

## **Jugando Convivo, Me Divierto y Construyo Comunidad**

Trabajo Presentada Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Yohana Paola Buitrago & Claudia Yazmin Arcos

Abril 2017.

Copyright © 2017 por Yohana Paola Buitrago & Claudia Yazmin Arcos. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Dedicamos el presente proyecto en primera instancia al dueño de la existencia e inspirador de nuestra creatividad, Dios. A los niños del curso de aceleración 1B de la Unidad de Protección Integral San Francisco. A nuestro tutor, con admiración y gratitud, por sus acertados aportes y paciencia, y a cada una de las personas que incidieron con su entera colaboración para que éste llegara a buen fin. A nuestros hijos, esposos y demás familia por su paciencia y comprensión en cada ausencia por la firme entrega a nuestra meta. Estamos seguras de que éste esfuerzo redundará en bien de nuestro futuro y recompensará cada minuto invertido con el bienestar de nuestros estudiantes. De corazón, mil gracias.

Las Autoras

## **Resumen**

La ausencia de una sana convivencia y de la intolerancia dentro del contexto educativo, así como el alto grado de agresividad unida al maltrato verbal – físico, dificulta el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad de Protección Integral San Francisco. Por esta razón surge la presente investigación la cual provee una intervención pedagógica diseñada en 4 momentos lúdicos: expresión corporal, talleres juegos de roles, talleres juegos colaborativos y talleres de juegos para pensar, que tienen como finalidad minimizar al máximo las acciones agresivas que se presentan y alcanzar de esta forma un ambiente de sana convivencia.

El proyecto es tipo cualitativo y se matricula en pedagogía medios y mediciones, y la línea pedagogías, didácticas e infancias ya que es la línea de la facultad de educación de la fundación universitaria los libertadores.

Palabras Claves: Agresividad, convivencia, Lúdica y juego.

## **Abstract**

The absence of a healthy coexistence and of intolerance within the educational context, as well as the high degree of aggressiveness coupled with verbal - physical maltreatment, hinders the meaningful learning of the students of the San Francisco Integral Protection Unit. For this reason, the present research provides a pedagogical intervention designed in 4 playful moments: corporal expression, role-playing workshops, collaborative games workshops and games workshops to think, whose purpose is to minimize the aggressive actions that are presented And achieve an environment of healthy coexistence.

The project is qualitative type and enrolled in pedagogy means and measurements, and the line pedagogies, didactics and childhood since it is the line of the faculty of education of the university foundation the liberators.

Keywords: Aggressiveness, coexistence, playfulness and play.

## Tabla de contenido

Capítulo 1 Problema de Investigación.....	8
Capítulo 2 Referentes Conceptuales.....	13
Capítulo 3 Instrumentos de Investigación.....	22
Capítulo 4 Propuesta de Intervención.....	26
Capítulo 5 Conclusiones.....	32
Lista de Referencias.....	33
Anexos.....	36

## Lista de figuras

Figura 1 Fases de la Intervención Lúdica en el Contexto Escolar.....	26
Figura 2 Clasificación del juego para la propuesta.....	27

## Capítulo 1

### Problema de Investigación

Dentro de la unidad de protección Integral dependiente del IDIPRON (Instituto Distrital Para la Protección de la Infancia y la Juventud ) sede San Francisco la cual se encuentra ubicada en el Departamento de Cundinamarca, en el municipio de San Francisco – vereda del Peñón, finca la Magdalena al occidente de la ciudad de Bogotá, se encuentra el grupo del curso 1B de aceleración básica primaria compuesto por 12 niños cuyas edades oscilan entre los 8 y 12 años de edad, los cuales se encuentran en estado de indefensión debido a que la mayoría de sus derechos han sido vulnerados, principalmente el derecho a la educación, no obstante los estudiantes son muy inquietos, inteligentes, activos.

La ausencia de sana convivencia e intolerancia recurrente dentro del contexto educativo de los estudiantes de este curso es notable ya que esta se ve normalmente afectada por un alto grado de agresividad con altos índices de maltrato verbal y físico entre los estudiantes, dificultando de gran manera la intención de la docente de construir un aprendizaje significativo. Lo anterior se debe en parte a que la mayoría de los niños pertenecen a familias numerosas disfuncionales compuestas en gran parte, por madre cabeza y padrastro o padre cabeza de hogar y madrastra, otros niños conviven con familiares cercanos ya que sus padres se encuentran privados de la libertad, o conviven con padres con problemas de adicción a sustancias psicoactivas y alcohol, en la mayoría de estos núcleos prima la violencia intrafamiliar, por esto se puede deducir que los niños reciben el ejemplo desde su casa donde el maltrato y la intolerancia se consideran “normales” .

Cabe resaltar que un alto porcentaje de los niños fueron desescolarizados por parte de las instituciones educativas formales, por diferentes motivos, pero se destaca entre otras de manera notable la problemática a nivel convivencial, esto sumado al hecho que son niños con “extraedad” se convierte en la problemática que a diario enfrenta el cuerpo docente de la institución.

Por su parte los procesos de enseñanza y aprendizaje se ven afectados en gran medida ya que la docente encargada de garantizar que se lleven a cabo de manera idónea emplea la mayoría de su tiempo solucionando los conflictos que están latentes durante la mayor parte de la jornada, es así como las relaciones cotidianas se ven totalmente afectadas ya que con el maltrato persistente se pierde el respeto por el otro y valores como la amistad y la tolerancia pasan a segundo plano convirtiéndose en prácticas sin ningún sentido, esto afecta la parte emocional de los niños, lo cual conlleva a perder el interés por desarrollar un aprendizaje efectivo, muy seguramente de continuar presentándose esta situación el panorama se torna realmente difícil ya que por una parte los procesos de enseñanza y aprendizaje no evolucionan, por el contrario se ven estancados, y por otra parte crece la inseguridad dentro de los niños ya que al darse cuenta que este problema persiste pierden todo interés en participar en la resolución de los conflictos presentes, porque muy seguramente si estos conflictos tienden a repetirse de manera reiterada pueden llegar a involucrar a las familias de los niños y convertirse en un conflicto que tendrá consecuencias negativas para su proceso de formación .

Es evidente que en nuestro diario vivir se nota un alto grado de agresividad, lo que lleva a una convivencia poco pacífica por lo cual necesitamos fomentar espacios que le permitan a nuestros niños involucrarse en trabajos reflexivos para mejorar la afectividad, el respeto por el otro, la tolerancia y así fomentar una cultura para una sana convivencia y un desarrollo integral que les permita reconocerse como seres activos dentro de la sociedad a la cual pertenecen.

Teniendo en cuenta la situación descrita anteriormente, surge la siguiente pregunta de investigación **¿Cómo la lúdica pueden favorecer la convivencia y tolerancia en los niños del curso Aceleración 1B de la Unidad de Protección Integral San Francisco, del municipio de San Francisco (Cundinamarca)?** Para brindar respuesta a esta inquietud se plantean los siguientes objetivos, el general se centra promover la lúdica como alternativa pedagógica para fortalecer la convivencia y la tolerancia dentro del contexto educativo de los niños de Aceleración 1B de la Unidad de Protección Integral San Francisco. Y los específicos se orientan a: Describir los procesos sobre formación en convivencia y tolerancia desarrollados hasta el momento con el grupo de Aceleración 1B de la Unidad de Protección Integral San Francisco, a utilizar la lúdica como alternativa pedagógica dentro del contexto educativo de los niños de Aceleración 1B de la Unidad de Protección Integral San Francisco y a Crear espacios de reflexión y dialogo concertados donde se evidencie el respeto a la diferencia.

Desde esta perspectiva, se evidencia en la actualidad una crisis en la formación de valores sociales, Colombia no es ajena a esta problemática la cual no permite la resolución de conflictos de manera adecuada a diario se viven situaciones de violencia e irrespeto y todo sigue normal nadie se concientiza al respecto, ya que somos una sociedad indolente por esta razón y pensando en esta problemática, surge nuestra inquietud de como desde nuestro papel de docentes podemos contribuir en parte a que estas situaciones no se sigan repitiendo y poner un alto definitivo que produzca un cambio favorable dentro de la sociedad. Por eso al concientizarnos de la importancia de esta problemática llegamos a la conclusión de que una manera idónea de provocar este cambio consiste en la promoción de una estrategia pedagógica que fomente la convivencia y la tolerancia

dentro del contexto escolar cuyo insumo principal sea la lúdica, de tal manera que sea un tema agradable de fácil comprensión y sobre todo que llame la atención de los estudiantes.

Con lo anterior se busca la formación de niños y niñas responsables, tolerantes, respetuosos, críticos, capaces de defender sus puntos de vista sin necesidad de utilizar la violencia y sobre todo con sentido de lo humano es decir ponerse en el lugar del otro y sensibilizarse sobre los derechos de ese otro, capaces de relacionarse y de interactuar con los demás dejando de lado las conductas agresivas que poco favorecen a su desenvolvimiento dentro de la sociedad y más que nada sensible y susceptible frente al papel que debe desempeñar como defensor de su entorno y de su pensamiento .

Por lo tanto, este proyecto busca favorecer las relaciones de los estudiantes, esto beneficiará de gran manera esta Institución y a su comunidad porque permitirá la formación integral de los niños ya que es en este momento de la vida donde se construyen las pautas del comportamiento que muy seguramente influirán en el futuro de las relaciones sociales de los niños.

Por último, la investigación basada en lúdica y convivencia servirá como insumo a los docentes para tener una herramienta idónea para la solución de los posibles conflictos que se generan a nivel convivencial dentro del contexto escolar durante la cotidianidad, también permitirá la reflexión sobre la responsabilidad que tenemos como docentes en cuanto al aporte que debemos hacer para que los estudiantes que estén a nuestro cargo se concienticen sobre la importancia de pensar de manera crítica, de respetar a sus semejantes, de no discriminar a los que piensen de manera diferente a la suya, con lo cual se busca la formación de ciudadanos ejemplares activos e idóneos que con sus aportes construyan una sociedad mejor.

## **Capítulo 2**

### **Referentes Conceptuales**

En los últimos años se ha visto como prioridad dentro del espacio escolar la sana convivencia lo cual hace parte no solo del proceso de formación integral de los estudiantes sino que hace parte de la formación necesaria para que estos aprendan a reaccionarse de manera afectiva y efectiva dentro de los diferentes contextos sociales en los cuales se desenvuelve, por eso es notable que diferentes grupos de docentes preocupados por el bienestar de sus estudiantes y movilizados por la importancia de crear alternativas que sean factibles de aplicar para mejorar la convivencia dentro de los espacios escolares actuales, desarrollan propuestas encaminadas hacia la formación de estudiantes que son conscientes de que no están solos y que relacionarse con el otro hace parte de su cotidianidad, es así como en los siguientes trabajos de grado se evidencia las investigaciones encaminadas hacia la innovación de alternativas viables que muy seguramente de llevarse a cabo tendrían éxito en la búsqueda de soluciones a los posibles conflictos internos dentro de los espacios cotidianos de los estudiantes, un claro ejemplo de lo anterior se ve reflejado en los siguientes trabajos elaborados por estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores :

Adelaida Balanta Micolta, En Su Tesis De Grado” Actividades Lúdicas Encaminadas Al Fortalecimiento De La Convivencia Escolar En Los Alumnos Del Grado Quinto De La Institución Educativa Técnico Comercial Villa Del Sur Sede Susana Vinasco De Quintana”(2015) Muestra como dentro de la institución educativa Comercial Villa del Sur Sede Susana Vinasco de Quintana, se refleja dentro de la cotidianidad fuertes relaciones de poder lo cual ha generado un clima de intolerancia e irrespeto en especial entre los estudiantes del grado quinto , por eso la propuesta busca mediante la sana competencia generar respeto hacia la norma hacia el otro y fortalecer la cultura ciudadana para lo cual utilizan la modalidad de yincana basada en juegos tradicionales,

esta modalidad pretendía mejorar la convivencia escolar y bajar los altos índices de intolerancia que actualmente se presenta en dicha

Institución, al finalizar el proyecto se pudo evidenciar que efectivamente la propuesta sirvió como herramienta para disminuir al menos en parte los índices de agresividad dentro de la institución educativa.

Por su parte Isabel De La Cruz Barón Hoyos En Su Tesis De Grado “Implementación De La Lúdica Como Estrategia Para La Convivencia De Estudiantes Grado Tercero, Institución Educativa Mariscal Sucre, Buenavista Córdoba.”(2015) Presenta como dentro de la institución educativa Mariscal Sucre, existe una marcada tendencia hacia la intolerancia esto conlleva a la indisciplina y maltrato entre los estudiantes en especial los de grado tercero , por eso la propuesta se basa en talleres lúdicos pedagógicos que incluyen juego de roles , apostándole principalmente a una comunicación asertiva, este aspecto se convierte en el eje principal del proyecto dentro y fuera de las aulas, con lo cual se pretende disminuir los índices de irrespeto y agresividad persistentes dentro de este grupo, al finalizar se pudo observar que efectivamente con el desarrollo de los talleres se logró bajar de gran manera la tendencia agresiva de grupo.

Otro trabajo que se relaciona con esta temática es el propuesto por Clara Nayibe Gómez Vásquez Santiago De En Su Tesis De Grado “La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Los Niños Y Niñas Del Grado Transición Jornada Mañana, De La Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 “José Cardona Hoyos”(2016) Evidencia la problemática presente en la institución educativa José Cardona Hoyos, en especial con los niños de transición los cuales dan muestra de inicios de conductas de agresión e intolerancia que de no ser corregidas en su debido momento muy seguramente repercutirá para el futuro de las relaciones de los estudiantes que pertenecen a este grupo , se podría pensar que este comportamiento solo se

presenta con estudiantes de grados superiores con esta investigación se muestra que por el contrario los conflictos están latentes en grupos de menor edad y que no son ajenos a la problemática existente en la ciudad y en el país. Por lo tanto, la propuesta consiste en una serie de estrategias lúdicas que incluyen rondas juego actividades cooperativas que involucran a los padres de familia, al finalizar se evidencio que las relaciones interpersonales del grupo mejoraron gracias al desarrollo de los talleres.

Por otra parte cabe anotar que el interés por esta temática se extiende a lo largo y ancho de nuestro país es así como por ejemplo ; Dioselina Sánchez Calderón estudiante de la Universidad del Amazonas en su trabajo de grado “La Lúdica una Herramienta Didáctica Para Disminuir Las Causas Que Generan Agresividad y Violencia En Los Niños De Grado Primero En El Ciclo Básica Primaria”(2011) da muestra de las diferentes situaciones que durante el día a día se enfrentan los niños debido a la agresividad presente durante la mayor parte de la jornada, para ello la propuesta consiste en la implemntacion de talleres que constan de actividades ludicas que incluyen artes , deportes y en las cuales se enmarcaban dentro de la cordialidad y el respeto y donde las normas de buen comportamiento son la cosntante , se púdo concluir que efectivamente al implementar los talleres dentro de la cotidianidad del aula la actitud de los niños cambia de manera notable mejorando la relacion con sus pares.

Adicionalmente Roselis Ariza Murillo estudiante de La Corporación Universitaria de la Costa en su trabajo de grado ”Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar La Convivencia En Quinto Grado De La Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos”(2011) Evidencia los altos índices de agresividad que están presentes dentro de la comunidad educativa de la institución educativa y como a través del desarrollo de actividades que incluyen juegos tradicionales propios de la región caribe colombiana, dentro de las tareas

cotidianas escolares es posible mejorar la convivencia de los niños de primaria .Esta investigación concluye que gracias a l uso de las actividades lúdicas mejora la convivencia de los niños y también se fortalecen los procesos de identidad cultural, ya que al recordar juegos se evocan las costumbres y se mantiene el espíritu alegre y festivo propios de la gente de esta región del país lo cual garantiza en parte una convivencia en medio de un clima de cordialidad y paz.

Otro trabajo que vale la pena mencionar es el artículo publicado por Patricia Posso Restrepo llamado” La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer La Convivencia Escolar” donde da cuenta del estudio realizado con los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa jornada tarde, el cual es una investigación de corte cualitativo, que utilizando encuestas y entrevistas con el fin de conocer cuáles son las preferencias de los estudiantes , padres de familia y profesores frente a determinadas actividades lúdicas , busca integrar de manera activa a toda la comunidad educativa para que sea participe en un proceso que busca ante todo que la convivencia sea un proceso incluyente que se pueda replicar también en los hogares de los estudiantes , concluyendo que al utilizar la lúdica como alternativa pedagógica las relaciones sociales de los estudiantes mejoraron.

Pero no solamente la convivencia ha sido tema de interés para grupos de investigación varios autores de reconocida trayectoria la han tomado como referente es el caso de Gardner el cual con su teoría de estilos aprendizaje nos brinda algunas alternativas teóricas para comprender de la mejor manera el problema planteado, por eso se toma como referente el Modelo de las inteligencias múltiples, que para el caso que atañe a esta investigación se van a tener en cuenta la Inteligencia intrapersonal la cual desarrolla de manera enfática la capacidad para expresar las necesidades y sentimientos de las personas, y la inteligencia interpersonal que facilita el desarrollo de habilidades para relacionarse de manera afectiva y efectiva con los demás.

“Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según el análisis de las siete inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo de a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos. Gardner propuso en su libro “Estructuras de la mente” la existencia de por lo menos siete inteligencias básicas. Cuestionó la práctica de sacar a un individuo de su ambiente natural de aprendizaje y pedirle que realice ciertas tareas aisladas que nunca había hecho antes y que probablemente nunca realizaría después. En cambio sugirió que la inteligencia tiene más que ver con la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente que represente un rico contexto y de actividad natural. Al tener esta perspectiva más amplia, el concepto de inteligencia se convirtió en un concepto que funciona de diferentes maneras en la vida de las personas. Gardner proveyó un medio para determinar la amplia variedad de habilidades que poseen los seres humanos, agrupándolas en siete categorías o “inteligencias”:

Adicionalmente la perspectiva con la cual se va a desarrollar en el trabajo es la LUDICA, siendo parte constitutiva del ser humano, porque con ella el ser humano puede comunicarse, sentir, expresarse y producir en nosotros 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. Por esta razón la enfocamos en el pensamiento psicólogo Jean Piaget (1956), donde el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Según Juan Carlos Torrego Seijo en su libro *El modelo integrado: un marco educativo para la gestión de los conflictos de convivencia desde una perspectiva de centro*. Sugiere que:

Para la construcción de este sobre la gestión de la convivencia parece necesario comenzar por dedicar un tiempo a realizar una reflexión educativa sobre los modos y sistemas que se siguen en los centros para tratar los conflictos de convivencia. Nuestra pretensión es realizar una revisión

crítica sobre los diversos enfoques para llegar a justificar la necesidad de implementar un nuevo modelo como es el modelo integrado de resolución de conflictos de convivencia en centros escolares” (2004.P57).

Normalmente en la cultura de una organización existen estilos preferentes de abordaje de los conflictos, líneas de solución habituales a los mismos, y un contexto de mayor o menor regulación formal de las decisiones que afectan a la convivencia. Parece existir un acuerdo en que solamente desde una comprensión de los centros como instituciones culturales, será posible abordar adecuadamente los conflictos de convivencia. Entendemos por modelo de tratamiento de la convivencia un conjunto integrado de planteamientos de índole educativo, que tratan de argumentar y de justificar una serie de comportamientos y de actuaciones concretas que se adoptan normalmente desde una perspectiva de centro, para prevenir y hacer frente a los problemas de disciplina.

Para finalizar y retomando el papel de la lúdica dentro del contexto escolar y como afirma DIAZ (2014)” En un segundo plano se interpretan los equivalentes de la racionalidad de las prácticas lúdicas. Estas se estructuran en un sistema de representaciones simbólicas y se manifiestan en imaginarios culturales, rituales y una normatividad o sistema de reglas y valores. “es así la lúdica fomenta la creatividad e imaginación dentro del estudiante el cual aprende a interpretar su entorno con el fin de adquirir habilidades que le permitan desarrollarse de manera integral. En ese sentido las prácticas lúdicas le proporcionan al estudiante, placer y está feliz porque tiene un significado profundo se recrea, se divierte, goza; la esencia de la lúdica no se puede confundir con otro tipo de experiencias si se materializa una producción simbólica. De esta forma se fomenta la creación la imaginación, la sensibilidad y la interpretación de símbolos, con lo cual se pretende que el estudiante se relacione de una mejor manera con los demás.

La lúdica como proceso de enseñanza, es fundamental de la dimensión del desarrollo de los individuos, siendo partes constitutiva del ser humano ya que se refiere a la necesidad de comunicarse, 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.

Por lo tanto la lúdica debería ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica

### **Capítulo 3**

#### **Instrumentos de Investigación**

El tipo de investigación es cualitativo, y el enfoque es descriptivo, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado, una cierta cualidad se encuentra en un acontecimiento dado, sino de descubrir tantas

cualidades como sea posible. “La metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos; las propias palabras habladas o escritas y la conducta observable” Taylor y Bordan (1987). Por lo anterior esta investigación se enmarca en el modelo de investigación cualitativo, debido a que se recoge información, a través de encuestas realizadas a los estudiantes y docentes, diario de campo y a una observación directa, que sirven como insumo para describir si a través de la lúdica se pueden mejorar la convivencia y la tolerancia en el contexto educativo que rodea al grupo objeto de estudio.

La línea de investigación en la que encuadra ésta investigación es la de pedagogía de medios y mediaciones, debido a que uno de los núcleos que abarca consiste en el estudio “de los problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo”, (Acevedo R. 2009.p.16). Tomando en cuenta éste trabajo encontramos que pertenece a dicho núcleo, ya que permite que los estudiantes se desenvuelvan en situaciones educativas propias de su realidad. Por otra parte la presente investigación sigue los lineamientos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores llamados pedagogías, didácticas e inferencias, en el sub eje de inclusión social y educativa. , ya que ésta se encarga de investigar y enfatizar en asuntos que hacen referencia a los derechos de la infancia y la elaboración de políticas públicas, encaminadas a la prevención de las situaciones de violencia infantil, maltrato y agresión.

Por su parte el desarrollo de esta investigación se centra en la población de la Unidad de Atención Integral San Francisco del municipio de San Francisco (Cundinamarca). La muestra se constituye por el curso aceleración 1B el cual está conformado por 12 estudiantes, fue seleccionado entre los diferentes cursos de primaria debido a: la singularidad a nivel comportamental que

presentan los niños que conforman éste grupo en especial, ya que en comparación con otros grupos, y a simple vista, es el que presenta mayores falencias a nivel convivencial, como agresividad física y verbal. Por otra parte, no se escogieron otros grupos porque el número de estudiantes en cada uno es muy reducido por tratarse de una educación personalizada. (3 estudiantes).

A su vez los instrumentos y técnicas de investigación para la extracción de información son: La observación participativa, diario de campo y la encuesta. La observación participativa es la técnica clásica primaria y la más empleada por los investigadores cualitativos para adquirir información. Para ello, el investigador vive lo más que puede con las personas o grupos que desea investigar, compartiendo sus usos, costumbres, estilo y modalidades de vida. Para lograr esto, el investigador debe ser aceptado por esas personas, y sólo lo será en la medida en que sea percibido como “una buena persona”, franca, honesta, inofensiva y digna de confianza. Al participar en sus actividades corrientes y cotidianas, va tomando notas de campo pormenorizadas en el lugar de los hechos o tan pronto como le sea posible. Estas notas son, después, revisadas periódicamente con el fin de completarlas (en caso de que no lo estén) y, también, para reorientar la observación e investigación (Martínez, 2006). Por su parte “La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (Grasso, 2006:13)”, en este caso las encuestas se aplican a 12 estudiantes del curso aceleración 1B y a los docentes, de la Unidad de Protección Integral San Francisco del municipio de San Francisco (Cundinamarca), con el fin de identificar los comportamientos y actitudes por parte de los estudiantes, que dan muestra de agresividad tomando en cuenta las categorías de comunicación asertiva, capacidad de resolución de conflictos y ciudadanía, además

para tener un referente en el cuál es la formación que han tenido, en cuanto a tolerancia y convivencia se refiere. (VER ANEXOS 1 Y 2). Adicionalmente se va a utilizar el diario de campo que “es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados.

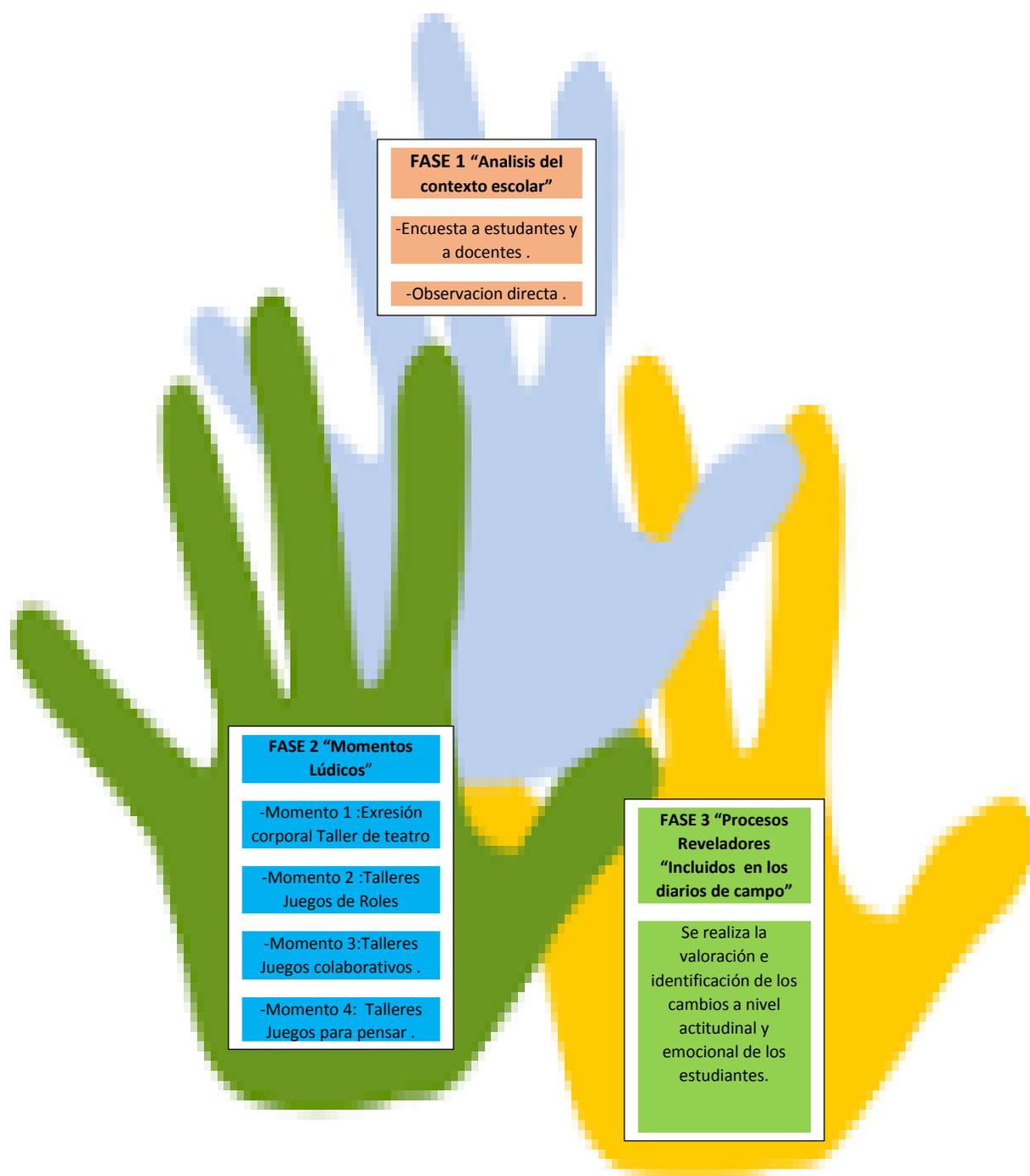
En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. El diario de campo sirve para proyectar las reacciones de la persona que investiga durante el ejercicio de su actividad, permite identificar el nivel y desarrollo del sentido crítico a cada alumno y le posibilita en áreas de la formación, crear mecanismos o incluir estrategias que favorezcan el análisis profundo de las situaciones y la toma de posturas, incluso públicas, coherentes con el profesionalismo y la ética (ALZATE, 2008:2).”En este caso utilizará, para recopilar de manera detallada las observaciones que se realizan a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades incluidas, para poder hacer el monitoreo correspondiente. (VER ANEXO 3). Para la categorización de datos se tendrán en cuenta el postulado de Gardner sobre inteligencia intra - personal e inteligencia interpersonal , para evidenciar el manejo correcto de emociones , el de Díaz en cuanto la incidencia de la lúdica dentro del contexto escolar y el de Torrego en lo pertinente a la resolución de conflictos dentro de la escuela , la selección de éstas categorías surge como resultado de un proceso deductivo a partir de las necesidades identificadas como punto de partida para acciones investigativas. La categorización de datos es un proceso en el que el investigador va jugando con los datos recogidos integrándolos comparándolos con sus objetivos y analizando si son o no pertinentes a sus intereses. Tal como lo indica Martínez, se trata de “Categorizar o clasificar las partes en relación con el todo, de describir categorías o clases significativas, de ir constantemente diseñando y rediseñando,

integrando y reintegrando el todo y las partes a medida que se revisa el material y va emergiendo el significado de cada sector, evento, hecho o dato” (1999:25).

## Capítulo 4

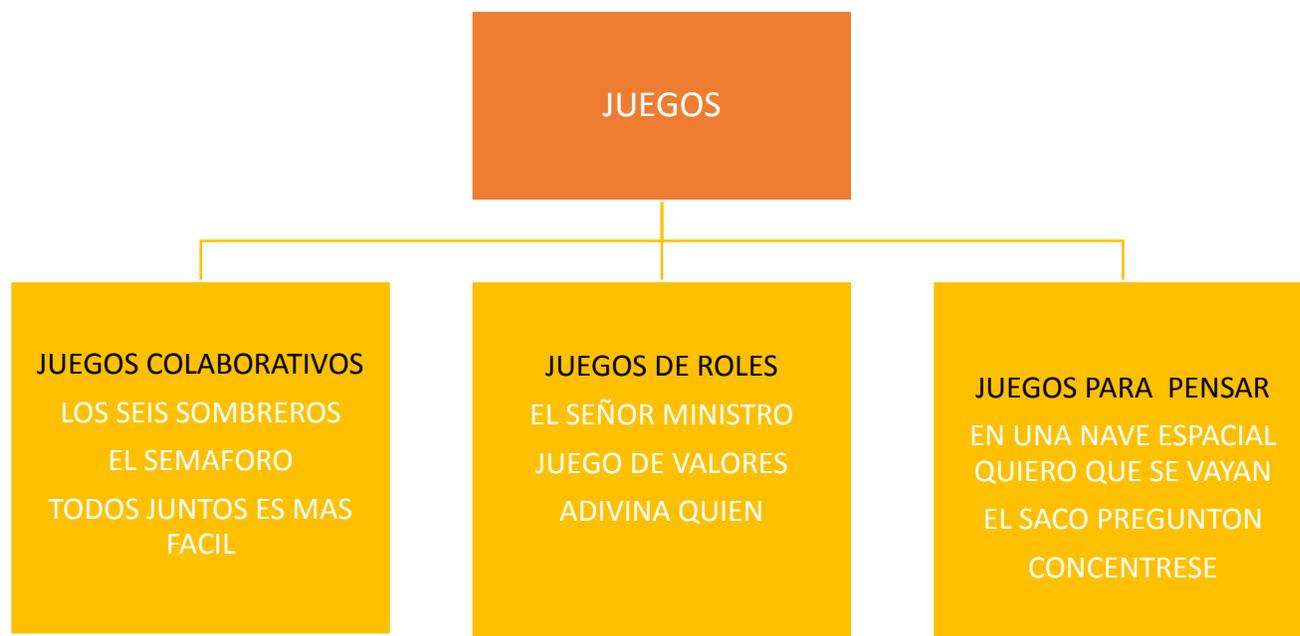
### Propuesta de Intervención

Figura1. Fases de la Intervención Lúdica en el Contexto Escolar



Fuente: De las autoras

Figura 2. Clasificación De Los Juegos Para La Propuesta



Fuente: Las Autoras

### “JUGANDO CONVIVO, ME DIVIERTO Y CONSTRUYO COMUNIDAD”

La propuesta de intervención plasmada en la figura anterior, se basa en utilizar la Lúdica como alternativa pedagógica con el propósito de fomentar espacios que le permitan a los niños involucrarse en trabajos reflexivos para mejorar la afectividad, el respeto por el otro, la tolerancia y así fundamentar una cultura para la sana convivencia y disminuir así la agresividad por medio del empleo de diversas formas de expresión que permitan dar a conocer las emociones, vivencias, fantasías y deseos propios, dentro del contexto educativo al cual pertenecen, por lo tanto se

evidencia el trabajo colaborativo que se convierte en el pilar de esta propuesta, con el desarrollo de la misma se espera comprobar la influencia en las interacciones de quienes comparten cotidianamente dentro de dicho contexto educativo, por eso se hace necesario la utilización del diario de campo el cual permitirá hacer un registro detallado de los momentos más importantes, con lo cual se analizará la realidad circundante. De esta manera la propuesta se enmarca dentro de tres fases, las cuales fueron establecidas acorde a las dinámicas del contexto escolar.

La primera fase, se determina como el análisis del contexto escolar, que consiste en la observación directa y la aplicación de dos encuestas una dirigida a los docentes y la otra a los estudiantes, con las cuales se pretende comprender qué tipo de acciones pedagógicas se llevan a cabo dentro del espacio escolar a nivel convivencial, estas se encuentran en la parte de anexos al final del documento. Por su parte la segunda fase lleva como nombre momentos lúdicos, este espacio es fundamental ya que tomando en cuenta el análisis realizado en la primera fase se establecen las acciones lúdicas que se llevarán a cabo para que los estudiantes se relacionen de manera efectiva con sus pares y con su contexto escolar. Adicionalmente se encuentra la tercera parte denominada procesos reveladores donde se realiza la valoración e identificación de los cambios a nivel actitudinal y emocional que presenten los estudiantes.

## **TALLER TEATRO (CONOZCO EL MUNDO ATRAVES DE MI CUERPO)**

### **MOMENTO 1**

OBJETIVO	TEMATICA	RECURSOS	EVALUACION
Reconocer las actitudes, valores, habilidades, y destrezas que posee cada niño para aprender y apropiarse de su entorno teniendo en	Respeto y valoración del propio cuerpo y del cuerpo del compañero. Percepción del propio cuerpo y del entorno. Texturas, sonidos, formas, colores, olores.	El cuerpo humano. Colchonetas Bolsa de tela que contiene diferentes elementos de variadas texturas, ásperas, suaves entre otras.	Se evaluará la manera en la cual cada niño respeta su cuerpo y el de sus pares.

cuenta su relación con los demás.		Fracos con diferentes fragancias. Tela para cubrir los ojos.	
Favorecer la auto confianza compartiendo emociones y la toma de conciencia a través de los juegos de roles donde interactúa con sus pares.	Reconocimiento de emociones, sensaciones, fantasías e ideas. Desarrollo de la expresividad a través del trabajo con la voz. Volumen y expresividad: susurro, canto, grito, voz normal, voz entrecortada.	Grabadora de voz Micrófono	Se evaluará la capacidad que tiene cada niño de comunicarse de manera efectiva, con los demás y con su entorno, utilizando lenguajes verbales y no verbales.
Posibilitar que los niños desarrollen su imaginación y expresividad gestual, corporal y vocal a partir de diferentes propuestas dentro del juego organizado y cooperativo.	Desarrollo de la expresividad a través del trabajo con los gestos Los gestos cotidianos y las exageraciones. Imitación de gestos. Cambio y modificación de gestos.	Espejo Cuerpo Humano Cámara fotográfica Cámara de video	Se evaluará la capacidad creativa e imaginación de cada niño y la manera en la cual utiliza estas habilidades, para la realización de actividades en distintas situaciones de la vida cotidiana.
Promover situaciones de aprendizaje individuales y/o grupales en las que los	Juego y experimentación, a través del teatro de sombras.	Cartulina negra Reflector Tijeras Pegante	Se realizará una autoevaluación que permita que cada niño sea capaz de manera

niños puedan crear colectivamente con la participación de todos, respetando la diferencia.	Elaboración de escenario propicio, para el teatro de sombras. Expresando mis necesidades a través del lenguaje de las sombras.	Lápiz	espontánea de emitir un juicio valorativo y consiente de su trabajo a nivel grupal.
--	--	-------	---

## MOMENTO 2

### TALLER JUEGO “EL SEÑOR MINISTRO” JUEGO DE ROLES

#### Temática: Tolerancia a la frustración

OBJETIVO	ACCIONES PEDAGOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
Fomentar dentro de los niños la “cultura de la tolerancia a la frustración” que permitirá que ellos participen en diferentes actividades concientizándose que en ocasiones también se puede perder en los juegos.	Consiste en asignarle un rango de militar a cada participante, no sin antes reflexionar que el juego es un ejemplo del diario vivir, donde se da muestra como las personas van escalando posiciones por medio de su trabajo, buena actitud y poniendo en práctica los valores como el respeto hacia los demás y la tolerancia. Para comenzar quien dirige la actividad se llama “el ministro”, se explica a los participantes que el rango militar	Espacio amplio, niños participantes	Se evalúa la participación activa y ante todo la buena actitud, el manejo de emociones, el autocontrol y la tolerancia a la frustración, de cada uno de los participantes durante el desarrollo de la actividad no se permite ningún tipo de

	<p>más alto es el presidente de la república y que después hacia abajo se encuentra el ministro, luego en orden descendente sigue el general, el coronel, el mayor, el capitán, el teniente, el sargento, el dragoneante, el cabo, luego sigue el rango de soldado bachiller, centinela, soldado raso, para hacerlo más divertido nos ingeniamos rangos, como: lava platos, pela papas, chupa medias, cantimplora. La dinámica de juego consiste en que el ministro llama a cualquier rango mencionando lo siguiente:(El ministro pasando revista en sus tropas noto que faltaba el cabo), entonces el rango al que llama el ministro en este caso el cabo debe contestar lo siguiente:(El cabo no hace falta), El ministro le contesta (Entonces quien hace falta), y el cabo le contesta mencionando cualquiera de los rangos y así sucesivamente. Una regla importante para tener en cuenta es que si el participante que llaman es de rango menor al que lo llamo se debe parar haciendo la venia para contestar y si el participante al que llaman es de rango mayor se debe quedar sentado para contestar. Quien no lo haga bien baja hasta el último rango y los demás van ascendiendo con el objetivo de llegar a general y porque no a ministro que es la persona que dirige la actividad.</p>		<p>agresión ni física ni verbal.</p>
--	---	--	--------------------------------------

## MOMENTO 2

### TALLER JUEGO “JUEGO DE VALORES” JUEGO DE ROLES

**Temática: Solidaridad, sensibilización por las condiciones diferenciales**

OBJETIVO	ACCIONES PEDAGOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
----------	----------------------	----------	------------

<p>Promover ente los participantes la tolerancia, el respeto la solidaridad, sensibilización por las personas en condiciones diferenciales, el trabajo en equipo de manera ordenada.</p>	<p>Esta actividad se inicia reuniendo el grupo teniendo previamente conceptos de los valores importantes tales como: El respeto, la tolerancia, la honestidad, la paciencia, la solidaridad, la comprensión, la humildad, la responsabilidad entre otros. Se hacen preguntas a los participantes sobre el concepto previo que tienen de estos valores. Posteriormente se forman dos grupos de 6 participantes y se les indica que cada grupo debe tener un discapacitado, un anciano y un bebe, se traza un línea de inicio y una de llegada con una distancia de 10 metros aproximadamente. Previamente ya se deben haber instalado los cartones que servirán de soportes por las cuales van a pasar los participantes, estos soportes se elaboran con papel cartón y cartulina, recortando con un área de 30 cms por 30cms, en esta área se escribe el nombre del nombre del valor. Se hace una reflexión que concientice a los participantes sobre el paralelo que existe entre el juego y la vida cotidiana, donde el mensaje principal es que a pesar de los obstáculos y barreras que se presenten en la vida si se trabaja en equipo de manera armoniosa, paciente, coordinada y comprometida muy seguramente se alcanzaran metas importantes que servirán para la construcción del proyecto de vida a nivel individual. Las reglas del juego son :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ninguno de los integrantes del grupo debe hablar entre si hasta que en su totalidad haya terminado de pasar al otro lado.</li> <li>2. Cada grupo recibe cuatro cartones .</li> <li>3. Se debe mantener el silencio absoluto durante toda la actividad , si a uno de los equipos se le</li> </ol>	<p>Espacio amplio, cartones con los valores escritos, marcadores, tiza.</p>	<p>Se tendrá en cuenta el respeto, la tolerancia , el trabajo en equipo y el manejo de emociones así como el cumplimiento total de las reglas del juego.</p>
--	---	---	--

	<p>llama la atención por hablar debe entregar uno de los cartones.</p> <p>4.No se puede apoyar los pies, manos, o cualquier parte del cuerpo fuera de los cartones de llegar a hacerlo se le quitara un cartón .</p> <p>Con un mínimo de dos cartones puede terminar la prueba cada grupo, pero con un soporte sería imposible pasar al otro lado, nuevamente se puede reflexionar en torno a los valores que se deben poner en práctica, por ejemplo, si una persona es responsable en el colegio, en el trabajo, en el hogar, pero si es intolerante, se puede ver afectado su proyecto de vida, debido a las implicaciones que esta manera de actuar trae consigo. Es importante recalcar el hecho de que para un bebé es difícil pasar, igual que para el discapacitado y el anciano, por eso alguno de los integrantes debe ser solidario y ayudarlo a pasar, y la forma de cómo hacerlo la deben analizar dentro del grupo. ? Se les da un tiempo prudencial para que piensen, pero la idea del juego es que los participantes más fuertes carguen solidariamente a los que necesitan la ayuda. Gana el grupo que al llegar todos a la meta lo haga en el menor tiempo.</p>		
--	---	--	--

## MOMENTO 2

### TALLER JUEGO “ADIVINA QUIEN” JUEGO DE ROLES

**Temática: ¿Cómo me perciben los demás?**

OBJETIVO	ACCIONES	RECURSOS	EVALUACION
	PEDAGOGICAS		

<p>Abrir espacios alternativos donde cada uno de los participantes sea capaz de identificar como lo perciben los demás y aceptar de manera tranquila esta realidad.</p>	<p>Primero se conforma un círculo, luego cada participante, escoge a un compañero de manera secreta y luego a medida que sea su turno pasa al frente e imita sus movimientos y maneras de actuar característicos para que los demás lo puedan identificar, de ser necesario se pueden pronunciar frases que normalmente el otro utilice. Para finalizar se realiza una caricatura del compañero seleccionado.</p>	<p>Niños participantes,</p>	<p>Se evaluará la buena actitud y la disposición frente a las posibles críticas y la tolerancia.</p>
---	---	-----------------------------	--

### MOMENTO 3

#### TALLER “SEIS SOMBREROS PARA PENSAR “ JUEGO COLABORATIVO

**Temática: ¿Puedo construir pensamiento en grupo ?**

OBJETIVO	ACCIONES PEDAGOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
<p>Definir un cierto tipo de pensamiento</p>	<p>Explicación lo que representa cada color de los sombreros:            *Blanco(Neutro-objetivo se ocupa de hechos objetivos cifras)            *Rojo (Sugiere ira, furia y emociones. Da el punto de vista emocional).            *Negro (Es triste y negativo. Cubre los aspectos negativos)            *Amarillo (Es alegre y positivo. Es optimista y cubre la esperanza y pensamiento positivo)            *Verde(Es césped, crecimiento. Indica creatividad e ideas nuevas).            Azul (Es frio y también el color del cielo. Se ocupa del control y la organización del proceso de pensamiento.            Posteriormente cada niño (a) elegirá una cartulina de cualquiera de esos colores y elaboraran un sombrero.</p>	<p>*Sombrero Blanco            *Sombrero Rojo            *Sombrero Negro            *Sombrero Amarillo            *Sombrero Verde            *Sombrero Azul</p>	<p>La participación en la elaboración de su sombrero. creatividad</p>

<p>Separar la lógica de la emoción, la creatividad de la información, compartir.</p>	<p>Utilización del lenguaje por medio de un sombrero, donde cada uno elegirá el color que quiere para proporcionar roles de pensamiento. Permitirles su creatividad y compartir.</p>	<p>*Sombrero Blanco *Sombrero Rojo *Sombrero Negro *Sombrero Amarillo *Sombrero Verde *Sombrero Azul</p>	<p>Se evaluará teniendo en cuenta la participación y expresión frente a la utilización del lenguaje.</p>
<p>Posibilitar que los niños describan frente un problema una solución individual o grupal que puedan participar todos.</p>	<p>En un sobre tendremos problemas de convivencia del contexto y sacaran uno y con esa iniciara la comunicación de ideas y encarar el problema según su sombrero., dando las posibles soluciones.</p>	<p>*Sombrero Blanco *Sombrero Rojo *Sombrero Negro *Sombrero Amarillo *Sombrero Verde *Sombrero Azul</p>	<p>Escuchar el aporte que da cada uno frente a un problema convivencia del contexto según el pensamiento del rol.</p>

### MOMENTO 3

#### TALLER “EL SEMAFORO”

#### JUEGO COLABORATIVO

**Temática :¿Cómo me comporto con los demás?**

<b>OBJETIVO</b>	<b>ACCIONES PEDAGOGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACION</b>
Utilizar la comunicación asertiva en diferentes situaciones cotidianas.	Realizar lectura de cuento, sensibilizando acerca de la convivencia. Cada niño(a), dibujara un semáforo, asociando los colores. Luego poner ejemplos y analizarlos entre el grupo. Al final se realizara un mural con el semáforo. Rojo: Identificar emociones Amarillo: Detenerse a reflexionar Verde Expresar la emoción. Y de esta manera utilizar el semáforo como estímulo para los niño(as) en diferentes situaciones y espacios cotidianos, como juegos , en el dormitorio , en el comedor.	Cuento Cartulina Marcadores Papel craff Pegante tijeras	Observar a los niños (as) el autocontrol en el desarrollo de la actividad.

**MOMENTO 3**

**TALLER JUEGO “ TODOS JUNTOS ES MAS FACIL ” JUEGO COLABORATIVO**

**Temática: ¿Soy capaz de trabajar en equipo sin agredir a los demás?**

<b>OBJETIVO</b>	<b>ACCIONES PEDAGOGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACION</b>
Promover la paciencia , la tolerancia y el trabajo colaborativo entre los niño integrantes del grupo.	Se explica, que el niño voluntario deberá atrapar a todos los otros integrantes del grupo tocándolos. En el momento que el niño voluntario toca a otro , éstos deben cogerse de la mano y seguir en búsqueda de los otros integrantes del grupo. A	Niños participantes	Se evaluará la capacidad de cada uno de controlar de manera efectiva sus emociones , el respeto y la tolerancia durante todo la actividad.

	<p>medida que se van atrapando más niños , éstos deberán ir cogiéndose de la mano y todos juntos ir a atrapar a los que aún quedan libres.</p> <p>El juego continúa hasta que todo el grupo está atrapado y cogido de la mano.</p> <p>Ya con todo el grupo cogido de la mano, la docente les pide que se sienten formando un círculo y comienza una reflexión frente a lo sucedido en el juego. La docente deberá preguntar acerca de lo que sucedió, de cómo fue evolucionando el juego y de cómo aumentó o disminuyó la dificultad de atrapar a los compañeros al ser más o menos niños cogidos de la mano. Finalmente, se deberá llegar a la conclusión de cómo era más fácil atrapar a los otros y lograr el objetivo del juego al estar todos unidos.</p>		
--	--	--	--

## MOMENTO 4

**TALLER JUEGO “ EN UNA NAVE ESPACIAL QUIERO QUE SE VAYAN ”**  
**JUEGO PARA PENSAR**

**Temática ¿Reconozco las emociones que debo evitar para lograr una sana convivencia?**

OBJETIVO	ACCIONES PEDAGOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
Concientizar a los niños sobre la importancia del buen trato hacia los demás	La docente a organiza un círculo con los niños de manera tal que todos queden con espacio suficiente entre ellos , luego les pide a los niños, que piensen en las cosas que no les gustan de la	Pelota , papel craf, marcadores .	Se tomará en cuenta la actitud, el respeto y el buen trato hacia los demás y la creatividad al momento de exponer las ideas.

	<p>convivencia dentro de la institución y creen que son un obstáculo para poder vivir tranquilos en paz y armonía, enseguida la docente toma la pelota en su mano y la lanza diciendo “En una nave espacial quiero que se lleven...” da un ejemplo (el maltrato entre compañeros etc. )y pasa la pelota a un participante. El niño que recibe la pelota debe decir un aspecto nuevo que no le guste y que quiere que no esté en la institución , y pasa la pelota a alguien que no haya participado. El juego continúa hasta que no haya más aportes nuevos en el grupo. La docente deberá ir escribiendo en un cartel las ideas que los niños aportaron , al finalizar el juego, cuando todos los niños hayan hechos sus aportes, docente deberá sentarse en círculo con todos y generar una reflexión donde los niños piensen como ellos pueden ayudar a que algunas de esas cosas negativas desaparezcan de la institución con sus acciones diarias.</p>		
--	---	--	--

**MOMENTO 4 TALLER JUEGO “EL SACO PREGUNTON”  
JUEGO PARA PENSAR**

**Temática: Mi concepto sobre convivencia.**

OBJETIVO	TEMATICA	RECURSOS	EVALUACION
Utilizar la oralidad como medio para que los niños puedan expresar de manera espontánea sus	En una bolsa se colocan varias preguntas : ¿Qué entiendes por tolerancia?	Saco de tela Papel Esfero Mini cancha de baloncesto	Se tendrá en cuenta la participación activa, el respeto por las opiniones de los

<p>puntos vista en torno a la temática de la tolerancia dentro del espacio escolar .</p>	<p>Con tus palabras define que es respeto.          ¿Qué es tener buena actitud          ¿Cómo crees que puedes mejorar la relación con tus compañeros de salón?          ¿Te consideras tolerante?          ¿Por qué?          ¿Qué es paciencia?          ¿Te Consideras paciente?          ¿Qué es frustración?          ¿Algún día te has sentido frustrado ¿ Describe la situación.          Luego cada niño tendrá la oportunidad de sacar de la bolsa un papel el cual contiene una pregunta la cual debe contestar con la mayor franqueza posible. Después de contestar y de acuerdo a la opinión de sus compañeros tendrá derecho a lanzar la pelota según la calificación dada por sus compañeros y así tener la posibilidad de encestar, para poder reclamar un premio sorpresa. Al finalizar se realiza una reflexión donde cada uno sea capaz de contar alguna experiencia de su vida relacionada con alguna de las preguntas.</p>		<p>demás y la sinceridad en las respuestas .</p>
--	---	--	--

#### MOMENTO CUATRO

#### JUEGO “CONCENTRESE “JUEGO PARA PENSAR

**Temática: ¿Cuál es mi estado de ánimo habitual?**

OBJETIVO	ACCIONES PEDAGOGICAS	RECURSOS	EVALUACION
<p>Concientizar a los niños sobre cuál es su estado de ánimo habitual y que realice una reflexión, si ese es el que lo hace sentir bien en su diario vivir.</p>	<p>En un tablero se colocan diez parejas de imágenes que representan diferentes estados de ánimo (alegre, triste, asustado, perezoso, sorprendido, disgustado, desinteresado, exaltado acelerado), luego se tapan con un papel y se les coloca un número encima, luego se les explica a los niños que la idea es conformar las parejas iguales , de los diferentes estados de ánimo , para que sea más divertido se utiliza una pelota para escoger el número que prefiere el niño , gana el que mayor número de parejas descubra, cuando se hayan descubierto todas las parejas cada uno debe seleccionar su estado de ánimo habitual ,luego debe escuchar el punto de vista de sus compañeros para saber si están en acuerdo o desacuerdo con su elección.</p>	<p>Papel, marcadores, tablero, pelota.</p>	<p>Se tendrá en cuenta el buen comportamiento , el vocabulario adecuado el respeto por el turno de los demás y la paciencia para escuchar las opiniones de los compañeros.</p>

## **Capítulo 5**

### **Conclusiones**

En síntesis, al desarrollar el presente proyecto se llegó a la conclusión de que el rol del maestro es muy importante para guiar el proceso de autocontrol de modo que favorezca el hábito de la tolerancia como garantía para una sana convivencia, a través de la implementación de la lúdica como alternativa de solución al fortalecimiento y afianzamiento de la convivencia, concientizando a los estudiantes sobre el respeto y la tolerancia, dándoles a conocer los diferentes puntos de vista que incentivan el respeto por las opiniones y el ponerse en el lugar del otro, dejando así en un segundo plano la agresividad para lograr el convivir en comunidad y para construir una sociedad mejor. Se hace indispensable el continuar involucrando actividades lúdicas de forma continua e integral para que éstas aporten al proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por otra parte cabe resaltar que en definitiva la propuesta logró mitigar por lo menos en parte el maltrato tanto físico como verbal que se evidencia en las actividades cotidianas que se desarrollan dentro de la institución, mostrando como la lúdica integrada a los procesos de enseñanza y aprendizaje se convierte en una alternativa viable que permite que los niños se concienticen que por naturaleza son seres sociales que conviven y comparten momentos y contextos, por lo tanto las relaciones con los demás deben estar enmarcadas dentro del respeto y la tolerancia hacia las diferencias y que a lo largo de sus vidas siempre estarán presentes en los diferentes espacios y situaciones.

### Lista de Referencias

Acevedo (2009p.16)

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica.

Ariza Murillo Roselis “Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar La Convivencia En Quinto Grado De La Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos” (2011)

Sánchez Calderón Dioselina “La Lúdica una Herramienta Didáctica Para Disminuir Las Causas Que Generan Agresividad y Violencia En Los Niños De Grado Primero En El Ciclo Básica Primaria” (2011)

Gómez Vásquez Clara Nayibe “La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Los Niños Y Niñas Del Grado Transición Jornada Mañana, De La Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 “José Cardona Hoyos” (2016)

Barón Hoyos Isabel De La Cruz “Implementación De La Lúdica Como Estrategia Para La Convivencia De Estudiantes Grado Tercero, Institución Educativa Mariscal Sucre, Buenavista Córdoba.” (2015)

Balanta Micolta Adelaida,” Actividades Lúdicas Encaminadas Al Fortalecimiento De La Convivencia Escolar En Los Alumnos Del Grado Quinto De La Institución Educativa Técnico Comercial Villa Del Sur Sede Susana Vinasco De Quintana” (2015)

Dirección de inclusión volveré integración de poblaciones programas volver a la escuela Documento construido por el Equipo de Volver a la Escuela: Coordinadoras: Luz

Claudia Gómez – Libia Marcela Jiménez Profesionales: Mauricio Eslava, Mony Méndez Martínez, María Fernanda Dueñas, Maritza López, Alejandra Garay López. Diciembre 2014.

Manual\_Estilos\_de\_Aprendizaje\_2004.pdf pag.39, Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Teorías del juego <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

El modelo integrado: un marco educativo para la gestión de los conflictos de convivencia desde una perspectiva de centro. Según Juan Carlos Torrego Seijo

MAYORGA, Fernández, M. J. (2004): La entrevista cualitativa como técnica de la evaluación de la docencia universitaria. RELIEVE:, v. 10, n. 1, p. 23-39.disponible en [http://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1\\_2.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1_2.htm) Consultado el 24 de Septiembre de 2016

Martínez, M. (2006) La Investigación Cualitativa (Síntesis Conceptual) Revista Ipsi Facultad Psicología UNMSM, Issn: 1560 - 909x Vol. 9 - Nº 1 – 2006 Pp. 123 – 146

TAYLOR, S.; BOGDAN, R. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós (1987).

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/544/1/PalominoPalominoMar%C3%ADaElena.pdf>

Lineamientos pedagógicos Educación para la ciudadanía y la convivencia. pag 15,19

## Anexo 1.

### Encuesta Estudiantes de Aceleración 1b De Básica Primaria

EL OBJETIVO: Conocer los procesos sobre formación en convivencia y tolerancia desarrollados hasta el momento con el grupo de Aceleración 1B.

**NOMBRE**-----

**EDAD:** ----- **CURSO:** -----

**Este cuestionario, por lo tanto estas en el derecho de colocar tu nombre o no.**

1. ¿Para ti que es

convivencia? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Define que es tolerancia?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Normalmente peleas con tus compañeros? Sí\_\_\_ No\_\_\_

Si tu respuesta es afirmativa. Escribe ¿cuál es la causa más frecuente por la cual

peleas? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Cuándo discutes con tus compañeros tus profesores intervienen? Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Si tu respuesta es afirmativa, escribe las palabras que te dice tu profesor para que no sigas discutiendo.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Si durante un encuentro deportivo surge un cruce de palabras inadecuadas, con uno de tus compañeros cuál es tu reacción? ¿Por

qué? \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## **Anexo2. Encuesta Para Docentes Aceleración 1 b BASICA PRIMARIA**

OBJETIVO: Conocer los procesos sobre formación en convivencia y tolerancia desarrollados hasta el momento con el grupo de Aceleración 1B. El cuestionario es confidencial, está en libertad de escribir o no su nombre.

Nombre: \_\_\_\_\_

Tiempo de experiencia laboral como docente: \_\_\_\_\_

1. ¿Cómo es la convivencia a nivel del curso de la aceleración 1B?

Buena\_\_\_\_ Regular \_\_\_\_ Mala\_\_\_\_\_

Justifique su respuesta.-

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es su concepto de tolerancia?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Cuál es su concepto de convivencia?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Frente a un posible conflicto entre sus estudiantes cuál es su manera de intervenir y porque?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Anexo 4 análisis diarios de campo  
**DIARIO DE CAMPO**

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO ACELERACION 1B

ESPACIO PEDAGOGICO TALLER DE TEATRO

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
PERCEPCION DEL CUERPO Y DEL ENTORNO	Se realizan ejercicios de lateralidad , adelante atrás, izquierda derecha tomando como insumo la canción “en la batalla del calentamiento” con el fin de conocer si los niños manejan su lateralidad de manera adecuada, enseguida se colocó una cinta de color amarillo y los niños se ubicaron sobre ella, enseguida tomaban diferentes objetos una pelota, un juguete, un cuaderno, una caja y debían ubicarlos a la derecha y ala izquierda según la instrucción dada por la docente , luego con una cuerda se debían amarrar la mano derecha y colocar un anillo en la mano izquierda. Para finalizar se entona y se hace la mímica de “la canción de las manos”.	Los niños realizaron los ejercicios de manera activa, aunque en ocasiones se equivocaban, tomaron una actitud positiva y persistieron en hacer la actividad de manera correcta, se realiza coevaluación tomando en cuenta la coordinación de los movimientos.
RECONOCIMIENTO DE MI CUERPO	Se realiza una sesión de relajación, donde cada extremidad del cuerpo de los niños pasa de estar en movimiento a estar en total quietud, también se maneja la respiración y exhalación para esto se utiliza música con sonidos de la naturaleza.	Aunque algunos niños presentaron dificultad para concentrarse y realizar de manera efectiva la actividad, la mayoría logró culminar la sesión y el resultado fue satisfactorio, ya que algunos niños manifestaron que estaban más tranquilos y que disfrutaron del descanso y de la música. Se hizo una reflexión donde cada uno evaluó su experiencia se tomó en cuenta la capacidad de concentración y el grado de atención de cada uno.
ME COMUNICO POR MEDIO DE MIS MOVIMIENTOS CORPORALES	Se realiza el juego patos al agua como actividad rompehielo, enseguida conforman grupos de tres niños y se les solicita que en el suelo formen las figuras, letras, números y símbolos que se les sugirieron, después se unen los grupos y de manera coordinada deben representar la escritura de algunas palabras de la misma manera que lo hizo antes.	La actividad se realizó de manera activa y ordenada los niños se divirtieron mucho se realiza una heteroevaluación que tuvo en cuenta el respeto que cada uno tuvo con su cuerpo y el de los otros a pesar del contacto físico
RECONOZCO MI ENTORNO POR MEDIO DE MIS SENTIDOS	Se realiza un conversatorio entorno a la pregunta ¿Para qué me sirve cada uno de mis sentidos? Enseguida se vendan los ojos de cada niño y se utilizan diferentes fragancias, texturas y alimentos los cuales deben ser identificados de manera	Los niños participaron activamente en la actividad, todos pusieron su mejor esfuerzo en realizarla de manera correcta , se presentó dificultad para reconocer las

	<p>acertada, lo anterior con el fin de estimular los sentidos del olfato , gusto y el tacto , luego para cada niño debe realizar la mímica de en la que represente un animal, objeto o situación, para promover el uso del sentido de la vista, para terminar con los ojos vendados nuevamente , se realizaban sonidos con diferentes objetos los cuales debían ser diferenciados de forma correcta.</p>	<p>fragancias y los sonidos propuestos se realiza una autoevaluación que tuvo en cuenta la disposición y buena actitud así como el respeto hacia los compañeros</p>
EXPRESO MIS EMOCIONES	<p>Se comienza con una actividad rompehielo que es el tradicional "teléfono roto" donde cada niño trasmite una palabra de forma directa al oído de uno de sus compañeros, esto lo debe hacer usando el tono de voz lo más bajo posible, dicha palabra desde el emisor inicial debe coincidir con la que llega al emisor final, enseguida se realiza la representación de diferentes situaciones que se viven en el contexto de la ciudad donde se manejan diferentes formas de expresión vocal desde el susurro hasta el grito ; adicionalmente se realizan ejercicios vocales que permiten aumentar disminuir el volumen de la voz.</p>	<p>Fue una actividad que llamó mucho la atención de los niños ya que podían en determinado momento gritar de manera libre y espontánea sin temor a que esta expresión fuera rechazada por los demás, por otra parte sirvió para liberar el estrés de la jornada, para finalizar, se realiza una coevaluación, que tomó en cuenta el desempeño que cada niño tuvo durante la actividad y el respeto y tolerancia hacia sus compañeros.</p>
EXPRESIVIDAD GESTUAL	<p>Se comienza con la canción “sube la espumita” que permite gesticular de manera exagerada el contenido de la canción, luego se habla con los niños sobre la concepción que cada uno tiene frente a los diferentes sentimientos y emociones , enseguida con la ayuda de un espejo y algunas balotas que tienen escritos diferentes estados de ánimo se solicita a los niños que escojan una balota y de acuerdo a la que seleccionaron debe representar el estado de ánimo que contiene dicha balota de manera exagerada ,luego se realiza una segunda ronda y esta vez se utiliza una cámara fotográfica luego este registro fotográfico es expuesto ante todos los participantes del taller.</p>	<p>Fue una actividad muy productiva ya que permitió que los niños vayan perdiendo el temor que genera expresarse en público , además el carácter espontáneo de la misma, genera confianza y permite generar nuevos lazos de amistad , para la mayoría de los niños fue fácil y divertido tener la oportunidad de representar las diferentes emociones , no obstante para algunos es realmente difícil y se muestran algo apáticos para realizar la actividad , se propone una autoevaluación la cual tomó en cuenta el grado de creatividad al momento de cada intervención y la tolerancia hacia los demás .</p>
REPRESENTO MI COTIDIANIDAD POR MEDIO DE LA PANTOMIMA	<p>Se realizan por unos minutos una sesión de relajación para que los niños se tranquilicen y puedan realizar la actividad de manera efectiva, enseguida se proponen varias escenas de la cotidianidad como el comportamiento dentro del bus, en una fila, en el restaurante para que fueran representadas por los niños utilizando la pantomima.</p>	<p>Con esta actividad se logró que los niños pongan en práctica habilidades para la vida como la empatía y las relaciones interpersonales, ya que para realizar cada escena tuvieron que planear conjuntamente como desarrollarla. Se realiza una coevaluación donde se toma en cuenta el trabajo en grupo se utilizan caritas con diferentes estados de ánimo.</p>

ME RELACIONO CON MIS COMPAÑEROS UTILIZANDO LA PANTOMIMA	Se comienza con el juego "Haga reír al gruñón" que consiste en que cada uno de los niños debe hacer reír a un compañero que está totalmente serio, para esto se pueden hacer movimientos chistosos, muecas o contar chistes, gana el que haga reír primero al gruñón. Enseguida cada niño a manera de pantomima imita los movimientos de un compañero en especial o de un profesor.	La mayoría de los niños realizo la actividad de manera espontánea, por su parte algunos sintieron temor y timidez. Se realiza una autoevaluación que toma en cuenta la espontaneidad y la creatividad aportada por cada uno así como el respeto y grado de tolerancia
ME RELACIONO CON MIS COMPAÑEROS DE MANERA AFECTIVA Y EFECTIVA UTILIZANDO COMO INSUMO EL JUEGO	Se realiza un juego de contacto, donde se utilizan las manos como elemento mediador entre los niños, la condición principal es que este contacto se haga de manera controlada y suave, "Se utiliza la canción del conde pepito".	La actividad se realizó de forma dinámica todos los niños participaron aunque algunos no controlaban su fuerza se realiza una autoevaluación que tuvo en cuenta el autocontrol y el respeto hacia los demás.

## DIARIO DE CAMPO

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO ACELERACION 1B

ESPACIO PEDAGOGICO \_\_\_\_\_ JUEGO DE LOS SEIS SOMBREROS \_\_\_\_\_

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
¿Puedo construir pensamiento en grupo ?	<p>La profe da la explicación lo que representa cada color de los sombreros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Blanco (Neutro-objetivo se ocupa de hechos objetivos cifras)</li> <li>*Rojo (Sugiere ira, furia y emociones. Da el punto de vista emocional).</li> <li>*Negro (Es triste y negativo. Cubre los aspectos negativos)</li> <li>*Amarillo (Es alegre y positivo. Es optimista y cubre la esperanza y pensamiento positivo)</li> <li>*Verde (Es césped, crecimiento. Indica creatividad e ideas nuevas).</li> <li>*Azul (Es frio y también el color del cielo. Se ocupa del control y la organización del proceso de pensamiento.</li> </ul> <p>Posteriormente cada niño (a) eligió una cartulina de cualquiera de esos colores y elaboraron su sombrero.</p> <p>Para iniciar a proporcionar roles de pensamiento, permitiéndoles su creatividad y compartiendo con sus compañeros en la elaboración de su sombrero.</p>	<p>La participación fue muy activa, se evidencio el agrado de la elaboración de su sombrero fueron muy creativos y tomaron su tiempo en la elaboración del mismo.</p> <p>Al inicio estaban un poco tímidos al exponer el caso y dar las posibles soluciones , a medida que van participando van expresando mejor sus respuestas y ocasiones intercambiaron el sombrero , se reían y disfrutaban de la actividad.</p> <p>Se logro es respeto de opinión y lo importante que es la convivencia dentro del aula con sus pares y docente.</p>

	<p>Cuando ya cado finalizo la elaboración del sombrero los niños (as) empezaron analizar problemas de convivencia del contexto y sacaron preguntas como: el que más grita está por encima de los demás; evito cometer y que se comentan acciones de maltrato hacia los demás compañeros; uno a uno respondieron con el sombrero puesto y con eso inicia la comunicación de ideas y encarar el problema según su sombrero., y dan las posibles soluciones.</p>	
--	---	--

## DIARIO DE CAMPO

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO ACELERACION 1B

ESPACIO PEDAGOGICO \_\_\_\_\_ TALLER: EL SEMAFORO

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<p><b>¿Cómo me comporto con los demás?</b></p>	<p>Se realizó lectura de cuento, sensibilizando acerca de la convivencia. Luego cada niño(a), dibujo un semáforo, asociando los colores.</p> <p>Al terminar en un mural se colocan casos como: expreso mis emociones, establezco amistad con diferente niño (as)) sin importar sus características; acepto y valoro mis emociones y sentimientos. De acuerdo a su respuesta en el mural se colocaran las expresiones de las emociones con el semáforo.</p> <p>Rojo: Identificar emociones Amarillo: Detenerse a reflexionar Verde: Expresar la emoción.</p> <p>Y de esta manera utilizar el semáforo como estímulo para cada niño (a).</p> <p>Se realizaron reflexiones de recuerdos en cuanto a su familia, la profe, como se manejan las emociones.</p>	<p>Fue motivante la elaboración del semáforo de los colores utilizando las caras de las emociones. Los niños se sensibilizaron sobre todo cuando se habla de sus vínculos familiares lograr manifestar sus emociones y las preguntas del aula también fue reflexivo es lo más importante que comprendan que deben aprender a controlar sus emociones y pensar muy bien antes de actuar.</p>

## DIARIO DE CAMPO

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

ESPACIO PEDAGOGICO : TALLER JUEGO “ TODOS JUNTOS ES MAS FACIL ” JUEGO COLABORATIVO

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<b>Temática: ¿Soy capaz de trabajar en equipo sin agredir a los demás?</b>	<p>Se explica, que el niño voluntario deberá atrapar a todos los otros integrantes del grupo tocándolos. En el momento que el niño voluntario toca a otro, éstos deben cogerse de la mano y seguir en búsqueda de los otros integrantes del grupo. A medida que se van atrapando más niños, éstos deberán ir cogiéndose de la mano y todos juntos ir a atrapar a los que aún quedan libres.</p> <p>El juego continúa hasta que todo el grupo está atrapado y cogido de la mano.</p> <p>Ya con todo el grupo cogido de la mano, la docente les pide que se sienten formando un círculo y comienza una reflexión frente a lo sucedido en el juego. La docente deberá preguntar acerca de lo que sucedió, de cómo fue evolucionando el juego y de cómo aumentó o disminuyó la dificultad de atrapar a los compañeros al ser más o menos niños cogidos de la mano. Finalmente, se deberá llegar a la conclusión de cómo era más fácil atrapar a los otros y lograr el objetivo del juego al estar todos unidos.</p>	<p>Los niños participaron de manera activa, a medida que avanzaba la actividad y aumentaba la dificultad del juego se evidenciaron algunos episodios de maltrato físico y verbal entre los participantes, no obstante, con la intervención de la docente la cual los animó a culminar de manera tranquila el juego, cuando se hizo la reflexión final las opiniones fueron variadas y se llegó a la conclusión de que, aunque trabajar en equipo sea difícil realmente los resultados son mejores.</p>

**DIARIO DE CAMPO**

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

ESPACIO PEDAGOGICO : TALLER JUEGO EL SEÑOR MINISTRO

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
----------	----------------------	----------------------

<p><b>Tolerancia a la frustración</b></p>	<p>Consiste en asignarle un rango de militar a cada participante, no sin antes reflexionar que el juego es un ejemplo del diario vivir, donde se da muestra como las personas van escalando posiciones por medio de su trabajo, buena actitud y poniendo en práctica los valores como el respeto hacia los demás y la tolerancia. Para comenzar quien dirige la actividad se llama “el ministro”, se explica a los participantes que el rango militar más alto es el presidente de la república y que después hacia abajo se encuentra el ministro, luego en orden descendente sigue el general, el coronel, el mayor, el capitán, el teniente, el sargento, el dragoneante, el cabo, luego sigue el rango de soldado bachiller, centinela, soldado raso, para hacerlo más divertido nos ingeniamos rangos, como: lava platos, pela papas, chupa medias, cantimplora. La dinámica de juego consiste en que el ministro llama a cualquier rango mencionando lo siguiente:(El ministro pasando revista en sus tropas noto que faltaba el cabo), entonces el rango al que llama el ministro en este caso el cabo debe contestar lo siguiente:(El cabo no hace falta), El ministro le contesta (Entonces quien hace falta), y el cabo le contesta mencionando cualquiera de los rangos y así sucesivamente. Una regla importante para tener en cuenta es que si el participante que llaman es de rango menor al que lo llamo se debe parar haciendo la venia para contestar y si el participante al que llaman es de rango mayor se debe quedar sentado para contestar. Quien no lo haga bien baja hasta el último rango y los demás van ascendiendo con el objetivo de llegar a general y porque no a ministro que es la persona que dirige la actividad.</p>	<p>La actividad, aunque genera momentos de estrés y ansiedad al inicio por el deseo innato de no querer ser eliminado del juego, a medida que se avanza en el juego se puede observar como los niños se divierten e incluso por medio de señas ayudan a los que van quedando para que no sean eliminados de forma sencilla. Es una excelente manera Fue una manera excelente de integrar al grupo y dejar de lado sentimientos negativos como la envidia.</p>
---	--	---

## DIARIO DE CAMPO

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

ESPACIO PEDAGOGICO \_\_\_\_\_ JUEGO DE VALORES \_\_\_\_\_

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<p><b>Solidaridad, sensibilización por las condiciones diferenciales</b></p>	<p>Esta actividad se inicia reuniendo el grupo teniendo previamente conceptos de los valores importantes tales como: El respeto, la tolerancia, la honestidad, la paciencia , la solidaridad, la comprensión, la humildad, la responsabilidad entre otros. Se hacen preguntas a los participantes sobre el concepto previo que tienen de estos valores. Posteriormente se forman dos grupos de 6 participantes y se les indica que cada grupo debe tener un discapacitado, un anciano y un bebe, se traza un línea de inicio y una de llegada con una distancia de 10 metros aproximadamente . Previamente ya se deben haber instalado los cartones que servirán de soportes por las cuales van a pasar los participantes, estos soportes se elaboran con papel cartón y cartulina, recortando con un área de 30 cms por 30cms, en esta área se escribe el nombre del nombre del valor. Se hace una reflexión que concientice a los participantes sobre el paralelo que existe entre el juego y la vida cotidiana, donde el mensaje principal es que a pesar de los obstáculos y barreras que se presenten en la vida si se trabaja en equipo de manera armoniosa, paciente , coordinada y comprometida muy seguramente se alcanzaran metas importantes que servirán para la construcción del proyecto de vida a nivel individual . Las reglas del juego son :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ninguno de los integrantes del grupo debe hablar entre si hasta que en su totalidad haya terminado de pasar al otro lado.</li> <li>2. Cada grupo recibe cuatro cartones .</li> <li>3. Se debe mantener el silencio absoluto durante toda la actividad , si a uno de los equipos se le llama la atención por hablar debe entregar uno de los cartones.</li> <li>4. No se puede apoyar los pies, manos, o cualquier parte del cuerpo fuera de los cartones de llegar a hacerlo se le quitara un cartón .</li> </ol> <p>Con un mínimo de dos cartones puede terminar la prueba cada grupo, pero con un soporte sería imposible pasar al otro lado, nuevamente se puede reflexionar en torno a los valores que se deben poner en práctica,</p>	<p>Fue interesante ver la solidaridad que generó el hecho de tener personas con necesidades especiales dentro del grupo, se evidenció que todos querían el bienestar de las personas con condiciones diferenciales, la paciencia y la tolerancia estuvieron presentes durante toda la actividad , en ningún momento, se observó maltrato ni físico ni verbal por parte de los niños. Además fue una ocasión para que los niños pudieran estar en silencio , lo cual generó una reflexión en torno a la incomodidad de no poder comunicarse verbalmente.</p>

	<p>por ejemplo, si una persona es responsable en el colegio, en el trabajo, en el hogar, pero si es intolerante, se puede ver afectado su proyecto de vida, debido a las implicaciones que esta manera de actuar trae consigo. Es importante recalcar el hecho de que para un bebé es difícil pasar, igual que para el discapacitado y el anciano, por eso alguno de los integrantes debe ser solidario y ayudarlo a pasar, y la forma de cómo hacerlo la deben analizar dentro del grupo. ¿ Se les da un tiempo prudencial para que piensen, pero la idea del juego es que los participantes más fuertes carguen solidariamente a los que necesitan la ayuda. Gana el grupo que al llegar todos a la meta lo haga en el menor tiempo.</p>	
--	--	--

## DIARIO DE CAMPO

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO ACELERACION 1 B

ESPACIO PEDAGOGICOTALLER JUEGO “ADIVINA QUIEN” JUEGO DE ROLES

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<p><b>¿Cómo me perciben los demás?</b></p>	<p>Primero se conforma un círculo, luego cada participante, escoge a un compañero de manera secreta y luego a medida que sea su turno pasa al frente e imita sus movimientos y maneras de actuar característicos para que los demás lo puedan identificar, de ser necesario se pueden pronunciar frases que normalmente el otro utilice. Al finalizar se realiza una caricatura del compañero seleccionado.</p>	<p>Se pudo evidenciar como algunos niños se molestaban debido a que sus compañeros los imitaban de manera exagerada, hubo algunos episodios de agresión verbal, no obstante, la mayoría acepto que el objetivo de la actividad era saber cómo lo veían los demás y que en ningún momento se pretendió burlarse de ellos por el contrario fue una manera divertida de sensibilización sobre las diferentes formas de expresar el lenguaje</p>

		corporal      gestual y verbal
--	--	-----------------------------------

**DIARIO DE CAMPO**

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

**ESPACIO PEDAGOGICO TALLER JUEGO “EN UNA NAVE ESPACIAL QUIERO QUE SE VAYAN”****JUEGO PARA PENSAR**

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<b>Temática ¿Reconozco las emociones que debo evitar para lograr una sana convivencia?</b>	La docente a organiza un círculo con los niños de manera tal que todos queden con espacio suficiente entre ellos, luego les pide a los niños, que piensen en las cosas que no les gustan de la convivencia dentro de la institución y creen que son un obstáculo para poder vivir tranquilos en paz y armonía, enseguida la docente toma la pelota en su mano y la lanza diciendo “En una nave espacial quiero que se lleven...” da un ejemplo (el maltrato entre compañeros etc. ) y pasa la pelota a un participante. El niño que recibe la pelota debe decir un aspecto nuevo que no le guste y que quiere que no esté en la institución, y pasa la pelota a alguien que no haya participado. El juego continúa hasta que no haya más aportes nuevos en el grupo. La docente deberá ir escribiendo en el tablero las ideas que los niños aportaron, al finalizar el juego, cuando todos los niños hayan hechos sus aportes, docente deberá sentarse en círculo con todos y generar una reflexión donde los niños piensen como ellos pueden ayudar a que algunas de esas cosas negativas desaparezcan de la institución con sus acciones diarias.	Fue sorprendente observar el manejo de la temática que tienen los niños, ya que la mayoría coincidieron con enunciar los aspectos negativos que debían salir del planeta tierra y en especial de su entorno ,entre los aspectos propuestos estuvieron matoneo, maltrato humano, malas palabras, maldad , envidia y las peleas , por lo anterior se puede concluir que la actividad sensibilizó a los niños frente a la problemática que manejan a diario la cual aunque hace parte de su contexto cotidiano en muchos casos no es aceptada por el contrario , lo ideal sería que desapareciera .

**DIARIO DE CAMPO**

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

**ESPACIO PEDAGOGICO TALLER JUEGO “EL SACO PREGUNTON”  
JUEGO PARA PENSAR**

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<b>Mi concepto sobre convivencia.</b>	<p>En una bolsa se colocan varias preguntas</p> <p>¿Qué entiendes por tolerancia? Con tus palabras define que es respeto.</p> <p>¿Qué es tener buena actitud ¿Cómo crees que puedes mejorar la relación con tus compañeros de salón? ¿Te consideras tolerante? ¿Por qué? ¿Qué es paciencia? ¿Te Consideras paciente? ¿Qué es frustración? ¿Algún día te has sentido frustrado ¿Describe la situación?</p> <p>Luego cada niño tendrá la oportunidad de sacar de la bolsa un papel el cual contiene una pregunta la cual debe contestar con la mayor franqueza posible. Después de contestar y de acuerdo a la opinión de sus compañeros tendrá derecho a lanzar la pelota según la calificación dada por sus compañeros y así tener la posibilidad de encestar, para poder reclamar un premio sorpresa. Al finalizar se realiza una reflexión donde cada uno sea capaz de contar alguna experiencia de su vida relacionada con alguna de las preguntas.</p>	<p>Los niños mostraron gran disponibilidad para desarrollar la actividad, respondieron las preguntas de manera inteligente y constructiva , fue un momento muy productivo ya que algunos entraron en confianza y compartieron algunos aspectos de su vida que eran desconocidos, y que permitieron entender en parte las razones por las cuales su comportamiento es agresivo, al finalizar se realizó una reflexión sobre el concepto de convivencia y se propuso una definición cuyo resultado fue “vivir y compartir en paz con respeto y sin agresión.”</p>

**DIARIO DE CAMPO**

EDUCADOR \_\_\_\_\_

GRUPO \_\_\_\_\_ ACELERACION 1B \_\_\_\_\_

ESPACIO PEDAGOGICO: JUEGO “CONCENTRESE “JUEGO PARA PENSAR

TEMATICA	ACCIONES PEDAGOGICAS	PROCESOS REVELADORES
<b>¿Cuál es mi estado de ánimo habitual?</b>	<p>En un tablero se colocan nueve parejas de imágenes que representan diferentes estados de ánimo (alegre, triste, asustado, perezoso, sorprendido, disgustado, desinteresado, exaltado, acelerado), luego se tapan con un papel y se les coloca un número encima,</p>	<p>Se realizó la actividad de manera tranquila y ordenada, aunque algunos niños se disgustaron porque no aceptaban la idea de no</p>

	<p>luego se les explica a los niños que la idea es conformar las parejas iguales , de los diferentes estados de ánimo , para que sea más divertido se utiliza una pelota para escoger el número que prefiere el niño , gana el que mayor número de parejas descubra, cuando se hayan descubierto todas las parejas cada uno debe seleccionar su estado de ánimo habitual ,luego debe escuchar el punto de vista de sus compañeros para saber si están en acuerdo o desacuerdo con su elección.</p>	<p>ganar siempre , no obstante se pudo avanzar , cabe anotar que las imágenes que más tuvieron recordación fueron las de (triste disgustado, y desinteresado) luego en la parte donde cada uno debía identificarse con la imagen de un estado de ánimo ninguno quería escoger imágenes negativas por el contrario eligieron imágenes positivas , por otra parte cuando se inició la parte donde se debía escuchar la opinión de los compañeros algunos estaban en desacuerdo, pero al finalizar aceptaron y se propuso un cambio de actitud colectivo para mejorar las relaciones dentro del contexto educativo.</p>
--	--	--