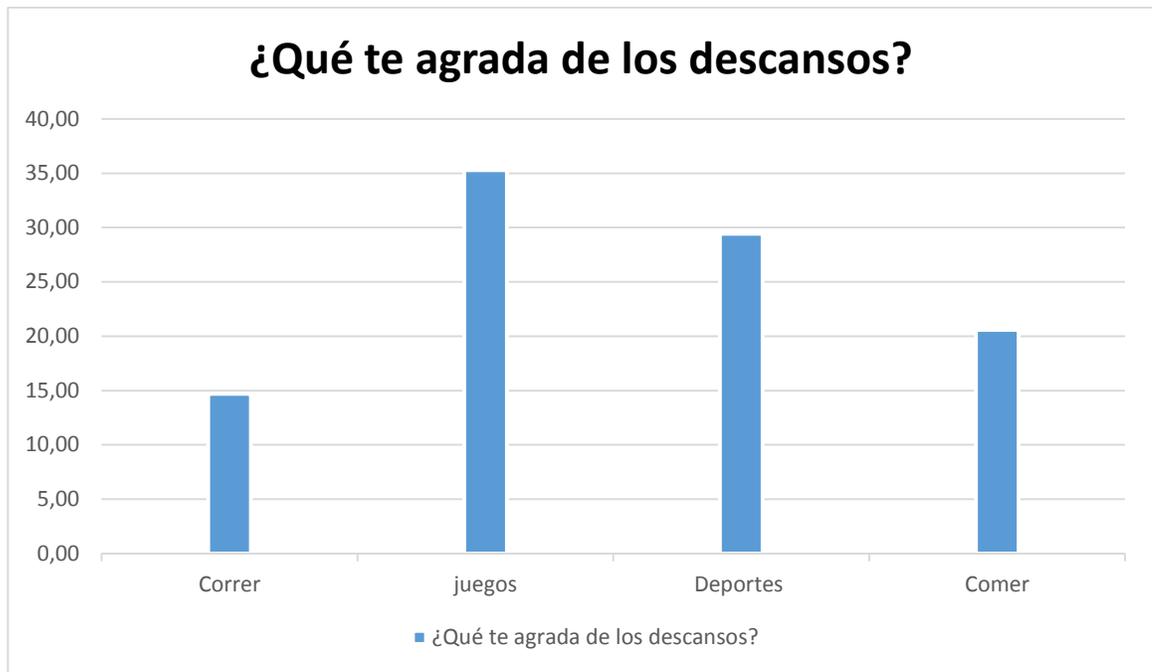


De 34 estudiantes encuestados el 67,64% no les agrada en los descansos los juegos bruscos.

¿QUÉ TE AGRADA DE LOS DESCANSOS?

- Correr
- Juegos
- Deportes
- Comer

PREGUNTA	¿Qué te agrada de los descansos?			
RESPUESTA	A	B	C	D
	5	12	10	7

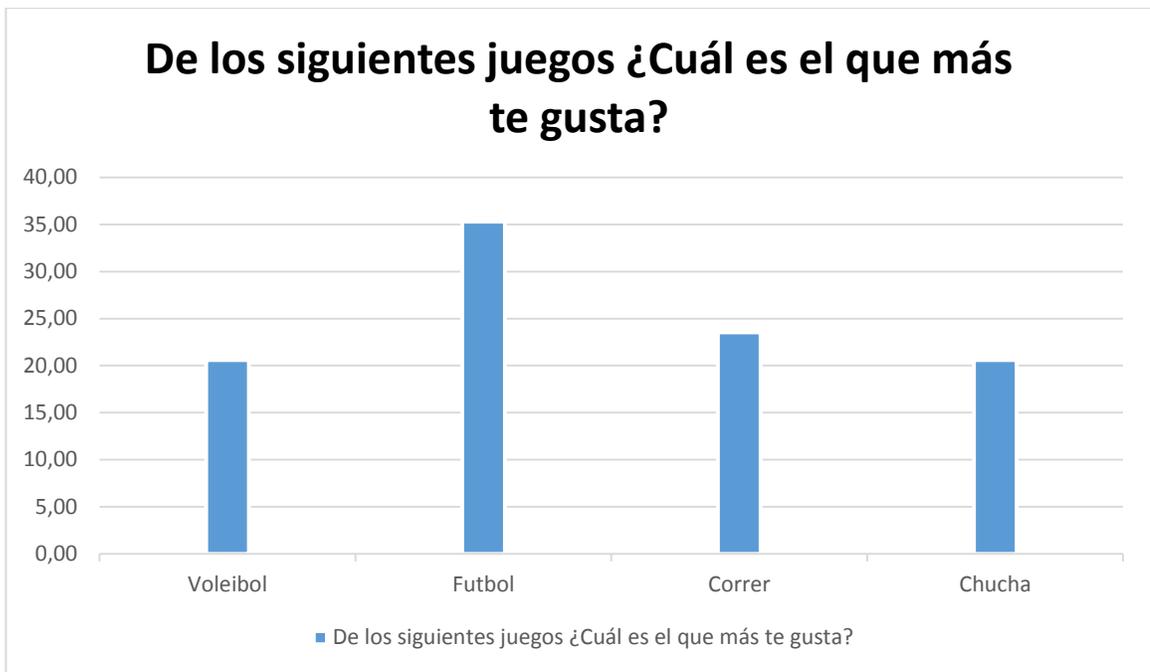


De 34 estudiantes encuestados el 35,29% lo que le agrada en los descansos es realizar juegos.

DE LOS SIGUIENTES JUEGOS ¿CUÁL ES EL QUE MÁS TE GUSTA?

- Voleibol
- Futbol
- Correr
- Chucha

PREGUNTA	De los siguientes juegos ¿Cuál es el que más te gusta?			
RESPUESTA	A	B	C	D
	7	12	8	7



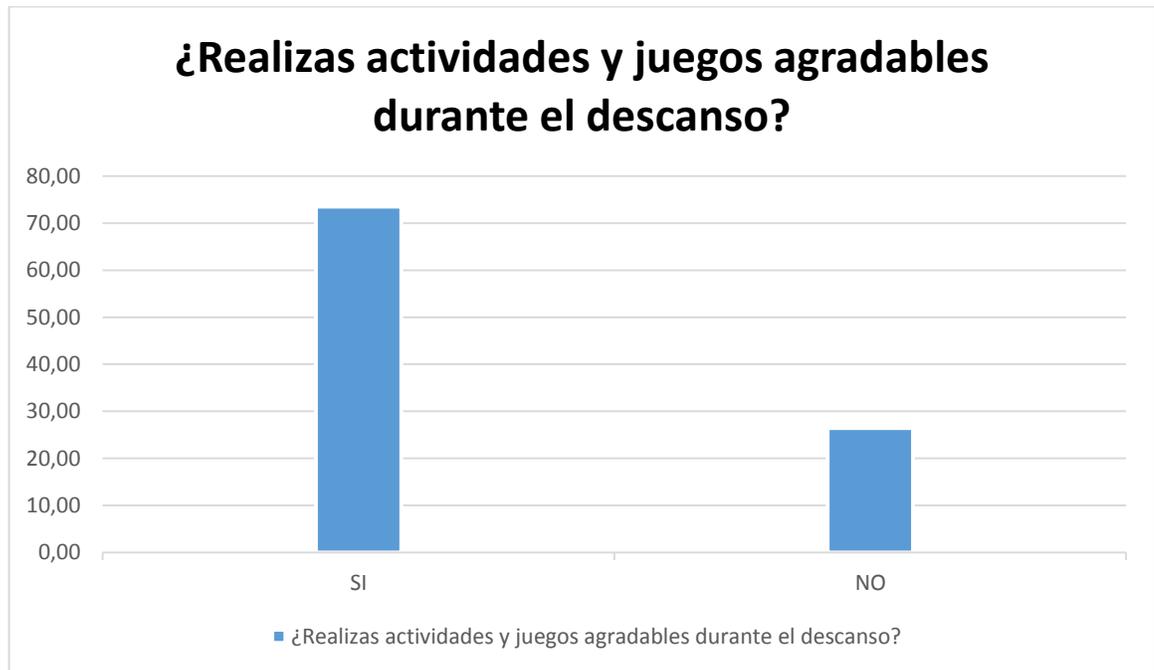
De los 34 estudiantes encuestados el 35,29% le agrada jugar futbol en el descanso

¿REALIZAS ACTIVIDADES Y JUEGOS AGRADABLES DURANTE EL DESCANSO?

SI

NO

PREGUNTA	¿Realizas actividades y juegos agradables durante el descanso?	
RESPUESTA	A	B
	25	9

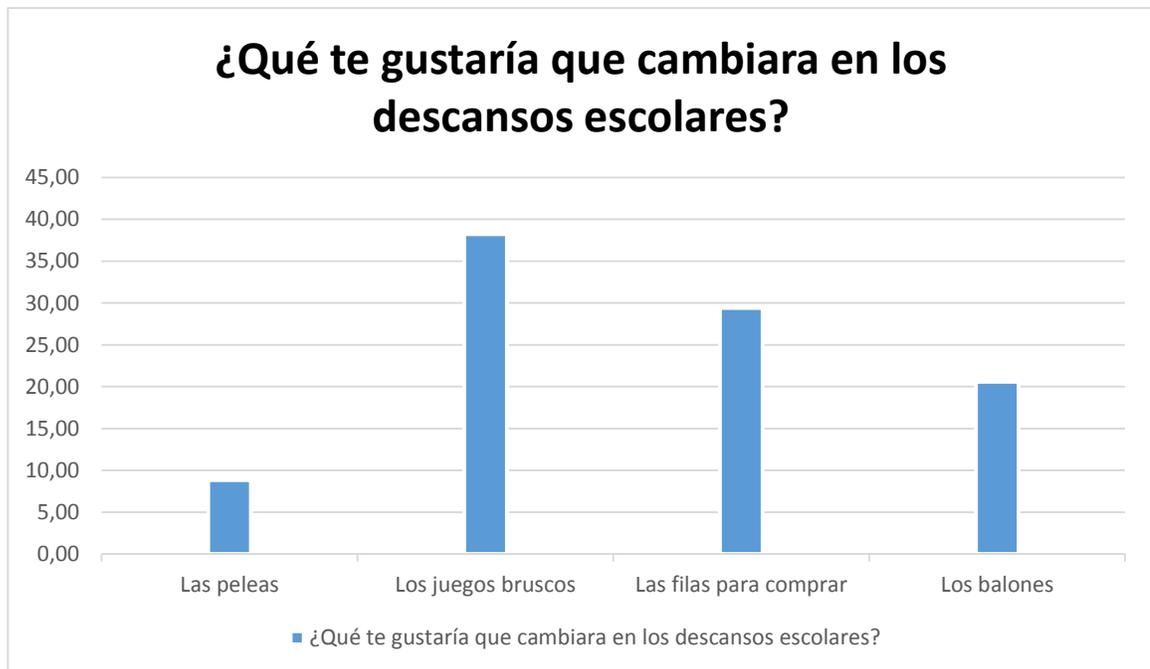


De los 34 estudiantes encuestados el 73,59% realizan actividades y juegos agradables durante el descanso.

¿QUÉ TE GUSTARÍA QUE CAMBIARA EN LOS DESCANSOS ESCOLARES?

- Las peleas
- Los juegos bruscos
- Las filas para comprar
- Los balones

PREGUNTA	¿Qué te gustaría que cambiara en los descansos escolares?			
RESPUESTA	A	B	C	D
	3	13	10	8



De los 34 estudiantes encuestados el 38,24% le gustaría cambiar en los descansos los juegos bruscos.

5.5 DIAGNOSTICO:

Teniendo en cuenta y analizando los resultados de la observación y la encuesta, el panorama que nos encontramos en el descanso es el siguiente:

Es común observar durante los recreos, niños y niñas corriendo por todas partes, agrediéndose, con el pretexto de estar jugando; se escuchan palabras ofensivas, burlas, sobrenombres de mal gusto, que convierten un espacio que podría ser de encuentro, para aprender a vivir juntos, para negociar en la diversidad, en un escenario de violencia escolar.

El espacio y el tiempo para el recreo, no están formando a los estudiantes en la práctica de valores y normas fundamentales para la convivencia pacífica y la ciudadanía. Se presentan en el recreo muchas situaciones de violencia y conflicto entre los estudiantes de diferentes grados incluyendo los de cuarto, como: peleas,

insultos, burlas, juegos bruscos, que están alterando significativamente el clima institucional.

Para éstos no es agradable el tiempo del recreo, porque no encuentran actividades lúdicas que los motiven a participar; por lo que éste espacio lo dedican a correr, jugar con balones (fútbol y voleibol), comer la lonchera, jugar chucha y algunas veces cuerda.

Los niños desean participar en juegos callejeros dirigidos, en festivales de pintura, en teatro, juegos didácticos, con el fin de desarrollar sus talentos y evitar la participación en actos de violencia, que les generan llamados de atención y otras sanciones de acuerdo al pacto de convivencia de la institución.

La comunidad educativa a su vez se siente preocupados por estas situaciones, en las que se ven implicados los estudiantes y desean colaborar, para hacer del recreo en la institución un lugar más humano y placentero para todos, programando actividades que desarrollen valores y actitudes de respeto y tolerancia frente a los demás.

Las instituciones deben aprovechar a los diferentes alfabetizadores para que acompañen en el recreo a los estudiantes brindándoles actividades lúdicas y de esparcimiento para que este momento sea más placentero y menos conflictivo.

6. PROPUESTA:

6.1 TITULO: APRENDO A CONVIVIR JUGANDO

DESCRIPCIÓN: La propuesta se desarrollará a partir de dos fases a saber

PRIMERA FASE: SENSIBILIZACIÓN Y MOTIVACIÓN. En esta fase se

Desarrollarán las siguientes actividades:

Video “Así me comporto en el descanso”. Durante el recreo se harán tomas a los niños enfatizando en las acciones que afectan la sana convivencia, la inadecuada utilización del tiempo libre, del espacio, las peleas, como también aquellas que sirven de modelo para adoptar comportamientos sanos. Luego se presentará a los

estudiantes orientando hacia la reflexión de las consecuencias que tiene un descanso en estas condiciones, para la armonía entre todos y por ende en el ambiente y entorno cercano.

6.2 SEGUNDA FASE: IMPLEMENTACION

Se implementarán cuatro talleres lúdicos donde las actividades serán dirigidas al mejoramiento de los comportamientos inadecuados del grupo cuarto A, durante el descanso.

6.3. JUSTIFICACIÓN:

Como docentes integrantes de un centro educativo, queremos implementar acciones lúdicas que permitan mejorar el nivel comportamental, que es uno de los aspectos preocupantes y que lleva a buscar alternativas de solución a través de actividades que se realizaran en los talleres.

Hemos podido observar que en el desarrollo de los recreos, se producen una serie de fenómenos a nivel comportamental que se exteriorizan en el alumnado en su gran mayoría en forma de juegos y actitudes de carácter agresivo.

La causa de estos fenómenos se evidencia en la violencia que nuestro alumnado está sometido en su entorno habitual de tal forma que esa violencia cotidiana con las que estos niños y niñas prácticamente conviven (películas, medios de comunicación, relaciones interpersonales, familias disfuncionales) llega a formar parte de su propia vida como una forma más de relacionarse y terminan haciendo uso habitual en su entorno escolar.

6.4 OBJETIVO: Contribuir al mejoramiento de la convivencia en los estudiantes del grado cuarto A por medio de la lúdica.

6.5. TALLERES Y METODOLOGÍA:

6.5.1 TALLER N° 1:

NOMBRE DEL TALLER: ME DIVIERTO CREANDO COMETAS

FECHA: AGOSTO 15 DE 2014

LUGAR: I.E. RAFAEL J. MEJÍA

TIEMPO POSIBLE: 4 HORAS

N° DE PARTICIPANTES: 34

OBJETIVO: Propiciar espacios lúdicos para que los niños, respeten y toleren las creaciones de sus compañeros, a la vez que comparten con ellos su potencial creativo.

	LUDICA	ESPECIFICA
INDICADORES DE OBSERVACIÓN	Alegría, diversión, placer, solidaridad.	Creatividad

METODOLOGÍA

Para la realización del taller de cometas con anterioridad se les solicito a los estudiantes del grado cuarto A traer el material necesario para su elaboración (Papel seda, varillas, pita, colón, y tijeras). Nos ubicamos en un espacio más amplio y cómodo en donde nos distribuimos por pequeños grupos para iniciar con la elaboración de las cometas, amarrando las varillas para darle forma a la cometa, luego recortar y pegar el papel de esa misma manera, al tenerlas armadas nos dirigimos al patio a elevarlas, ya que no tuvimos la oportunidad de salir fuera de la institución.

MATERIALES	Papel seda, varillas, colbón, pita, tijeras
RECURSOS	FISICOS: corredor zona administrativa HUMANOS: Estudiantes y docentes encargadas del proyecto FINANCIEROS: \$2.000 por cada niño

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: Encuesta realizada ver anexo N°1. Esta arrojó como resultados que el 98% de los estudiantes les gusto y quedaron satisfechos con la actividad dándole una calificación de excelente y el 2% de bueno.

AUTOEVALUACIÓN: Este taller lúdico recreativo para los estudiantes resultó muy motivante, por lo que todos llevaron el material necesario además de que es una actividad que a la mayoría le agrada realizar. Fue tan divertido que todos compartieron y fueron solidarios con su material, ya que lo intercambiaban y le ayudaban a sus compañeros a darle forma a la cometa.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACION DEL TALLER	Me divierto creando cometas
ACTIVIDAD	Juego
FECHA DE APLICACIÓN	Agosto 15 de 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	4 horas
N° DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Propiciar espacios lúdicos para que los niños, respeten y toleren las creaciones de sus compañeros, a la vez que comparten con ellos su potencial creativo.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

La mayoría de los estudiantes cumplieron con los materiales necesarios para la realización de la actividad. Esta se llevó a cabo en un espacio amplio y cómodo, donde se pudo apreciar gran motivación y un trabajo colaborativo, tratando de que su cometa fuera la mejor y que se elevara lo más alto. Todos participaron activamente quedando satisfechos con la actividad realizada.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES:

Este tipo de actividad lúdica permitió que los estudiantes se motivaran y desarrollaran su creatividad e imaginación, además se observó un buen trabajo en equipo prestándose los materiales y la colaboración necesaria para llevar a feliz término la elaboración y elevación de las cometas.

TENDENCIA DOMINANTE:

Predominó la creatividad y el entusiasmo.

6.5.2 TALLER N° 2

NOMBRE DEL TALLER: FESTIVAL DE LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

FECHA: OCTUBRE 17 DE 2014

LUGAR: I.E. RAFAEL J. MEJÍA

TIEMPO POSIBLE: 3 HORAS

N° DE PARTICIPANTES: 34

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad e imaginación mediante diferentes actividades lúdicas como doblado del papel, pintura facial, moldeado de plastilina y bombas.

	LUDICA	ESPECIFICA
INDICADORES DE OBSERVACIÓN	Diversión, goce y alegría	Espontaneidad

METODOLOGÍA

Para la realización de esta actividad contamos con el apoyo de los alfabetizadores del grado once de nuestra institución. Se reunió el grupo de 4ºA en la placa polideportiva, donde se organizaron varias bases como: Primera base plastilina, segunda base doblado de papel, otra pinta caritas y por ultimo una base de bombas. El grupo se dividió en cuatro subgrupos, los cuales iban rotando por las diferentes bases después de un tiempo determinado, donde cada instructor daba sus orientaciones necesarias para llevar a cabo la actividad.

MATERIALES	Plastilina, pintura, maquillaje facial, CD, equipo de sonido, portátil, cámara, refrigerio, mesas, sillas, bombas, papel de colores
RECURSOS	HUMANOS: Docentes, alfabetizadores y estudiantes grado 4ºA FISICOS: Placa polideportiva FINANCIEROS: \$100.000 donados por la institución

EVALUACIÓN DE LOS PARTICIPANTES: A partir de la encuesta creada, ver anexo N°1. El 90% de los participantes estuvieron motivados y participaron activamente de las actividades, el 10 % restante se observaron dispersos realizando actividades distintas a las planeadas.

AUTOEVALUACION: La realización de la actividad los estudiantes estuvieron motivados, alegres, activos, disciplinados y siguieron las instrucciones de cada una de las bases, respetando las normas y reglas establecidas para la actividad. Durante el trabajo se pudo evidenciar que los alumnos mostraron buena tolerancia, menos agresividad y brusquedad, aceptación y respeto por el turno, observándose mejores relaciones interpersonales.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACION DEL TALLER	Festival de la creatividad e imaginación.
ACTIVIDAD	Juego de bases
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre 17 de 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	3 horas
Nº DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Desarrollar la creatividad e imaginación mediante diferentes actividades lúdicas como pintura dactilar, facial, moldeado de plastilina y baile.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Durante el desarrollo de la actividad mostraron siempre una actitud motivante y participativa, rotando de manera ordenada por las diferentes bases. El lugar escogido para dicha actividad fue amplio, aireado y cubierto, lo cual nos favoreció porque cayó un fuerte aguacero y se pudo continuar con ésta. Los niños manifestaron en su rostro alegría, placer, goce y entusiasmo.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES:

Se observó en los estudiantes satisfacción por pasar por las diferentes bases, respetando a su vez el turno y las reglas establecidas, las actividades se realizaron en completo orden, el material fue suficiente y los niños quedaron a gusto con el refrigerio.

TENDENCIA DOMINANTE:

Predominó la creatividad y la sana convivencia.

6.5.3 TALLER N° 3

NOMBRE DEL TALLER: REFLEXIONEMOS SOBRE LA SANA CONVIVENCIA

FECHA: OCTUBRE 31 DE 2014

LUGAR: I.E. RAFAEL J. MEJÍA

TIEMPO POSIBLE: 2 HORAS

N° DE PARTICIPANTES: 34

OBJETIVO: Conocer la importancia de mantener una sana convivencia en la cotidianidad del ser humano, mediante la realización de mensajes, carteleras, acrósticos, dibujos o sopas de letras.

	LUDICA	ESPECIFICA
INDICADORES DE OBSERVACIÓN	Diversión, entretenimiento y creatividad	Concentración

METODOLOGÍA

La motivación para los estudiantes iniciar el trabajo fue la siguiente frase “Amar la vida y todos somos únicos” y de acuerdo a esta podían realizar carteleras, mensajes, acrósticos, dibujos o sopa de letras, donde utilizaban diferentes materiales como mirella, lentejuelas, marcadores, vinilos, resaltadores, laminas, cartulina, colbón etc. Luego cada estudiante al terminar la actividad exponían los trabajos, se dio la libertad de hacerse en grupo o equipos no muy numerosos. Finalmente todos los trabajos se expusieron en un mural cercano al aula de clase.

MATERIALES	Vinilos, marcadores, mirella, cartulina, lentejuelas, resaltadores, colbón, láminas, hojas iris entre otros.
RECURSOS	HUMANOS: Docentes y estudiantes grado 4ºA FISICOS: Aula de clase FINANCIEROS: \$2.000 por alumno para los materiales empleados.

EVALUACIÓN DE LOS PARTICIPANTES: A partir de la encuesta creada, ver anexo N°1. El 100% de los estudiantes participaron activamente, mostrando creatividad e imaginación, realizando trabajo en equipo y compartiendo sus materiales e implementos si era necesario.

AUTOEVALUACION: La actividad realizada fue un éxito, porque tuvieron una actitud responsable, imaginación, creatividad y disciplina, también se apreció trabajo en equipo y respeto por el otro. Presentándose gran variedad en las creaciones como acrósticos, sopa de letras, reflexiones, dibujos de cada estudiante.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACION DEL TALLER	Reflexionemos sobre la sana convivencia
ACTIVIDAD	Juguemos a reflexionar sobre la sana convivencia
FECHA DE APLICACIÓN	Octubre 31 de 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	2 horas
N° DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Conocer la importancia de mantener una sana convivencia en la cotidianidad del ser humano, mediante la realización de mensajes, carteleras, acrósticos, dibujos o sopas de letras.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

El grupo mostró responsabilidad en traer los implementos necesarios para el desarrollo de la actividad, sobresaliendo su creatividad e imaginación, utilizando diferentes materiales para su elaboración. Los estudiantes se concentraron de una manera que no hubo malos comportamientos.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES:

Durante el desarrollo de la actividad los alumnos se mostraron tranquilos, felices, se observó goce, placer, espontaneidad, satisfacción por los trabajos realizados. Finalmente cada uno orgulloso dio a conocer lo que había construido, pasando luego a exhibirlo en el mural.

TENDENCIA DOMINANTE:

Predomino la creatividad y la imaginación.

6.5.4. TALLER N° 4:

NOMBRE DEL TALLER: **EL MUNDO DEL COLLAGE**

FECHA: **NOVIEMBRE 14 DE 2014**

LUGAR: **I.E. RAFAEL J. MEJÍA**

TIEMPO POSIBLE: **2 HORAS**

N° DE PARTICIPANTES: **34**

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad e imaginación en los estudiantes mediante la técnica del collage.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LUDICA	ESPECIFICA
		Creatividad y espontaneidad

METODOLOGÍA

A los estudiantes se les explicó lo que era un collage, mostrándoles de internet algunos trabajos relacionados con este tema. Luego fueron desplazados a un lugar cercano a la biblioteca, abierto, aireado y con buena luz, donde se distribuyeron en pequeños grupos, donde cada uno sacaba los implementos necesarios para la realización de su collage. Se les dio libertad para que realizaran su trabajo en forma espontánea y creativa aplicando la técnica.

MATERIALES	Marcadores, mirella, cartulina, lentejuelas, resaltadores, colbón, láminas, hojas iris, papel silueta, papel seda, periódico, revistas, tela, hojas de plantas, entre otros.
RECURSOS	HUMANOS: Docentes y estudiantes grado 4ºA FISICOS: Corredor al lado de la biblioteca. FINANCIEROS: \$1.000 por alumno para los materiales empleados.

EVALUACIÓN DE LOS PARTICIPANTES: A partir de la encuesta creada, ver anexo N°1. El 100% de los estudiantes participaron activamente y llevaron el material necesario para el desarrollo de la actividad. A todos les gusto el trabajo realizado, les pareció adecuado el sitio escogido, les agradó compartir con sus compañeros sintiéndose satisfechos.

AUTOEVALUACION: La actividad realizada se vio un poco perturbada por el viento, haciendo que sus materiales volaran, sin embargo esto no fue impedimento al contrario se reían, tornándose más motivante dicha actividad. Su actitud fue responsable, disciplinada, y creativa en algunos estudiantes, ya que unos pocos necesitaron de la orientación del docente para encaminar su trabajo. También se apreció trabajo en equipo y respeto por el otro.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACION DEL TALLER	El mundo del collage
ACTIVIDAD	Conozcamos la técnica del collage
FECHA DE APLICACIÓN	Noviembre 14 de 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	2 horas
N° DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Desarrollar la creatividad e imaginación en los estudiantes mediante la técnica del collage.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Los estudiantes se dividieron en pequeños grupos, demostrando responsabilidad en traer los implementos necesarios para el desarrollo de la actividad, sobresaliendo en algunos su creatividad e imaginación, utilizaron diferentes

materiales para su elaboración. Mostraron un comportamiento adecuado durante el trabajo.

COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES:

Durante la actividad con la técnica del collage los alumnos se observaron tranquilos, satisfechos, motivados y ansiosos por iniciar su trabajo. Unos pocos alumnos se sintieron angustiados por no saber qué hacer con su material para la aplicación de la técnica. Finalmente cada uno quería mostrarlo y tomarse una foto con él.

TENDENCIA DOMINANTE:

Predomino la responsabilidad y el goce

6.6 PERSONAS RESPONSABLES:

Martha Lucia Arbeláez Aguirre, Licenciada en Pedagogía Reeducativa de la Universidad Luis Amigó, educadora desde hace 29 años y en la Institución Educativa Rafael J. Mejía desde hace 11 años en la Básica Primaria.

Adriana Patricia Chaverra Escobar, Licenciada en Educación Básica Primaria del Tecnológico de Antioquia, educadora desde hace 23 años en la Institución Educativa Rafael J. Mejía en la Básica Primaria.

Diana Isabel Mesa Yepes, Licenciada en Educación Especial de la Universidad de Antioquia, Magistra en Educación Cultura y Comunidad en convenio con la Universidad Javeriana de Bogotá y la Universidad de Medellín, educadora desde hace 17 años y en la Institución Educativa Rafael J. Mejía desde hace 8 años como docente del aula de apoyo.

7. CONCLUSIONES

- Para el grupo cuarto A de la I.E. Rafael J. Mejía del municipio de Sabaneta (Antioquia), la Implementación del descanso Lúdico ha sido una experiencia significativa que ha contribuido al mejoramiento del ambiente escolar, porque ha dado respuesta a la problemática llevando a los estudiantes a una convivencia tolerante y pacífica.
- Los niños y niñas que juegan en forma organizada, construyen conocimientos basados en el hacer, en el jugar, en el experimentar; y en el actuar sobre su entorno, para apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás, aportando a una convivencia más sana en el ambiente escolar.
- El recreo, constituye el momento ideal para crearle a los niños y niñas buenos hábitos y educarlos en valores, con el fin de cambiar comportamientos y actitudes que alteran la sana convivencia.
- El juego se ha convertido en la estrategia pedagógica que genera un clima lúdico-participativo en la escuela y específicamente en el recreo, contribuye a que el niño o la niña desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y enfrentándose a solucionar problemas cotidianos a través del dialogo y la concertación.
- El uso del juego como estrategia pedagógica recreativa para disminuir la agresividad escolar en la hora del recreo, permite el trabajo participativo de docentes, alfabetizadores y educandos generando un clima de integración.

BIBLIOGRAFÍA

ANGEL, RODRÍGUEZ HUMBERTO. Actividades extracurriculares. Bogotá 1979. Editorial Voluntad.

DIAZ Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Bogotá Magisterio. Pág.15 2.006

GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia emocional, ¿por qué es más importante que el Coeficiente intelectual? Buenos Aires 1996. Javier Vergara Editor.

HERNÁNDEZ, José Antonio. Manual de Recreación. Bogotá 1989. Editorial Fondo Ministerio de Educación Nacional para la Educación Básica Primaria.

MARTINEZ, ROZO Estella. Planeamiento 3. Facultad de Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá 1996. Editorial Javergraf.

MEJIA, Gloria M. RICO SALAZAR Nora. Filosofía III. Módulo 1 y 2. Facultad de Educación Universidad Pontificia Bolivariana. 1ª Edición 1986. Editorial Javergraf.

MOKUS, Antanas. Cultura Ciudadana. Programa contra la violencia en Bogotá 1995-1997

PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía, Ariel Barcelona.1975

9. ANEXOS

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA

1. ENCUESTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Conocer los factores que inciden para que se dé una sana convivencia en la institución, en el grado cuarto A.

INSTRUCTIVO: Marque con una X la respuesta correcta.

1. ¿Qué actividad realizas durante el descanso?
 - Juegas
 - Tomas el algo
 - Conversas
 - Corres
2. ¿Qué hechos o situaciones observas en los descansos que no te agradan?
 - Discusiones
 - Juegos bruscos
 - Hacer Deporte
 - Riñas
3. ¿Qué te agrada de los descansos?
 - Correr
 - Juegos
 - Deportes
4. De los siguientes juegos ¿Cuál es el que más te gusta?
 - Voleibol
 - Futbol
 - Correr
 - Cuerda
 - Chucha
5. ¿Realizas actividades y juegos agradables durante el descanso?
 - Si
 - No
6. ¿Qué te gustaría que se cambiara en los descansos escolares?
 - Las peleas
 - Juegos bruscos
 - Las filas para comprar

- Los balones

2. CUADRO DE OBSERVACION DIRECTA

Título del Proyecto:	
Institución:	
Situación a observar:	
Observadores:	
Tiempo de observación:	
Fecha:	
Variable	Descripción
Distracciones	
Hechos	
Juegos	
Actitudes	
Análisis del observador:	

3. MATRIZ DE EVALUACIÓN

Marque con una X la respuesta más acertada de 1 a 5, siendo 1 la calificación más deficiente y 5 la excelente.

Criterios de Evaluación	1	2	3	4	5
Te gustó la actividad realizada					
El lugar escogido fue el adecuado					
Te sentiste satisfecho(a) con tu trabajo realizado					
Te gustó compartir el trabajo con tus compañeros					

4. EVIDENCIA DE FOTOS

4.1 Taller N°1: ME DIVIERTO CREANDO COMETAS



4.2 Taller N° 2: FESTIVAL DE LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

4.2.1 Plastilina



4.2.2 Doblado de Papel



4.2.3 Bombas



4.3. Taller N° 3: REFLEXIONEMOS SOBRE LA SANA CONVIVENCIA



4.4 Taller N° 4: EL MUNDO DEL COLLAGE

