

La lúdica como estrategia pedagógica para minimizar la agresividad en los estudiantes

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Víctor Arrieta Rhenals, Maritza Gonzales Quintero & Belcy Nieves Torres.

Julio 2017.

Copyright © 2016 por Maritza Gonzales Quintero, Belcy Nieves Torres & Víctor Arrieta
Rhenals. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria.

En este día tan especial, damos gracias a Dios por regalarnos salud, sabiduría y la comprensión que se necesita para alcanzar esta meta.

A nuestros padres e hijos infinitas gracias por esforzarse y darnos siempre lo mejor, por brindarnos su apoyo y amor cuando más lo hemos necesitado y sobre todo por formarnos en valores que nos han permitido ser unas personas de bien y con mucho que ofrecer a la humanidad.

Nos llena de orgullo demostrar nuestra inmensa gratitud a través de este trabajo a la Fundación Universitaria Libertadores y al grupo de docentes que conforman este gran equipo de profesionales, que con su dedicación nos han transmitido conocimiento y valores que serán útiles tanto para nuestra vida profesional como personal.

Resumen.

En este trabajo de investigación se hizo un estudio orientado a determinar la incidencias que daban origen a la agresividad en los niños de los grados 4º y 5º de la Institución Educativa Santo Domingo del Municipio de Valencia Córdoba, de igual forma se exploró el papel que juega la lúdica para el tratamiento de la agresividad para transformar al sujeto en valores y convivencia, por medio de entrevistas y actividades lúdica dirigidas a 10 estudiantes, 5 padres de familia y 3 docentes tenía como propósito establecer cuáles son esas incidencias que llevaban al estudiante a reflejar su agresividad a sus compañeros, docentes y padres de familia. Las observaciones y los datos analizados dieron cuenta que los niños en su mayoría reflejaban lo que vivían en su contexto socio cultural, la poca intervención y la sobre protección del padre para la formación en valores de sus hijos, las pocas oportunidades que la Institución les brinda a los docentes para trabajar este tipo de problema y que sin duda iban en deterioro del ambiente escolar en esta Institución y la rotura de la familia. De esto se describen una estrategia significativa intervenida que daba pie para el trato de la agresividad de manera participativa desde lo reflexivo, desde lo incluyente, desde lo colaborativo y cooperativo teniendo la unión del estudiante en el contexto escolar esto facilitó el tratamiento de la problemática encontrada tanto al docente como al padre de familia.

Palabras claves: lúdica, convivencia, violencia escolar, familia, ambientes escolares, la lúdica y el aprendizaje.

Abstrac

In this research, a study was conducted to determine the incidents that gave rise to aggression in children of grades 4 and 5 of the Educational Institution Santo Domingo of the Municipality of Valencia Cordoba, as well as explored the role played by the Playful approach for the treatment of aggressiveness to transform the subject into values and coexistence, through interviews and playful activities directed at 10 students, 5 parents and 3 teachers had as purpose to establish what are these incidents that led the student to reflect their Aggressiveness to their peers, teachers and parents. The observations and data analyzed showed that the children mostly reflected what Vivian in their socio-cultural context, the lack of intervention and protection of the father for the formation in values of their children, the few opportunities that the Institution To the teachers to work this type of problem and that undoubtedly were in deterioration of the school environment in this Institution and the breaking of the family. From this, a significant intervention strategy was described that gave way to the treatment of aggressiveness in a participatory way from the reflective, from the inclusive, from the collaborative and cooperative having the union of the student in the school context this facilitated the treatment of the problematic found Both the teacher and the parent.

Key words: playful, coexistence, school violence, family, school environments, play and learning.

Tabla de contenidos.

Capítulo 1. Una realidad de contar en mi ambiente escolar.....	7
Capítulo 2. La enmarcación de nuestra comunidad.....	14
Capítulo 3. Los pasos para llegar a lo significativo.....	29
Capítulo 4. Mejorando mis hábitos desde lo cooperativo.....	36
Capítulo 5. Me transformo jugando con respeto.....	54
Lista de referencias.....	51

Capítulo 1.

Una realidad de contar en mi ambiente escolar

La Escuela a lo largo de la vida se ha mirado como un espacio en el que se vivencian muchas experiencias de formación cognitivas, hasta la solución de conflictos, basado en la formación que tienen sus orientadores y lo plasmado en su currículo institucional, a esto es de considerar que la Escuela está en la capacidad de solucionar aspectos de aprendizaje, como de comportamientos inadecuados en sus infantes, de lo anterior es de resaltar el papel que juega la escuela en la sociedad como espacio de transformación del sujeto.

Hablar de la educación de la persona es mirar cada uno de los espacios y del tiempo en el que vive el ser, es decir, que una persona pasa por unos procesos que al igual se pueden mirar como los lugares en el que desarrolla sus conocimientos cognitivos y de formación comportamentales, clasificada de la siguiente manera: la casa, la escuela y para algunos los espacios religiosos (Iglesia). En primer lugar, la casa es el pilar de inicio de la formación en nuevas vivencias y de exploración, en este escenario el sujeto descubre, aprende de sus padres las primeras experiencias de vida, las primeras sílabas y al poco tiempo la inculcación de los primeros valores.

En segundo lugar, la Escuela como formador de saber y el orientador al acrecentamiento de los valores y corregidor de aquellos pocos manejados por el sujeto.

Y por último, en excepciones las iglesias la que establece los límites desde lo espiritual moldeando un ser con creencias en la Fe. En general este es la forma de vivencia, de formación que cumple un buen ser humano y el papel que desempeña cada uno de estos escenarios para el ser.

Existen en las instituciones diferentes situaciones que perturban y deterioran los ambientes Escolares como: los problemas de aprendizaje en las áreas fundamentales, abandono escolar, embarazo a temprana edad, drogadicción y violencia escolar. A lo que corresponde a esta investigación es la agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Santo Domingo como el tema objeto a investigar, el propósito central es el determinar cuáles son los factores que inciden en los estudiantes y que generan en ellos la agresividad, a diario los estudiantes de esta Institución vienen mostrando dentro y fuera del aula malos comportamientos hacia sus compañeros, como a sus docentes de diferentes formas, agresiones físicas y verbales, hurto y la destrucción de los materiales educativos de sus compañeros e Institución, acciones de predisposición hacia los docentes, mala desinformación a sus padres. Todas estas acciones generan en la Institución malos ambientes escolares y crean una alta preocupaciones en los Directivos, Docentes, Padres de Familia y el propio alumnado, razón por la cual, es resaltable vivenciar experiencias significativas pedagógicas orientadas en trabajar cada uno de los comportamientos que el infante esta presentado en esta Institución.

Por consiguiente actualmente el trabajo de investigación está planificado para los alumnos del Grado 4° y 5° de la Institución Educativa Santo Domingo. Ya que en ellos se pudo evidenciar cada uno de los factores antes mencionados, los niños y niñas de estos grados tienen en promedio edad de 9 a 12 años. Y el conjunto de las acciones que presentan estos dicentes se denomina violencia escolar, muchos se preguntan ¿porque suceden tantos problemas de agresividad física y verbal, irrespeto con los Docentes y Familiares, mal uso de los materiales didácticos de la planta física? y en fin todo que lo conduzca al problema antes mencionado, será que esta incidencia es el reflejo de la formación que tienen los niños y las niñas en sus hogares, es el ambiente en el que viven (barrios, veredas o comunidad), reflexionando a esta problemática, se evidencia que existen diversas razones por las cual los problemas de comportamientos agresivos que se dan entre estos estudiantes es debido, al contexto (lugar donde viven), a la sobre protección de sus padres, entre otros... estos tipos de comportamientos dificultan el ambiente escolar y a raíz de esto se derivan un sinnúmero de problemas que desbocan conducta agresiva hacia todo aquello que lo rodea, en el caso de los niños y las niñas la agresividad se presenta comúnmente en forma directa como un acto violento que es manifestado en forma de patadas o empujones y también se puede presentar de forma verbal utilizando los insultos y malas palabras. En otros casos la agresividad suele presentarse en forma indirecta, la cual se manifiesta cuando el niño agrede los objetos, accesorios de la persona que ha sido el origen del conflicto.

El propósito es generar mecanismos de corrección que permita disminuir la problemática planteada en relación a la violencia escolar en el estado agresivo de sus infantes.

El objetivo es desarrollar e implementar acciones que conduzcan en determinar cuáles son los factores que inciden a que los niños sea agresivos con sus compañeros y docentes a través de instrumentos que permitan diagnosticar, analizar las causas y que llevan a estos niños a ese estado. Aplicar estrategias pedagógicas como ayuda para la solución de los conflictos y el cambio a una nueva persona y así mejorar el ambiente escolar.

Debido a esta problemática urgida nace la idea de aplicar una Propuesta Lúdico Pedagógico que este en rutada a las situaciones presentadas, por ende, esta propuesta está fundada no solo tratara la violencia escolar, sino que sirve para el desarrollo cognitivo, fortalecimiento de los valores, el buen manejo de las emociones en todos sus aspectos, siendo el objetivo insigne de este trabajo, como una herramienta de conciliación para la convivencia y la sana paz en todos sus miembros.

La escuela es el escenario que permite corregir, integrar, apaciguar y conciliar y por otro lado le da la oportunidad a la familia, al niño, a los docentes a proponer elementos que ayuden a la solución de las dificultades de aprendizaje y conflictos entre ellos, hay que tener en cuenta, cada uno los factores que influyen en las conductas agresivas de los niños y las niñas, pueden estar ligada a factores socioculturales no hay que desconocer que el lugar donde está situada la

Institución es una zona de alto riesgo, otra razón por la cuales se presente este fenómeno en los estudiantes son los conflictos intrafamiliares. Sintetizando lo mencionado es el ámbito sociocultural y que hay que recalcar que está cargado de múltiples acontecimientos que agravan la situación siendo una zona de influencia de grupos armados, razón por la cual este fenómeno repercute de manera directa en los estudiantes y por ende en su rendimiento académico de convivencia.

Por medio de esta investigación se procura que los estudiantes reduzcan los niveles de agresividad hacia sus compañeros y profesores, mejoren sus emociones y conozcan la importancia de vivir juntos es lo que hace viable el estudio, porque puede aplicarse en otras investigaciones debido a los múltiples estrategias pedagógicas de acción participativa y que esta conceptualizadas a tratar la dificultad de los educando.

De acuerdo a la problemática es necesario proyectar la práctica lúdico pedagógica al contexto social como herramientas orientadas a trabajar diferentes problemas y en especial la convivencia y a la sana paz, por ser el único mecanismo de participación activo entre los sujetos del conflicto, a su vez permite realizar autoevaluación para ir mirando los avances y buscar si es necesario otras alternativas de solución a la problemática. Se ubica en un contexto social porque es un referente para para otras situaciones similares que se presenten en otras Instituciones Educativas o incluso en otros escenarios, como relevancia pedagógica significativa busca inducir a los estudiantes a adquirir buenos comportamientos y a aprender las buenas costumbres a la

hora de comportarse, a los docentes como herramienta de solución, al padre de familia como estrategia que puede aplicar en su hogar y comunidad.

Se podría decir también que el estudio aporta al campo educativo herramientas activas participativas ya que mediante la lúdica se pueden dar soluciones a los problemas que a diario se presentan en el aula de clase y por otro lado le permite mirar que la lúdica no es solo y exclusivo para el Docente de Educación Física, por el contrario puede utilizarse en otras áreas del saber (Matemática, Ingles, las Ciencias, entre otras...) en relación a los trabajos cognitivos. Permite también que trabajos posteriores puedan tomar como referencias los objetivos cumplidos con esta investigación y así tener referentes teóricos a la hora de implementar otros estudios.

Al docente le permite mirar a fondo las incidencia en relación al problema objeto de investigación que se dan en los Centros e Instituciones Educativas, mediante las teorías utilizadas en la investigaciones sirve como base para tratar de dar solución al conflicto, y afrontara de manera directa todos aquellos problemas que surgen día a día y tratarla de forma pacífica con ideas novedosas que lo lleven a la solución de los mismos, afrontar los problemas sociales y darles solución desde la escuela que es el primer paso para la búsqueda de la paz, mediante la lúdica como forma primaria para resolver dichos conflictos utilizando esta como la plataforma ideal para llegar más fácilmente a los estudiantes ya que la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento los espacios escolares, son facilitadores de

experiencias mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus acciones.

Jiménez (2002) dice 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. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

A lo dicho anteriormente es necesario dar un paso adelante a la búsqueda de las buenas costumbres, la buena convivencia, a la paz que es el derecho fundamental de toda sociedad en lo que respecta a su diferente espacio de convivencia, la propuesta es que por medio de la lúdica se puede contribuir a minimizar los comportamientos agresivos (físico y verbal) de los niños y las niñas del grado quinto de la Institución Santo Domingo.

Capítulo 2.

La enmarcación de nuestra comunidad.

El Corregimiento Santo Domingo se encuentra ubicado en el Municipio de Valencia Alto Sinú del Departamento de Córdoba es una población altamente campesina, actividad económica la agricultura a lo largo de la historia, esta población se encuentra sumergida a la violencia, siendo una zona de alto riesgo, ya que en ella se encuentran diferentes grupos armados al margen de la ley. Esto sin duda crean en el medio una serie de problemas sociales, económicos, desplazamiento, entre otros...

La Institución Educativa Santo Domingo, le brinda a la comunidad un servicio en los diferentes niveles de la educación. Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media Académica siendo una institución de carácter Mixto, cuenta con siete (7) sedes ubicada en diferentes veredas entre las cuales están: la Sede de Pirua Arriba, Sede Barrial Central, Sede Francisco de Paula Santander, Sede San José de Fabra, Sede Cocuelo Limón, Sede Policarpa Salavarrieta. A esto la institución cuenta con una población de 408 estudiantes, el cuerpo de Docente está conformado por 23 miembros y un rector rural, con una alta calidad profesional todo esto ha sido reflejado por más de 44 años.

La sociedad a través de las épocas ha vivido y ha estado en constante la violencia, por diferentes motivos; la intolerancia, la falta de valores, malas convivencias, diferencias políticas y religiosas y en fin, todas estas causas han generado un caos en la sociedad.

De acuerdo a la problemática existente en la Institución Educativa Santo Domingo es necesario plantear las incidencias que han llevado a los estudiantes a mostrar un estado de agresividad hacia sus compañeros de estudios y Docentes, la escuela ha implementado una serie de mecanismo para disminuir los problemas de convivencia, generado por el carácter agresivo de sus estudiantes, es de anotar que el estado que presenta esta población, puede estar ligada al contexto sociocultural de los niños, la sobre protección que tienen los padres hacia sus hijos, los índices de homicidio que se dan en la región constantemente y los cambios brusco de sitio que tienen las familias de estos estudiantes por motivo laboral. En este sentido se puede decir que, que la gran mayoría de estudiantes reflejan las malas vivencias causada por la antes mencionado. El cual convierte a la escuela en el lugar en el que se puede desahogar y creando un alto grado de violencia escolar que sin duda genera preocupación a la comunidad educativa, a raíz de esta problemática las escuelas a diarios viven una serie de situaciones que van en detrimento de la educación como: abandono escolar, malos rendimientos académicos, matoneo, bullying, desplazamiento, trastornos psicológicos entre alumnos, al padres de familia y a docentes, teniendo como efecto un ambiente en contante hostilidad.

La escuela y la familia son los espacios por medio del cual se establecen una series de condiciones o normas en caminadas a la trasformación del sujeto desde lo cognitivo, lo afectivo

y los valores, como la viga de soporte para un excelente ser, orientado a la convivencia todo esto es el reflejo de las experiencias de los adultos.

Bravo & herrera (2011) afirma es un proceso basado en el descubrimiento del otro, en entender y aceptar que nuestro marco de referencia vivencial no es el único posible ni necesariamente el más adecuado, pero sí valioso, en el que el respeto, la valoración de la diversidad y la comunicación adquieren un papel fundamental (P. 174).

De acuerdo a esta concepción es necesario valorar el papel que juega la escuela y la familia en los niños, la forma del como guiarlo por el buen camino sin desvirtuar sus errores, aplicando mecanismo para corregir y mostrar lo mejor a través de buenos ejemplos, en la escuela existen una serie de mecanismo pedagógicos que ayuden al niño a mejorar sus comportamientos.

Las escuelas de hoy están sujetas a tener actos que generan violencia entre sus alumnos por diferentes circunstancias y que a su vez deterioran la convivencia

(Héritier citado por Noel 2009) define como violencia, Toda restricción de naturaleza física o psíquica susceptible de conllevar el terror, el desplazamiento, la infelicidad, el sufrimiento o la muerte de un ser amado; todo acto de intrusión que tiene por efecto voluntario o involuntario la desposesión de otro, el daño o destrucción de objetos inanimados. (p. 11)

A lo expuesto anteriormente queda claro que la violencia en ningún motivo deja buenos recuerdo, por el contrario lo único que deja son malos recuerdo y que sin duda son difícil de

borrar, la violencia rompe una barrera y lleva a nuevos sometimiento al ser llevándolo a vivir en unas condiciones diferente a lo que la vida misma nos solicita.

De igual manera Existen una serie de causa que originan la violencia en las escuelas, estas dejan en algunos casos huellas imborrables como consecuencia, la violencia escolar se da por causas personales, por familiares y por la escuela.

Ayala (2017) afirma **Personales:** Un niño que actúa de manera agresiva sufre intimidaciones o algún tipo de abuso en la escuela o en la familia, cuando es frecuentemente humillado por los adultos. Se siente superior, ya sea porque cuenta con el apoyo de otros atacantes o porque el acosado es un niño con muy poca capacidad de responder a las agresiones.

Familiares: el niño expresar su sentir ante un entorno familiar poco afectivo, donde existen situaciones de ausencia de algún padre, divorcio, violencia, abuso o humillación ejercida por los padres y hermanos mayores; tal vez porque es un niño que posiblemente vive bajo constante presión para que tenga éxito en sus actividades

En la escuela: Cuanto más grande es la escuela hay mayor riesgo de que haya acoso escolar, sobre todo si a este factor se le suma la falta de control físico, vigilancia y respeto; humillación, amenazas o la exclusión entre personal docente y alumnos. (P.1).

Hablar sobre la violencia escolar es hablar del contexto donde se origina las causas que la motivan y de las consecuencias que marcan y esclaviza al infante, todas esta causa demuestra el estado en el que el niño adquiere y refleja sus actuaciones en su entorno escolar causando

acciones represiva no solo para él, sino, para la comunidad escolar en este orden de idea es importante buscar alternativas que estén encaminada a la solución de conflicto en la escuela, por medios de estrategias pedagógicas acorde con la necesidad y el querer de los implicados.

Romero, Escorihuela & Ramos (2009) dicen que los niños y las niñas en desarrollo, constituyen un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran en su realidad social, no sólo en su entorno inmediato (núcleo familiar), sino también las que ocurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con ellos y que Las actividades lúdicas planificadas, deben propiciar la necesidad de la integración de familia, comunidad y escuela teniendo como fin la transmisión de valores, la formación de una conciencia acerca del respeto, cuidado de la vida y el medio ambiente. (p.1).

A lo razonado indica que la lúdica es el camino propicio para ensayar, aceptar, conciliar, respetar y aceptar las diferencia de nuestros pares bajo experiencias vividas, y así crear ambientes de hostilidad de paz y comunión. La lúdica como herramienta pedagógica le brinda al docente la posibilidad de cambiar la actitud negativa y violenta a una actitud positiva en el sentido de que cada uno de sus participantes cumplen con unos roles que le sirve como experiencia y les ayuda conocer las características, comportamientos de cada miembro que participan en un sentido más amplio indica que cada miembro valora, acepta y respeta a sus semejantes, es decir, no es excluyente la lúdica en los entorno educativos, valora la personalidad del sujeto en lo político, religioso, social es el respeto eje fundamental de una sana convivencia entre sus semejantes.

En un estricto sentido podemos decir que la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje, los conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de diferentes actividades y que esta se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. En este orden la educación está bajo el tratamiento de un (os) educadores, el cual indica que es el responsable del tratamiento de formación de ese individuo.

Según Noel (2009) la formación es “la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social. Tiene por objeto suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él la sociedad política en su conjunto y el medio especial al que está particularmente destinado” (P.12).

Son los adultos los que tienen que liderar la formación de convivencia de los niños y niñas ya que ellos se encuentran en una etapa de aprendizaje el cual permite transformar a través de unas buenas conductas acompañado de unos buenos valores y queda claro que la escuela es el escenario propicio para contribuir en el cambio de malos modales a buenos modales acompañado con todos los actores de esa comunidad educativa.

A lo tratado es de considerar que el marco legal para la Educación Colombiana dispone de normativas que fortalecen la educación e igual muestran las herramientas para mejorar la calidad de vida de los niños y las niñas.

Ley general de educación (1994) en su artículo 1°, enuncia, “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. En su artículo 5° numeral 1 y 2, plantea, “El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las

que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos”. “La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad”. Artículo 14 en su literal d, presenta, “La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos” artículo 73. Sostiene que el “Proyecto Educativo Institucional. Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos”. Lo anterior nos permite orientar desde la escuela proyectos que contribuyan al mejoramiento, al cuidado de la comunidad en general basados en la legislación educativa el objetivo es la integridad de nuestra comunidad.

Por otro lado son los muchos los trabajos de investigación que están encaminado a dar solución a diferentes problemas que a diario se presentan en las escuela por lo que el proyecto se fundamentó a otras investigaciones que se ajustan como antecedentes y que su propósito esta en mejorar algunos malos desempeños del educando y que han evidenciado la lúdica como una dimensión del desarrollo humano, la cual fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruzan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Al igual Posso, Sepúlveda, Navarro & Laguna, (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174. El presente artículo se plantea la lúdica como una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasília Bosa jornada tarde. En este documento se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego triádico y al respeto de los derechos humanos.

Al igual Palomero & Fernández (2001). La violencia escolar: un punto de vista global en el que resalta explicaciones que se han dado al fenómeno de la agresividad humana, cuyo abordaje exige un análisis interdisciplinar que contemple su pluricausalidad y pluridimensionalidad, En primer lugar se detiene en sus principales manifestaciones: el maltrato entre iguales (bullying); la agresión que sufren los profesores por parte de sus alumnos, de sus compañeros y de sus superiores; las agresiones de los profesores hacia los estudiantes y, finalmente, las coacciones de la institución escolar y la presión que ejerce la violencia estructural sobre todos ellos.

Esto presenta el camino para mejorar algunas problemáticas que a diario se dan en las escuelas por medio de normas y experiencias de aulas la cual se convierten en las herramientas

aplicables para la consecución de nuestros objetivos en este trabajo de investigación que conlleva a dar posibles solución a una problemática existente al igual mejorar nuestros currículos.

Son los Establecimientos Educativos los que deben implementar acciones dentro de su P.E.I desde lo pedagógicas que mejore el desarrollo equilibrado y armónico del educando, bajo responsabilidades y a la solución de conflictos. Todas estas normativas sirven de complemento para la aplicación de esta investigación en la institución focalizada y a lo que respeta su problemática.

Para la escuela no existe barreras para educar al infante por esto existen herramienta que permitan de alguna manera mejorar e ir apaciguando cada una de las problemática que vive el niño el propósito es hacer que la escuela sea un espacio abiertos para la convivencia y la educación.

Freire (2011) dice. El Proceso educativo es participar conjuntamente en la construcción del saber, es la herramienta para transformar el mundo de los estudiantes, es la forma de construir autonomía y la posibilidad de transformación cultural. Es la que nos hace libres, en cuanto a poder construir una crítica de la realidad y responsabilizarnos de ella siendo agentes de cambio (p.7).

En base a esto el rol del profesor es de emancipador, debe lograr que los estudiantes se liberen y entregarle las herramientas para ellos, es decir generar el diálogo y la crítica. Por otro lado, el rol del estudiante es tomar conciencia de sí mismo y de la realidad, debe ser activo en la construcción del saber y responsabilizarse de su crítica en función de la sociedad, es decir, construir autonomía.”

Los que se quiere es que el infante tome los espacios que le da la escuela, como el fortín para mostrarse y conocer todo aquello que lo rodea sin utilizar cambios diferentes a la convivencia, es

decir, la escuela permite en el disfrute, el gozo por medio de la interacción tal como lo plantea Vygotsky en el que dice que "La naturaleza del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural..." A lo expuesto permite comprender que el ser se hace y desarrolla sus pensamiento en los grupos con el que convive, por ejemplo si el niño viven en ambientes de conflicto sus actuaciones posiblemente indicaran a ese contexto, razón por la cual podemos demostrar que los factores que inciden la agresividad en los niños puede depender de esos grupos y el niño lo refleja en la escuela. Y por otro lado nos permite la escuela como medio de convivencia donde el niño puede cambiar su forma de actuar, de pensar y de interactuar permite que es el contexto el responsable para transformar al educado a través de mecanismos pedagógicos que contribuyan a la convivencia

Monereo (1999) determina que. Los enfoques cognitivos ofrece una perspectiva de lo que significa contar con estrategias de aprendizaje, a saber: seguir procedimientos o secuencias de acciones, mantener frente al aprendizaje una actitud consciente y voluntaria, establecer un propósito, mantener contacto con otros para resolver el problema, ser flexible.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Trabajos similares, pero desarrollados a través de instituciones se viene trabajando estrategias que giren en torno a la lúdica como material de apoyo al mejoramiento de la personalidad en cualquier ámbito socio cultural "FUNLIBRE" es una ONG sin ánimo de lucro que desde hace

18 años ha venido impulsando con vocación latinoamericanista el fortalecimiento y desarrollo del sector de la recreación y el tiempo libre en Colombia y la Región mediante la Investigación, la Formación, las Vivencias y la Gestión en Recreación, la lúdica un universo de posibilidades es un proceso inherente al desarrollo humano en toda sus dimensiones 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 humana”.

En relación con la problemática escolar entre sus causas y consecuencias es la agresividad uno de los actos relevantes más presenciado por los docentes, razón a, esto Berkowitz (1996) afirma que “la agresión es definida como cualquier forma de conducta que pretende herir física o psicológicamente a alguien”. Consecuencias, huellas deja este causa, pero, es importante de mitigar y mirara cuales son las generadoras y determinar sus razones, el espacio para así de manera pedagógica ayudar no solo al infante, sino, a las familias afectadas. (Andreu cita a Anderson y Bushman 2009) consideran que “toda violencia es agresión, pero muchos momentos de agresión no son violentos ya que en ellos no existe intencionalidad ni continuidad, rasgos definitorios de una conducta agresiva o de intimidación”.

Las escuelas no están libre problemas toda escuela debe ser dinámica capaz de mejorar en pro a la educación en todos sus aspectos académicos, de convivencia y administrativo; el docente es dinámico, abierto, creativo y capaz de sobre pasar las adversidades, por esto, la lúdica es lo que todo ser humano siente y vivencia, a través de la música, el canto, los juegos, expresiones artísticas y que se ven reflejados en las emociones o estados de ánimo como el goce, alegrías y tristezas, este nos permite salir de la rutina diaria y todas las preocupaciones, para obtener

beneficios como mejorar la concentración mental, el equilibrio emocional y mejorar la circulación sanguínea, entre otras.

En este sentido y en razón al problema planteado la agresividad se exponen unos elementos conceptuales y que dan razón a los objetivos de esta propuesta y Jiménez. (2016) La lúdica del placer y del afecto. En el que se exponen la Existen tres tendencias básicas en el desarrollo en el comportamiento humano que se encuentran directamente relacionados con algunas estructuras cerebrales específicas “el placer, el afecto y la agresividad son los impulsos que nos han permitido llegar a ser lo que somos en el proceso de hominización de nuestra especie”. Estas serían las tres emociones que al ser modificadas por las conciencia, nos han permitido la gran diversidad de sentimientos y de conductas que tiene el ser humano para hacer el bien o para hacer el mal. Esto ha originado, en términos paradójicos, no sólo la violencia humana, sino la construcción de las grandes realizaciones en el arte, la moral y el conocimiento humano, lo cuales han permitido todas las formas de cultura que distinguen una sociedad de otra.

Lúdica y neuroaprendizaje Para nadie es un secreto que aprendemos con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute, utilizando herramientas lúdicas de aprendizaje, ojalá acompañado por el cariño, el afecto y la comprensión que necesita el ser humano. En este sentido la Educación debe ser interpretada como un proceso de cooperación y solidaridad, especialmente en el desarrollo de actitudes compasivas y altruistas, y no de procesos relacionados con la instrucción, o con la comunicación dentro de modelos unidireccionales (Emisor - Receptor), que tanto daño han hecho a nivel pedagógico y que infortunadamente son los paradigmas que actualmente se convalidan en la escuela y en la universidad.

La música y el aprendizaje. El físico Albert Einstein, era un verdadero amante de la música. Según él, “La apreciación de la buena ciencia y la buena música demandan, en parte, procesos mentales similares”. Recordemos que la utilización que hizo Einstein del violín, durante sus estudios, mejoraron notablemente su rendimiento académico. Sus biógrafos sostienen que Einstein escuchaba música con frecuencia cuando estudiaba y construía sus grandes teorías, como la de la relatividad. De este contexto musical le surgió su famoso pensamiento metafórico ¿Cómo se vería la Tierra viajando en un rayo de luz? con la que construyó la teoría más grande del siglo XX.

Ludoterapias propone actividades que se dedican a los problemas del comportamiento, del desarrollo y el aprendizaje. Los trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje no pueden ser resueltos por una sola disciplina o una sola ciencia. En este sentido, problemas como el síndrome de déficit de atención con o sin hiperactividad (ADD/ADHD), autismo y otros aspectos relacionados con el lenguaje y el aprendizaje (digrafías, agrafías, dislexias, etc.), requieren de la construcción de un nuevo paradigma holoárquico – holístico para su abordaje terapéutico. La situación anterior, mirada desde una visión interdisciplinaria, implicaría la integración de los paradigmas: biológico (neurofisiólogos, médicos, etc.), con el paradigma de la interioridad humana (psiquiatras, psicoanalistas, entre otros), con el paradigma antropológico y sociológico (sociólogos, antropólogos, educadores, etc.).

Neuropedagogía lúdica y competencias. Es preciso plantear desde un comienzo, que este libro no tiene pretensiones académicas o investigativas, más bien lo que busca es una reflexión, un discurso intertextual alrededor de la lectura y la escritura, donde la voz del autor se expresa al unísono con las de otros autores.

Al igual, Ascencio, campos & romero presentaron un trabajo tesis de grado realizado en la universidad del Tolima llamado (2015) “la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa José Antonio Ricaurte es un trabajo orientado al fortalecimiento de los procesos motivacionales del niño en los grados preescolar mostrando un valor significativa en los proceso de enseñanza como estrategia pedagógica los resultados demostrado demuestra que a los infantes toman el aprendizaje basado en los estímulos lo que se trazó en esta investigación despertar el interés, el respeto las emociones.

Al igual Gómez (2016) presenta un trabajo para obtener el título especialista en pedagogía lúdica para la fundación universitaria los libertadores titulados “la lúdica como estrategia pedagógica sede 2 “José Cardona hoyos” teniendo como propósito la implementación de la lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en sus educado en cuanto a mejorar sus comportamiento y a si crear climas de convivencia así que esta estrategia de tipo interaccionar para la comunidad y mirar el papel importante para resolución de los conflictos, minimizar la agresividad, implementar la convivencia pacífica, esencial en las competencias ciudadanas de los niños y niña de transición. Aporte que conlleva la importancia a crear escuelas saludables en el campo de la reconciliación.

Roca, Delgadillo (2014) presenta un trabajo orientado a “la lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué”

los procesos de aprendizaje parte de unos elementos importante para la formación del individuo es la atención el punto esencial ya que nuestros infantes a esta edad viven en un mundo en el los sonido, los colores se convierte en el enemigo para la distracción razón por la cual los objetivos trazados en esta investigación están orientados, Teniendo en cuenta que la atención es un proceso indispensable para el procesamiento de la información, y buscado la adaptación del individuo al entorno en sus proceso cognitivo.

Capítulo 3.

Los pasos para llegar a lo significativo

La escuela como espacio de transformación marca unos propósitos integrales, es abierta a cambios, es dinámica en su formación y a la vez es atractiva e incluyente, a diario se viven diferentes situaciones que sin duda hace de ella el espacio propicio para dar soluciones a los problemas académicos, de convivencia.

A la problemática presentada y que afecta la convivencia escolar, fundamenta la necesidad de implementar una propuesta con propósitos para, reducir en los niños, la agresividad como factor originario a la situación, debido a esto, es necesario tomarlo como instrumento, para pacificar, que comprometa y que transforme a los niños. La propuesta como significativa cumple, por la razón, que es de acción – participativa, porque lo primordial es describir las realidades concretas en el sujeto tanto más pueda superar los conocimientos, los logros serán significativos, es decir, formo y me formo con los resultados que se presentan, dan la posibilidad de seguir construyendo hacia los objetivos trazados en esta investigación.

En este sentido la investigación acción participativa (I.A.P) planteada por Mati (2012) “Evidentemente, el diseño de las fases y su duración variarán en cada contexto, pero sí que se pueden identificar unos ejes centrales en su desarrollo que constituyen el esqueleto de la IAP” (p.1).

Cuadro 1. Etapas y fases de una Investigación Acción Participativa (IAP).

Etapas de pre-investigación: Síntomas, demanda y elaboración del proyecto.

0. Detección de unos síntomas y realización de una demanda (desde alguna institución, generalmente administración local) de intervención.
1. Planteamiento de la investigación (negociación y delimitación de la demanda, elaboración del proyecto).

Primera etapa. Diagnóstico.

Conocimiento contextual del territorio y acercamiento a la problemática a partir de la documentación existente y de entrevistas a representantes institucionales y asociativos.

2. Recogida de información.
3. Constitución de la Comisión de Seguimiento.
4. Constitución del Grupo de IAP.
5. Introducción de elementos analizadores.
6. Inicio del trabajo de campo (entrevistas individuales a representantes institucionales y asociativos).
7. Entrega y discusión del primer informe.

Segunda etapa. Programación.

Proceso de apertura a todos los conocimientos y puntos de vista existentes, utilizando métodos cualitativos y participativos.

8. Trabajo de campo (entrevistas grupales a la base social).
9. Análisis de textos y discursos.
10. Entrega y discusión del segundo informe.
11. Realización de talleres.

Tercera etapa. Conclusiones y propuestas.

Negociación y elaboración de propuestas concretas.

12. Construcción del Programa de Acción Integral (PAI).
13. Elaboración y entrega del informe final.

Etapas post-investigación: Puesta en práctica del PAI y evaluación. Nuevos síntomas.

Fuente: Basado en el cuadro elaborado por T. Alberich "Ejemplos de fases y técnicas en la IAP" (no publicado).

A esto es de decir que todo proceso de investigación debe estar sujeto a un orden que le permite ir de un punto a otro teniendo como eje el avance a las dificultades que en el camino se pueda encontrar el investigador, de esa manera se ira realizando evaluaciones a las acciones e ir

aclarando las dudas, a reflexionar y a proponer mecanismo de soluciones en el tiempo en el que se tome para la investigación.

Las actividades lúdicas a trabajar se convierten en el fundamento teórico que permiten decir cómo es, y como se manifiesta, para que el investigador determinar acciones, hacer que el infante construya a partir de las realidades, así mejorar el fenómeno que lleva al docente a la agresividad y a superar sus problemas.

Esto indica que la investigación acción - participativa, determinara que a través de la observación, las entrevistas permite conocer los comportamientos, que determinas las causas del problema; es decir que durante las actividades de aulas, a las dinámicas del patio presentada por el Docente permite obtener respuestas a las preguntas planteadas, es importante que los instrumentos a utilizado con respecto al tema que nos ocupa, sirvan como soporte de indagación y así orientar la propuesta pedagógica de este modo se obtendría la información requerida para el análisis a resultados esperados, por ser de acción participativa, este proyecto tomara como referente cuatro (4) etapas distribuidas en un contexto inicial, una observación, una planeación y ejecución, una recolección de información y una conclusión y consolidación tal como se dicen anteriormente todo está dirigida a superar los factores que inciden en la problemática y que generan en la institución la violencia escolar, a si disminuir la agresividad como generador de malos ambientes, por esto la investigación está fundada a tomar como referente metodológico lo expuesto por la Facultad de Ciencias de la Educación de la Fundación Universitaria los Libertadores: área a la cual pertenecen y se fundamenta desde lo lúdico pedagógico, en una línea

de Pedagogías, medios y mediaciones como proyecto transversal educativo, que permita servir como instrumento pedagógico a la situación, en ese mismo orden contribuye como medio pedagógico a otras actividades en los diferentes grados y áreas del saber.

En estas líneas de ideas permite que este proyecto se oriente a un método cualitativo; por que la meta es mirar el fenómeno en su contexto que lo origina y de qué manera se puede mejorar.

Taylor y Bogdan (1986). Plantea que la investigación cualitativa es aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observables de esta posición estos autores presentan las características que tiene la investigación cualitativa:

- Es inductiva.
- El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones. - Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación.

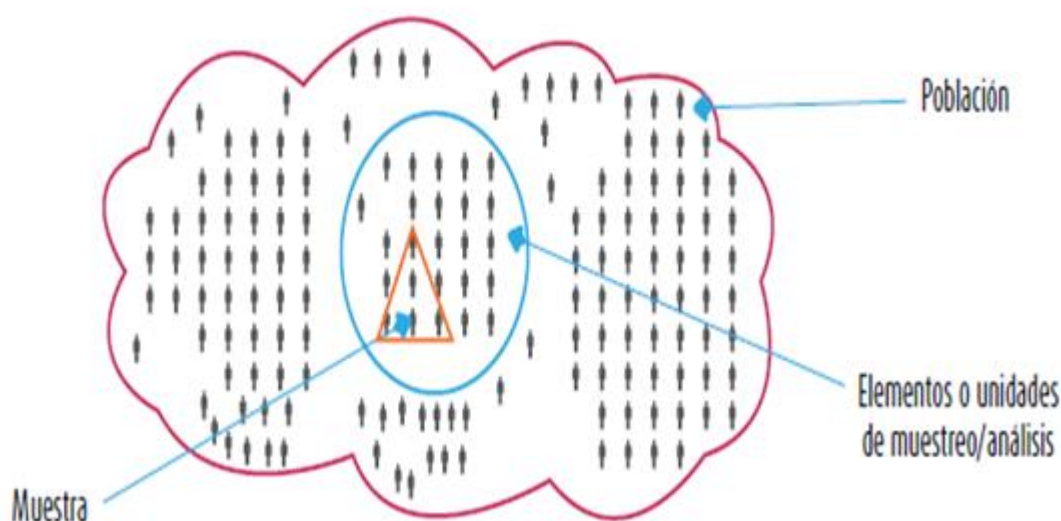
- Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
- La investigación cualitativa es un arte.

Por consiguiente el método cualitativo permite obtener información por parte del sujeto investigado, desde su contexto y de sus acciones es entrar en el e ir describiendo sus comportamientos e ir buscando solución a cada uno de sus fenómenos en general es el sujeto, o el grupo el que puede proporcionar la información requerida para dar con el problema y el cómo se puede darla solución al mismo.

Para la aplicación del proyecto investigativo se tuvo en cuenta como población los alumnos de los grados 4° y 5° de la Institución Educativa Santo Domingo (sede Principal) del Municipio de Valencia en el departamento de Córdoba, estos grupos están discriminado de la siguiente manera cuarto (4°) diecinueve (19) alumnos niños 5 y niñas 14, Quinto quince (15) alumnos niños 8 niñas 7, De tal forma que la población y muestra que se tomó para la aplicación de los instrumentos no solo fueron los niños (alumnos), sino, que se tuvo en cuenta a tres (3) docentes que conocen a fondo los problemas que vienen presentado estos alumno por que años atrás trabajaron con ellos, cinco (5) padre de familia por ser las persona con quien conviven, en general la población universal está compuesta por treinta y cuatro alumnos (34) 3 Docente y 5 padres de familia. Hay que tener en cuenta que para la muestra se utilizó el tipo de muestra aleatoria como mecanismo para la toma significativa de la población global., tal como lo plantea Hernández (2014) que “Sólo cuando queremos efectuar un censo debemos incluir todos los casos (personas, animales, plantas, objetos) del universo o la población”. A esta indica que el investigador debe ir al objeto de estudio ya que en él está lo que el investigador quiere y desea

obtener, por otro lado el tipo de muestra aleatoria es el ejercicio que el investigador realiza para seleccionar del universo los sujetos a la investigación de esta manera Hernández (2014) grafica que “La *muestra* es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos *población*”

Figura 1 Representación de una muestra como subgrupo.



Fuente basada en la gráfica Roberto Hernández Sampieri de libro metodología de la investigación.

Esto permite en determinar cómo se encuentran en realidad el estado de convivencia, ya que muchos de estos niños vienen presentado problemas disciplinarios que alteran la convivencia y muchas veces estos niños se le han realizado llamados y anotaciones en el observador para solucionar sus infracciones, por otro lado, la gran mayoría de estos alumnos viven en hogares multifamiliar y otro grupo reducido viven con sus abuelos materno, porque, sus padres por una u otra razón se han visto obligados a dejarlos en custodia de sus padres, el contexto es otro elemento a tener en cuenta por el alto grado de violencia por ser una zona de alto riesgo por los

grupos armados que se encuentran, otra situación es que alguno de padres no culminar sus estudios académicos (Primaria, Básica Secundaria, y Media Académica), los problemas intrafamiliares son constantes no se conoce el trato para la formación en valores y mucho menos a la convivencia. Este estudio permite determinar de forma real la situación que viven estos niños e ir caracterizando las causas, las consecuencias que promueven el mal comportamiento de los niños de esta institución.

Mirando el contexto y la acciones presentada en esta institución es necesario realizar una propuesta pedagógica integral significativa y a su vez fortalezcan la institución y la familia existen muchos trabajos, pero, a contextos diferentes al que viven estos niños la idea es garantizar una serie de actividades que giren en torno a la disminución de los malos comportamientos que generan los malos ambientes escolares es mejorar en convivencia, en cooperativismo, en liderazgo, y participación.

Capítulo 4.

Mejorando mis hábitos desde lo cooperativo.

La presente investigación está basada en un enfoque que busca que el infante vivencie a través del juego el rol que debe cumplir en un contexto social en el cual reconozca su personalidad y la de los demás a esto es de valorar que son las vivencias las que llevan reflexionar, a conciliar, a respetar y mirar a los demás sin discriminar sus condiciones políticas, religiosa, étnica y económica.

A esto queda demostrado que es la escuela y la familia es el eje fundamental para educar y transformar al ser a hacer un ciudadano con unas condiciones humana, respetuosas acorde a los valores que se inculcan tanto en la familia como el proyecto educativo institucional y a las políticas establecida por el estado.

De tal manera que el proyecto establece unas condiciones activa participativa en el que vela la integridad del alumno a las situaciones que la vida les presenta, es decir, que aquí no solo está orientado al agresor sino también al agredido son los lazos de comunicación los que conllevan a mejorar los problemas. La Institución Educativa Santo Domingo tiene como finalidad crear espacio que contribuyan al mejoramiento de los ambientes escolares y acrecentar la unión, la cooperación en cada uno de sus actores, es la escuela la que debe proporcionar espacios, herramientas que tengan como propósito disminuir la agresividad y los malos comportamientos en sus educando.

La Institución tanto en su misión y visión y filosofía le brindan a la comunidad el ser que están formando teniendo en cuenta que cada alumno vive su propio problema esto indica que es una institución abierta y capaz de mejorar y afrontar sin delimitación alguna.

En busca de cumplir con los objetivos trazado en esta investigación se exponen una series de elemento lúdico pedagógico que están orientado a tratar la problemática presente e esta institución el cual de manera significativa busca es en despertar la felicidad, el respeto, la unión, el amor y sin duda el amor por los pares la idea es que el educando explore a través del juego la realidad y que esa realidad sea el amor por los demás, la reconciliación con el prójimo y con todo aquello que nos rodea.

Cada uno de las actividades aquí programadas están plenamente diseñadas a las vivencias porque son las experiencias las que deja huellas la que marcan y perduran el ser la lúdica despierta y estimula al niño y es el niño que por medio de los roles que cumple lo lleva a amar a los demás y a cumplir su rol protagónico por supuesto que cada una de estas actividades están apoyada a una serie de reglas o normas que cada uno debe respetar sin invadir otro contextos. De tal manera que el proyecto tiene como herramienta lúdica dos tipos de juego: tres (3) juegos de convivencia y cuatro (4) juegos cooperativos

➤ **Actividad. 1.** Título: Juega, lanza, llena...

Objetivo general: conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en los cubos con globos llenos de agua.

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración en el niño.
- Afianzar el desarrollo de la convivencia el amor por los demás.
- Fortalecer el trabajo en equipo para la convivencia.

Descripción.

Los participantes de la actividad pueden ser grupos de 4 o 5 integrantes.

Tiempo de duración El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 10 a 15 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de asociación y las estrategias que se empleen en la actividad.

Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará su globo con agua del cubo y realizará el circuito de obstáculos preparado con aros y ladrillos. Al llegar a la altura del otro cubo, sin sobrepasar los bancos suecos colocados para delimitar la zona de lanzamiento, apuntará hacia su envase y realizará un máximo de 5 lanzamientos. Regresará hacia su grupo haciendo el recorrido de los obstáculos a la inversa y tocará la mano de la persona siguiente, que hará lo mismo. Cada grupo deberá estar pendiente para llenar sus globos. Finalizado el tiempo se dispondrá a verificar el nivel del agua obtenido.

Contenido. El cooperativismo, la comunicación juego en equipo.

Evaluación y seguimiento. Capacidad para el trabajo en equipo.

Recursos.

4 cubos grandes con agua.

*4 cubos transparentes, se puede utilizar también envases plásticos marcados con líneas horizontales para facilitar la comprobación de los niveles del agua.

*20 ladrillos y 20 aros (5 ladrillos y 5 aros para cada grupo) para el circuito.

*Globos grandes de agua.

*Bancos suecos para delimitar la zona de lanzamiento.

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiantes.**➤ Actividad. 2.****Título. Busca la pareja.**

Objetivo general. Conseguir entre todo el grupo encontrar el mayor número de parejas posibles en el libro

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración.
- Afianzar el desarrollo de la convivencia.
- Fortalecer el trabajo en equipo.

Descripción.

La siguiente actividad puede estar compuesta por grupos de 4 o 5 integrantes, El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 10 a 15 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de asociación y las estrategias que se empleen en la actividad, Se inicia el juego cuando se dé la señal. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera (Por ejemplo

¿En qué página se encuentra la pareja del loro de la página 17?), correrá hasta el libro, buscará la respuesta y regresará a la mesa, donde anotará la respuesta; así saldrán uno a uno todos los miembros del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.

Contenido. Actividad cooperativa

Evaluación de seguimiento.

Capacidad para el trabajo en equipo.

Resolución de problemas.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos.

*4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D)

*4 carpetas dentro de las cuales hay hoja de pregunta y hoja de respuesta.

*4 libros confeccionados con fichas. Cada libro tendrá una copia con diferente paginación; tendrán que buscar una ficha y emparejar.

*4 bolígrafos

*4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

*2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiante**➤ Actividad. 3.****Título. Corre con la rueda.**

Objetivo general. Trasladar el mayor número de chapas desde el bote de partida hasta el bote que se tenga enfrente llevándolas metidas en el envase de yogur y transportándolas en la rueda o neumático.

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración.
- Afianzar el desarrollo de la convivencia.
- Fortalecer el trabajo en equipo.

Descripción.

Esta actividad estará compuesta con grupos de 4 a 5 integrantes, El juego se llevará a cabo en un lapso de 10 minutos, Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá una chapa del cubo que tenga a su lado, la introducirá en el envase de yogur, cogerá la

cuerda que atraviesa la rueda y la arrastrara hasta el cubo que tiene enfrente, sacará la chapa del envase y la depositará en el cubo. Regresará corriendo hasta su grupo y entregará la rueda al siguiente compañero que hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las chapas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes

Contenido. Actividad cooperativa

Evaluación de seguimiento.

Capacidad para el trabajo en equipo.

Resolución de problemas.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos.

*4 neumáticos, atravesados por una cuerda para permitir el arrastre.

*4 envases de yogur pegados encima de la rueda.

*80 chapas aproximadamente (unas 20 por grupo).

*8 botes o cajas (identificadas 2 a 2 con las letras A, B, C, D).

*8 gorros que harán las veces de testigo.

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiantes

➤ Actividad. 4

Título. Ocupa tu lugar.

Objetivo general. Enseñar al niño a buscar diferentes estrategias y a respetar la opinión de los demás a la hora de resolver diferentes situaciones.

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración.
- Afianzar el trabajo cooperativo.
- Fortalecer el trabajo en equipo.
- Aceptar la forma de expresiones verbales y habilidades motoras de los compañeros.

Descripción.

Para esta actividad se requiere de grupos compuestos de 4 a 5 integrantes, El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 10 a 15 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de asociación y las estrategias que se empleen en la actividad, Forman grupos de 4 o 5 integrantes, a cada grupo se le entregan cuatro pedazos de periódicos, estos se colocan en el piso; a la voz del profesor el grupo se sube el en periódico sin dejar ninguna parte de sus pies afuera, cuando estén sobre el periódico se cuenta hasta 10, luego se va reduciendo el periódico y se vuelve a contar, así se hace sucesivamente hasta que quede un grupo ganador.

Contenido. Actividad cooperativa.

Evaluación de seguimiento.

Capacidad para el trabajo en equipo.

Resolución de problemas.

Estado anímico de los integrantes.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos.

Periódicos.

Tijeras.

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiantes

➤ **Actividad. 5.**

Título. El Bum

Objetivo general. Ilustrar las características de la competencia (Ganar-Perder), para que haya un mejor ambiente entre la comunidad educativa.

Objetivos específicos.

- Animar y energizar a un grupo fatigado.
- Identificar las habilidades para escucha activa.
- Promover el compañerismo de los estudiantes.

Descripción.

La siguiente actividad se debe realizar un mínimo 10 integrantes, El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 20 a 25 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la capacidad de atención y concentración que empleen en la actividad, a) El instructor pide a los participantes que se sienten en círculo.

b) El instructor comenta a los participantes que deben numerarse en voz alta y que a todos los que les toque un múltiplo de tres (3, 6, 9, 12, 15, etc.) o un número que termine en tres (13, 23, 33, 43, etc.) deberán decir ¡Bum! en lugar del número; la persona que sigue deberá continuar la numeración. Ejemplo: La primera persona empieza diciendo UNO, el siguiente DOS, el que sigue (al que le corresponde decir TRES) dice ¡Bum!, el siguiente dice CUATRO, etc.

c) El participante que no dice ¡Bum! o el que se equivoca con el número siguiente pierde. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

d) La numeración debe decirse rápidamente; si un participante se tarda mucho (más de tres segundos) también quedará descalificado.

e) Los dos últimos jugadores son los ganadores.

f) Al término del ejercicio el instructor dirige una discusión sobre las conductas y actitudes mostradas en el desarrollo del mismo

Contenido. Juego cooperativo y de atención.

Evaluación de seguimiento.

Capacidad de atención y concentración.

Respuesta rápida.

Estado anímico de los integrantes.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos.

Ninguno

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiantes

➤ **Actividad. 6.**

Título. El alambre pelado

Objetivo general. Ayudar a crear un ambiente relajación y motivación en el grupo.

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración.
- Ayudar a superar la dispersión.
- Motivar a la participación de las actividades que se realizan.

Descripción.

Para esta actividad se requiere de 20 a 30 participantes, El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 20 a 25 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de atención y las estrategias que se empleen en la actividad, a) Se le pide a un compañero cualquiera que salga del salón.

b) Se les pide al resto de compañeros que formen un círculo y se tomen de la mano. El facilitador le explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre pelado; que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del compañero que ellos designen, como el “Alambre pelado”, todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

c) Se hace entrar al compañero que está afuera, el coordinador le explica que el círculo es un circuito eléctrico y que hay un alambre pelado en él y que descubrirlo tocando la cabeza de los que están en el circuito. Se le pide que se concentre para descubrir el alambre pelado.

Contenido. Actividad de relajación y motivación.

Evaluación de seguimiento.

Motivación por parte de los estudiantes.

Concentración de los participantes.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos. Ninguno

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios. Estudiantes

➤ **Actividad. 7**

Título. El Triángulo Numérico

Objetivo general. Incentivar a la participación cooperativa y dinámica en la resolución de problemas matemático

Objetivos específicos.

- Elevar los niveles de concentración.
- Afianzar el trabajo cooperativo.
- Desarrollar el cálculo matemático.

Descripción.

Para este juego se requiere de grupos conformados de 9 integrantes, El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 10 a 15 minutos. Este es muy relativo, en parte depende la capacidad de asociación y las estrategias que se empleen en la actividad, Cada jugador tiene un número del 1 al 9.

Se colocan 9 aros equidistantes, dispuestos en forma de triángulo equilátero.

A cada participante se le asigna un número del 1 al 9.

Se debe colocar cada uno dentro de un aro. Cuando lo hayan hecho cada uno de los lados debe sumar 20.

Contenido. Juego cooperativo de carga socio afectiva e intelectual.

Evaluación de seguimiento.

Ocupación y visión espacial.

Operaciones matemáticas cooperativas.

Capacidad para el trabajo en equipo.

Resolución de problemas.

Estado anímico de los integrantes.

Respeto por las normas establecidas en la actividad.

Recursos.

Aros, tizas

Marcadores

Personas responsables.

Belcy Verónica Nieves Torres.

Víctor Alfonso Arrieta Rhenals.

Maritza del Carmen González Quintero.

Beneficiarios: Estudiantes

Capítulo 5.

Me transformo jugando con respeto

Desde el inicio para el desarrollo y la ejecución de todas las actividades programada en este proyecto de investigación y a los objetivos trazado para solucionar el problema de agresividad como elemento perturbador a la convivencia escolar en los docentes de los grados 4º y 5º de la Básica Primaria, se plantea la propuesta como herramienta en torno a la lúdica como estrategia pedagógica que genera en ellos las buenas prácticas de convivencia, el uso de los valores y el aceptar que cada ser es un mundo el cual es de respetar.

A medida que los niños se apersonaban de las actividades lúdica, eran consiente que cada uno cumplía un rol, al que debían asumir con responsabilidad, esto le permitía evidenciar la importancia de vivir en convivencia, en unión, sin tener el derecho a excluir a los demás por sus rasgos, por sus situaciones económicas, o las condiciones religiosas, es decir que, se encontraban con una disposición al cambio, basado en sus emociones, en el que cada actividad estaba bajo unas reglas que se tenían que respetar, todo esto generaban buenos ambientes, de paz, de felicidad.

Por consiguiente la ludia es una herramienta pedagógica que encaja no solo como elemento didáctico, sino que se puede acomodar a la solución de conflicto generado por otros factores socio cultural.

En la medida en que iba el proyecto se pudo observar que los niños se interesan más por resolver las diferencias por medio de este tipo de actividad, por la razón que, cuando se involucran de manera directa y activa reflexionan y aceptan sus errores en el desarrollo de las actividades propuestas.

La mediación y participación del docente en el proceso de mejoramiento de disciplina en estos infantes por medio de la propuesta, fue de vital importancia y el imperativo categórico es la participación activa de los educandos, que garantizó el logro de los resultados esperados. Los ejes temáticos tratados en las diferentes áreas del saber sirvió para trenzar la asignatura y la transversalidad entre la ética y la lúdica por el motivo que los niños aprenden de acuerdo con el contexto donde el niño se desarrolla, por esto los padres fueron los más llamados a estimular y desarrollar estas habilidades desde la edad temprana motivando constantemente.

Es notorio que la motivación sirve para mejorar los comportamientos a partir de estrategias y actividades lúdicas, didácticas, artísticas, creativas y culturales, permitiendo así el logro de la convivencia, y todo lo que de aquí se deriva para el proceso de formación y transformación de la persona y lo académico de cada alumno.

Finalmente cuando los niños tuvieron contacto con algunos de los materiales lúdicos aplicados dentro de los talleres dieron muestras de obtener una disposición de cambio mucho más rápido y presentaron una actitud más positiva al rol que los comprometía.

La construcción de este acción pedagógico, sirvió de reflexión a otros maestros que se interesen por cambiar las prácticas pedagógicas tradicionales, por procesos más incluyentes en el que los protagonistas sean los estudiantes, sobre quienes recae la labor de aprender y transformar sus comportamiento y desempeño sin importar contextos en los cuales tenga que intervenir.

Por último se pude decir que este trabajo, además de su empeño de cumplir con los objetivos propuestos, se espera que sea un pilar hacia el cambio de enseñar y del aprender, para ser, por lo que se quiere es que se encuentren puntos de motivación, de actitud y de ambientes.

En general es importante que la escuela tenga en cuenta instrumento que orienten, motiven, y sean incluyentes en la sociedad y así tener escuelas líderes en el desarrollo de la paz.

Lista de referencias.

Andreu (2009) propuesta de un modelo integrador de la agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas departamento de personalidad, evaluación y psicología clínica universidad complutense de Madrid

Ascencio, s, Campos, c & Romero, j: La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos motivacionales, en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte, Universidad del Tolima 2015.

Ayala (2017) armonía y paz. <http://pieromvm.blogspot.com.co/>

Aroca, Delgadillo la lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil en Universidad del Tolima (2014)

Bravo, Herrera. (2011) Convivencia Escolar en Educación Primaria. Las Habilidades Sociales del Alumnado como variable moduladora.

Freire (2011) <http://paradigmaeducativo35.blogspot.com.co/2011/10/paulo-freire-definicion-de-escuela.html>

Gabriel Noel... (2009) Violencia en las escuelas desde una perspectiva cualitativa Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2009. 11-12.

Gómez: la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 “José Cardona hoyos” fundación universitaria los Libertadores Santiago de Cali, 2016.

Hernández: Metodología de la Investigación sexta edición © 2014, respecto a la sexta edición por mcgraw-hill / interamericana editores, s.a. de c.v.

Jiménez C. (copyright © 2010 lúdica Colombia <http://www.ludicacolombia.com/index.html>).

La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial [http://www.efdeportes.com/](http://www.efdeportes.com/Revista%20Digital%20-%20Buenos%20Aires%20-%20Año%2014%20-%20Nº%20131%20-%20Abril%20de%202009)
Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - Nº 131 - Abril de 2009.

Ley General de Educación (1994) www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf.

Monereo, Castelló, Clariana, Palma, Pérez Estrategias de enseñanza y aprendizaje Formación del profesorado y aplicación en la Escuela. Editorial Graó. Barcelona, 1999.

Palomero, Fernández la violencia escolar: un punto de vista global Revista interuniversitaria de formación del profesorado, nº 41, agosto 2001, pp. 19-38

Paulo Freire escuela libertador de opresión 8th Octubre 2012 por Fundamentos Socioculturales blogspot.com.co/2012/10/la-escuela.html.

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.

Psicología educativa y del desarrollo <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>.

Romero, Escorihuela & Ramos (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela, <http://www.efdeportes.com> revista Digital – buenos aires 2009.

Taylor y Bogdan (1986: 20) [tps://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa](https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa)