

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS MOMENTOS DE DESCANSO CON
LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DE PRE ESCOLAR UNO Y PRIMERO
UNO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIDA PARA TODOS DEL MUNICIPIO
DE MEDELLÍN.

NIDIS LUCÍA GARCÍA VERGARA
ANA CAMILA HERRERA CEDEÑO
MARÍA ELIZABETH HOYOS ARCILA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN. – GRUPO 4H
2015

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS MOMENTOS DE DESCANSO CON
LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DE PRE ESCOLAR UNO Y PRIMERO
UNO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIDA PARA TODOS DEL MUNICIPIO
DE MEDELLÍN.

NIDIS LUCÍA GARCÍA VERGARA
ANA CAMILA HERRERA CEDEÑO
MARÍA ELIZABETH HOYOS ARCILA

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

Asesor
DARIO ALEXANDER CHITIVA RODRÍGUEZ
Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN. – GRUPO 4H
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, Mayo de 2015

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios por darnos la vida, por ser parte de su creación y permitirnos, emprender el apostolado de la docencia.

A nuestros esposo e hijos, que han sido el motor vital, para emprender la superación personal y profesional, con su apoyo invaluable.

A nuestros padres por sus principios, ejemplos básicos de vida, amor y entrega por los demás.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos:

A Dios por brindarnos la oportunidad de culminar exitosamente nuestra especialización venciendo las dificultades.

A nuestras familias por su constancia para soportar tantas ausencias.

A la Fundación Universitaria los Libertadores, en cabeza de la coordinación para Medellín y Antioquia, Lorenza Rosa Morales, que nos brindó la oportunidad de realizar esta especialización.

A nuestro asesor Darío Alexander Chitiva Rodríguez por su comprensión, apoyo y orientación.

A el grupo de tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores, por sus sabios conocimientos durante el desarrollo de la especialización.

A todos los padres de familia y alumnos de la Institución Educativa Vida para Todos del municipio de Medellín Antioquia, por su aceptación y compromiso en la implementación y puesta en práctica del proyecto

CONTENIDOS

	pág.
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
LISTA DE FOTOS	8
LISTA DE TABLAS	9
GLOSARIO.....	10
RESUMEN.....	12
INTRODUCCIÓN.....	13
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES	15
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	19
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	19
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN	20
4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
4.3 ANTECEDENTES.....	21
4.3.1 Antecedentes empíricos.....	21
4.3.2 Antecedentes bibliográficos.....	22
4.4 MARCO TEÓRICO.....	25
4.5. ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA.....	35
4.5.1 Juegos.....	35

4.5.1.1 Tradicionales.....	35
4.5.1.2 Juegos de mesa	38
4.5.1.3 Juegos cooperativos.....	40
4.5.1.4 Juegos variados:	41
5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN	44
5.1 MARCO CONTEXTUAL	44
6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN	49
7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN	50
8. CRONOGRAMA.....	51
9. CONCLUSIONES	52
BIBLIOGRAFÍA.....	53

LISTA DE FOTOS

pag.

Foto 1. Mapa de Medellín-----42

Foto 2. Entrada Institución Educativa Vida Para Todos-----44

LISTA DE TABLAS

pag

Tabla 1. Cronograma de actividades-----	51
---	----

GLOSARIO

LÚDICA: la lúdica tiene un concepto muy amplio y al mismo tiempo es complejo. Se refiere a la necesidad que tiene el ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones, orientadas al entretenimiento, la diversión el esparcimiento, que nos llevan al gozar, reír, gritar y en algunos casos hasta llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

DESCANSO PEDAGÓGICO: el descanso pedagógico es un espacio esencial de los procesos de enseñanza-aprendizaje que garantiza la superación de la fatiga mental y se contrapone a la disminución del rendimiento generada por el trabajo intelectual prolongado y sin descanso.

RELACIONES INTERPERSONALES: una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. En ella se observa unas relaciones sociales que se encuentran reguladas por la ley.

COMUNICACIÓN: es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

AGRESIVIDAD: la agresividad es cualquier acción o reacción, sin importar su grado o intensidad, que implica provocación y ataque. No se limita a actos físicos, sino que puede ser de tipo verbal como los insultos e incluso no verbal como gestos y ademanes.

ESCUELA: espacio o grupo donde se llevan a cabo procesos educativos y de socialización

RESUMEN

Dentro de la Institución Educativa Vida para todos, cada día los docentes se ven enfrentados a resolver diversas problemáticas, entre ellas las relaciones interpersonales de los estudiantes, porque se carece de la práctica de algunos valores como el respeto, la tolerancia, la equidad, la justicia, evidenciándose esto con más frecuencia en los momentos de descanso, afectando la sana convivencia dentro de la institución.

Con base en lo expuesto, se hace necesario planear una propuesta pedagógica, en la que se desarrollen actividades lúdicas, que permitan a los estudiantes de los grados pre escolar uno y primero uno de esta institución, mejorar sus relaciones Interpersonales en los momentos de los descansos. De acuerdo a los resultados de ésta, se aplicará en los otros grados.

Palabras claves:

Pedagogía

Lúdica

Valores

Convivencia

Descansos

INTRODUCCIÓN

La propuesta del proyecto de intervención que se presenta a continuación es un proceso de observación que se ha realizado durante el año 2013 y 2014, en la Institución Educativa Vida para Todos del municipio de Medellín, sobre cómo se comportan los estudiantes en los descansos pedagógicos, observándose en ellos expresiones de agresividad y maltrato en sus relaciones interpersonales.

En este proyecto se toman como objetivos diseñar actividades lúdicas que permitan la integración, el disfrute y la sana convivencia en los descansos pedagógicos, fomentar en los estudiantes la participación en estas actividades, para generar mejores actitudes y desarrollar las actividades lúdicas en los descansos pedagógicos con los estudiantes de los grupos pre escolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida para Todos del municipio de Medellín. En este proceso se toma como tema central la lúdica, en el desarrollo de estrategias que les permitan a los estudiantes el disfrute y el goce en los momentos pedagógico de descanso.

Además del problema que presentan los estudiantes en la Institución, se tiene conocimiento por diálogos con estudiantes y padres de familias, de otras dificultades como la violencia intrafamiliar, desempleo y madre solterísimo. Se prefirió buscarle solución a este problema tomando una muestra de estudiantes de los grados de pre escolar, primero y segundo, que se encuentran en la jornada de la mañana, porque de no hacerlo se continuaría cayendo en la monotonía y aburrimiento en este espacio pedagógico y se podrían seguir presentando situaciones de violencia escolar en el mismo. También se analizó que los otros problemas podrían y deberían ser abordados por otros agentes dentro del sistema escolar.

Esta propuesta está diseñada para ser aplicada a los estudiantes de los grupos pre escolar uno y primero uno durante el presente año, pero se espera que los resultados de la misma y su trascendencia puedan extenderse como mínimo a los niveles de pre escolar y básica primaria, en su totalidad.

El tipo de investigación que utilizaremos en el desarrollo de esta propuesta es la etnográfico cualitativa, en un marco general la investigación es aplicada, en la medida que los resultados conduzcan a la obtención de los elementos necesarios para mejorar una situación concreta y específica, que es el mejoramiento de las relaciones sociales de los estudiantes en los descansos escolares; es descriptiva, explicativa porque delimita un objeto de estudio, identifica los componentes esenciales del fenómeno o manifestaciones observables del mismo, al igual que identifica factores externos, y las relaciones establecidas entre las mismas.

Para concluir, la propuesta tiene gran relevancia porque permite que los estudiantes de los grupos, pre escolar uno y primero uno, encuentren en el descanso pedagógico un momento lúdico, de goce, de alegría, de aprendizaje y de compartir con el otro

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

En general, la lúdica como estrategia pedagógica, permite desarrollar habilidades, destrezas y valores en diversos aspectos del ser humano: socio-afectivo, corporal, cognitivo, mental y creativo. Además, es una actividad espontánea, libre, divertida y placentera que ofrece espacios de socialización ideales para adquirir buenos hábitos de convivencia (cooperación y ayuda), facilita la solución de problemas y, por tanto, una mejor percepción del mundo.

Es a través de la lúdica, el juego, el goce, que se descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo y se interiorizan actitudes y normas que contribuyen al propio desarrollo afectivo y al avance en el proceso de socialización. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos ayudando al equilibrio emocional. Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz) como mental, porque el ser humano durante el desarrollo del juego pone todo su ingenio e inventiva, su originalidad, su capacidad intelectual y su imaginación.

De manera particular y en oposición a lo anterior el juego como actividad en los descansos de la Institución Educativa Vida para Todos, muestra algunas características particulares, a saber: Están llenos de juegos que dan lugar a situaciones violentas que, al parecer, son agradables y cotidianas para los estudiantes quienes imitan constantemente escenas que ven en los medios de comunicación, tales como películas, video-juegos, telenovelas o que presencian en sus hogares o en la comunidad en la que están creciendo.

No hay actividades lúdicas o deportivas programadas que les brinden alternativas de integración que sean de interés para los estudiantes y que les permita gozar, disfrutar y compartir nuevas experiencias con otros. Se observan estudiantes

aislados que no encuentran actividades lúdicas para ellos en los descansos o, tal vez, se les dificulta integrarse con sus compañeros.

De lo anterior, surge la necesidad de implementar un proyecto en la Institución Educativa Vida para Todos, que mejore la convivencia en los descansos haciendo de éste un espacio lúdico pedagógico, donde los estudiantes de los grupos pre escolar uno y primero uno, disfruten, compartan, participen y se socialicen en pro de crear mejores ambientes en las relaciones interpersonales.

2. JUSTIFICACIÓN

La escuela, en muchos contextos, es la institución cultural más significativa que contribuye a la potenciación de las habilidades comunicativas básicas.

Por eso ésta en algunos casos se constituye en ser para el estudiante, la experiencia más agradable de su vida. Basta con tener una mente inquieta y curiosa para quedarse maravillado ante el fascinante mundo que los niños, niñas y jóvenes muestran en sus juegos; la fuerza motivadora que estos impregnan a sus actividades lúdicas, están estrechamente relacionadas con el aprendizaje.

Con base en lo anterior y aprovechando la creatividad y energía de los estudiantes se implementa una propuesta lúdico, pedagógica y recreativa para los descansos desarrollando actividades variadas donde los estudiantes se vinculen a éstas en pro de canalizar de una forma más adecuada la energía de ellos, con el fin de evitar la agresividad, los juegos de mano, que suelen presentarse con frecuencia en el descanso, convirtiéndose en una herramienta que contribuya a la formación integral del individuo, donde se experimente el disfrute, la alegría y además se desarrolle sus potencialidades, se les permita satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar sus emociones, desarrollar su pensamiento, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a proponer y cumplir normas de juego, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo.

Se hace necesaria la ejecución del proyecto porque el mismo posibilita el perfeccionamiento de un cúmulo de habilidades, aptitudes y conocimientos. Entre las primeras se tienen las destrezas motrices e intelectuales ya que los estudiantes tendrán que movilizar todo su potencial físico y académico para el disfrute y goce en los descansos pedagógicos, lo que de una u otra manera, redundará en la sana convivencia y el compartir con el otro.

También se debe precisar que se contribuye al desarrollo integral del estudiante, ayudándole a descubrir sus fortalezas y debilidades y afianzando la relación armónica con los otros, ya que el medio escolar y especialmente los descansos, generan aprendizajes y permite la integración con otros, lo que les ayudará en su formación social y personal.

Esta estrategia pretende potenciar la lúdica como una actividad placentera y educativa que debe formar parte de la cotidianidad de los estudiantes, niñas y jóvenes de la Institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente en los descansos. Además requiere de un ambiente lleno de confianza y afecto en el que el estudiante pueda descubrir las relaciones que se dan en la sociedad.

Finalmente se hace necesario señalar que ésta, se aplicará para fomentar la integración entre los estudiantes en los descansos, mejorar su participación y ofrecerles un espacio para el disfrute, siempre con miras al desarrollo de su formación integral y fomento de la convivencia escolar.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Propiciar espacios lúdicos recreativos en los descansos pedagógicos como estrategia fundamental, para mejorar las expresiones negativas de agresividad y maltrato en las relaciones interpersonales de los estudiantes de los grupos pre escolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida para Todos del municipio de Medellín.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diseñar estrategias lúdicas que permitan la integración, el disfrute y la sana convivencia en los descansos pedagógicos

Fomentar en los estudiantes la participación en las actividades lúdicas, durante los descansos pedagógicos, para generar mejores actitudes.

Desarrollar actividades lúdicas en los descansos pedagógicos con los estudiantes de los grupos pre escolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida para Todos

4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN

4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tomando como referencia algunas situaciones de agresividad y maltrato, que se manifiestan en los estudiantes de los grados pre-escolar, primero y segundo de la Institución Educativa Vida para Todos, quienes en los momentos de descanso pedagógico en sus relaciones interpersonales, dejan ver la no aplicación de valores humanos como el respeto, el diálogo, la solidaridad, la escucha, el compañerismo, entre otros, podríamos decir que algunas de las causas que conllevan a ese comportamiento son:

Imitan escenas que ven en los medios de comunicación, (más medias) como películas, video-juegos, telenovelas.

Escenas que podrían ser presenciadas en sus hogares o en su entorno

La falta de actividades lúdicas programadas que propicie la sana convivencia entre los estudiantes

La falta de solución pacífica de conflictos.

En razón de las causas nombradas anteriormente, notamos que en la Institución Educativa Vida para Todos, se hace necesario diseñar estrategias lúdicas que permitan la integración, el disfrute y la sana convivencia en los descansos pedagógicos

4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de descanso de los estudiantes de preescolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida Para Todos a través de la lúdica como estrategia pedagógica?

4.3 ANTECEDENTES

4.3.1 Antecedentes empíricos

Con relación a la temática del juego, para mejorar la convivencia en los descansos escolares, las educadoras Gloria Amparo Aristizábal, María Elizabeth Hoyos Arcila y Luz Adriana Jiménez Gallego implementaron el proyecto “El juego una estrategia didáctica para mejorar la convivencia”, en el año 2011, fue desarrollado en la Institución Educativa Santa Bárbara ubicada en la vereda Santa Bárbara del municipio de Rio Negro Antioquia.

Este proyecto buscó bajar los índices de agresividad de los alumnos durante los recreos. Se realizó con una muestra de 80 estudiantes de secundaria.

La propuesta de acción se fundamentó en la ejecución de diferentes juegos durante el descanso pedagógico agrupados de la siguiente manera: juegos de competencia, juegos tradicionales, juegos de mesa, juegos de pensamiento lógico, juegos para la paz y torneo.

Después de implementado el proyecto sacaron las siguientes conclusiones:

-Se comenzaron a dar espacios lúdicos en el momento del descanso pedagógico con lo que se cualificó el ambiente escolar ya que se mejoraron las relaciones entre los estudiantes.

-Se generó la motivación y participación de los estudiantes quienes están tomando iniciativas para generar las actividades a desarrollar en el descanso.

-Se intentó con el proyecto combatir también de algún modo, el sedentarismo, la rutina y los juegos electrónicos, y de momento se consiguió, planteando alternativas para, si no vencerlos, al menos equilibrar el tiempo utilizado para cada uno de ellos y darle a nuestros estudiantes un abanico amplio de actividades lúdico-deportivas para que puedan elegir qué hacer en su tiempo libre¹.

4.3.2 Antecedentes bibliográficos

Para efectos de la presente propuesta se retoman tres monografías la primera de ellas “Algunas consideraciones sobre la recreación”, la segunda, “Juegos recreativos, orientados al recreo”, y finalmente, “Los juegos educativos en la educación primaria”, trabajos éstos que ofrecen muy buenas conceptualizaciones para la aplicación de la propuesta.

El escrito científico, “Algunas consideraciones sobre la recreación”, parte de un insuficiente tratamiento a los elementos teóricos del proceso de la recreación. Su objetivo está dirigido a propiciar las bases teóricas para una recreación en la comunidad sustentada en los gustos y preferencias de la población, a partir del análisis de la historia de la recreación, de su definición dada por diferentes autores, de sus objetivos, así como, las cualidades, funciones y forma en que se pueden presentar las propuestas de recreación comunitaria.

Se concluye en este trabajo, que el análisis evolutivo de la Recreación y la utilización del tiempo libre en las comunidades, han demostrado que ambos han sufrido transformaciones importantes, pasando de una concepción extremadamente individual a una más contextualizada con un encargo social común. Su utilización y relación con el desarrollo de los pobladores desde su

¹ Aristizábal Gloria Amparo. Proyecto Mis recreos son lúdicos matemáticos. 2008

surgimiento en Cuba, posibilitaron el análisis y la comprensión de su desarrollo histórico.²

El siguiente trabajo tiene como propósito estudiar los " Juegos Recreativos orientados al Recreo Dirigido en alumnos de la I etapa de la Unidad Educativa "Ricardo Montilla" de La Victoria Estado Aragua", con el fin de disminuir las conductas agresivas de algunos estudiantes que se ponen de manifiesto en esta hora recreativa. Entre las teorías que fundamentaron el estudio tenemos la Teoría de las Necesidades de Maslow (1954), las Teorías de los Juegos: Energía Superflua de H. Spencer (S/F), Ejercicio Preparatorio de Groos K. (1986), Expresión Propia de Mitchell E. y Mason B. (S/F), la Teoría Social – Psicológica de Amparo M. y López M. (2000) y la Teoría del Tiempo Libre de Pérez A. (1998).

El trabajo se realizó bajo un enfoque no experimental con Tipo de investigación de Campo Descriptiva y un diseño Descriptivo Transicional. La población estuvo conformada por seis (6) docentes de la primera etapa de educación básica y por 150 estudiantes del 1ero, 2do y 3er grado: la muestra de docentes se tomó de la misma población por ser ésta pequeña, asimismo se seleccionaron 75 estudiantes quienes conformaron la muestra de alumnos para la cual se tomó como criterio de selección la Tabla de Duluhc y Morgan y la fórmula de optimización.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta con el instrumento cuestionario; el instrumento de los alumnos estuvo conformado por 3 partes y 6 ítems con el modo de respuestas policotómicas y representadas por dibujos y el de los docentes por 5 ítems y el modo de respuestas fue policotómicas y dicotómicas que reporta las variables de estudio juegos recreativos y recreo dirigido, permitiendo así la veracidad del estudio. Los resultados obtenidos

² Alcibiades Carmona Hernández Ricardo, Galardy Hidalgo José Ángel. Algunas consideraciones sobre la recreación. Enviado por: Julio Antonio Caurel Guerra. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/algunas-consideraciones-recreacion.shtml>

permitieron concluir en la necesidad de aplicar Juegos Recreativos en el recreo de los alumnos de la I etapa, bajo la dirección del docente.

Se concluye que: El recreo dirigido es un espacio de tiempo libre, en el cual el niño tiene la posibilidad de satisfacer sus necesidades fisiológicas y lúdicas, contribuyendo al desarrollo de hábitos, relaciones y actitudes de los estudiantes en ese espacio de tiempo; en el que se planifican y organizan periodos de aprendizaje para los estudiantes, contribuyendo de ésta manera a disminuir las conductas agresivas de los estudiantes durante el recreo a través de los diferentes tipos de Juegos Recreativos³

Otro de los antecedentes es “Los juegos educativos en la educación primaria”; esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física, moral y espiritual. Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los estudiantes una manera de aprender.

Se concluye en esta investigación que la pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los estudiantes, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

³ Britapaz Álvarez Lismey Carolina. Juegos recreativos orientados al recreo. disponible en <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-recreativos-orientados-recreo/juegosrecreativos-orientados-recreo.shtml>

El autor señala que en los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los estudiantes durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los estudiantes, el profesor procurará no tener preferencias. El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular. ⁴

4.4 MARCO TEÓRICO

La educación es el eje fundamental para el logro de una sociedad equilibrada y justa. Es la herramienta más efectiva para la transformación social. Los educadores tienen como deber contribuir al mejoramiento de las condiciones de vida de las poblaciones en las cuales se desempeñan y es la educación de las nuevas generaciones su campo de acción. En virtud de ello, el aprovechamiento de los descansos académicos para el desarrollo de actividades lúdicas que le permitan al niño gozar, y disfrutar, al mismo tiempo que puedan solucionar pacíficamente sus dificultades, genera una sana convivencia en los diferentes ambientes escolares.

⁴ Velarde Palomino Analy Jenny. Los juegos educativos en la educación primaria. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>

Con esta proyección se puede iniciar un cambio social impactando a una comunidad educativa que pueda reflejar unas buenas relaciones interpersonales en otros ambientes extraescolares.

Con el fin de fundamentar nuestra propuesta abordaremos los ejes transversales de ésta como lo son pedagogía, lúdica, descansos pedagógicos, relaciones interpersonales y competencias ciudadanas.

Pedagogía:

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la Formación y estudia a la Educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Su etimología está relacionada con el arte o ciencia de enseñar.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

La pedagogía como ciencia, tiene su objeto particular en la educación, tiene sus métodos como la observación, la interpretación, la experimentación, la comprensión de la realidad educativa.

Según Springer es una ciencia del espíritu, ciencia cultural, normativa porque señala los fines de la educación y es descriptiva porque investiga la realidad educativa en lo individual y social.

Existen varios criterios a través de los cuales se puede categorizar a la pedagogía:

Pedagogía General: Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.

Pedagogía tradicional: Esta tendencia considera que la adquisición de conocimientos se realiza principalmente en la escuela, que es un medio de transformación, y cuyo fin es enseñar valores.

Es el docente el centro del proceso de enseñanza y la escuela, la principal fuente de información para el educando, el docente es el individuo con conocimientos acertados dejando a un lado la adquisición de conocimientos significativos para el educando. Esta tendencia acentúa el papel social que debe tener la escuela: formar para vivir dentro de un medio social.

Contrario a lo anterior en la actualidad, la tarea del docente es quien conduce, propicia y dirige la adquisición de aprendizajes, el educando asume un papel activo, y el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y cumple con las necesidades e intereses del alumno. Se practica el método inductivo-deductivo y ahora el alumno es el centro del proceso educativo.⁵

Además, desde el ámbito escolar, es necesario considerar el componente pedagógico como un proceso especial de relación de comunicación en donde participan todos los estamentos que conforman la comunidad educativa como son: los padres de familia, los estudiantes y los educadores en general, con miras a construir mayores y mejores espacios de confianza y de consenso. Dicha interrelación tiene una incidencia significativa en el desarrollo ético, socio-afectivo e intelectual del educando.

⁵ <http://es.slideshare.net/Dilma2/qu-es-pedagogia> 16 de Febrero de 2015

Lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Son ilimitadas la cantidad de formas, medios o satisfactores que corresponde a la lúdica, "Se podría decir que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro, observar un partido de fútbol, leer poesía y desde luego también en el trabajo, el estudio" (Bolívar 1999).⁶

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.⁷

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y

⁶ <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

⁷ <http://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ludica> 14 de Febrero de 2015

socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.⁸

La función Lúdica presenta una estructura determinada por cuatro variables:

- Función Simbólica, entendida como la capacidad de crear metáforas y analogías.
- Movimiento, que es el resultado de la emocionalidad del hombre, la acción.
- Reglas de Juego, en donde existe la capacidad de reglamentar las cosas.
- Ritual, que es toda acción a través de la cual se evoca un símbolo.

Educación lúdica

“El mundo evoluciona y la educación no está ajena a toda esta evolución, con el mundo globalizado y la influencia de las herramientas tecnológicas debemos estimular el aprendizaje lúdico, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, a través de entornos lúdicos con base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad del aprendizaje.

Cuando una persona juega o realiza actividades lúdicas adquiere ciertas habilidades y destrezas que no se desarrollan fácilmente siendo solo receptores de información como:

-Se vuelve creativo, desarrolla su coordinación motora y psicomotriz, se vuelve ingenioso e inventivo, tiende a ser original, su capacidad intelectual e imaginación se maximiza.

-Reafirma sus valores sociales, coopera y ayuda, se relaciona con su entorno y conoce más sobre su mundo.

⁸ <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico> 15 de Febrero de 2015

-A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.”⁹

En el ámbito educativo es primordial el aprovechar cualquier espacio lúdico o de disfrute como oportunidad de aprendizaje, además realizar una flexibilización metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje, diseñando experiencias agradables para los estudiantes, que sirvan como herramienta para acercarlos a los conocimientos y competencias básicas que deben adquirir durante su proceso educativo. Así se saldría de la rutina, de las clases sin significado y sentido para los estudiantes, que hacen que ellos pierdan motivación e interés en todos los procesos que se llevan a cabo dentro de las instituciones.

Las Relaciones Interpersonales

Entendemos por relaciones interpersonales a uno de los fenómenos más importantes en la vida de cualquier ser humano: la socialización con sus pares en diferentes situaciones, circunstancias y características. Tal como lo dice su nombre, las relaciones interpersonales se caracterizan por darse entre dos o más personas, son aquellas que suponen que un individuo interactúa con otro y por tanto, entra en su vida al mismo tiempo que deja que esa otra persona entre en la suya. Las relaciones interpersonales son lo opuesto a las relaciones intrapersonales, aquellas que una persona establece en su interior y que tienen como objetivo fortalecer su yo individual

Las relaciones interpersonales son consideradas completamente naturales para el ser humano ya que el mismo es un ser gregario, lo cual quiere decir que vive en sociedades. Este tipo de relaciones son siempre necesarias para el desarrollo

⁹ http://educa-aprendejugando.blogspot.com/2011/04/aspectos-ludicos-de-los-juegos_16.html 15 de Febrero de 2015

pleno de la persona y es por esto que aquellas personas que tienen problemas o dificultades sociales para relacionarse con otros suelen sufrir o terminar aislándose del mundo que los rodea.¹⁰

Las instituciones educativas deben fortalecer las relaciones interpersonales en la cotidianidad de la vida escolar como en las diferentes actividades curriculares planeadas ya que este es un espacio donde los estudiantes inician su vida social y adquieren experiencia de convivencia ciudadana.

Aprender a convivir es parte del desarrollo integral de las personas, al igual que aprender a ser ciudadano/ciudadana y desarrollar los valores y competencias requeridas para convivir con otros, Saber convivir armoniosamente con otros, expresarse, participar, dialogar, resolver pacíficamente las diferencias, afecta positivamente el bienestar psicosocial de las personas. En lo social, las personas integralmente desarrolladas, ejercen mejor su ciudadanía.

De cómo se conviva diariamente en la escuela, durante ocho o doce años, dependerá en gran parte la convivencia en la sociedad. De este modo se puede enseñar a respetar a todos y todas como sujetos de derecho, a participar, dialogar, responsabilizarse, obedecer en el marco de una sociedad democrática, cuidar y solidarizar con otros y otras, reflexionar, discernir, trabajar en equipo y organizarse.

Formar en convivencia permite convivir en la diversidad, si no se enseña a los estudiantes y familias sobre los valores y las competencias para convivir en la diversidad, muchos querrán excluir a los diversos, a los que les cuesta más, a los

¹⁰ <http://www.definicionabc.com/social/relaciones-interpersonales.php> 17 de febrero de 2015

con menos capital cultural, en vez de hacer esfuerzos por solidarizar, enseñar a aprender de los “otros”, coordinarse con ellos, respetarlos y hacerse respetar.

Para gestionar la convivencia escolar se necesita liderazgo, compromisos institucionales, compartir una visión y un proyecto educativo que promueva la prevención y el desarrollo, y contar con un equipo de profesionales que coordine esta gestión y permita generar estrategias y acciones concretas en las instituciones. Es decir, además de motivación y visión, se necesitan recursos humanos y de tiempo para realmente convertir las buenas intenciones en prácticas concretas de desarrollo de nuestros estudiantes

Descansos pedagógicos o recreo escolar: Según algunas teorías el descanso pedagógico anteriormente llamado recreo, es un período de tiempo, particularmente escolar, en el que los estudiantes y jóvenes interrumpen sus tareas académicas para satisfacer sus necesidades sicofísicas (comer, beber, ir al baño, moverse, jugar, hablar, crear, descansar) (Gaelzer, Lenea).

“El recreo escolar es con frecuencia el único tiempo durante la semana que los estudiantes de hoy, con un horario de actividades sobrecargado, tienen para jugar sin tener que seguir una rutina estructurada, además le ofrece a los estudiantes beneficios físicos, sociales y hasta académicos”, (Sharon Junge).

Se reconocen en esta propuesta los tres beneficios citados. Desde la experiencia docente se observa que los estudiantes que juegan, poseen mejor estado físico que los que no lo hacen, y esto se hace evidente, por ejemplo en términos de habilidad o de resistencia. Los beneficios sociales también son bien importantes ya que el juego posibilita la interacción con base en la comunicación; además los jóvenes que practican actividades recreativas son más abiertos y extrovertidos. Finalmente, la academia se beneficia del juego porque se encuentra que los

estudiantes presentan mejor rendimiento cuando realizan actividades lúdicas, ya que cuando éstas son desarrolladas ayudan a mejorar la concentración. El descanso pedagógico es considerado por los estudiantes como un espacio y un tiempo anhelado por ellos, les sirve para descansar del trabajo académico, reponer energías, sentir cierta libertad para escoger que hacer y con quién. Es decir los estudiantes durante ese espacio y tiempo tienen la libertad para jugar a lo que ellos deseen, desarrollando de esa forma su propia autonomía, personalidad y creatividad.

Sin embargo en muchas instituciones los descansos pedagógicos son una gran preocupación por los conflictos que se presentan en éstos, peleas, sobornos, juegos bruscos, pequeños accidentes, viéndose con esto la necesidad de que los docentes estén vigilantes en este tiempo y que sean ellos quienes ayuden a resolver las diferentes situaciones.

Pero muchos investigadores se han dado a la tarea de analizar los descansos o recreos y son más los beneficios que se encuentran en éste para el desarrollo de los estudiantes, algunos apoyándose en unas teorías para la programación de éste como parte del día escolar.

“Evans y Pellegrini (1997) sugieren que la literatura sobre el recreo puede clasificarse según tres teorías principales acerca de la necesidad de tiempo de descanso en la escuela:

La Teoría de Energía Sobrante: Esta teoría sugiere que cuando los estudiantes quedan sedentarios por espacios largos de tiempo se les aumenta la energía sobrante. La inquietud, la agitación, la concentración menguante y los comportamientos no enfocados en la tarea en general son indicios de que los estudiantes necesitan un descanso. El recreo les ofrece a los estudiantes una

oportunidad de hacer ejercicio, satisfaciendo así su necesidad de "desahogarse." Según esta teoría, descrita por Evans y Pellegrini (1997), sólo después de soltar esta energía reprimida pueden los estudiantes volver a los salones de clase frescos y listos para más trabajo.

La Teoría de Novedad, también hace su aporte diciendo que las tareas de la clase llegan a interesarles menos, los estudiantes llegan a estar menos atentos y necesitan un tiempo para jugar para introducir de nuevo la novedad. Según esta teoría, los descansos para el recreo permiten a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades distintas de las lecciones académicas. Una vez que los estudiantes vuelven a la clase, los estudiantes vuelven a percibir las tareas escolares como nuevas y originales.

La Hipótesis de la Madurez Cognitiva. Sugiere que tanto estudiantes como adultos aprenden más participando en tareas separadas por plazos de tiempo que en las concentradas en un solo plazo. Según este modo de pensar, el descanso les ofrece a los estudiantes las pausas necesarias durante las lecciones para optimizar tanto su atención a actividades de la clase como su comportamiento relacionado al tiempo utilizado para realizarlas”¹¹

Las tres teorías anteriores que aunque “supuestos teóricos”, se vivencian en la realidad escolar así: La primera de ellas tiene su validez en el sentido en que se sabe por la experiencia docente que los estudiantes y jóvenes necesitan descargarse de todo ese cúmulo de energía que les es propia por su edad misma. Los docentes hablan de “quemar” el exceso de energía para poder llegar a un estado de concentración en las clases. La segunda, también tiene su importancia debido a que el descanso es una actividad diferente que posibilita que la nueva tarea académica sea interesante; y finalmente, la tercera, señala la importancia del

recreo para mejorar la atención debido a que un trabajo consecutivo es menos productivo que el que se realiza teniendo presente algunas pausas.

4.5. ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA

La propuesta lúdica se realizará mediante bases donde los estudiantes podrán escoger según sus gustos e intereses las actividades a realizar, también permitirá que en un tiempo estipulado puedan hacer rotación y participar en varias actividades.

Además para la buena organización de ellas se solicitará ayuda a estudiantes de los últimos grados para apoyar este proceso, liderando, vigilando las diferentes actividades lúdicas y que les sirva como pago del servicio social estudiantil que deben realizar.

Las bases serán actividades lúdicas enfocadas en juegos tradicionales, de mesa, cooperativos y variados.

Se distribuirán en diferentes zonas del patio intercalando estas actividades entre días.

4.5.1 Juegos

4.5.1.1 Tradicionales: Son juegos que se transmiten de generación en generación, es importante rescatar estos juegos ya que muchos de ellos están siendo desplazados por los juegos tecnológicos, además hay que incentivar a los estudiantes a realizar actividad física para evitar el sedentarismo:

-Pañuelito: Se pinta en el suelo dos filas de círculos o figuras paralelas entre sí, uno al lado del otro los círculos o figuras se enumeran en forma ascendente de

uno hasta el número de jugadores que hayan y en el centro se coloca un pañuelo. En cada círculo o figura se ubica una persona, otra persona no perteneciente a ninguno de los dos equipos dirigirá el juego, ésta nombrará un número, y los participantes que tienen este número de cada equipo correrán al centro. Cuando llegan al lugar del pañuelo tienen dos posibilidades para no quedar eliminado: cogerlo y correr hacia su campo procurando no ser tocado por el otro, o esperar a que el contrario se decida a cogerlo e intentar tocarlo a él. Si logra llevarse el pañuelo a su equipo sin ser tocado gana punto. Si se deja tocar el punto es para el equipo contrario. Gana quien más puntos tenga al finalizar el juego. Cuando se nombra la palabra REVOLUCION salen todos los jugadores de ambos equipos a coger el pañuelo y se consigue punto de la misma forma mencionada anteriormente. Normas del juego: No salir sin ser mencionado; se perderán puntos por desatención; al intentar tocar el compañero, no empujarlo ni cogerlo de la ropa, no coger el pañuelo a menos que sea para correr con él; no tocar al compañero después de que llegue a su círculo o figura.

-Pelota bota (Quemado o ponchado): Se conforman dos equipos, a uno de estos le corresponde lanzar la pelota a los adversarios ubicándose en los extremos del campo de juego y el equipo adversario se ubica en el centro a no dejarse tocar del balón, cuando un participante es tocado por éste se va a la zona de los eliminados de su equipo. Cuando queda solo un jugador en el centro para ser tocado por la pelota, se establece un determinado número de lanzamientos hacia éste, si no se deja tocar del balón permitirá que vuelva a integrar a sus compañeros de equipo a seguir en el juego y gana puntos el equipo. Si todos los del equipo son eliminados se intercambian los roles y gana puntos el equipo que logró sacar del campo a todos sus adversarios.

Normas del juego: Los movimientos de los jugadores se limitan a su propio campo, no pudiendo traspasar la línea que los separa del campo rival.

-Yeimi: El juego consiste en formar dos equipos sin límite de personas pero que tengan igual número de integrantes. Se puede sortear quien inicia el juego de la siguiente manera, se forma una torre con trozos de roca o restos de material de construcción como ladrillo o baldosas. Se utiliza también una pelota que puede ser de cualquier tamaño. Al comenzar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza la pelota contra la torre, el objetivo es derrumbarla, si después de hacer los lanzamientos cada jugador no logra hacerlo, el turno será para el otro equipo.

Si la torre es desarmada, el equipo a la defensiva debe ponchar a sus rivales, los cuales tendrán que armar la torre antes de que sean ponchados, si lo logran, gritan “yeimi”, se anotan un punto y siguen de nuevo en turno.

Pero si no logran armar la torre y son ponchados, se cambia de turno, y el otro equipo comienza lanzando la pelota contra la torre.

Normas del juego:

-Formar los dos equipos con igual número de jugadores.

-El equipo que poncha no podrá caminar con la pelota, y solo podrá hacer pases entre los jugadores del mismo equipo.

-Establecer un número de puntos donde termina el juego y haya un ganador.

-Piedra, papel o tijera: se conforman dos equipos y se ubican uno al frente del otro a una distancia moderada, Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Cada equipo se reúne para decidir cuál elemento muestran con sus manos y quien dirige el juego da la señal para que ambos equipos los muestren al mismo tiempo. Gana puntos el equipo que de acuerdo al elemento mostrado venza al elemento de su

adversario teniendo en cuenta los casos descritos antes, si ambos equipos muestran el mismo elemento no se asigna punto para ninguno.

Normas del juego:

-Tienen que buscar un consenso entre todos los integrantes para escoger el elemento, si alguno muestra uno diferente a los de sus compañeros se le pone punto al otro equipo.

-Se tiene que mostrar inmediatamente se da la orden.

4.5.1.2 Juegos de mesa: Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los estudiantes. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Además se les enseña la importancia de aprender a ganar y a perder.

-Busca la pareja: Se puede jugar a partir de dos jugadores, se disponen unas fichas con imágenes las cuales tienen una pareja (imagen repetida), se distribuyen en el piso o mesa volteadas de forma que no se vea la imagen, y con una cierta organización filas e hileras, se decide quien inicia el juego, éste destapa dos fichas y todos los participantes estarán atentos para ver que imágenes son, sino están iguales las vuelve a tapar y sigue el turno del otro participante quien realiza el mismo proceso, el objetivo es que todos estén muy atentos a las fichas que se van destapando con el fin de detectar donde se encuentran ubicadas las parejas, e ir con más certeza a la hora de destapar, quien encuentre parejas va guardando las fichas y sigue en el turno, gana el jugador que acumule más parejas.

Normas del juego:

*En cada turno sólo se destapan de a dos fichas.

*Respetar el orden de los turnos.

*Estar siempre atento.

-Escaleras y serpientes: Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. Se realiza por medio de un dado y unas fichas que representan cada jugador, se ubican éstas en el inicio y por turnos lanzan el dado y de acuerdo a la cantidad obtenida avanzan con la ficha en el tablero. El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio (casillero inferior izquierdo) hasta el final (casillero superior izquierdo), ayudado por las escaleras y evitando las serpientes.

-Parqués: Es un juego colombiano de mesa derivado del antiguo Pachisi de la India. El parqués es un juego de pensar influido por el azar; se juega con dos dados, pero se deben pensar las jugadas para tratar de escoger la mejor. El tablero tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas) de cada jugador. Cada jugador posee 4 fichas; sin embargo, se puede jugar con menos fichas. Hay tableros de parqués para 4, 6, 8 y 12 jugadores. El objetivo es dar la vuelta

-Lotería: Este juego es muy sencillo, cada jugador toma una plantilla de cuatro por cuatro imágenes y sus respectivas 16 cuentas para marcarlas cuando sean anunciadas. El que coordina el juego va tomando una a una las tarjetas con las mismas imágenes de las plantillas previamente revueltas y anuncia las tarjetas que van saliendo. El primero en llenar su plantilla grita ¡Lotería! Y se declara ganador.

-Dominó: El dominó (galicismo de domino) es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en las que hay valores de 0 a 9 en vez de 0 a 6, lo que da un total de 55 fichas.

-Rompecabezas: Un rompecabezas es un problema o enigma de desafío e ingeniosidad. En un rompecabezas básico se piensa en ensamblar objetos de una manera lógica para reconstruir con la forma, el cuadro o la solución deseada. Los rompecabezas se idean a menudo como forma de recreación, pero pueden también provenir problemas matemáticos o logísticos serios.

-Bingo: Es un juego de azar para varias personas que se juega con 90 bolas numeradas y al menos un cartón por persona. Quien dirige el juego saca las bolas con números y las va diciendo en voz alta, quienes tengan dicho número lo van tapando, gana quien tape primero su cartón y grita "Bingo".

4.5.1.3 Juegos cooperativos: Son propuestas que buscan fomentar la cooperación, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

-Carreras de colchonetas: Es un juego para varias personas, preferiblemente grupos de a 5 estudiantes. En este cuatro estudiantes deben correr transportando la colchoneta en la cual va un compañero acostado encima de esta.

-Globo arriba: En este los jugadores, máximo 10, se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

-Cruzar el lago: En este juego se forman grupos de 3 o 4 estudiantes/as. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se les comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de cinco piedras (ladrillos) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que un niño toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.

La culebrita: Dos niñas sujetan una cuerda larga cada una por un extremo, la agitan haciendo culebrillas (*ondas*) en el suelo mientras las demás pasan saltando por encima. Después lo repetimos y en esta ocasión pasarán por encima de dos en dos agarradas de las manos. O de más y más agarradas de las manos

4.5.1.4 Juegos variados:

-Buenos días, buenos días y muy buenos días: Todos los participantes menos uno se colocan de pie formando un círculo y mirando al interior del mismo, el participante que no forma parte del círculo da vueltas por el exterior del círculo hasta tocar la espalda a uno de los jugadores, éste se gira se saludan dándose la mano y diciendo “buenos días y muy buenos días” el jugador que ha tocado al otro sigue su camino corriendo por el exterior del círculo y el que ha sido tocado hace lo mismo, aunque sentido inverso, el objetivo de la carrera es llegar en primer lugar al sitio del círculo que ha quedado vacío y ocuparlo, dado que ambos corren

en sentidos opuestos se vuelven a encontrar, cuando esto sucede se saludan otra vez del mismo modo, el jugador que llegue en segundo lugar y encuentra el sitio ocupado empieza una nueva ronda de juego dando los buenos días a otro participante.

-Derriba botes: se delimita un espacio dibujando en el piso unas líneas para enmarcarlo, se conforman dos equipos y cada uno se ubican en unas de las líneas de fondo cada equipo tiene tantos botes como jugadores y los distribuye sobre su línea, por turnos lanzan la pelota para derribar los botes de sus adversarios, gana el primer equipo que consigue su objetivo. También se pueden jugar diferentes partidas los botes derribados se consideran puntos.

-El zorro, mamá gallina y sus polluelos: En cada grupo se nombra a un zorro y a una gallina, el zorro está solo y la gallina lleva detrás una fila de polluelos agarrados unos a otros por la cintura, el zorro intenta agarrar al último polluelo de la fila, mientras la gallina lo defiende y los polluelos intentan no soltarse gritando ¡Pio-Pio! , si el zorro alcanza al último polluelo la madre pasa a ser el zorro, el primer polluelo es “mamá gallina” y el zorro se convierte en el último polluelo.

-Fútbol chino: Todos los jugadores forman un círculo: se colocan de pie y con las piernas abiertas tocándose los pies unos con otros, un jugador cualquiera del círculo intenta con las manos hacer pasar una pelota blanda por entre las piernas de otro participante, además cada jugador intenta con las manos que no pase por debajo de sus piernas y que por el contrario, pase por entre las piernas de los otros participantes, el jugador que no puede evitar que le pase la pelota se coloca de espaldas y la próxima vez que falla queda eliminado, el juego continua hasta que sólo queden 3 jugadores, estos serán los ganadores.

Se pueden hacer variantes al juego, el primer gol se puede rechazar con una sola mano, cuando el jugador está de espaldas, puede rechazarse con las dos manos y

finalmente el tercer fallo se queda eliminado; también se puede poner más de una pelota y un jugador desde el centro trata de hacer los goles haciéndolas pasar por entre las piernas de los jugadores.

-La ratonera: Se recortan puentes u orificios en una caja de cartón y se enumeran, cada participante apuesta 3 bolitas y las coloca en el bote, por turnos los jugadores lanzan sus bolitas hacia la caja y agarran del bote la cantidad de bolitas que indica el puente por el que entran, los jugadores recuperan las bolitas que no entren en la caja, el juego se acaba cuando no quedan bolitas en el bote.

Se pueden hacer otras variaciones en lugar de apostar bolitas, los jugadores pueden ir sumando los puntos conseguidos en la ratonera; antes de empezar los jugadores deciden jugar a la veri (cada uno se queda con las bolitas ganadas o a la mentí se devuelven las bolitas)

-Escuadrón aéreo: Los participantes se distribuyen en grupos de 3 o 4 y se les informa de que cada grupo constituye un escuadrón aéreo, para demostrar su capacidad como pilotos, deben superar una prueba de vuelos de aviones de papel, se reparten dos hojas de papel a cada equipo para que construya su prototipo, se cuelga un aro en el centro, se señala con una línea la pista de despegue para que todos los jugadores se ubiquen allí y lancen los aviones, el objetivo es que los aviones logren pasar por el aro, se van anotando puntos a los que consigan el objetivo. Se determina cuantos intentos se pueden hacer por equipo

5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN

5.1 MARCO CONTEXTUAL

La propuesta se realizara en el municipio de Medellín, en la Institución Educativa Vida para Todos.

El Municipio de Medellín, es llamado la ciudad de la eterna primavera, y es un centro industrial, comercial y capital del departamento. Es la segunda ciudad del país. Fue fundada en 1675 por Francisco Herrera Campuzano, está ubicada en un hermoso valle, conocido como el Valle de Aburra. Medellín es una ciudad llena de sorpresas para el visitante, sus espacios urbanos están llenos de plazas, parques, bibliotecas, museos, árboles y de la sonrisa amplia de la gente paisa. (Ver Mapa 4).

Medellín, la capital de la montaña, es una ciudad asentada en un valle en forma de S, protegida por imponentes cordilleras y privilegiada por su clima primaveral. Sus tierras, han sido literalmente ocupadas por las construcciones, levantadas hacia el

cielo en la imposibilidad geográfica de crecer hacia los lados.

Foto 1: Mapa de Medellín



Fuente: Tomado del PEI de la IE Vida Para Todos 2014

Tiene 220 barrios en total y en ellos se reparten sus dos millones de habitantes. Algunos son apenas extramuros, otros son barrios obreros, ordenados y limpios. Existen los tradicionales, testigos del devenir de la ciudad en sus distintas épocas, con visibles huellas de los cambios arquitectónicos que vienen bajo el brazo del progreso, como son El Prado, San Benito,

Laureles, Buenos Aires, Guayabal, Aranjuez entre otros.

Como ciudad de ferias y punto de encuentro por excelencia de industriales de las Américas, a lo largo de todo el año, la Bella Villa es anfitriona de hombres de negocios y turistas que comprueban sus bondades: Colombia tex en febrero; la feria del Libro en marzo; la feria Internacional del Transporte en Junio; la famosa Fiesta de las Flores en agosto con su desfile de silleteros o en los desfiles folclóricos de diciembre, siempre será testigo de la bondad de esta tierra y la calidez de sus gentes.

Según la procedencia, el viajero aterriza en el aeropuerto José María Córdova de Rio Negro, a cuarenta y cinco minutos de Medellín, moderno y funcional.

El otro aeropuerto, el viejo Olaya Herrera, enclavado en medio de la ciudad, se encarga de recibir los vuelos domésticos. Basta salir de este y aun sin tomar el taxi, Medellín muestra de golpe su cara de provinciana metida a urbe, eternamente en construcción porque cada día se renueva; una ciudad en donde la tradición es un recuerdo y la historia se derrumba sin escrúpulos.

En términos generales la ciudad está dividida en 16 comunas urbanas donde se ubican sus barrios, y posee también 5 corregimientos; se asigna el nombre de "corregimientos" a las zonas más rurales o campesinas de la ciudad, o que tienen una apariencia tal (donde la ciudad todavía tiene aspecto de pueblo).

Dos de los mencionados corregimientos de Medellín son San Antonio de Prado y San Cristóbal, y son los más poblados de Colombia pues cada uno de ellos cuenta con más de cuarenta mil habitantes.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIDA PARA TODOS, fue creada mediante la Resolución N° 16373 del 27 de noviembre del 2002.

Está Ubicada en el barrio Caicedo, comuna 9 del municipio de Medellín la conforman tres plantas físicas situadas en las siguientes direcciones: Carrera 12 N° 52-44, Carrera 12 N° 52-20 y Calle 52ª N° 12-34 adscritas al núcleo educativo 924 del municipio de Medellín Departamento de Antioquia.

Foto 2: Entrada I.E. Vida Para Todos



Fuente: Ana Camila Herrera Cedeño

Es un establecimiento educativo de carácter urbano, mixto, calendario A, jornada diurna, oficial, de propiedad del municipio de Medellín.

Ofrece los siguientes niveles: preescolar, básica Primaria, básica secundaria, media de carácter académico.

Cuenta con 35 grupos de primaria y 19 grupos de bachillerato para un total de 53 grupos en el año 2015, beneficiando a 1850 niños y jóvenes estudiantes, además cuenta con 68 docentes, tres coordinadores, dos secretarías y un rector. La institución cuenta con alrededor de 2700 padres de familia.

Su visión pretende liderar la formación de niños, niñas y jóvenes con capacidad de adaptación y preparada para generar alternativas de solución de conflictos con miras hacia la transformación de su contexto natural, social y cultural. Con una formación intelectual y moral fundamentada en un alto grado de valoración de la persona: humana, tolerante, y emprendedora.

Al tiempo que la institución es reconocida en el sector por su pedagogía basada en la atención a la diversidad¹¹.

Tiene como misión: Su labor se concibe como un esfuerzo conjunto de todos los estamentos de la comunidad educativa por brindar a cada estudiante los elementos necesarios para enfrentarse a la vida, ofreciendo un ambiente académico y reflexivo que permita la construcción de conocimientos aplicables en la convivencia social y el mejoramiento de la calidad de vida. Enmarcado en la vivencia de los valores como base para la formación integral, atendiendo a los principios de Inclusión Escolar¹².

La institución se encuentra ubicada en la parte alta del barrio Caicedo Villatina, en una zona que ha sido declarada de alto riesgo, ya que en esencia se caracteriza por ser un territorio de invasiones y asentamientos, cuyas viviendas han sido construidas arbitrariamente en su mayoría sin ningún tipo de asesoramiento de planeación, razón por la cual se explica la rudimentaria construcción de las casa y redes de acueducto y alcantarillado, al igual que las vías de acceso a los diferentes sectores del barrio, se cuentan con una vía principal que es la calle 52 sobre la cual precisamente se halla ubicada la escuela, y las demás vías están representadas por escalas que comunican esta parte del barrio con otras zonas con las cuales limitan la escuela.

En cuanto a la caracterización de las viviendas se puede decir que en la parte baja se ha, mejorado bastante su apariencia y estructura, mientras que en las partes más altas aún se observan tugurios carentes de servicios públicos, ya que poseen energía en forma ilegal y el agua la obtienen por mangueras; carecen además de servicios de teléfono y muchas de las casa no tienen nomenclatura, es de anotar

¹¹ PEI de la institución Educativa “Vida para todos”. 2010, p. 12

¹² *Ibíd.*, p. 13

que las casas construidas sobre la calle 52 tienen todos los servicios públicos suministrados en forma legal por las empresas públicas.

Es importante destacar que el barrio carece de centro de salud, razón por la cual en caso de emergencia o enfermedad sus habitantes deben desplazarse hasta La Unidad Intermedia del barrio Buenos Aires, bastante retirado de esta zona.

En cuanto a los espacios recreativos y zonas verdes, en el barrio cuenta con dos parques y una cancha recién construida donde las personas van a practicar deporte. Dispone de algunos negocios cercanos como farmacias, carnicerías y graneros que satisfacen la demanda de los artículos de primera necesidad.

La zona donde se encuentra construida la escuela, limita con la quebrada Santa Elena, cuyo cauce pasa muy cerca de la misma, poniendo incluso en peligro las casas de algunos niños que se encuentran construidas, incluso en el margen de la quebrada, la cual en época de invierno aumenta su caudal notablemente.

6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN

Este proyecto es diseñado para realizarlo con estudiantes de los grados preescolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida para Todos, cuyas edades oscilan entre los 5 y los 7 años y se caracterizan por ser estudiantes creativos, alegres, dinámicos, que les gusta actuar, el movimiento, el juego, la recreación. Todo lo que implique actividad, acción inmediata, buscar respuestas y solucionar problemas. A los estudiantes de esta edad les encanta jugar a imitar roles, como luchadores, policías y ladrones, medir su fuerza entre ellos, lo que lleva a que los juegos sean bruscos y en muchas ocasiones se lastimen y golpeen entre ellos.

7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN

Con la propuesta de intervención se busca a corto plazo que los estudiantes del grado preescolar 1 y primero 1 participen y disfruten en un 80% de las actividades.

A mediano plazo se pretende que el 100% de los estudiantes de estos mismos grados participen en todas las actividades y utilicen su creatividad para proponer normas o variaciones diferentes a las actividades; además resuelvan autónomamente las situaciones, que se puedan presentar durante el desarrollo de éstas, a través del diálogo, la concertación, fortaleciendo así la sana convivencia. De esta forma se podrían observar descansos más dinámicos, alegres y donde los estudiantes encuentren otras formas de recrearse sin tener que recurrir a juegos bruscos o juegos de manos.

A largo plazo se busca que las actividades se puedan desarrollar con los otros grupos de preescolar y primero en un primer momento, hasta llegar a institucionalizar dicho proyecto para toda la sede.

8. CRONOGRAMA

Tabla 1. Cronograma de Actividades

ACTIVIDAD	ENERO-	FEBRERO	MARZO	ABRIL
Identificación del problema				
Revisión bibliográfica				
Selección de la información				
Elaboración del proyecto				
Elaboración de actividades				
Correcciones del proyecto				
Entrega del proyecto				

9. CONCLUSIONES

Es importante que los educadores de pre escolar y básica primaria observen e intermedien las diferentes actividades en los distintos lugares de acompañamiento durante los descansos pedagógicos.

Los estudiantes de preescolar uno y primero uno de la Institución Educativa Vida Para Todos a través de esta propuesta, pueden tener un descanso pedagógico más alegre y con actividades lúdicas variadas que les permitirá un sano esparcimiento, evitando así los conflictos entre ellos, porque se tendrán unas normas claras en cada actividad y otras que las puede concertar entre los participantes.

Al ofrecer actividades lúdicas variadas en los descansos, los estudiantes podrán escoger donde participar según sus gustos y tendrán la oportunidad de interrelacionarse de forma más adecuada con compañeros del mismo grado u otro.

Con el desarrollo de las actividades lúdicas, los estudiantes experimentaran otras opciones de juego a la que estaban acostumbrados a realizar durante sus descansos, saliendo así un poco de la rutina en éstos y pasando de los juegos bruscos o de manos a actividades que tienen sentido.

BIBLIOGRAFÍA

ARISTIZÁBAL, Gloria Amparo, HOYOS, María Elizabeth y JIMENEZ, Luz Adriana. El juego: Una estrategia didáctica para mejorar la convivencia. Trabajo de grado para optar el título de especialista en pedagogía de la recreación ecológica. Rionegro Antioquia. Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de ciencias de la educación. 2011. 86p

CASCÓN, Francisco. (2000). “¿Qué es bueno saber sobre el conflicto?” Cuadernos de Pedagogía, nº 287, 57-79.

GISPERT, Carlos, GARRIZ, Jose. Manual de juegos, guía interactiva de juegos. Océano multimedia didáctico

MUNNI, F. Psicología del Tiempo Libre Enfoque Crítico. México, Editorial Trillos. 98p. 1980

ORTEGA, R., LOZANO, T. Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la educación infantil. En revista de innovación educativa Nro 52-53, julio – agosto. Barcelona. Grao (1996).

PARRA, M. C. Aspectos cognitivos del juego. Proyectos de integración del juego a la escuela, en Revista Temas de Psicopedagogía. Anuario Nro 2. Buenos Aires (1986).

PEI de la institución Educativa “Vida para todos”. 2010, p. 12

VILA D. Fernando José. El recreo sólo un descanso. En revista digital pedagogía Magna. Nº 5 p 113-118 2010

<http://www.monografias.com/trabajos82/algunas-consideraciones-recreacion.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-recreativos-orientados-recreo/juegosrecreativos-orientados-recreo.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>

<http://es.slideshare.net/Dilma2/qu-es-pedagogia> 16 de Febrero de 2015

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

<http://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ldica> 14 de Febrero de 2015

<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico> 15 de Febrero de 2015

http://educa-aprendejugando.blogspot.com/2011/04/aspectos-ludicos-de-los-juegos_16.html 15 de Febrero de 2015

<http://www.definicionabc.com/social/relaciones-interpersonales.php> 17 de febrero de 2015

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/> 22 de febrero de 2015

<http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm> 22 de febrero de 2015

http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/R_ECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm

<http://juegoscooperativosinfancia.blogspot.com/>

http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_coope_rativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>