

IMPLEMENTACIÓN DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA LA
CONVIVENCIA DE ESTUDIANTES GRADO TERCERO, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARISCAL SUCRE, BUENAVISTA CÓRDOBA.

ISABEL DE LA CRUZ BARÓN HOYOS
LUIS ROBERTO DONADO JULIO
MAYERLÍN MORENO MONTES
JAIRO JHON SOTO RICARDO

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA LA
CONVIVENCIA DE ESTUDIANTES GRADO TERCERO, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MARISCAL SUCRE, BUENAVISTA CÓRDOBA.

ISABEL DE LA CRUZ BARÓN HOYOS
LUIS ROBERTO DONADO JULIO
MAYERLÍN MORENO MONTES
JAIRÓ JHON SOTO RICARDO

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE ESPECIALISTAS EN PEDAGOGÍA DE
LA LÚDICA

ASESOR
MIRYAM ANA ROSA CORTES ABRIL
Magistra en literatura

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
EPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
SAHAGÚN
2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Sahagún 2015

DEDICATORIA

Inicialmente le dedico este nuevo título a Dios, por permitirme despertar día a día al lado de las personas que quiero y aprecio, por darme la fe, la salud y la fortaleza que como ser humanos necesitamos.

A mí esposo Walberto Hoyos por su comprensión en las largas horas de ausencia.

A mis hijos Roimer, Darlis, Deimer, Eimer, Walberto y Danelis quienes son mi motivación y fuerza para seguir adelante.

A mis padres Silvestre y Eulalia (Q.E.P.D), porque me enseñaron a salir adelante con mucho sacrificio y gracias a ellos hoy estoy aquí.

A mis nietos, Cristian, Juan José, Ihan e Isabella, por animarme en los momentos cuando estaba estresada, por alegrar mi vida con sus risas, juegos y ternura; y ver mi legado en cada uno de ellos, esperando que cuando crezcan se sientan orgullosos y sea su ejemplo a seguir.

A mis compañeros, por sus estímulos constantes, por su comprensión y paciencia. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

A la Universidad y sus tutores, porque con sus conocimientos y valiosos consejos han hecho de mí una mejor docente.

Isabel de la Cruz

A mi Dios Todopoderoso, por darme la sabiduría necesaria para alcanzar este propósito.

A mis padres Rosalía y Juvenal, por su amor sin condiciones y sus sabios consejos, que han hecho de mi un hombre de bien.

A mis hijos Dayana, Daviana, Yesica y Deimer, así como mi nieto Juan David, ellos son la extensión de vida y por los cuales lucho cada día.

A mi esposa Lebis por su amor, entrega, compañía y comprensión; y ser la razón para convertir este sueño en realidad.

A mis hermanos, sobrinas y demás familiares, los cuales me impulsan y alientan a seguir adelante

A la Universidad Los Libertadores y a los tutores, por sus valiosas asesorías que han fortalecido mi crecimiento personal.

A mis compañeros de grupo y amigos Isabel, Mayerlín y Jairo por su colaboración y apoyo incondicional para lograr mis aspiraciones.

Luis Roberto

Al finalizar esta nueva meta doy infinitas gracias a Dios por ser mi protector y mi fuerza, la fuente de mi vida. A él todo le debo.

A mis padres Julio y Petrona, ellos son mi ejemplo a seguir y mi apoyo en todo momento a mis hermanos Sarith, Julio, Elder y Yessi, por su amistad y amor incondicional.

A mis hijos Francisco Javier y José Gabriel, ellos son la luz de mis ojos y los amores de mi vida.

A mi esposo Jairo por su amor y compañía, ser mi ayuda y mi soporte.

A mis compañeros y ahora amigos Isabel y Luis, por su apoyo y colaboración constante.

A cada uno de los tutores y directivos de esta prestigiosa Universidad, por su invaluable aporte a mi formación profesional y personal.

Mayerlín

Quiero dedicarle este nuevo logro primero a Dios que me ha dado la vida, la fortaleza para terminar este proyecto.

A mis padres José Miguel y Martha Fanny por ser mi guía y mi apoyo incondicional.

A mis hijos Jairo, María Francisco Javier y José Gabriel, por ser el motor que me impulsa a superarme.

A mi esposa Mayerlín ella es la que me anima y me ayuda en la realización de mis proyectos.

A mis compañeros Isabel y Luis por su trabajo incansable y su ayuda desinteresada.

A cada uno de los docentes de este Posgrado por fortalecerme con sus conocimientos y hacer de mi un mejor profesional.

Jairo Jhon.

AGRADECIMIENTOS

Los autores de este trabajo investigativo expresan sinceros agradecimientos a:

Dios Todopoderoso por darnos la fortaleza, la luz y colmarnos de sabiduría para alcanzar la meta propuesta.

Nuestros padres, hermanos, cónyuges e hijos por estar con nosotros, por apoyarnos y siempre animarnos para seguir avanzando por el camino del progreso.

Licenciada, Especialista y Magistra en literatura, Miryam Ana Rosa Cortes Abril por sus provechosas asesorías en el desarrollo de esta investigación.

Licenciados Walter Salgado Padilla Rector de la Institución Educativa Mariscal Sucre y Delber Arcia Padilla Coordinador de la sede “La Estrella” Buenavista Córdoba, por facilitarnos las instalaciones de este establecimiento educativo para llevar a cabo el presente trabajo investigativo.

Fundación Universitaria Los Libertadores, por permitirnos ser parte de la familia Libertadora.

Todos los docentes que participaron con sus asesorías durante el desarrollo de nuestra especialización.

A nuestros compañeros y por su puesto a todas aquellas personas que de una u otra manera colaboraron desinteresadamente para que el desarrollo del presente estudio se convirtiera en una realidad.

CONTENIDO

RESUMEN	20
INTRODUCCIÓN.....	21
1. PROBLEMA.....	23
1.1. PLANTEAMIENTO	23
2. JUSTIFICACIÓN	28
3. OBJETIVOS	29
3.1. General.....	29
3.2. Específicos	29
4. MARCO REFERENCIAL	30
4.1. MARCO CONTEXTUAL	30
4.2. MARCO TEÓRICO	36
4.2.2. Pedagogía	37
4.2.3. Convivencia.....	39
4.2.4. Convivencia escolar	39
4.2.5. Comunicación asertiva	40
4.2.6. El respeto.....	40
5. DISEÑO METODOLOGICO	42
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	42
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	42
5.2.1 POBLACIÓN	42
5.2.2 MUESTRA.....	42
5.3 INSTRUMENTOS.....	43
5.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	43
5.4. DIAGNÓSTICO	47

6. PROPUESTA	49
6.1. TÍTULO CON RESPETO Y COMUNICACIÓN CONVIVIREMOS MEJOR	49
6.2. DESCRIPCIÓN	49
6.3. JUSTIFICACIÓN	49
6.4. OBJETIVO	50
6.5. METODOLOGÍA	51
6.6. PERSONAS RESPONSABLES	63
6.7. BENEFICIARIOS	64
6.8. RECURSOS	64
 7. CONCLUSIONES	 65
 BIBLIOGRAFÍA	 67

LISTA DE MAPAS

MAPA 1 POLÍTICO DEL DEPARTAMENTO DE CÓRDOBA. . ¡Error! Marcador no definido.

MAPA 2 MAPA POLÍTICO DEL MUNICIPIO DE BUENAVISTA CÓRDOBA. ¡Error! Marcador no definido.

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 ¿Te gustaría participar en talleres lúdicos con tus compañeros?	43
Tabla 2 ¿Acatarías normas de convivencia participando en actividades lúdicas? ..	44
Tabla 3 ¿Te gusta que tus compañeros peleen en clase?	45
Tabla 4 ¿Crees que las actividades lúdicas grupales mejorarán tu convivencia? ..	45
Tabla 5 ¿Deseas resolver tus problemas a través de la comunicación asertiva? ..	46

LISTA DE GRÁFICAS

GRAFICA 1. Análisis a la pregunta N° 1.....	44
GRAFICA 2 Análisis a la pregunta N° 2.....	44
GRAFICA 3 Análisis a la pregunta N° 3.....	45
GRAFICA 4 Análisis a la pregunta N° 4.....	46
GRAFICA 5 Análisis a la pregunta N° 5.....	46

LISTA DE FOTOS

FOTO 1 Evidencias Taller N° 1.....	71
FOTO 2 Evidencias Taller N° 2.....	72
FOTO 3 Evidencias Taller N° 3.....	73
FOTO 4 Evidencias Taller N° 4.....	74
FOTO 5 Evidencias Taller N° 5.....	75

GLOSARIO

AMBIENTE ESCOLAR: Según Jiménez Silva en su libro “Dimensión Ambiental” (1988) considera que existen dos tipos de ambiente: el primero hace referencia al ambiente natural transformado por el hombre para su beneficio. El segundo tipo de ambiente que este autor menciona, se relaciona con las sensaciones y los sentimientos que el ambiente físico genera en su relación con los personajes que en él habitan¹.

ASERTIVIDAD²: Es aquel estilo de comunicación abierto a las opiniones ajenas, dándoles la misma importancia que a las propias. Parte del respeto hacia los demás y hacia uno mismo, planteando con seguridad y confianza lo que se quiere, aceptando que la postura de los demás no tiene por qué coincidir con la propia y evitando los conflictos de forma directa, abierta y honesta.

COMUNICACIÓN: La comunicación se ha definido como el intercambio de sentimientos, opiniones o cualquier tipo. El funcionamiento de las sociedades humanas es posible gracias a la comunicación. En la actualidad se entiende que el buen funcionamiento de la sociedad es la comunicación puesto que no es un medio de intercambio sino como un sistema de apoyo y bienestar para la masa social³.

CONVIVENCIA: Convivencia es acto de convivir. La palabra convivencia es de origen latín, formado por el prefijo “con” y, la palabra “vivencia”, que significa acto de existir de forma respetuosa hacia las demás personas. La convivencia necesita una pluralidad de personas. En la vida del ser humano, desde que nacemos es

¹ http://es.elambienteescolar.wikia.com/wiki/1._%C2%BFQu%C3%A9_es_el_ambiente_escolar%3F

² <http://www.conocimientosweb.net/portal/article2243.html>

³ <https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>

fundamental la socialización entre los individuos y, es por ello que las áreas de psicología y medicina, afirman que es imprescindible la interacción con otros seres humanos para la salud mental y la integridad física de la persona y de quienes lo rodean, fundamental para lograr el equilibrio del individuo y su desenvolvimiento en su vida personal, profesional y social⁴.

ESPACIO LÚDICO: Lugar dedicado a la Práctica Psicomotriz, disciplina que se dedica al desarrollo emocional, cognitivo y motor de los niños por medio del juego espontáneo y de actividad lúdica⁵.

INTEGRACIÓN: La integración es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a alguien que está por fuera, sin importar sus características y sin fijarse en las diferencias. El acto de la integración es muy importante para todas las sociedades porque acerca a sus integrantes a la convivencia, a la paz y a la vida en armonía⁶.

JUEGO: Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa. El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento⁷.

LÚDICA: Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. El concepto de

⁴ <http://www.significados.com/convivencia/>

⁵ <http://espacioludico-psicomotricidad.blogspot.com/>

⁶ <http://www.definicionabc.com/social/integracion.php>

⁷ <http://definicion.mx/juego/>

la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar⁸.

PEDAGOGÍA: La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio⁹.

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 consideradas completamente naturales para el ser humano ya que él mismo es un ser gregario, lo cual quiere decir que vive en sociedades¹⁰.

⁸ <http://www.ludica.org/>

⁹ <http://definicion.de/pedagogia/>

¹⁰ <http://www.definicionabc.com/social/relaciones-interpersonales.php>

RESPECTO¹¹: Es uno de los valores morales más importantes del ser humano, pues es fundamental para lograr una armoniosa interacción social. Una de las premisas más importantes sobre el respeto es que para ser respetado es necesario saber o aprender a respetar, a comprender al otro, a valorar sus intereses y necesidades. En este sentido, el respeto debe ser mutuo, y nacer de un sentimiento de reciprocidad.

SANA CONVIVENCIA: La sana convivencia nos hace crecer y nos proporciona armonía como estudiantes, esta busca organizar ambientes armónicos, coordinados, que los formen en las sanas costumbres evitando la violencia. La sana convivencia los lleva a vivir los valores y les permite desarrollarse como personas, aprender a convivir con los otros, expresarse, dialogar, resolver las diferencias, saber trabajar y solidarizarse¹².

TALLER LÚDICO: Realización de actividades y juegos divertidos donde los niños/as aprendan a construir diversos recursos con el objetivo de despertar sus habilidades y capacidades, trabajando en grupo o individualmente en un ambiente enriquecido por elementos que estimulen el desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego¹³.

VALORES: Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y

¹¹ <http://www.significados.com/respeto/>

¹² <http://www.lasallebga.edu.co/web/index.php/publicaciones/351-la-sana-convivencia>

¹³ http://www.spaziofitness.net/pages/cursos/talleres_ludicos

plenitud. Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias¹⁴.

¹⁴ <http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/>

RESUMEN

La Institución Educativa Mariscal Sucre, ubicada en el municipio de Buenavista Córdoba, es un establecimiento educativo que atiende a una población estudiantil con unas características marcadas: familias disfuncionales, niños al cuidado de terceros, violencia intrafamiliar, familias con un estado socioeconómico deprimente. Muchos de estos niños hacen parte de la sede educativa La Estrella, la cual está en la zona urbana marginal. Presentan en su convivencia dentro del aula problemas con sus compañeros, en lo que se refiere a la comunicación asertiva y el respeto; lo que hace que haya brotes de indisciplina, agresiones verbales y físicas y por ende el manejo del grupo se dificulte.

Todo esto condujo a que los Licenciados Luis Donado, Isabel Barón, Mayerlín Moreno y Jairo Soto se motivaran y decidieran adelantar este proyecto basado en la lúdica, utilizada como herramienta pedagógica para que los estudiantes de grado tercero de la mencionada sede mejoren estos aspectos y logren establecer relaciones de sana convivencia no solo con sus compañeros sino que además, estas conductas se reflejen en su diario vivir.

Palabras claves: **convivencia, comunicación asertiva, respeto, lúdica y pedagogía.**

INTRODUCCIÓN

En esta sociedad tan cambiante y desarrollada, que cada nuevo día tiene avances en una u otra área, aún prevalece la idea de que la familia es la base de la misma, que los padres y madres y todo el entorno familiar participa en la formación de los niños y las niñas, y que son por decirlo de alguna forma los directamente responsables de sus creaciones. Pero además también existe aún la concepción de que es en la escuela donde se imparte el conocimiento, se disciplina y adoctrina al ser humano. Sin embargo hay que mirar con detenimiento a la familia actual; muchas de ellas son disfuncionales, conformadas solo por un miembro como autoridad, adultos trabajando todo el tiempo y supliendo con cosas materiales el afecto en el mejor de los casos o en el peor de ellos su frustración con maltrato de palabras o de hecho. Niveles socioeconómicos de vida donde se llega en algunos casos al extremo de la indigencia y como si esto no fuera suficiente un deterioro social circundante con todo tipo de amenazas: alcohol, drogas, grupos ilegales, dinero fácil, que es en resumidas cuentas lo que les hace falta.

Todo esto llega a las instituciones educativas, lo bien formado y lo que en su proceso de crecimiento se distorsiona. Y es entonces cuando el choque se presenta. En este sentido, la escuela tiene un reto, el cual consiste en enseñarle al niño a convivir en sociedad, a tratar de solucionar sus problemas a través del diálogo, de la comunicación, del respeto. Pero no siempre las estrategias que el docente emplea son eficaces, muchas veces porque esas enseñanzas se hacen en forma de clases magistrales que no causan ni despiertan ningún interés en los estudiantes. Pero por fortuna, dentro de todo el proceso de enseñar van surgiendo nuevas estrategias y la lúdica se ha ido poco a poco posicionando como una alternativa pedagógica atractiva, que en el caso de los estudiantes con problemas de convivencia, puede de una manera divertida y entretenida, crear o moldear a

un nuevo ser humano capaz de resolver sus conflictos utilizando verdaderos procesos de comunicación asertiva. Entonces podemos decir con aires de satisfacción que las escuelas están formando seres humanos capaces de cambiar de forma positiva al mundo.

IMPLEMENTACION DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA LA CONVIVENCIA DE ESTUDIANTES GRADO TERCERO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL SUCRE, BUENAVISTA CÓRDOBA.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

La Institución Educativa Mariscal Sucre del Municipio de Buenavista Córdoba, es una Institución que atiende estudiantes en todos los grados y Niveles de los Ciclos Primaria, Secundaria y Media vocacional; dicha población estudiantil tiene unas características familiares y sociales bastante complejas, víctimas en muchos casos de maltrato físico y verbal, escasez de recursos económicos, viven con personas diferentes a sus padres, algunos viven solos, niños trabajadores que pasan por fuera de casa. Todo esto suma para que los comportamientos que muestran en el aula estén asociados a la rebeldía, el irrespeto, la falta de comunicación, intolerancia y agresividad.

Dentro de todos estos grados y grupos distribuidos en las diferentes sedes de la Institución, se encuentra el grado 3° de la Jornada matinal Sede La Estrella, el cual alberga a 28 niños, en su mayoría del sector urbano y que viven en los barrios marginales y zonas de invasión aledaños a esta sede. Estos estudiantes vienen mostrando dentro del aula algunas situaciones que imposibilitan una convivencia efectiva entre ellos:

- Se irrespetan con palabras vulgares y soeces.
- Recurren a la agresión física para resolver sus problemas.
- Se muestran intolerantes con sus compañeros.

➤ Hay brotes frecuentes de indisciplina.

La institución educativa a través de la docente orientadora ha venido fortaleciendo la parte de valores y el comportamiento, de igual forma se ha hecho el acompañamiento con las especialistas del departamento de psicorientación, sobre todo con los casos más relevantes de estudiantes conflictivos; los cuales muestran mejoría por cortos espacios de tiempo y luego vuelven a reincidir en su comportamiento.

También, se ha contado con el apoyo de la Policía de menores del municipio, la cual viene desarrollando talleres sobre cómo evitar el bullying y el matoneo al interior de las instituciones educativas. Asimismo, la Secretaría de Educación Departamental a través de su oficina de mejoramiento ha llegado esporádicamente a realizar talleres sobre convivencia afectiva y educación para la sexualidad.

Todo lo anterior de una u otra forma ha ido contribuyendo un poco al mejoramiento de la problemática de la convivencia en el aula, pero no ha logrado que esto sea duradero. Es por ello que se vuelve entonces necesario e imperante tratar que los procesos de convivencia de estos niños sean replanteados a través de la implementación de múltiples estrategias que conlleven al mejoramiento de estos aspectos y por qué no hacerlo a partir de la lúdica, demostrando así que el poder y la magia del juego y la recreación dirigida con fines pedagógicos específicos puede dar resultados excelentes.

1.2. FORMULACIÓN

¿Por qué implementar estrategias lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes de grado tercero, Institución Educativa Mariscal Sucre, municipio de Buenavista Córdoba?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes bibliográficos

Para este proyecto sirvieron de apoyo las siguientes fuentes bibliográficas:

TÍTULO: “Pedagogía de la creatividad y de la lúdica”.

AUTOR: Carlos Alberto Jiménez.

FUENTE: Artículo de Internet

Tomado de Editorial Magisterio Colección Mesa Redonda.

CONTENIDO:

En este artículo el autor hace referencia cómo el niño a través del juego cotidiano en su entorno cultural adquiere unas reglas de comportamiento bien sean de carácter afectivo o conflictivo, dependiendo del referente que los adultos le provean, esto se da en esta forma, ya que estas son sus primeras experiencias de interrelación.

TÍTULO: “La inteligencia lúdica”

AUTOR: Carlos Alberto Jiménez

FUENTE: Artículo de Internet.

Ensayo.

Disponible en: http://www.ludicacolombia.com/ensayos_nuevos.html

CONTENIDO:

En este ensayo el autor expone que la lúdica no es un proceso de interacción primitiva, sino por el contrario es un sistema complejo que desarrolla la parte cognitiva del individuo y le facilita su interacción con los demás. La lúdica y el

juego como procesos interactivos ponen a trabajar el cerebro del niño automodificando su actividad celular y llevándolo al conocimiento.

TÍTULO: “Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura el juego y la comunicación humana”.

AUTOR: Jaime Hernán Echeverry y Esp. José Gabriel Gómez.

AÑO DE PUBLICACIÓN: Disponible en internet.
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.

CONTENIDO:

En el marco de este proyecto de investigación, los autores toman aportes de autores diversos y llegan a conclusiones específicas como:

- La escuela actual necesita repensar la pedagogía y el aporte de la lúdica sería una interesante propuesta de cambio.
- La lúdica hace parte evidente de la dimensión humana y del hombre frente a la vida.
- El juego cumple una función dentro de la cultura de las comunidades, ayuda a desarrollar habilidades y competencias en los individuos que luego les ayudan a su propia productividad y a dar aporte a la sociedad.

TÍTULO: “La violencia escolar”

AUTOR: Carlos Alberto Jiménez.

FUENTE: Artículo de Internet.

Ensayo. Disponible en internet.
http://www.ludicacolombia.com/ensayos_nuevos.html

CONTENIDO:

La violencia que los niños generan en la escuela ya sea a través de agresiones verbales o físicas, la no comunicación con los demás, el acoso entre otros; son patrones de conducta que vienen desde el entorno familiar y barrial donde los

jóvenes viven todo tipo de situaciones adversas y esto hace de la convivencia un aspecto de difícil manejo.

1.3.2. Antecedentes empíricos

- El proyecto “Pisotón” que se refiere a la educación en valores, aquí la Institución Educativa Mariscal Sucre a través de los docentes dan a conocer a los niños y niñas los valores que existen, poniéndolos a trabajar en actividades que muestren los beneficios y ventajas de su empleo en la vida cotidiana.
- Proyecto de “Educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía”, desarrollado en la Institución Educativa Mariscal Sucre con el liderazgo del departamento de psicorientación y psicología. En este proyecto se hace énfasis especial en los valores del respeto entre género, la comunicación efectiva y la sexualidad, esto con el fin de mejorar la convivencia en el ambiente escolar.
- Charlas pedagógicas sobre “Prevención del bullying y el matoneo”, las cuales se hacen con el apoyo de la Policía Nacional en comunidad con el cuerpo de docentes de la Institución Educativa Mariscal Sucre. En ella se sensibiliza a los jóvenes en los aspectos del buen trato, del no acoso, del no abuso, del respeto y la tolerancia hacia sus compañeros, así mismo se reafirman los conceptos de diálogos para la resolución de problemas y sana convivencia.

2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad podemos evidenciar que los procesos pedagógicos en el aula, son ahora más flexibles y dinámicos. La misma evolución del ser humano, la aparición de las nuevas tecnologías, la estimulación temprana de los niños, entre otras; ha hecho que los estudiantes asuman un papel mucho más activo en su proceso educativo y por ende el maestro también ha debido entrar en el rol de orientador dinámico de los procesos del saber.

Atendiendo a este dinamismo y a la necesidad de que a su vez este se enfoque en beneficio de la comunidad escolar, queremos implementar este proyecto investigativo para que a través de la lúdica los estudiantes logren tener una excelente convivencia con todos los miembros de la comunidad en lo que se refiere al respeto y a la comunicación asertiva.

Estamos convencidos que con los estudiantes se pueden crear espacios lúdicos que le permitan interactuar con sus compañeros y mejorar sus relaciones. Esto con el fin no solamente de mejorar su convivencia escolar sino que además esta experiencia se convierta en una característica de vida que luego ellos puedan llevar a su entorno familiar y social.

Los estudiantes se convertirán en modelos a seguir ya que darán ejemplo de cómo solucionar situaciones problemáticas a partir del respeto y el diálogo. Los niños y niñas tendrán entonces la capacidad de cambiar el entorno donde viven llevando sus experiencias positivas de aula como estrategias de vida.

3. OBJETIVOS

3.1. General.

Implementar estrategias lúdicas para mejorar la convivencia de los estudiantes del grado tercero, Institución Educativa Mariscal Sucre, municipio de Buenavista Córdoba.

3.2. Específicos

Propiciar espacios lúdicos para acordar normas que mejoren la convivencia

Diseñar e implementar talleres lúdicos dentro del aula.

Generar espacios de diálogo asertivo.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

Ilustración 1 MAPA DEPARTAMENTO DE CORDOBA



FUENTE <https://www.google.com.co/search?q=mapa+politico+del+departamento+de+cordoba>

Al ubicar el territorio donde se genera esta investigación, es importante citar su reseña histórica afirmando que, “Córdoba es uno de los 32 departamentos de Colombia. Está localizado en la parte noroccidental de Colombia sobre la extensa Llanura del Caribe (132.000 km²) a los 7° 22’ y 9° 26’ de latitud norte y a los 74° 47’ y 76° 30’ de longitud al oeste de Greenwich. Hace parte de la región Caribe

colombiana junto con los departamentos de Sucre, Cesar, Magdalena, San Andrés y Providencia, Bolívar, Atlántico y Guajira. Tiene una extensión de 23.980 km², limita por el norte con el océano Atlántico, por el oeste, sur y suroriente con Antioquia y al este con Bolívar y Sucre”.¹⁵

También, es necesario agregar que “políticamente el departamento de Córdoba está dividido en 30 municipios; 5 de los cuales pertenecen a la zona costanera, 16 a la zona o cuenca del Sinú, y 9 a la del San Jorge. Posee 308 corregimientos, 210 caseríos y seis inspecciones de policía. La cultura del departamento de Córdoba está representada por la música de bandas folclóricas y el porro, así como el fandango y las corralejas. Estas se realizan en la mayoría de los municipios del departamento”.¹⁶

Cabe aclarar que “el departamento tiene el nombre de Córdoba en honor al general José María Córdoba, héroe de la independencia. A la llegada de los conquistadores españoles la región estaba habitada por indígenas de la gran familia caribe; el grupo de los zenúes fue el más importante en el territorio cordobés. El litoral fue inicialmente reconocido por Rodrigo de Bastidas en 1501, quien arribó a la bahía de Cispatá y descubrió las bocas del río Sinú y las islas Fuerte y Tortuguilla; posteriormente llegaron Alonso de Ojeda, Francisco Pizarro y Martín Fernández de Enciso, quien se internó en el río Sinú en busca de riquezas”.¹⁷

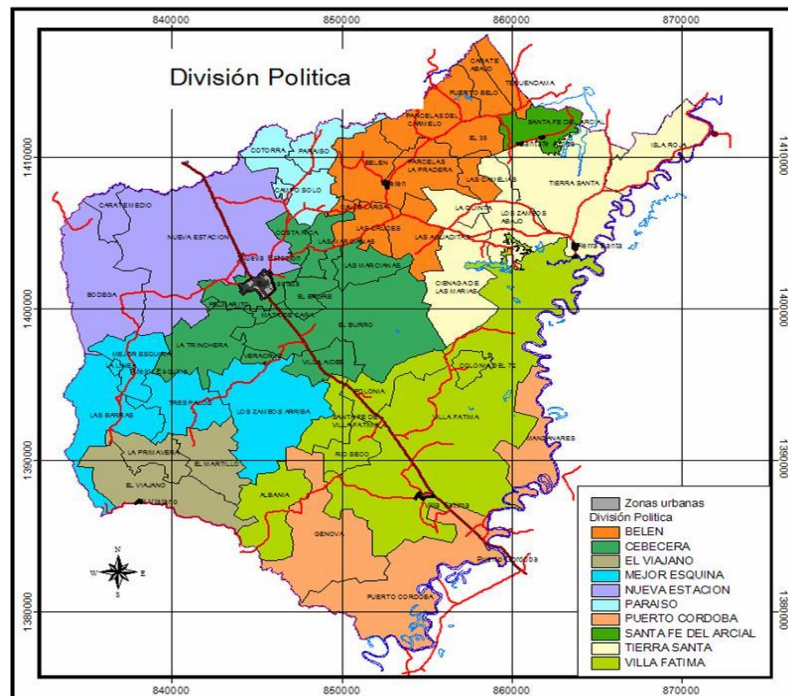
Del mismo modo, es importante señalar que “después de la Conquista su poblamiento fue lento, destacándose la expedición de Antonio de la Torre y Miranda, llevada a cabo en la segunda mitad del siglo, comisionado por el entonces gobernador de Cartagena, don Juan de Torrezar Díaz Pimienta.

¹⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3rdoba_%28Colombia%29#cite_note-Toda-6

¹⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3rdoba_%28Colombia%29#cite_note-Toda-6

¹⁷ <http://www.todacolombia.com/departamentos/cordoba.html>

Perteneció al departamento de Bolívar hasta el año 1951, cuando por Ley 9 del 18 de diciembre de ese año se creó el departamento de Córdoba”.¹⁸



<https://www.google.com.co/search?q=mapa+politico+del+departamento+de+cordoba>

¹⁸ <https://www.google.com.co/search?q=mapa+politico+del+departamento+de+cordoba> Consultado el 22 de mayo 2015

quién había llegado a esta zona en busca de raicilla y de tierras para trabajar, cuando a punta de hacha y machete había logrado conseguir una finca la cual llamó “El Bagre”. Una mañana del 10 de noviembre de 1950 decidió repartir en la parte plana de su finca; varios solares para sus sobrinos, primos y para otros familiares organizando así un pequeño caserío a quién colocó el nombre de Buenavista, según él por la satisfacción que sentía al mirar la planicie sobre la cual se organizó el pueblito. Rápidamente este pueblo fue creciendo y llegó a ser corregimiento del municipio de Ayapel.¹⁹

En este orden de ideas, es importante resaltar en la reseña histórica que este territorio, “luego en 1969 fue erigido municipio, mediante la ordenanza 010 de noviembre 13, segregándolo del municipio Ayapel, a 60 mts sobre el nivel del mar, con una temperatura media de 28°C, ubicada a los 8°14′ de latitud norte y 75°29′ de longitud oeste. El Municipio de Buenavista tiene una extensión de 805 Km2. El municipio de Buenavista inicia su vida Jurídica en el mes de Enero del año 1970, siendo su primer Alcalde el Señor Ismael Sequeda Banquet (Q.E.P.D), un comerciante que había llegado de Chochó en el Departamento de Sucre”.²⁰

Al propender por una buena educación la Institución Educativa Mariscal Sucre del Municipio de Buenavista Córdoba, es considerada no sólo la Institución más antigua con más de 39 años al servicio de la comunidad sino también como la que

¹⁹ Disponible desde Internet en: www.buenavista-cordoba.gov, consultado el 29 de marzo de 2015

²⁰ www.buenavista-cordoba.gov.co/.../RESE_A_HIST_RICA_B.VISTA.do. consultado el 29 de marzo de 2015

más cobertura educativa posee con 2.200 estudiantes distribuidos en 2 sedes urbanas y 4 rurales, desde grado 0° hasta 11°. Cuenta con un PEI estructurado y un Manual de Convivencia que hacen posible el normal desarrollo de los procesos pedagógicos que en ella se realizan.

Siendo consecuentes con la normatividad, y al abordar el historial de la Institución, este afirma: “Somos una Institución Educativa, ubicada en el Municipio de Buenavista Córdoba Colombia, prestamos el servicio de educación Oficial en los niveles Preescolar, Básica primaria, Secundaria y Educación Media. Continua afirmándose; **Servicios:** Educación para niños desde cinco años de edad en Grado 0 del nivel Preescolar, atención a niños en edad escolar en la educación básica primaria (5) grados, atención a jóvenes en edad escolar para la educación básica secundaria hasta 9° y educación Media hasta 11°. **Experiencia:** 38 años formando y capacitando los niños y jóvenes de la localidad y región al sur de Córdoba Colombia. **Referencias:** Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Secretaría de Educación del Departamento de Córdoba, Alcaldía Municipal de Buenavista Córdoba Colombia. Nuestros estudiantes: Son personas en proceso de formación que vivencian los valores y saberes en las disciplinas obligatorias y fundamentales que la Ley 115 de 1994 encomienda al sistema educativo colombiano”.²¹

De acuerdo con el historial de la institución educativa, afirma que “fue creado mediante ordenanza N° 006 de Noviembre 9 de 1972 como Colegio Departamental Mixto de Bachillerato Académico "Mariscal Sucre" y comenzó a

²¹ Disponible desde Internet en: www.buenavista-cordoba.gov, consultado el 29 de marzo de 2015

funcionar como calendario "A" en el año 1.975 bajo la dirección del profesor Erno Parra Murillo, con tres grupos: 1º, 2º y 3º de Bachillerato, con 42 alumnos inicialmente. Posteriormente la dirigió el padre Rafael Aranda Yalanda. Por resolución N° 26777 de diciembre 30 de 1.980, el colegio fue aprobado oficialmente, hasta nueva visita, en los ciclos de enseñanza básica secundaria como Colegio Nacionalizado Mixto de Bachillerato Académico "Mariscal Sucre" bajo la dirección del padre Francisco Javier Gómez Jiménez. Posteriormente fue dirigido por el profesor Ramón Atol Bueno Palacios".²²

Se sigue afirmando que "en 1989 se abrió el grado 10º y en 1.990, el grado 11º con 21 alumnos, creándose la Media Vocacional bajo la dirección del Lic. Carlos Mufid Arabia Montiel. En 1994 fue aprobada la educación básica y la media académica hasta el año 1998 inclusive. El 25 de febrero del 2002 se integró, el bachillerato Nocturno José Rojas, a la administración del colegio Mariscal Sucre y el 20 de septiembre de 2002, mediante la resolución 001296 se integraron y funcionaron a la institución las Escuelas la "Estrella", Villa Aidee, Veracruz, Mata de Caña, Paraíso y Campo Solo, las cuales pasaron a conformar la "Institución Educativa Mariscal Sucre" INEMARSU". En 2009 toma la dirección de la Institución, el licenciado Delber Arcia Padilla quien actuó como Rector encargado".²³

En lo que respecta a la parte administrativa y funcional, finaliza diciendo que "actualmente es dirigida por el Lic. Walter Domingo Salgado Padilla y cuenta con un selecto grupo de profesionales capacitados para brindar educación Preescolar, Primaria, Básica Secundaria y media Académica, con un total de 68 docentes, 5 directivos docentes, 2 administrativos, 6 personas de servicios general y además

²² Disponible desde Internet en www.google.com/search.todacolombia.mayo 29 del 2015

²³ Disponible desde Internet en www.google.com/search.todacolombia.mayo 29 del 2015

ofrece servicios de Orientación y Psicología, Biblioteca, Laboratorio y Sala de Informática”.²⁴

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1. Lúdica.

“Lúdica proviene del latín ludas, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. 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”.²⁵

De otro lado, “es importante conocer la opinión sobre la lúdica y sobre su desarrollo en los seres humanos, como opiniones importantes podemos citar:

Ernesto Yturalde afirma al respecto que el juego no es productivo si no una pérdida de tiempo cuando no se tiene una estructura de aprendizaje experiencial para desarrollarlo, el aprendizaje experiencial es una oportunidad vivir para aprender, por medio nuevas experiencias construidas por el propio individuo, creando así espacios para el aprendizaje utilizando la auto-exploración, auto-experimentación.”²⁶

Según esta apreciación la lúdica debe seguir un horizonte, tener una finalidad, no es meramente jugar, es tomar la lúdica y hacer de ella una experiencia de vida

²⁴Disponible desde Internet en <http://mariscalsucre.jimdo.com> <http://www.buenavista-cordoba.gov.co/index.shtml#3>

²⁵ Disponible desde Internet <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com.co/> consultado el 31 de marzo

²⁶Disponible desde Internet e <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/> consultado en 31 de marzo

que involucre experiencias de interacción diversas. Llevar la lúdica como una experiencia de aula no sería solamente una experiencia gratificante sino que además sería un proceso de aprendizaje productivo.

Por su parte, Carlos Alberto Jiménez V argumenta y “nos muestra la lúdica no como algo que tienes que ser, si no como algo que surge por si sola que es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera fantasear y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos.”²⁷

En su argumentación el doctor Jiménez nos hace reflexionar cómo en cualquier momento de aula se puede dar una actividad lúdica que conlleve a un aprendizaje, y en todo momento el docente dinamizador de los procesos se involucra como un participante más, haciendo que este sea más interesante para los estudiantes.

4.2.2. Pedagogía

También es importante resaltar en este trabajo otro aspecto de suma relevancia y es lo referente a la pedagogía y en la que se tiene en primera instancia la definición del término el cual afirma que “la Pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerlo y perfeccionarlo.”²⁸

Por otro lado, al pretender citar otra definición, el Ministerio de Educación Nacional nos orienta con la siguiente definición en la cual dice que “es el saber propio de

²⁷ <http://www.ludicayaprendisaje.blogspot.com/> citado en 5 de mayo

²⁸ <https://www.mitesis.wordpress.com/2007/06/04/%C2%BFque-es-la-pedagogia/> citado el 5 de mayo

las maestras y los maestros, ese saber que les permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Ese saber que se nutre de la historia que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con alumnos, alumnas y colegas, sobre los logros propuestos y obtenidos, sobre las metodologías más apropiadas para conseguir desarrollo humano y la construcción de la nueva Colombia a medida que se desarrollan los proyectos pedagógicos y las demás actividades de la vida escolar.

El saber pedagógico se produce permanentemente cuando la comunidad educativa investiga el sentido de lo que hace, las características de aquellos y aquellas a quienes enseña, la pertinencia y la trascendencia de lo que enseña. La pedagogía lleva al maestro a percibir los procesos que suceden a su alrededor y a buscar los mejores procedimientos para intervenir crítica e innovativamente en ellos.”²⁹

En este enfoque que es de vital importancia se involucra de manera clara el papel del docente en los procesos de construcción del saber, nos refleja claramente cómo se construye a través de unos procesos grupales el conocimiento. Claro está que esta construcción del conocimiento requiere de unos procesos pedagógicos y una metodología específica.

Atendiendo a esta misma definición, Lemus plantea que “la pedagogía puede ser definida como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo; como el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo”.³⁰

²⁹ <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-80185.html>

³⁰ <http://es.slideshare.net/videoconferencias/pedagoga-y-educacin>

En esta conceptualización se resalta el hecho de que la pedagogía es el aspecto que fundamenta el quehacer educativo y los problemas que en él se presentan; y no solo lo fundamenta sino que además lo orienta, le da las pautas y lo organiza.

4.2.3. Convivencia

Aquí hemos de referirnos también a otro aspecto muy importante y es el relacionado con la convivencia en el ámbito escolar y los parámetros que hacen que esta sea efectiva, como son: el respeto y la comunicación asertiva.

En este orden de ideas, es importante destacar la convivencia, la cual se define como “la coexistencia física y pacífica entre individuos o grupos que deben compartir un espacio. Se trata entonces de la vida en común y de la armonía que se busca en la relación de personas que por alguna razón deben pasar mucho tiempo juntas”.³¹

Al respecto de este concepto se puede decir claramente que la convivencia es un proceso donde confluyen muchos actores que de una manera u otra buscan tener un modo de vida armónico.

4.2.4. Convivencia escolar

De otra parte, la legislación chilena en la Ley 20536 artículo 16 A en conjunto con el Ministerio de Educación hablan sobre violencia escolar y en el concepto sobre convivencia escolar plantean que “se entenderá por buena convivencia escolar la coexistencia armónica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los

³¹ <http://www.concepto.de/convivencia/> consultado el 15 de mayo 2015

objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes.”³²

En este completo enfoque vemos como se mira la convivencia escolar como un aspecto fundamental que guía el proceso educativo, es factor fundamental en el aula de clases, de ella depende que los contenidos desarrollados bajo una metodología específica, puedan realizarse de manera efectiva. Es en resumidas lo que hace que todo funcione bien dentro y fuera del aula de clases.

4.2.5. Comunicación asertiva

Para complementar el aspecto de convivencia escolar nos apoyaremos ahora en un concepto básico complementario el cual tiene que ver con la comunicación asertiva y se define como “la habilidad de expresar de manera positiva o negativa ideas y sentimientos de manera abierta, honesta y directamente. Al expresarte de esta manera reconoces tus derechos y respetas los de las demás personas”.³³

Vemos como los procesos comunicativos son importantes, más aun si estos se hacen en un clima de respeto, donde tienes en cuenta a los demás sin dejar de lado tus propias opiniones. Sabiendo que el éxito del proceso comunicativo esta en escuchar los planteamientos de los demás y aunque no coincidan con los tuyos, respetarlos.

La comunicación asertiva te permite resolver conflictos llegando a acuerdos que benefician a las partes; hacen que tu convivencia con los demás sea equilibrada y armónica.

4.2.6. El respeto

³² http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201109221119290.ley_violencia_escolar.pdf

³³ Disponible en <http://tufranquiciaonline.com/liderazgo/tres-pensamientos-del-liderazgo-esenciales-para-el-exito/>

Por último, queremos referirnos a otro aspecto complementario y es el concepto del respeto que “significa valorar a los demás, acatar su autoridad y considerar su dignidad. El respeto se acoge siempre a la verdad; no tolera bajo ninguna circunstancia la mentira, y repugna la calumnia y el engaño.

El respeto exige un trato amable y cortes; el respeto es la esencia de las relaciones humanas, de la vida en comunidad, del trabajo en equipo, de la vida conyugal, de cualquier relación interpersonal. El respeto es garantía de transparencia.

El respeto crea un ambiente de seguridad y cordialidad; permite la aceptación de las limitaciones ajenas y el reconocimiento de las virtudes de los demás. Evita las ofensas y las ironías; no deja que la violencia se convierta en el medio para imponer criterios. El respeto conoce la autonomía de cada ser humano y acepta complacido el derecho a ser diferente.

El respeto a las personas es una aceptación y valoración positiva del otro por ser persona. Lleva consigo una aceptación incondicional de la persona tal y como es. Es decir, una aceptación sincera de sus cualidades, actitudes y opiniones; una comprensión de sus defectos. En el plano humano, el respeto a las personas implica no considerarse superior a nadie.

Si analizamos con detenimiento este concepto nos damos cuenta de inmediato que el respeto es la base fundamental de toda relación humana, sin esto la convivencia sería caótica y conflictiva. Es el respeto quizás lo que hace de los seres humanos seres sociales.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación podemos enmarcarla dentro de la investigación cualitativa, utilizada en el contexto socio-educativo, en este método se estudia la calidad de las actividades, relaciones, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema para comprender los fenómenos sociales en un entorno particular y por supuesto ayudar con ello a la solución de problemas en este caso de una Institución Educativa.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

5.2.1 POBLACIÓN

La Sede La Estrella, perteneciente a la Institución Educativa Mariscal Sucre, está ubicada en zona urbana marginal del municipio de Buenavista Córdoba. Esta sede cuenta con aproximadamente 326 estudiantes que cursan los niveles de preescolar y básica primaria hasta grado tercero.

Esta sede se encuentra rodeada por barrios de invasión en los cuales es muy diversa y fluctuante la población que los habita. Así mismo la situación socioeconómica de las familias es precaria. Se observan en estas zonas altos índices de violencia doméstica y maltrato infantil.

5.2.2 MUESTRA

Para esta investigación se tomó como muestra a los 27 estudiantes de grado tercero, jornada matinal, Sede la Estrella de la Institución Educativa Mariscal Sucre, trece niños y catorce niñas, cuyas edades oscilan entre 7 y 12 años de

edad. Estos estudiantes pertenecen en su totalidad al nivel 1 del SISBEN y poseen servicios de salud en el régimen subsidiado. En su mayoría son del sector urbano y algunos del área rural; así mismo un amplio número de ellos viven en hogares de madres solteras, en otros casos viven con familiares (tíos, abuelos etc.) y un mínimo de ellos viven en hogares con la figura materna y paterna.

Los estudiantes de este grado muestran serias dificultades en cuanto a la convivencia, relaciones interpersonales y comunicación. Muchos de ellos han sido víctimas de agresiones físicas o verbales por parte de sus compañeros, lo que hace difícil el manejo de grupo.

5.3 INSTRUMENTOS

Para la recolección de la información del presente proyecto de investigación, se utilizó como instrumento la encuesta, la cual consta de cinco preguntas cerradas a las cuales los estudiantes dieron respuesta según su grado de conocimiento y apreciación personal.

En esta encuesta se le dio vital importancia a aspectos relevantes en la lúdica, las relaciones de convivencia y la comunicación asertiva como medio para la resolución de conflictos.

5.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Encuesta a los estudiantes

Tabla 1 ¿Te gustaría participar en talleres lúdicos con tus compañeros?

DETALLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
SI	23	85%
NO	4	15%
TOTAL	27	100%

GRAFICA 1. *Análisis a la pregunta N° 1*



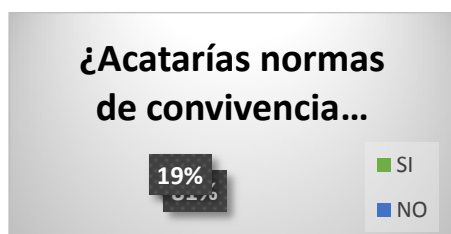
FUENTE LOS AUTORES

El 85% de los estudiantes les gustaría participar en talleres lúdicos con los compañeros, mientras el 15% no les gustaría hacerlo

Tabla 2 *¿Acatarías normas de convivencia participando en actividades lúdicas?*

DETALLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
SI	22	81%
NO	5	19%
TOTAL	27	100%

GRAFICA 2 *Análisis a la pregunta N° 2*



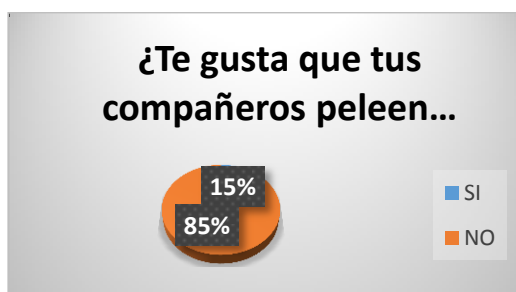
FUENTE LOS AUTORES

El 81% de los estudiantes manifiestan que acatarían normas de convivencia participando en actividades lúdicas. Entre tanto el 19% dicen que no acatarían.

Tabla 3 ¿Te gusta que tus compañeros peleen en clase?

DETALLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
SI	4	15%
NO	23	85%
TOTAL	27	100%

GRAFICA 3 Análisis a la pregunta N° 3



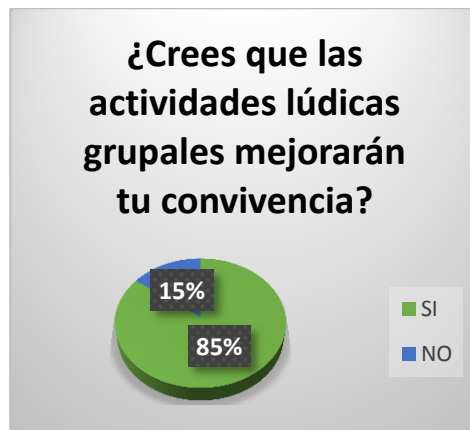
FUENTE LOS AUTORES

El 85% de los estudiantes dicen que no les gusta que los compañeros peleen en clase. Mientras el 15% manifiestan que sí les gusta.

Tabla 4 ¿Crees que las actividades lúdicas grupales mejorarán tu convivencia?

DETALLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
SI	23	85%
NO	4	15%
TOTAL	27	100%

GRAFICA 4 Análisis a la pregunta N° 4.



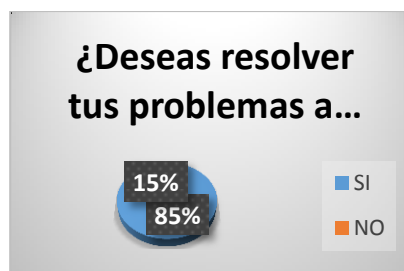
FUENTE LOS AUTORES

El 85% de los estudiantes creen que las actividades lúdicas grupales mejorarán su convivencia. Entre tanto el 15% dicen que no mejorarán.

Tabla 5 ¿Deseas resolver tus problemas a través de la comunicación asertiva?

DETALLE	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
SI	23	85%
NO	4	15%
TOTAL	27	100%

GRAFICA 5 Análisis a la pregunta N° 5.



FUENTE LOS AUTORES

El 85% de los estudiantes manifiestan que desean resolver sus problemas a través de la comunicación asertiva. Mientras el 15% no lo harían.

5.4. DIAGNÓSTICO

La encuesta aplicada sobre lúdica y convivencia a los estudiantes de grado tercero de la sede La Estrella, nos permitió evidenciar algunos aspectos relevantes para nuestro proyecto de investigación en lo que se refiere en primera instancia a los conceptos que ellos tienen a cerca de lo que es la lúdica y en en segundo término a los aspectos de la convivencia que ellos bajo su óptica ven correctos o incorrectos.

Todos estos aspectos fueron analizados y tabulados y tuvieron como resultado los siguientes:

- La mayoría de los jóvenes están dispuestos a participar en actividades que involucren la lúdica como estrategia de convivencia, acatando en todo momento normas. Sin embargo, un porcentaje pequeño de estudiantes no ven la lúdica como opción de convivencia, ni les gustaría realizar talleres lúdicos.
- Un elevado número de estudiantes rechazan el hecho de que los niños peleen en clase y solo unos pocos están de acuerdo con esa situación.
- Al preguntárseles si creían que las actividades lúdicas grupales mejorarían su convivencia, un alto porcentaje de ellos estuvo de acuerdo con estas estrategias lúdicas pedagógicas de cambio y algunos pocos no consideraron esto como una opción.

➤ Y por último, cuando se les interrogó sobre el hecho de si deseaban resolver sus problemas a través de la comunicación asertiva, nuevamente la mayoría de ellos consideraron que esta era la mejor opción y nuevamente unos pocos no ven la opción de la comunicación como el camino para resolver problemas.

Todo esto nos lleva a pensar detenidamente que es en la institución educativa donde se hace necesario impulsar la sana convivencia, el no maltrato, el respeto y lograr así un ambiente escolar sano y productivo que envíe jóvenes de bien a la sociedad.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO CON RESPETO Y COMUNICACIÓN CONVIVIREMOS MEJOR

6.2. DESCRIPCIÓN

En esta propuesta se plantea la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas con el fin de mejorar la convivencia en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Mariscal Sucre del municipio de Buenavista Córdoba.

En estos talleres se desarrollan actividades lúdicas que de manera amena y divertida ayudan a que los estudiantes puedan mejorar los procesos de comunicación con los compañeros, utilicen con ellos un trato respetuoso y un vocabulario agradable. Todo esto conllevará a que las relaciones de aula y el ambiente escolar sean agradable y manejable.

6.3. JUSTIFICACIÓN

En la sede La Estrella se tenía la necesidad de poner en práctica una propuesta pedagógica que ayudara a mejorar ostensiblemente la convivencia de los estudiantes, dentro del aula o fuera de ella. El grado de dificultad que muestran los estudiantes ha ido desde apodosos hacia sus compañeros, agresiones verbales, exclusión de los grupos, hasta agresiones físicas que han hecho que el ambiente escolar se vuelva pesado y con una alta dosis de hostilidad. Los niños y niñas van mostrando no poder resolver sus problemas a través del diálogo sino que en cambio lo hacen a través de la violencia.

No cabe duda que la Institución y en este caso la sede La Estrella alberga todo tipo de niños y niñas, con una formación que venida del hogar trae unas bases

sólidas y por ende individuos cuya forma de convivir en sociedad es excelente. Otros jóvenes que al venir traen consigo todo un cumulo de dificultades propias del ambiente familiar y adicionalmente, con conductas negativas en su entorno social circundante. Estos niños y niñas van ayudando al deterioro de los demás y se deja que esto siga su curso, esto se convertirá en una gran ola que arrastrará a todo.

Todos estos motivos ya anteriormente expuestos nos hacen pensar que es necesario poner en práctica una experiencia pedagógica diferente, y esta tendencia o propuesta es la lúdica- pedagógica, ya que con ella estamos seguros que se logrará despertar el interés de los niños y las niñas y les hará darlo mejor de sí con el fin de solucionar a través de la comunicación y el respeto todas sus situaciones problémicas de vida.

Con este proyecto de investigación se pretende que inicialmente sean los niños de grado tercero de la sede La Estrella, los directamente beneficiados. Se busca que ellos puedan utilizar los procesos comunicativos con eficacia, que tengan un clima escolar armónico y propicio para su aprendizaje. Sabemos que es posible hacerlo.

Esperamos que esta estrategia lúdica - pedagógica sea extendida a otros grados y grupos donde se presente este tipo de problemática.

6.4. OBJETIVO

Mejorar la convivencia de los estudiantes del grado tercero, sede La Estrella, a través de actividades lúdico - pedagógicas basadas en el juego, la comunicación asertiva y el respeto.

6.5. METODOLOGÍA

TALLERES

Taller N° 1 “El Stop”

Taller N° 2 “El avión”

Taller N° 3 “Yo tengo un tick”

Taller N° 4 “Los globos inteligentes”

Taller N° 5 “El periodicozo”

A continuación se describen cada uno de los talleres realizados

TALLER N° 1

NOMBRE DEL TALLER: Dinámica “El Stop”

FECHA: Marzo 14 de 2015

LUGAR: Salón de clases

TIEMPO POSIBLE: 30 minutos **N° DE PARTICIPANTES:** 27 (veintisiete)

OBJETIVO: Buscar el mayor número de palabras con las letras planteadas, en el menor tiempo posible.

INDICADORES DE OBSERVACION:

LUDICA: Risa, integración, el juego, el entusiasmo, la alegría, la diversión.

ESPECIFICA: La comunicación, el respeto, la tolerancia.

METODOLOGIA: Se inicia la dinámica trazando en una hoja de papel, un cuadro con varias columnas, en las cuales están escritas las palabras: letra, nombre, apellido, animal, alimento, cosa, ciudad o país y puntaje.

El juego inicia cuando un participante escoge una letra y se la dice a todos para que estos de la manera más rápida posible, escriban en cada columna una

palabra que empiece por esa letra. Quien logre terminar primero llenando cada columna, grita Stop y los demás participantes suspenden cualquier escrito. La puntuación de cada columna se toma de la siguiente forma: quien tenga una palabra que no esté repetida por nadie del grupo, obtiene 100 puntos; quienes coincidan en la misma palabra, obtendrán 50 puntos y quien no logre escribir nada, no obtendrá puntos.

Gana el juego el estudiante que obtenga la mayor puntuación en la sumatoria general.

MATERIALES: Hojas, lápices

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases

HUMANOS: participantes

FINANCIEROS

EVALUACION DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACION: ¿Cómo resultó el taller?

El taller resultó ser una actividad entretenida y amena donde se interactúa de manera agradable; se dio en medio de risas y entusiasmo. Esta actividad logra capturar el interés y la atención de los participantes, de igual forma motiva la comunicación, el respeto y la tolerancia.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N°1

DENOMINACIÓN DEL TALLER: El Stop

ACTIVIDAD: Dinámica

FECHA DE APLICACIÓN: Marzo 20 de 2015

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

N° DE PARTICIPANTES: Siete

OBJETIVO: Buscar el mayor número de palabras con las letras planteadas, en el menor tiempo posible.

DESCRIPCION DE LA OBSERVACION:

Se observó que al inicio de la dinámica y durante ella, los participantes lograron establecer un proceso comunicativo asertivo, enmarcado en parámetros de respeto y tolerancia. Cada uno respetaba el “stop” del juego y lograba de manera unificada establecer los puntajes de cada uno.

La actividad en ningún momento fue tediosa y cada participante tuvo la oportunidad de escoger una letra para participar. Esto provocó que todos se sintieran importantes y valorados por igual en el desarrollo de la actividad. Entretenida, amena, divertida y distensionante; apta para grupos pequeños o grandes.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES: Esta actividad puede ser implementada en cualquier grupo de participantes que maneje la lectura y escritura, con ella se pueden reforzar valores, convivencia, comunicación, respeto y tolerancia.

Actividad entretenida y de alto disfrute.

TENDENCIA DOMINANTE: Entusiasmo, aceptación a la actividad, diversión, comunicación, respeto e integración.

TALLER N° 2

NOMBRE DEL TALLER: Dinámica “El avión”

FECHA: Abril 14 de 2015 **LUGAR:** Salón de clases

TIEMPO POSIBLE: 30 minutos. **N° DE PARTICIPANTES:** 27 estudiantes

OBJETIVO: Resaltar los valores y cualidades de los estudiantes a través de la interacción dinámica entre estos.

INDICADORES DE OBSERVACION:

LUDICA: La integración, alegría, diversión, entusiasmo, risa y emoción

ESPECIFICA: Comunicación asertiva, tolerancia y habilidad para expresarse.

METODOLOGIA: La actividad inicia cuando cada niño(a) construya su avión de papel a su manera, luego lo marca con su nombre. Seguidamente forman un círculo y cuando el docente diga la palabra “pilotos”; los estudiantes deben estar atentos con su avión en la mano dispuesta a lanzarlo.

Cuando el docente diga “a volar” todos los estudiantes lanzan su avión al aire y recogen cualquier otro que aterrice cerca de ellos, cuidando de no tomar su mismo avión.

Acto seguido, escribirán en él lo que el docente indique y nuevamente lo lanzaran tras dársele la orden.

Al finalizar la última orden, el estudiante leerá todas las palabras o mensajes escritos en el avión iniciando por el nombre que aparece en él.

Las órdenes dadas por el docente serán:

- ❖ Escriba una palabra bonita que le quiera decir a su compañero(a).
- ❖ Escriba un piropo o frase a su compañero(a).
- ❖ Escriba una cualidad o característica que le guste de su compañero(a).
- ❖ Escriba algo que desee cambiar de su compañero(a) (actitud o comportamiento).
- ❖ Escriba un valor numérico de 1 a 10 (siendo 10 la puntuación más alta), cuanto quiere a su compañero(a).

MATERIALES: Hojas, lápices

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases

HUMANOS: participantes

FINANCIEROS

EVALUACION DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACION: ¿Cómo resultó el taller?

El taller se constituyó en una actividad divertida, donde los estudiantes interactuaron de manera entretenida y entusiasta.

En esta actividad lúdica se logra captar el interés de los estudiantes y su participación espontánea a través de los mensajes escritos en el “avión”.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N°2

DENOMINACIÓN DEL TALLER: “El avión”.

ACTIVIDAD: Dinámica

FECHA DE APLICACIÓN: Abril 22 de 2015

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

N° DE PARTICIPANTES: Veintisiete (27) estudiantes.

OBJETIVO: Resaltar los valores y cualidades de los estudiantes a través de la interacción dinámica entre estos.

DESCRIPCION DE LA OBSERVACION:

Se pudo observar al iniciar la dinámica que los estudiantes se mostraban ansiosos por conocer cómo sería el desarrollo del juego, y al explicarle mostraron gran entusiasmo por la actividad.

Durante el desarrollo del juego los estudiantes pudieron expresar en ese avión de manera espontánea lo que pensaban de sus compañeros, los valores que poseen y lo que deberían cambiar.

Esta actividad fue muy entretenida y divertida.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES: Esta actividad puede ser desarrollada e implementada con grupos pequeños o números que manejen la lectura y escritura, y con ello se puede reforzar los valores dentro de aula.

Actividad entretenida y de alto grado de disfrute.

TENDENCIA DOMINANTE: Entusiasmo, aceptación a la actividad, diversión, comunicación asertiva e integración.

TALLER N° 3

NOMBRE DEL TALLER: Dinámica “Yo tengo un tick”

FECHA: Mayo 13 de 2015

LUGAR: Salón de clases

TIEMPO POSIBLE: 30 minutos. **N° DE PARTICIPANTES:** 27 estudiantes

OBJETIVO: Mejorar las relaciones de convivencia entre los estudiantes.

INDICADORES DE OBSERVACION:

LUDICA: La integración, alegría, diversión, entusiasmo, risa, la interacción personal y emoción

ESPECIFICA: Comunicación asertiva, tolerancia y capacidad para expresar emociones.

METODOLOGIA:

Los estudiantes se colocan en círculo y el docente en el centro va entonando un estribillo que ellos repetirán. En ese cántico se da una serie de órdenes que los educandos deben cumplir a medida que avance la dinámica.

Empieza así:

Docente: Yo tengo un tick.

Estudiantes: Yo tengo un tick.

Docente: Tick tick.

Estudiantes: Tick tick

Docente: He llamado al doctor

Estudiantes: He llamado al doctor

Docente: Y él me recetó

Estudiantes: Y él me recetó

Que salude a mi compañero

Que bese en la mejilla a mi compañero(a)

Que le diga yo te quiero a mi compañero(a)

Que abraze al compañero(a) del frente

Que sonría a mi amigo(a) de al lado.

Que le sonría a todos(as).

Y se repite con un niño como monitor y varios niños(as) al azar darán la orden que ellos deseen.

Al final de la dinámica los niños(as) vuelven a sus sitios en el salón

MATERIALES

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases

HUMANOS: Participantes

FINANCIEROS

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACIÓN: ¿Cómo resultó el taller?

Este taller desde el inicio hasta el final capturó la atención de los estudiantes que se divirtieron y entretuvieron enormemente.

Los estudiantes durante el desarrollo de la dinámica, pudieron exteriorizar sus sentimientos, abrazar, sonreír, besar; fueron esos momentos acciones sin inhibiciones que se dieron de manera sana y espontánea.

DE CAMPO DEL TALLER N°3

DENOMINACIÓN DEL TALLER: “YO TENGO UN TICK”

ACTIVIDAD: Dinámica

FECHA DE APLICACIÓN: Mayo 20 de 2015

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

N° DE PARTICIPANTES: Veintisiete (27) estudiantes.

OBJETIVO: Mejorar las relaciones de convivencia entre los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION:

Al iniciar la dinámica los niños sintieron un poco de pena y timidez para ejecutar las órdenes dadas, abrazar, sonreír o besar. Se constituyeron para ellos en situaciones un poco incómodas pero, luego al ir avanzando el juego y atendiendo

las orientaciones del docente, los estudiantes fueron sintiéndose más cómodos y lograron hacer de la actividad un juego divertido, de contacto sano y respetuoso.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES: Esta actividad puede ser fácilmente desarrollada en cualquier grado o grupo ya que es una dinámica de interacción personal donde los participantes pueden exteriorizar sentimientos y mediante el contacto físico y sano lograr establecer conexiones con los demás.

TENDENCIA DOMINANTE: Entusiasmo, interacción personal, integración y comunicación.

TALLER N° 4

NOMBRE DEL TALLER: Dinámica “Los globos inteligentes”

FECHA: Mayo 29 de 2015 **LUGAR:** Salón de clases

TIEMPO POSIBLE: 45 minutos. **N° DE PARTICIPANTES:** 27 estudiantes

OBJETIVO: Crear un espacio lúdico de reflexión, donde a través del juego se reflexionen sobre las normas de convivencia existentes.

INDICADORES DE OBSERVACION:

LÚDICA: La integración, alegría, diversión, entusiasmo, risa y emoción

ESPECIFICA: Comunicación asertiva, tolerancia y habilidad para expresarse.

METODOLOGIA:

Se forman varios grupos de niños(as) en el salón de clases, máximo siete en cada uno.

A cada grupo se le asignan unos globos que tienen escrito las siguientes frases:

- Los problemas se resuelven _____
- Para vivir en paz debo _____ a los demás.
- En este salón todos somos _____
- Me gusta que los niños y niñas sean _____.

- Debo _____ a los mayores.
- Al colegio se viene a _____ y a _____
- Cuando juego debo, _____ a los demás.

Luego se forma una hilera de estudiantes por grupo, colocar en la espalda del compañero(a) un globo que el compañero(a) de atrás presionará con su abdomen para no dejarlo caer, además se colocará otro globo que presionarán con su frente y la espalda del compañero(a). Esto mismo hará el compañero(a) de atrás y así sucesivamente formando una cadena.

Al completar la formación de la hilera con sus respectivos globos, cada grupo avanzará hacia una línea de meta sin dejar caer los globos, en caso de que se les caiga un globo, el estudiante saldrá de la fila y el grupo deberá empezar nuevamente el recorrido. El grupo que deje caer tres veces sus globos saldrá de la competencia. Ganará el equipo que llegue primero a la meta.

Al finalizar la actividad cada equipo completará las frases de sus globos y compartirá lo escrito con los demás compañeros del salón de clases.

MATERIALES: Marcadores, globos.

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases

HUMANOS: Participantes

FINANCIEROS

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACIÓN: ¿Cómo resultó el taller?

El taller resultó ser una actividad de gran entretenimiento, los estudiantes trabajaron en equipo, rieron y gozaron juntos. Al final de la actividad los estudiantes pudieron expresar en los mensajes de los globos, aspectos referentes a la sana convivencia, a los valores y a las reglas para vivir en comunidad.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N°4

DENOMINACIÓN DEL TALLER: “LOS GLOBOS INTELIGENTES”

ACTIVIDAD: Dinámica

FECHA DE APLICACIÓN: Junio 05 de 2015

TIEMPO DE DURACIÓN: 45 minutos

Nº DE PARTICIPANTES: Veintisiete (27) estudiantes.

OBJETIVO: Crear un espacio lúdico de reflexión, donde a través del juego se reflexionen sobre las normas de convivencia existentes.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION:

En esta dinámica con los globos los participantes se mostraron receptivos a los mismos, en todo momento se observó un clima de respeto y tolerancia frente al trabajo en equipo. Así mismo, se observó que los procesos de comunicación y tomas de decisiones en el grupo fue una actividad entusiasta, en esta actividad todos los participantes se sintieron importantes dentro del grupo, colaboraron en todo momento para que su grupo fuera ganador.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES: Este tipo de actividad puede ser implementada en cualquier grado o grupo ya que motiva el trabajo en equipo y ayuda a fortalecer las relaciones interpersonales. Además es una actividad entretenida.

TENDENCIA DOMINANTE: Entusiasmo, aceptación a la actividad, interacción personal, comunicación, integración y diversión.

TALLER Nº 5

NOMBRE DEL TALLER: Dinámica “EL PERIODICAZO”

FECHA: Julio 15 de 2015 **LUGAR:** Salón de clases

TIEMPO POSIBLE: 30 minutos. **Nº DE PARTICIPANTES:** 27 estudiantes

OBJETIVO: Reconocer la importancia de utilizar el nombre propio de cada uno de los compañeros mostrando con ellos actitudes de respeto y sana convivencia.

INDICADORES DE OBSERVACION:

LUDICA: La integración, interacción personal, alegría, diversión, entusiasmo, risa y emoción

ESPECIFICA: Comunicación asertiva, tolerancia y habilidad para expresarse.

METODOLOGIA: Se forma un círculo con todos los estudiantes del salón, al azar se escoge un niño que irá en el centro del círculo portando un cono hecho de periódico. El docente fuera del círculo dará las indicaciones iniciales del juego, se explicará que durante el desarrollo del mismo ningún estudiante puede abandonar el círculo. La dinámica consiste en que: el docente dice el nombre de cualquier estudiante que esté en círculo, de inmediato el estudiante que está en el centro con el periódico en la mano tratará rápidamente de tocar con el periódico al compañero designado y este para evitar el periodícazo gritará fuerte el nombre de otro compañero, entonces el del centro debe correr hacia el nuevo compañero designado. Si alguno de los designados antes de ser tocado no grita rápidamente el nombre de otro compañero entonces recibirá el periodícazo y pasará al centro para que el docente designe el nombre de un estudiante del círculo y comience el juego nuevamente.

MATERIALES: Periódico.

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases

HUMANOS: Participantes

FINANCIEROS

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACIÓN: ¿Cómo resultó el taller?

Esta actividad resultó ser una experiencia entretenida para todos los estudiantes, ya que pudieron interactuar de manera espontánea con sus compañeros. Todos se

sintieron parte del juego ya que sus nombres eran tenidos en cuenta y pronunciados frecuentemente por sus compañeros.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER N°5

DENOMINACIÓN DEL TALLER: “EL PERIODICAZO”

ACTIVIDAD: Dinámica

FECHA DE APLICACIÓN: Julio 31 de 2015

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

N° DE PARTICIPANTES: Veintisiete (27) estudiantes.

OBJETIVO: Reconocer la importancia de utilizar el nombre propio de cada uno de los compañeros mostrando con ellos actitudes de respeto y sana convivencia.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION: En esta dinámica los estudiantes pusieron en práctica su atención, interés y expectativa ya que aguardaban el momento en que fueran nombrados para participar activamente en el juego. Los estudiantes se mostraron animados con la idea de estar en el centro del círculo y poder dar un periódicazo a su compañero que aturdido no acertaba decir el nombre de otro compañero. Esta actividad fue por demás entretenida para todos los estudiantes.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES:

Con este tipo de actividad se motiva la atención, se valora y se conoce a cada participante por su nombre, lo que los hace sentirse importante dentro del juego, ayudándolos a mejorar sus relaciones interpersonales y su convivencia.

TENDENCIA DOMINANTE: Entusiasmo, aceptación a la actividad, interacción personal, comunicación, integración y diversión, sana convivencia.

6.6. PERSONAS RESPONSABLES

El equipo del presente trabajo investigativo está integrado por docentes que pertenecen a diversas áreas de formación:

❖ ISABEL DE LA CRUZ BARÓN HOYOS

Licenciada en Lenguas Modernas de la Corporación Universitaria del Sinú.

Su experiencia laboral en el campo educativo es de dieciocho (18) años y siempre los ha cumplido con estudiantes de Educación Básica Primaria. Actualmente presta sus servicios en la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede La Estrella, ubicada en la zona urbana del municipio de Buenavista Córdoba.

❖ LUIS ROBERTO DONADO JULIO

Licenciado en Lenguas Modernas de la Corporación Universitaria del Sinú.

Su experiencia laboral en el campo educativo es de dieciocho (18) años, los cuales ha cumplido con estudiantes de Educación Básica y Media Académica. Actualmente presta sus servicios en la Institución Educativa Belén, ubicada en el Corregimiento Belén, municipio de Buenavista Córdoba.

❖ MAYERLÍN MORENO MONTES

Licenciada en Español y literatura de la Corporación Universitaria del Caribe. CESAR.

Su experiencia laboral en el campo educativo es de dieciocho (18) años, los cuales ha cumplido con estudiantes de Educación Básica Primaria y como Coordinadora Académica. Actualmente presta sus servicios como Directivo Docente en calidad de Coordinadora en la Institución Educativa Mariscal Sucre, ubicada en la zona urbana del municipio de Buenavista Córdoba.

❖ JAIRO JHON SOTO RICARDO

Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte de El Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

Su experiencia laboral en el campo educativo es de dieciocho (18) años, los cuales ha cumplido con estudiantes de Educación Básica y Media Académica. Actualmente presta sus servicios en la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, ubicada en la zona urbana del municipio de Buenavista Córdoba.

6.7. BENEFICIARIOS

Los estudiantes del grado 3.01 Jornada Matinal de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede la Estrella, municipio de Buenavista Córdoba.

6.8 RECURSOS

Didácticos

- ✓ Periódico
- ✓ Lápiz y lapicero.
- ✓ Hojas de block.
- ✓ Marcadores.
- ✓ Globos
- ✓ Salón de clases.
- ✓ Sillas.

HUMANOS

- Los estudiantes del Grado 3.01 Jornada Matinal de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede la Estrella, municipio de Buenavista Córdoba.
- Los estudiantes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica.

7.CONCLUSIONES

En este proyecto de investigación que culminamos con satisfacción debemos compartir los resultados de las experiencias que vivenciamos con los estudiantes en el aula y que podemos evidenciar en los siguientes ítems:

- ✓ En la aplicación de la encuesta al inicio de la investigación, pudimos conocer un poco sobre lo que los estudiantes entendían por lúdica y convivencia, y si deseaban que una estrategia lúdico- pedagógica que involucrara estos dos aspectos, se desarrollara en clase. En este sentido, los estudiantes se mostraron receptivos al cambio de metodología. Así mismo quisimos determinar cómo eran las relaciones de convivencia con sus compañeros y si estaban de acuerdo con las peleas en clase o en utilizar procesos de comunicación para resolver problemas. Entonces notamos cómo los estudiantes a pesar de todo lo que negativamente influye en el mundo que lo rodea, son jóvenes con un deseo de superar problemas de vida y tratar de convivir en armonía; y si para ello tenían que experimentar utilizando talleres con actividades lúdicas, que les enseñaran normas de convivencia; entonces se mostraban receptivos a participar.
- ✓ Todo el proceso de este proyecto investigativo, estuvo ligado a la lúdica como estrategia pedagógica, lo que hizo que los niños y niñas se sintieran incluidos, motivados, animados y dispuestos a participar.
- ✓ Igualmente, en el desarrollo de las actividades los niños y niñas fueron interiorizando aspectos importantes como son la comunicación asertiva y el respeto. Dándose cuenta así, que con estos derroteros, la convivencia con sus compañeros sería mucho mejor. Resolver sus problemas ahora será más fácil.

- ✓ Al final se lograron en gran medida los objetivos propuestos e igualmente debemos resaltar que el ambiente escolar mejoró, que el manejo de grupo hoy en día es mucho más eficaz, que los niños y niñas con situaciones problemáticas han empezado a resolver sus diferencias y que todo en el aula se está convirtiendo en una oportunidad y superación.

BIBLIOGRAFÍA

ECHEVERRI, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura el juego y la comunicación humana.

Disponible en internet <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.

JIMÉNEZ Vélez, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Editorial Magisterio. Santa fe de Bogotá, 2008.

_____ La inteligencia lúdica. Ensayo disponible en internet. http://www.ludicacolombia.com/ensayos_nuevos.html

_____. La violencia escolar. Ensayo disponible en internet. <http://www.ludica.com.co/ensayos.html>

CIBERGRAFÍA

<https://www.google.com.co/search?q=mapa+politico+del+departamento+de+cordoba>

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3rdoba_%28Colombia%29#cite_note-Toda-6

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3rdoba_%28Colombia%29#cite_note-Toda-6

<http://www.todacolombia.com/departamentos/cordoba.html>

<http://www.todacolombia.com/departamentos/cordoba.html>

<https://www.google.com.co/search?q=mapa+de+buenavista+cordoba&biw>

www.buenavista-cordoba.gov.co/.../RESE_A_HIST_RICA_B.VISTA.do..

www.buenavista-cordoba.gov.co/.../RESE_A_HIST_RICA_B.VISTA.do..

<http://mariscalsucre.jimdo.com/nosotros/#>

<http://mariscalsucre.jimdo.com/nosotros/#>

<http://mariscalsucre.jimdo.com/nosotros/#>

<http://mariscalsucre.jimdo.com/nosotros/#>

<http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html>

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

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

<https://mitesis.wordpress.com/2007/06/04/%C2%BFque-es-la-pedagogia/>

<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-80185.html>

<http://es.slideshare.net/videoconferencias/pedagoga-y-educacin>

<http://concepto.de/convivencia/#ixzz3TpzY3gGG>

http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201109221119290.ley_violencia_escolar.pdf

<http://tufranquiciaonline.com/liderazgo/%C2%BFque-es-la-comunicacion-asertiva/>

http://html.rincondelvago.com/el-respeto_2.html

<https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>

<http://www.conocimientosweb.net/portal/article2243.html>

<http://www.significados.com/respeto/>

<http://www.significados.com/convivencia/>

http://es.elambienteescolar.wikia.com/wiki/1._%C2%BFQu%C3%A9_es_el_ambiente_escolar%3F

<http://www.definicionabc.com/social/relaciones-interpersonales.php>

<http://definicion.de/pedagogia/>

<http://www.ludica.org/>

<http://definicion.mx/juego/>

<http://www.definicionabc.com/social/integracion.php>

<http://www.lasallebga.edu.co/web/index.php/publicaciones/351-la-sana-convivencia>

<http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/>

<http://espacioludico-psicomotricidad.blogspot.com/>

http://www.spaziofitness.net/pages/cursos/talleres_ludicos

ANEXOS

ANEXO A. Encuesta a estudiantes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
ENCUESTA PARA EDUCANDOS

OBJETIVO: Recolectar información para el análisis sobre el manejo de la comunicación asertiva y la convivencia con miras a la resolución de problemas dentro del aula.

INSTRUCCIONES: En la siguiente encuesta se encontrarán cinco preguntas, las cuales se deben responder, marcando con una X la respuesta que según su apreciación consideren correcta.

La información aquí recolectada será de carácter privado y solo para el uso del presente proyecto de investigación.

Lea las preguntas con atención y marque con una x la opción que considere de mayor aceptación.

1. ¿Te gustaría participar en talleres lúdicos con tus compañeros?

SÍ___ NO___

2. ¿Acatarías normas de convivencia participando en actividades lúdicas?

SÍ___ NO___

3. ¿Te gusta que tus compañeros peleen en clase?

SÍ___ NO___

4. ¿Crees que las actividades lúdicas grupales mejorarán tu convivencia?

SÍ___ NO___

5. ¿Deseas resolver tus problemas a través de la comunicación asertiva?

SÍ___ NO___

FOTOS

FOTO 1 **Evidencias Taller N° 1**



En la fotografía de la izquierda se observa a un grupo de estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Mariscal, Sede La Estrella, que se disponen a jugar la dinámica “El Stop”. Por su parte, en la imagen de la derecha, se aprecia a quienes serían los ganadores de este juego.

FOTO 2 *Evidencias Taller N° 2*



En las fotografías se observa a un grupo de estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede La Estrella, jugando la dinámica “El avión”. En la primera, construyen un avión de papel. En la segunda, tras formar un círculo, lo lanzan al aire. En la tercera fotografía, los estudiantes recogen cualquier avión y leen su contenido.

FOTO 3 **Evidencias Taller N° 3**



En las fotografías se observa a un grupo de estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede La Estrella, jugando la dinámica “Yo tengo un tick”. En la primera, tras formar un círculo, los niños parecieran entonan un cántico. Mientras que en la segunda imagen, estos se abrazan.

FOTO 4 **Evidencias Taller N° 4**



En las fotografías de la parte superior izquierda y derecha se observa a un grupo de estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede La Estrella, jugando la dinámica “Los globos inteligentes”. En ambas imágenes se perciben sendas hileras de niños que compiten con unos globos para no dejarlos caer. Una tercera fotografía en la parte inferior, se aprecian los que podrían ser los ganadores del juego.

FOTO 5 **Evidencias Taller N° 5**



En las fotografías se evidencia a un grupo de estudiantes del grado Tercero de la Institución Educativa Mariscal Sucre, Sede La Estrella, quienes formando un círculo, juegan la dinámica “El periodicazo”. En la superior se ve la docente orientando el desarrollo del juego. En las dos últimas imágenes se pueden apreciar los niños en plena acción de juego.