

P L A C A: Propuesta Lúdico-pedagógico de Actividades para Conflictos en el Aula

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

Fundación Universitaria los Libertadores

Carlos Andrés García Sabogal.

Septiembre 2017

Copyright © 2017 por Carlos Andrés García Sabogal. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria:

Primero quiero agradecer a mis padres porque me formaron de una manera impecable, me enseñaron a sobresalir siempre, donde me encuentre presente y a “pensar fuera de la caja y derivar en estado de alerta”.

A todos mis estudiantes, pues fueron la motivación para que yo me esforzara y gracias a ellos encontré mi vocación, mi oportunidad de hacer algo significativo por alguien más. Y al mismo tiempo a mis profesores y entrenadores en quienes encontré un modelo de vida.

Resumen

El aula de clase es considerada como un entorno de desarrollo del niño constante y cotidiano; el primero ajeno al núcleo familiar y está presente durante largo tiempo en las diferentes etapas del desarrollo del ser humano. Allí se dan los factores para el establecimiento de relaciones sociales, relaciones interpersonales y el reconocimiento de los demás paralelo del trabajo académico.

Entre las múltiples dinámicas individuales, académicas, sociales y culturales, se han observado las relaciones interpersonales y de convivencia las cuales se han visto afectadas entre los estudiantes del grado quinto del colegio distrital técnico industrial piloto. Son constantes en la dinámica escolar los conflictos personales, que son continuos en las diferentes horas de clase y contaminan el desarrollo integral del estudiante e incluso la sana convivencia en el entorno escolar. A medida que se ha observado el comportamiento de los estudiantes se ha notado como las soluciones establecidas para dichos conflictos no corresponden con el hecho de mejorar el ambiente entre los involucrados si no que buscan más que todo finalizar el asunto con inmediatez.

De esa falta de herramientas pedagógicas para que la solución de conflictos en el colegio surge la propuesta de generar alternativas de solución de conflictos escolares a través del uso de la lúdica como herramienta que posibilita un amplio campo de acción del docente y permite al niño ser el protagonista y convivir de buena forma con los otros a través de actividades que le concedan reconocerse y reconocer al otro.

Palabras Clave: Lúdica, Desarrollo Humano, convivencia, conflictos personales, didáctica.

Abstract

The classroom is considered as a constant and everyday child development environment; the first alien to the family nucleus and is present for a long time in the different stages of the development of the human being. There are factors for the establishment of social relations, interpersonal relationships and the recognition of others parallel to academic work.

Among the multiple individual dynamics, academic, social and cultural, have observed the interpersonal relationships and coexistence which have been affected among the fifth grade students of the technical district pilot industrial school. They are constant in the school dynamics personal conflicts, which are continuous in the different hours of class and contaminate the integral development of the student and even the healthy coexistence in the school environment. As the students' behavior has been observed, it has been noticed that the solutions established for these conflicts do not correspond to the fact of improving the environment between the involved ones, if not that they seek more than everything to finish the matter with immediacy.

From this lack of pedagogical tools for the solution of conflicts in the school arises the proposal to generate alternatives to solve school conflicts through the use of play as a tool that enables a broad field of action of the teacher and allows the child to be the Protagonist and coexist in a good way with the others through activities that grant him recognition and recognition of the other.

Key Words: Playful, Human Development, coexistence, personal conflicts, didactics.

Tabla de contenido

Capítulo 1.....	9
Planteamiento del problema.....	9
Formulación del problema	10
Objetivos	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Justificación	12
Capítulo 2.....	14
Marco de referencia	14
Marco contextual	14
Antecedentes	17
Marco teórico	24
Capítulo 3.....	31
Diseño metodológico	31
Población y muestra.....	34
Técnicas e instrumentos de investigación.....	35
Capítulo 4.....	31
Propuesta de Intervencion.....	31
Descrpicion	31
Justificacion	31
Objetivos	32

Estrategias	32
Contenidos	33
Responsables	38
Capítulo 5.....	41
Conclusiones	41
Lista de referencias	45
Anexos	50
Anexo 1. Encuesta	51
Anexo 2. Ficha de Observación	53

Lista de tablas

Tabla 1. Talleres y estrategias a aplicar en la población objeto.....	32
Tabla 2. Analisis DOFA de la propuesta de intervención.....	39

Capítulo 1

Planteamiento del problema

Descripción del problema

A partir de la observación de los múltiples espacios en la jornada escolar de los niños y niñas, de forma específica en las sesiones de clase del programa tiempo escolar complementario del centro de interés taekwondo del grado quinto de primaria, de la institución distrital Técnico Industrial Piloto, se detecta un problema reincidente y que se puede ubicar en diferentes contextos escolares; es decir aunque varían situaciones de forma como el entorno escolar o la materia en la que se trabaja, se destaca la presencia de problemas de convivencia entre los estudiantes que no terminan cuando la clase termina o cuando el timbre del final de la jornada se anuncia sino que el conflicto se mantiene y en muchos casos estos problemas trasciende a situaciones más graves.

El salón de clase del grado quinto de primaria del colegio distrital Piloto se constituye como un entorno social donde los niños conviven la mayoría de sus días, pero muchas veces la convivencia se ve afectada por situaciones en las que la intolerancia se ve reflejada a través del irrespeto verbal o incluso la violencia física que impiden el desarrollo de la persona y por lo tanto el desarrollo colectivo.

Dentro de estos problemas de convivencia son muy frecuentes los conflictos personales que nacen a partir de la falta de tolerancia o respeto por la diferencia, o por la diversidad; es decir, cuando uno muestra su individualidad a través de la expresión verbal, corporal o motriz y dicha acción no concuerda con otro pensamiento se genera una diferencia que puede desembocar en el conflicto a partir de la intolerancia.

Las instituciones educativas cuentan con estrategias de solución de dichos conflictos estipuladas en los manuales de convivencia donde; una vez se detecta el conflicto, se cita a los estudiantes involucrados en la coordinación disciplinaria , se procede a realizar anotación en el observador institucional , se solicita a los estudiantes que se den la mano y se retiran a continuar con su jornada escolar ; sin embargo desde la observación realizada se infiere que en muchos casos los niños no resuelven los conflictos y que básicamente firman el observador ,se dan la mano , pero al salir continua el conflicto latente , y los docentes siguen las acciones de resolución propuestas como una guía de pasos necesaria pero no continúan en un seguimiento de la conducta , resultando así que la estrategia aplicada no sea efectiva.

La firma de compromisos, citación a acudientes , firma del observador y demás hacen parte de estos pasos que el estudiante conoce y cumple, pero por lo general no se hace una intervención en la recuperación del respeto y el reconocimiento del otro como parte del desarrollo humano individual.

Formulación del problema

Desde el análisis y la crítica de las dinámicas observadas en la institución se plantea la cuestión de;

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que pueden contribuir a la resolución de conflictos personales en el aula de grado quinto de la institución educativa distrital Técnico Industrial Piloto?

Objetivos

Objetivo general

Generar estrategias lúdicas que contribuyan a la solución de conflictos personales entre los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Distrital Técnico Industrial Piloto.

Objetivos específicos

- Identificar los conflictos escolares de los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP.
- Diseñar actividades lúdico – pedagógicas para la solución de conflictos escolares en el contexto escolar de los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP.
- Ejecutar estrategias lúdico- pedagógicas que permitan la solución de conflictos personales identificados en los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP.
- Analizar el impacto de la propuesta lúdico-pedagógica de solución de conflictos personales en los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP.

Justificación

Teniendo en cuenta que el estudiante es protagonista de su formación se hace necesario plantear como en el contexto escolar es necesario que la convivencia genere ambientes libres de conflictos como el comienzo de mejores relaciones cotidianas, y es que la constante observada en de los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP es que frente a un conflicto resulta la finalización de cualquier tipo de relación o comunicación entre los estudiantes, y lo que se debería presentar es el mejoramiento y el acercamiento entre las partes para llegar a acuerdos de convivencia .

Una de las alternativas aplicables para dar respuesta a la pregunta anteriormente planteada nace a partir de la dimensión lúdica de la persona, ya que a través de esta la persona se forma, se siente parte de un grupo colectivo y asimismo participa como sujeto activo y responsable del desarrollo humano individual y colectivo.

Es necesario tener en cuenta que la lúdica es una oportunidad para aprender a relacionarse con los demás y a superar las dificultades que se presenten a nivel vivencial. Ésta, es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano, la lúdica como una dimensión del ser humano es tan importante como el desarrollo biológico; ya que hace parte del espacio de autonomía de la persona donde encuentra el placer y el goce como el único objetivo de sus acciones.

La lúdica está presente y hace parte del sujeto desde su niñez y está presente a lo largo de su vida, bases teóricas de la dimensión lúdica de la persona y asimismo contribuye a la formación del docente en campos interdisciplinarios con las áreas del saber, dando a conocer espacios educativos que no se ubican en la academia pero que si hacen parte de la formación del

ser humano; agregando herramientas en la labor docente que va más allá de la instrucción o direccionamiento de contenidos educativos.

Para la realidad social del tipo de población, la institución y demás elementos del contexto próximo donde se plantea el problema exigen una solución efectiva que corresponda con los estudiantes y con la comunidad estudiantil. Es decir se hace relevante un cambio de las dinámicas a partir de la lúdica como un punto de inicio donde los niños se ubiquen como el centro del proceso y que a su vez represente un impacto en su forma de relacionarse con los demás, fortaleciendo las rutas de solución de conflictos ya instauradas en las diferentes áreas del entorno escolar y dando un arreglo de fondo ante la situación.

Adicionalmente se puede acotar otro aporte de la creación de este tipo de proyectos, y corresponde a la contribución en el campo de la teoría pedagógica y el apoyo institucional donde se está aplicando. Por un lado, en el ámbito pedagógico, la propuesta que aquí se desarrolla pone a prueba una forma diversa o diferente de enfrentar situaciones problema que son cotidianas en los colegios, sin tener que acudir al conducto normalizado y tradicional.

Finalmente, el proyecto contribuye en la apertura de la institución hacia otras dinámicas en el aspecto disciplinario, pues se constituye como una herramienta que se encuentra al servicio no solo del formador que la desarrolla, si no que se encuentra a entera disposición de otros docentes, coordinación disciplinaria, orientación y demás miembros de la comunidad educativa. Es aquí donde se busca que el proyecto haga parte de los elementos de los que dispone el colegio ante los futuros problemas que se puedan presentar teniendo en cuenta que es una alternativa metodológica para la solución de dichos problemas.

Capítulo 2

Marco de referencia

Marco contextual

Para el desarrollo de este proyecto se seleccionó una población de niños y niñas estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Distrital Técnico Industrial Piloto. Inicialmente se delimita espacialmente el lugar donde tendrá aplicación el proyecto. Según Alcaldía Mayor de Bogotá (2013-2016);

“La institución educativa se encuentra ubicada en la localidad de Tunjuelito, numero 06 de Bogotá; en el barrio Fátima que a su vez hacen parte del sector sur de la ciudad. En la zona, el estrato socio-económico que más hace presencia es el dos, aunque es una ubicación de carácter residencial, se encuentra en cercanía con el barrio Venecia que destaca por que es altamente comercial y popular en el lado sur y oriental de la ciudad”. (Alcaldía Mayor de Bogotá ,2013-2016, p. 11, 23,24)

Específicamente según Instituto Técnico Industrial Piloto. (2011), La Institución Educativa Distrital Técnico Industrial Piloto, es una de las más representativas del barrio y la localidad, comprende 4 sedes y atiende todos los grados de primaria a bachillerato, y se ha consolidado como uno de los colegios más reconocidos y tradicionales de la localidad y de los barrios vecinos, que lo hacen un referente y además atendiendo bastante población infantil.

Debido al tamaño de la institución, esta se encuentra dividida en 4 sedes, una de ellas es la sede D, donde se desarrollara únicamente el proyecto, ya que aquí se cuenta con 6 salones de clase exclusivamente para grado quinto de primaria.

Teniendo en cuenta que la institución es distrital, es decir un colegio oficial, se acoge a las orientaciones de la secretaria de educación de Bogotá, y al proyecto educativo local de Tunjuelito, resaltando la modalidad de educación técnica industrial con ocho áreas o especialidades técnicas; en las jornadas mañana, tarde y jornada nocturna especial.

Dichas orientaciones educativas oficiales corresponden con políticas de educación de calidad, participativa e incluyente, ubicando la institución como referente no solo para la localidad donde se ubica sino también para localidades vecinas, lo cual es muy importante al realizar un análisis social y demográfico de la población posteriormente.

Otra orientación educativa corresponde con la implementación de la jornada extendida, donde los niños pasan más tiempo en la institución y por consiguiente, más tiempo con sus compañeros, en espacios agregados a los académicos.

Al realizar un acercamiento a los aspectos geográficos y con relación a las políticas educativas que se aplican en la institución, es posible realizar una caracterización de la población en específico, es decir de los elementos sociales que destacan en sus comportamientos, formas de vivir y de habitar en el colegio.

El grupo objeto de donde parte el proyecto corresponde a los niños del grado quinto de primaria del Instituto Técnico Industrial Piloto ITIP, la mayoría de los estudiantes son procedentes de la ciudad de Bogotá, aunque hay un grupo significativo de niños y niñas de otros lugares del país, como la costa atlántica, Medellín, Cali e incluso zonas alejadas del país. Según la Secretaria de Educación de Bogotá. (2015); el promedio de edad de los estudiantes esta entre los nueve y los once años de edad, CICLO III según los estatutos del Ministerio de Educación Nacional con treinta estudiantes aproximadamente por cada grupo o curso.

Todos estos niños se encuentran con múltiples diferencias con respecto a su núcleo social, como anteriormente se mencionaba, muchos de ellos no residen en el barrio, ni siquiera en la localidad, y también las características económicas de la familia varían.

Existen estudiantes que se encuentran en programas de apoyo del gobierno debido a la pobreza, e igualmente hay otros que están en la institución por el área tecnológica pero que podrían ubicarse sin alguna dificultad en instituciones privadas. Lo anterior abre una brecha socio-económica a veces muy marcada en los salones de clase.

Por otra parte, la composición del núcleo familiar también es muy cambiante, ya que se encuentran estudiantes con familias monoparentales, e incluso donde la figura paterna viene a ser ocupada por otros familiares que no pueden cumplir con los deberes de la formación y cuidado del niño extra clase.(Instituto Técnico Industrial Piloto,2011)

También hay otras problemáticas que se hacen presentes en la localidad y con las que conviven los estudiantes de acuerdo a la secretaria de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá(2016) , hay múltiples delitos menores alrededor del colegio, venta de estupefacientes, violencia familiar y de pareja, a partir de la observación y desarrollo de las sesiones de clase de educación física, que se llevan a cabo en parques públicos cercanos al colegio; hay muchos casos de drogadicción y venta de estupefacientes al mismo tiempo que los niños se encuentran en el parque;

“Otro de los temas más importantes y que son relevantes ante los comportamientos de los estudiantes en la institución es la falta de acompañamiento de los padres de familia, ya que en muchos casos los padres se encuentran trabajando y los niños quedan en supervisión de un abuelo o algún otro familiar que no puede participar o conocer de fondo cuando se hacen presente conflictos o problemas en el aula de clase”. (Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá, 2016, p.13)

Para Patiño (2012) hay que tener muchos factores que se encuentran próximos al niño, o en su contexto diario que afectan su comportamiento y las dinámicas que lleva a cabo dentro de la institución, la forma en que trata a sus compañeros, a sus docentes, y los diferentes ejemplos que observa día a día en su cotidianidad, por lo tanto es necesario tener en cuenta cada caso de conflicto entre los estudiantes, partiendo de que lo causo y quienes son los involucrados.

Antecedentes

Para realizar una aproximación teórica con respecto a los documentos, proyectos e informes que abarcan la temática de los conflictos personales en el salón de clase se toman en cuenta áreas disciplinares afines a la labor docente, que en este caso se será el área de Educación Física, ya que el problema objeto surge a partir de la observación de las dinámicas en este espacio de clase que para el presente proyecto junto a el área de convivencia de la institución serán las encargadas del desarrollo de las intervenciones, y se hace una revisión desde el contexto internacional hasta documentos nacionales, regionales y de la Universidad Los Libertadores.

En el ámbito internacional hay dos temáticas afines con el desarrollo del proyecto, una es el conflicto personal y la otra es el juego como estrategia didáctica para la resolución de conflictos o mejoramiento de las relaciones y la sana convivencia; cada una de las tesis o investigaciones abordan la temática desde un punto de vista propio dependiendo del contexto, la población objeto y la posible solución a la problemática detectada, como por ejemplo pueden ser los juegos cooperativos, resaltando sus características y la utilidad que estos tienen en la superación de un pensamiento individual y da una serie de pautas para que los juegos elaborados por el docente cumplan con la intención de reconocer al otro, solucionar problemas y mejorar la interacción

social. Con objetivos específicos como el desarrollo de diferentes valores y el sentido de pensamiento colectivo, fortaleciendo las relaciones sociales y solucionando problemas de violencia en el aula de clase.

Los juegos cooperativos se muestran como una guía metodológica en el salón de clases, una serie de alternativas de actividades y dinámicas grupales, que significan un avance desde el pensamiento individual del niño y Pérez (1998) concertando con tesis que hablan de como la colectividad supera la competitividad en Torrente. (2007), los documentos y artículos revisados con respecto a los juegos cooperativos.

Según Alijo & Ramírez (2009) los juegos cooperativos realizan una labor de carácter metodológico y recopilatorio, ya que presenta fichas con diferentes alternativas estructuradas para desarrollo completo de sesiones de intervención, ajustadas al tipo de población y los objetivos planteados.

Y por otro lado Cáscales, Gómez & García (2011) realizan una publicación tipo unidad didáctica que son estructuras detalladas y descriptivas de actividades aplicables en sesiones de clase ubicada en primaria, a través de juegos planteados por el profesor se busca crear un ambiente en el que los niños deban cooperar para lograr los objetivos en la clase y reconocimiento del otro, son una serie de juegos grupales que sirven de herramienta como un primer acercamiento ante conflictos interpersonales, ya que son una aproximación a la mediación entre dos personas que comienza desde el grupo.

Otras temáticas que se consultan son el Juego Libre y los juegos alternativos, en el primero de ellos López (2004) plantea que el objetivo es mejorar la convivencia en el aula de clase pero teniendo como elemento principal la responsabilidad, ya que un pequeño grupo de estudiantes del curso eran los encargados de regular el juego libre, de ser los mediadores durante la sesión.

Generando conciencia de como las decisiones y acciones individuales tienen una repercusión en las personas que le rodean, asumiendo roles y poniéndose en las posiciones de los demás. Se utiliza el juego libre por que permite que los niños sean verdaderamente lo que son y se expresen de manera inadvertida promoviendo la resolución de conflictos independiente de la participación directa de un docente a través de diferentes roles en la clase.

Y luego están los juegos alternativos donde Pérez & Sánchez (2010) realizan un planteamiento lúdico-recreativo que busca desarrollar respeto y colaboración entre los jóvenes, propiciar espacio de compañerismo por medio de juegos no convencionales y pre deportivos, lacrosse, frisbee, etc. Contiene una unidad temática importante y alternativa en el campo de la lúdica la cual es el arte circense con actividades como el malabarismo, desde el desarrollo problemáticas individuales hasta concreciones colectivas y de trabajo en grupo.

A continuación se hace un análisis de informes e investigaciones que buscan aclarar y aportar ante el concepto del conflicto personal en el aula de clase, que es el segundo componente de la problemática planteada en el proyecto;

El bullying y la actividad física permite identificar conductas de agresividad a través de un análisis psicológico y además se hace una propuesta lúdica para la solución de conflictos y evitar actos de matoneo generalizado o cotidiano para Pujante & Piqueras (2010).

Una análisis teórico más preciso, que complementa el tema del bullying y se centra en el conflicto personal es la que hace Luis Felipe Maso (2012) en un acercamiento al concepto de conflicto por medio de un análisis de diferentes perspectivas y autores, como aquella situación que se desencadena luego de que dos o más partes entran en diferencias de intereses, tendencias o necesidades y la labor docente ante estos:

“El modo en que lo solucionamos determinará el futuro, puesto que un proceder excesivamente directivo no permitirá a los participantes expresarse y aceptaran la solución como mera imposición externa, sin lograr ningún aprendizaje eficaz.” (p.23).

También Maso (2012) hace una exposición teórica de los pasos para la mediación o solución de un conflicto, desde la disposición de los elementos para un ambiente adecuado, la identificación del conflicto, la alternativa de solución y los compromisos de los involucrados, resaltando las técnicas de relajación como una actividad adecuada , así ;

“Los análisis anteriormente expuestos hacen parte de la revisión en el contexto internacional, donde se puede ver que hay varios avances aplicados en diferentes entornos, la mayoría de estos hacen parte de estudios anteriores realizados en España, lo que permite a continuación una delimitación hacia lo que se ha realizado en nuestro país y asimismo en el programa de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica”. (Maso, 2012, p.11)

Mejía (2006) plantea la problemática de la agresión en las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez de la ciudad de Medellín, y plantea los juegos cooperativos como la manera de mejorar la práctica docente y el ambiente educativo.

Siguiendo el ámbito nacional, Arias, López & Escovar (2010) presentan un plan de acción que a través de procesos pedagógicos busque mejorar las situaciones conflictivas más evidentes de la comunidad que influyen en el comportamiento agresivo de los estudiantes, donde;

“La relación armónica entre la lúdica y el aprendizaje a través de la intencionalidad pedagógica con el fin de darle más libertad y protagonismo al niño, posibilitar una sana convivencia. Actividades lúdicas que den pautas de buena convivencia, cine, títeres, dibujo, lectura a partir de la expresividad que da la lúdica un plan de acción que a través

de procesos pedagógicos busque mejorar las situaciones conflictivas más evidentes de la comunidad que influyen en el comportamiento agresivo de los estudiantes”. (Arias, López & Escovar, 2010, p.28)

Por último se encuentran los documentos resultado de proyectos de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica de Micolta, Muñoz & Torres (2015), quienes destacan la propuesta metodológica a través de un festival lúdico que abarca diferentes juegos tradicionales en los que participan la población objeto, con juegos como el yoyo, trompo y demás que rescatan tradiciones culturales de la región y el país.

En la ciudad de Medellín, Cárdenas, Lezcano & Vásquez (2015) recopilan diferentes actividades lúdicas más allá del juego corporal, como la música, el cuento y el teatro de títeres, buscando el mejoramiento de relaciones interpersonales en una institución educativa rural. El proyecto de intervención es titulado “jugando aprendemos a convivir” y los contenidos en común son las normas esenciales para la buena convivencia.

La lúdica como estrategia pedagógica para la mediación y la solución de conflictos escolares de Ayala & Valencia (2015) se basa en la información tomada desde una serie de encuestas aplicadas en la población objeto. Los autores hacen un análisis conceptual muy aproximado con los términos conflicto escolar, proyecto lúdico pedagógico y mediación; los cuales son bastante pertinentes con el planteamiento del problema actual.

Además involucra diferentes agentes de la comunidad escolar, más allá de los estudiantes y docentes, así como los padres de familia. Haciendo incidencia directa sobre el comité de convivencia del colegio empleando los juegos tradicionales como contenido lúdico central.

La temática de los conflictos personales se ha abarcado desde diferentes espacios de la lúdica, y se ha hecho un aporte importante a partir de lo teórico y lo práctico, sin embargo cada

entorno ofrece unas particularidades que hacen cada labor única y contextualizada. La lúdica ofrece múltiples posibilidades para el docente como herramienta que puede dotar de una intención pedagógica; los juegos tradicionales, la música, el teatro y demás actividades se encuentran en el amplio catálogo de estrategias que significan una mediación diferente ante los caminos y protocolos ya conocidos tanto por docentes y directivas, como por estudiantes y otros miembros de la comunidad educativa.

Por tanto, es válido encontrar cuales son las estrategias lúdicas aplicables dentro de la comunidad educativa de los niños del grado quinto de primaria de la Institución Técnico Industrial Piloto, teniendo en cuenta todas las características de la población, tanto sociales como individuales, y así dar cuenta de un proyecto contextualizado. (Ayala & Valencia ,2015)

En Colombia el Ministerio de educación de la república de Colombia. (2005) explica cómo se han venido adelantando acciones para responder a las necesidades educativas en temas como constitución, democracia, ética, valores, formación de identidad y convivencia. Además, viene realizando esfuerzos variados para ampliar cobertura, mejorar la calidad de la educación y racionalizar el sector, que contribuyen desde diferentes vertientes a hacer de la escuela un escenario de formación para la civilidad.

El Ministerio de Educación participó en el proyecto de Educación Cívica, que destacó entre otras cosas, la existencia de actitudes entre los escolares favorables hacia la democracia y la convivencia pacífica, pero con poca correspondencia con desarrollos cognoscitivos en dichos temas.

Elaboró y publicó los Lineamientos Curriculares en Constitución Política y Democracia que aportan herramientas conceptuales para reflexionar sobre el estado, la nación, lo público, el origen y desarrollo de la democracia como sistema político, y sobre la ciudadanía como categoría

política y forma de identidad social. Así mismo, elaboró y publicó los Lineamientos Curriculares en Educación Ética y Valores Humanos que ofrecen herramientas para abordar aspectos sustanciales para la formación política y social, como son la autorregulación, la consciencia, la justicia, la confianza, la elaboración de proyectos de vida, la comprensión de los otros, el raciocinio, y los juicios morales.

Puso a disposición de las escuelas y colegios del país una completa dotación de materiales y herramientas didácticas para la construcción y desarrollo del conocimiento en los ámbitos escolares. Este compendio de herramientas pedagógicas llamado El Baúl Jaibaná, contiene entre sus contribuciones al quehacer educativo varios documentos orientados hacia la formación para la convivencia. Ministerio de educación de la república de Colombia. (2005). (p.3).

Marco teórico

El imaginario social reduce la mayoría de veces el concepto de lúdica hacia el juego únicamente, sin tener en cuenta la lúdica como una dimensión humana igual de importante que la dimensión física o la dimensión moral; por lo tanto, hay que abarcar desde referentes teóricos y conceptualizar los términos de Lúdica, Didáctica y establecer la relación con los conflictos en el salón de clase, elementos que hacen parte del problema planteado en el proyecto de intervención.

De esta manera la lúdica está directamente relacionada con las actividades humanas y se relaciona con el ocio, el tiempo libre y la búsqueda de satisfacción, de aquello que genera placer en la persona, es por esto que se confunde muchas veces con el juego, ya que por medio de este la persona disfruta. El ocio es entonces, el escenario adecuado para el desarrollo de la dimensión lúdica, Según Trilla (1989) el ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, es una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada cuyo mismo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo .

Este escenario da múltiples posibilidades para la interpretación de una idea de lúdica, se podría decir que casi todo es lúdico, pero aquí es donde hay que hacer un análisis con respecto al individuo, su contexto cultural y social, porque lo que es lúdico para alguien puede no serlo para alguien más. Teniendo en cuenta que el objetivo de una actividad lúdica o de lo lúdico es generar goce, placer y con cierta improductividad “material”, puesto que la persona solo percibe el agrado de participar o hacer lo que desea.

Entonces lo lúdico no es solo jugar, incluso el juego reglado o juegos específicos pueden resultar para nada lúdicos para una persona o para un grupo de personas. Para lo que habría que hablar de juego lúdico y donde se ubicaría la definición de Bruner es una forma de utilizar la

mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía *según* Bruner (1997) citado por Trigueros (2002). Y no solo el juego lúdico, pues en lo lúdico ahora se puede ubicar algo como leer, escuchar música, escribir, ver una película o incluso contemplar el paisaje; para concluir que lo lúdico no es la actividad en sí, si no el efecto de placer y disfrute que produce en la persona que no puede encontrar en otra actividad o momento.

Otras características de la lúdica que la definen son la creatividad y lo efímero, el ser humano se convierte en el dueño de su espacio y de su tiempo, donde selecciona los elementos necesarios para poder sentirse plenamente, para experimentar esa sensación que solo se define en sí mismo, se abstrae y obtiene el resultado de placer único.

Para agregar al concepto de Lúdica Jiménez, 2010 define que “*la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica*”.(p.122). Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

De esta manera se entiende que la lúdica va más allá de una idea simple o de una actividad, teniendo en cuenta que está a lo largo de la vida de la persona, y es aquí donde el formador encuentra una posibilidad de actuación, en búsqueda de la formación del ser humano, cuando la lúdica se convierte en una herramienta, el medio para lograr un aprendizaje, es decir la lúdica hace parte de la didáctica, en tanto tiene un fin educativo.

Gimeno Sacristán (1981) entiende la didáctica como una teoría práctica de la enseñanza, de componente normativo, que en forma de saber tecnológico organiza los medios conocidos según las teorías científicas para guiar la acción”. En síntesis, se habla de cómo se disponen los elementos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr un objetivo educativo; y en este caso la lúdica se relaciona directamente con la didáctica, ya que el docente se apoya en la dimensión lúdica del educando y funciona como mediador y aquel que dispone todo el espacio para facilitar la experiencia lúdica del estudiante.

Por lo anterior, la lúdica en sí misma no se puede dejar al libre albedrío de la persona teniendo en cuenta el hecho de que se quiere solucionar una problemática específica, si no que la didáctica es la herramienta que permite que la experiencia lúdica tenga unos efectos alternos de carácter educativo, la llamada intención educativa sin dejar de lado el hecho de que el objetivo principal es el placer y el disfrute del sujeto.

Finalmente el tercer término que relación la lúdica y la didáctica con el tema central del planteamiento del problema de este proyecto son los conflictos personales, que son situaciones que se presentan en las relaciones humanas. (Gimeno Sacristán ,1981)

Dichas situaciones, según Ruiz (2004) se suscitan cuando existe una discordancia percibida como tal por las partes, entre las consideraciones en torno a la realidad, las necesidades, las tendencias, los intereses o los valores propios de las personas que interactúan en un contexto concreto .

Y en el caso de la institución educativa o de los conflictos escolares corresponden a la discordancia entre dos o más estudiantes, que puede llegar a eventos de maltrato entre las partes, de tipo verbal, físico o psicológico. Causados por múltiples factores que pueden ir más allá de la escuela o la academia, pasando por los contextos sociales del estudiante, Maso (2012) completa:

“Nuestra sociedad no favorece la tolerancia pacífica. Vivimos en la época de la competitividad contra los demás, obviando que lo realmente importante es mejorar uno mismo. Nos han enseñado que debemos superar a cualquiera que se interponga en nuestro objetivo y que sólo los más fuertes podrán ser felices, lo que nos lleva a una competición sin descanso contra todos y todo o lo que es peor aún, a discriminar a aquellos que cuentan con menos recursos o sufren algún tipo de minusvalía.”.(Maso, 2012, p. 98).

Lo que quiere decir que son múltiples las variables a analizar al momento de observar y tratar de solucionar un conflicto escolar, que puede ser o no tan simple como parezca, ya que en la mayoría de los casos son niños los involucrados.

Es así como se establece una relación entre la aparición del problema y la posible solución, además de cuál es el rol que debe asumir el educador. Para concluir, se encuentra que los conflictos personales en el aula son la problemática detectada por el docente, quien se apoya en la didáctica y la lúdica para dar solución a esta, pero teniendo en cuenta su carácter de mediador y el aspecto de la lúdica como experiencia y desarrollo de una dimensión humana.

Según el Ministerio de educación de la república de Colombia. (2005); la convivencia tiene que ver, en última instancia, con la capacidad de las personas para establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y en el respeto de los demás. En su defecto se genera violencia, síntoma del deterioro de esas relaciones. Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define no solamente desde referentes, éticos, culturales y normativos, sino también desde competencias, habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente, entonces:

“La formación de sujetos habilitados para convivir armónicamente, además de ser un proceso de apropiación cognitiva de los valores de respeto a los derechos de los demás, de

tolerancia, honestidad y solidaridad, es fundamentalmente un proceso de desarrollo de competencias que generen prácticas proclives a la convivencia. Competencias, como por ejemplo la capacidad para manejar sentimientos y emociones, tramitar adecuadamente los conflictos, trabajar en grupo y compartir, buscar soluciones a los problemas, argumentar, dialogar, y fijarse metas. Esto supone que la escuela asuma la responsabilidad de incentivar el descubrimiento del otro y de sí mismos, como fundamento para el desarrollo de la empatía, de la capacidad para ponerse en el lugar de los demás. Enseñar a los niños, niñas y jóvenes a adoptar el punto de vista de los otros puede ayudar a minimizar los desentendimientos e incomprensiones que generan violencia”. (Ministerio de educación de la república de Colombia., 2005, p.6).

López, V. (2014) explica que; así como existen distintas visiones o lógicas respecto de por qué es importante la convivencia escolar, también las hay respecto de qué es la convivencia escolar. Es necesario comprender estas distintas orientaciones conceptuales, para entender por qué se opta por determinadas estrategias y acciones en un momento u otro, o en un país en comparación a otro. En otras palabras, las formas de abordar la convivencia escolar se relacionan con las maneras en que entendemos la convivencia escolar, no obstante, como fenómeno complejo, tanto la violencia como la convivencia escolar necesitan ser analizadas tomando con consideración la interrelación entre los distintos niveles participantes que operan en y a través de ella, entonces:

“Las concepciones generan ciertos efectos sobre las prácticas escolares. Así, una concepción de la convivencia focalizada en los problemas de conducta de los estudiantes, tenderá a generar sistemas de castigo ante la falta de cumplimiento de las normas esperadas, fortalecerá la creación de sistemas de normas y velará por su cumplimiento. Una concepción centrada en el ambiente de aprendizaje, tenderá a involucrar más a los profesores en la comprensión de que ellos son parte de la solución, en tanto pueden ser también parte del problema, y tenderá a vincular la

convivencia escolar con los aspectos técnico-pedagógicos, para crear ambientes de aprendizaje que logren mejorar el rendimiento de todos los estudiantes. Por último, una concepción de convivencia escolar de tipo transformacional vincula a la escuela con la formación en ciertos valores sociales y humanos (por ejemplo, valores republicanos, cristianos) y generará acciones que vinculan fuertemente a la convivencia escolar con el ethos escolar, generando una fuerte identidad de estudiantes y apoderados con la escuela y promoviendo acciones de la comunidad escolar que trascienden el aula”. (López, V., 2014, p.1, 2,3).

Neubauer y Tigo de Silveira (2009) citado en López, V. (2014) explica que; “han notado que en otros países de América Latina los Consejos Escolares u organismos representativos e interestamentales de toma de decisiones al interior de las escuelas, creados también con afanes de gestión democrática en países como Bolivia, Brasil, Ecuador, Guatemala, México y Nicaragua, muchas veces se relacionan con asuntos de gestión administrativa o mejoramiento de la infraestructura escolar, pero que la participación en temas de convivencia escolar es reducida. Es más, cuando se abordan materias de convivencia escolar, la discusión tiende a orientarse hacia la elaboración de reglamentos, que más que fomentar un buen clima o una identidad compartida al interior de la institución escolar, se focalizan en sanciones para quienes los trasgreden. (López, V., 2014, p.9)

Díaz, M.A.H. (2008) pretende comprender que la aplicación de actividades lúdicas al problema de la convivencia, y en general en los procesos del conocimiento, por sí mismas, no generan modificaciones cognitivas si no están estructuradas pedagógica y didácticamente para alcanzar este propósito , y dice :

“Tradicionalmente, a la lúdica se le ha comprendido literalmente como juego y ha sido utilizada como una herramienta para alcanzar determinadas habilidades y destrezas. En este sentido, se plantea la formación en competencias ciudadanas. Este enfoque es propio y coherente con los

enfoques conductistas y las prácticas empíricas en Pedagogía. En este mismo sentido, las expresiones lúdicas aplicadas sin ninguna otra elaboración pedagógica, contribuyen a algunos procesos de integración social, de auto reconocimiento de los individuos y construcción del sentido de pertenencia pero, en esencia, son reproductoras de los imaginarios socioculturales de los contextos que afectan la convivencia pacífica. Muchos ejemplos y experiencias nos muestran este hecho. Dada una situación para representar por medio del dibujo, la pintura, la expresión dramática o musical, entre otras, lo expresado son los conflictos emocionales y percepciones de la agresión y los conflictos de la vida cotidiana.”(Díaz, M.A.H., 2008, p.71).

Capítulo 3

Diseño metodológico

El diseño metodológico y la selección del método de la presente investigación se centra en una observación de la realidad, de las dinámicas que se dan en un salón de clase, y a partir de un análisis cualitativo, se aproxima a dar respuesta a la pregunta problema de este proyecto.

Los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Aplica variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, Observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes .

Los fenómenos sociales, educativos y las intervenciones de los mismos corresponden a métodos inductivos, además de la característica del docente como participante en las sesiones de clase, desde la observación, descripción, análisis, intervención y demás herramientas de la investigación cualitativa, el docente puede realizar una acción pedagógica contextualizada. El docente debe desarrollar y contar con habilidades investigativas, ya que se deja de lado el imaginario de su rol como emisor de conocimientos o contenidos de un área específica académica, y más aún en un proyecto que tiene en cuenta los conflictos personales que se presentan en el aula de clase.

La primera de estas habilidades radica en leer el contexto, conocer a sus estudiantes y describir cuales son las características socio culturales que enmarcan todas las dinámicas que se dan durante una sesión de clase, para que de igual manera este en capacidad de detectar las causas de las diferentes problemáticas y no solo quedarse en la labor descriptiva, estar dispuesto al cambio, a la innovación y también comenzar a formular hipótesis que contribuyan a un mejoramiento y a una verdadera formación de sus estudiantes como seres humanos.

Se denota entonces un paradigma cualitativo, teniendo en cuenta los hechos sociales y la observación de las particularidades de los mismos para el planteamiento y posible solución del problema, donde el docente comienza a asumir el rol de investigador y adquiere tareas específicas de la investigación acción, en el caso del análisis de las dinámicas que se dan en el grupo objeto.

La investigación acción asume los fenómenos sociales, y en este caso los educativos como sucesos que van más allá de la tarea descriptiva de la investigación, es decir, se busca generar un cambio en las prácticas cotidianas educativas pertenecientes a determinado contexto.

Para Restrepo (2005) “...este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investigada, quién investiga y el proceso de investigación.”. (p.1).

Históricamente los conceptos de la investigación acción han cambiado gracias a los diferentes aportes desde varios autores, que reconocen la labor práctica, el análisis de fenómenos sociales, y la importancia en dar soluciones a problemáticas identificadas, como Moser (2000) quien enuncia que la identificación de una problemática es el punto de partida de la investigación acción. Pero la aplicación de esta línea investigativa se encuentra sustentada en este proyecto, a

partir de las fases que se relacionan con la posible identificación y solución de los conflictos personales en un aula de clase, ya que desde el actuar docente se sigue un plan que busca dar respuesta y solución a la pregunta problema. La acción aplicativa que busca responder y dar solución a la pregunta problema, está sujeta a una evaluación y de igual manera a una discusión constante tanto por parte del docente investigador como de la comunidad educativa, es decir la investigación acción permite una conexión y constante comunicación con la población objeto.

Siguiendo las bases de la investigación de tipo acción social se plantean cuatro fases para dar respuesta a la formulación del problema planteado;

- Fase 1; aplicar instrumento de observación para identificar los conflictos escolares de los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP a lo largo de tres semanas de seguimiento.
- Fase 2; construir actividades lúdico – pedagógicas para la solución de conflictos escolares en el contexto escolar de los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP a lo largo de cuatro semanas de seguimiento.
- Fase 3; ejecutar las actividades lúdico- pedagógicas que permitan la solución de conflictos personales identificados en los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP en un espacio de seis meses continuos.
- Fase 4; aplicar instrumento de observación para recopilar datos y analizar el impacto de la propuesta lúdico-pedagógica de solución de conflictos personales en los estudiantes del grado quinto (5) del ITIP a lo largo de tres semanas de seguimiento.

Población y muestra

La pregunta problema y la acción lúdica-pedagógica que se va a plantear en el desarrollo de este proyecto surgen desde la observación de un grupo específico en la Institución Educativa Técnico Industrial Piloto (ITIP).

Anteriormente en el marco contextual se encuentra la descripción y caracterización de la población general que hace parte de los estudiantes del ITIP, y para efectos del desarrollo de los objetivos del proyecto, se ubica una muestra desde donde se genera la pregunta problema a partir de la observación del desarrollo de clases cotidianas, de educación física y otros espacios académicos.

El colegio se divide en cuatro sedes y funciona en jornada mañana y tarde, el proyecto específicamente nace y se desarrolla en la Sede D de la institución, donde se ubican 6 cursos, todos pertenecientes al grado quinto de primaria, ciclo II.

Cada uno de estos cursos tiene 30 estudiantes, con mayor presencia de niños que niñas, donde la muestra específica se delimita en los casos detectados por los docentes directores de curso, coordinación de disciplina y desde el área de educación física; de niños o niñas que tienen problemas con otros.

La muestra está seleccionada a conveniencia del investigador y son 30 estudiantes del grado 501 del ITIP 22 niños y 8 niñas de edades entre 9 y 12 años de edad.

Técnicas e instrumentos de investigación

Para dar sustento a la descripción e identificación del problema de investigación, y asimismo de manera consecuente con la línea investigativa se desarrollaron dos elementos que permiten la recolección de información y descripción de las dinámicas en las sesiones de clase.

La primer herramienta es formato de observación directa de la muestra en la realidad del contexto escolar; está la ficha de observación desarrollada por el docente investigador que busca señalar e identificar los fenómenos que se dan en una clase común y corriente y que hacen parte de los conflictos personales del salón de clase y se complementa con una encuesta que va dirigida a los docentes y directivos de los grados quinto y por otro lado

El modelo de encuesta busca aclarar la opinión o percepción que tienen los diferentes docentes como figura de autoridad, mientras que desarrollan sus sesiones de clase. A partir de la experiencia que los profesores tienen con los niños en diferentes espacios académicos, se dan luces acerca de las causas y diferentes comportamientos de los niños, así como encontrar elementos en común para una posible solución a los conflictos.

Por otro lado, la encuesta da espacio a que los docentes den su punto de vista con respecto a la solución de conflictos de manera tradicional o el conducto regular, teniendo en cuenta que existen otras alternativas desde la dimensión lúdica del niño, y ver cuál es su opinión con respecto a estas. **(Anexo 1)**

En una segunda técnica se emplea la ficha de observación, cuyo objetivo es describir las acciones, comportamientos, actitudes y demás de los estudiantes en una sesión de clase, pero con la diferencia que quien la ejecuta es el formador que asume roles de investigador y lo hace teniendo en cuenta la dimensión lúdica y los conflictos personales, es decir, se busca indagar y

describir cuales son los hechos característicos de los niños y centrarse en cada conflicto, para poder elaborar una propuesta desde la lúdica. (**Anexo 2**)

Análisis de la Información

Ficha de Observación

Este instrumento permitió, sin incluirse directamente en una sesión de clase, definir comportamientos y describir acciones comunes en los diferentes conflictos escolares, teniendo en cuenta diferentes espacios académicos, que asimismo configuran actividades adecuadas ante las situaciones que se presentan en la institución.

La interpretación de la información arrojada por la ficha de observación muestra que la mayoría de los conflictos escolares desencadenan en agresividad verbal o física, dependiendo de la proximidad de los niños en el ambiente de clase en el que se encuentren. Siendo más notoria la agresividad física en los niños que en las niñas.

Por otro lado dentro de las acciones que desarrolla el profesor como imagen de autoridad o encargado de solucionar el conflicto, corresponde a una actividad a modo de sanción o de castigo, es decir los niños que hacen parte de un conflicto escolar responden y evitan que el conducto regular se vaya a instancias como la coordinación académica o disciplinaria.

En la mayoría de las ocasiones luego de enfrentar los argumentos de los niños, estos son separados del grupo o de la actividad que se está desarrollando en la clase. Teniendo en cuenta que el docente encargado de la clase tiene a todo el resto del grupo también a cargo.

Adicionalmente aparece la figura del observador del alumno o el acta de compromiso, donde el niño escribe los motivos del conflicto y que se compromete, por lo general a respetar a sus

compañeros y no volver a tener la misma actitud. Muchas veces los niños no tienen argumentos válidos cuando están firmando el acta de compromiso y se acusan el uno al otro.

Encuesta

Dirigida a los docentes aleatoriamente, comprende cuatro (4) preguntas con respecto a la detección de conflictos personales y dos (2) de la temática de solución de conflictos, que contribuyen desde el análisis pedagógico de la situación problemática.

Detección de conflictos personales

Todos los docentes encuestados han detectado problemas entre los niños que van más allá del horario de clase y dentro de la causa esta competitividad e impulsividad entre los estudiantes que desencadena en violencia verbal y física.

Aunque los docentes tienen claro las motivaciones de los conflictos, los niños no lo hacen, no saben por qué están en discusión con su compañero o lo ignoran para evadir responsabilidades, pero cuando no se trata la situación continúan con resentimiento.

Las conductas, actitudes y comportamientos son los indicios que tiene el docente para detectar conflictos personales, ya que de esta manera se ve afectado el clima escolar o el ambiente de la clase puesto que dichas actitudes destacan por agresividad y violencia verbal. Malas miradas, empujones, gritos y groserías son las acciones en común que tienen los estudiantes cuando hay un conflicto en la sesión de clase.

Solución de conflictos

La solución de conflictos requiere más estrategias de las que están establecidas, según los docentes, es un trabajo que debe incluir a los padres de familia ya que desde allí vienen las pautas de crianza, pero no como una acción de castigo, si no la elaboración de talleres que

constituyan un proceso que en realidad signifique un cambio en el niño, más que todo en el manejo de sus emociones y comportamientos.

En el tema del conducto regular de la institución, es necesario un compromiso y conocimiento de los docentes del manejo apropiado ante cada situación, pero teniendo en cuenta el protagonismo que se debe dar al niño, escucharlo y permitirle su participación.

Diagnostico

El análisis de las fichas de observación y las encuestas muestran un aspecto importante y es el protagonismo y la importancia del estudiante en el proceso, es decir, ubicar al niño como parte central del proceso de solución de conflictos.

La solución de un conflicto debe ser entendida como un proceso que requiere diferentes fases y a esto es lo que apuntan los talleres que se plantean en la propuesta, una alternativa desde la lúdica para la resolución de conflictos que trascienda de la aplicación de protocolos normativos, ya que estos corresponden muchas veces a la corrección y cumplimiento del manual de convivencia pero no se ahonda en el mejoramiento de las relaciones entre los niños.

Como se pudo observar, muchas veces los niños reciben sanciones que los apartan del grupo o del ambiente de clase en el que se encuentran, lo cual resulta en que únicamente los niños son apartados, no participan en la clase y no hay una confrontación o un dialogo productivo entre las partes.

Por último se entiende que la solución de un conflicto va más allá de una sesión de clase o de una actividad, se requiere un seguimiento y la aplicación de actividades acordes con los intereses de los niños asimismo como de las características de dicho conflicto, incluyendo elementos de la comunidad escolar como padres de familia y compañeros de clase.

Capítulo 4

Propuesta de intervención

TALLERES P.L.A.C.A

Descripción

A continuación se presentan dos muestras de talleres desarrollados con la población objetivo, a partir de los temas aprendidos en el programa de especialización de pedagogía de la lúdica. Cada uno de los talleres se llevó a cabo en el espacio de la clase de educación física y con la colaboración del área de coordinación disciplinaria de la institución.

Estos talleres corresponden con el análisis de las observaciones, contextualización y pueden ser aplicables en situaciones de conflicto futuras dentro de la sede donde se realizó la propuesta. Están compuestos por tres momentos:

Una actividad inicial, de calentamiento o introducción donde se busca motivar e involucrar a los niños de manera dinámica al desarrollo del taller.

Una actividad central, la cual es la que comprende más tiempo y corresponde a las tareas que directamente implican la solución del conflicto.

Finalmente una actividad de cierre. Donde se encuentra la retroalimentación, y el dialogo entre las partes involucradas, además de la integración con diferentes partes de la comunidad educativa.

Justificación

Los talleres que inicialmente se plantean, nacen desde la dimensión lúdica de la persona y los diferentes campos donde esta se evidencia, mostrando como lo lúdico no implica directamente los juegos y tampoco la relación directa que se establece entre actividades lúdicas y la necesidad de espacios como la clase de educación física o un patio de recreo.

Por lo anterior se plantean adicionalmente dos talleres desde la creatividad y el ambiente artístico, donde el niño se muestra como el protagonista de las actividades y el docente cumple el papel de mediador o guía, buscando darle la posibilidad al estudiante de que explore y se dé el tiempo de plasmar o crear sus ideas y se sienta a gusto haciéndolo, es decir que sienta placer que es uno de los objetivos del desarrollo de la lúdica en el sujeto.

Objetivos

- Elaborar una serie de talleres que correspondan con la resolución de conflictos apoyados en actividades lúdicas.
- Aplicar los talleres lúdicos en la resolución de conflictos identificados dentro de la población objeto del proyecto.
- Realizar un proceso de seguimiento de cada uno de los casos de conflicto a través de los resultados de los talleres lúdicos
- Identificar las falencias y elementos a corregir en los talleres lúdicos luego de su aplicación, para su posterior mejoramiento.

Estrategias

Tabla 1:

Talleres y estrategias a aplicar en la población objeto.

TALLER	ESTRATEGIA	LUGAR	FECHA	RESPONSABLE	RECURSOS
Taller de motricidad	Actividades motrices, pista de obstáculos guiada.	Patio de Colegio ITIP Sede C	Mayo 2017 (ya aplicado)	Docente encargado del proyecto, Carlos García, licenciado del área de educación física del colegio.	Espacio de clase amplio (clase de educación física), conos, lazos, colchonetas y demás que sirvan como obstáculos.
Taller artístico	Elaboración de un producto artístico para presentar a la	Biblioteca ITIP Sede C	Julio 2017	Docente encargado del proyecto, Carlos García, licenciado del	cartulinas, lápices, temperas, colores y marcadores

	población del colegio.			área de educación física del colegio.	
Taller de creatividad	Elaboración de un relato ilustrado a partir de ideas originales.	Biblioteca ITIP Sede C	Julio 2017	Docente encargado del proyecto, Carlos García, licenciado del área de educación física del colegio.	Hojas de papel blancas, lápices, marcadores y colores.

Fuente: Propia

Contenidos

Taller de motricidad

Nombre: Circuito de habilidades.

Objetivo: mejorar las relaciones de los niños por medio de circuitos motrices grupales.

Habilidad: confianza, respeto hacia el otro y sana convivencia.

Recursos: Espacio de clase amplio (clase de educación física), docente encargado que tenga conocimiento del plan del taller, conos, lazos, colchonetas y demás que sirvan como obstáculos.

Actividad de entrada:

El desarrollo del taller se da dentro de la clase de educación física en el patio o parque destinado para esta asignatura.

Los niños comienzan a moverse por todo el espacio y cuando se dé la indicación sonora conforman grupos de 1 o 2 o más personas, con el objetivo de hacerlo lo más rápido posible.

Luego el docente los organiza por parejas, involucrando a los niños que presentan conflictos con otros para que trabajen juntos, la tarea consiste en juegos de reacción, donde uno

de los participantes da el estímulo y el otro reacciona de acuerdo a la acción previamente indicada.

En las mismas parejas, teniendo en cuenta que están trabajando juntos los niños que tienen problemas de conflictos entre ellos, uno hará un movimiento y el otro será el espejo tratando de imitar todos los movimientos.

Actividad de desarrollo

Circuito de habilidades, el objetivo para las parejas de trabajo es que el compañero complete y supere todos los obstáculos dispuestos en el patio en el menor tiempo posible, pero dicho compañero va a tener los ojos vendados, por lo tanto el otro debe indicarle por medio de la voz y agarrándolo de la mano, cuales son los movimientos y desplazamientos que debe realizar.

Luego de completar el circuito se cambian los roles, siempre indicando al niño que tiene la vista impedida que debe confiar en su compañero y asimismo a su compañero que debe tener cuidado porque la integridad de su pareja es su responsabilidad.

Actividad de cierre:

Caza abrazos, los niños se mueven por todo el patio y cuando se dé la señal deben abrazarse con cualquier compañero, cada vez que se dé una señal deberán hacerlo con otro compañero. Cuando un niño queda sin compañero, el docente preguntara que escoja a una pareja y se le preguntara por que a esas personas.

Finalmente se sientan los niños formando un círculo y se les pregunta cómo se sintieron y cuál fue el aprendizaje en las actividades desarrolladas.

Evaluación y seguimiento:

El estudiante logra completar el circuito de obstáculos en su totalidad, en el menor tiempo posible, dejándose llevar y confiando en el compañero que lo guía.

Taller artístico

Nombre: Pintatarea.

Objetivo: solucionar conflictos detectados por medio de actividades como el dibujo y la pintura.

Habilidad: respeto y trabajo en equipo.

Recursos: Salón de clase, docente encargado que tenga conocimiento del plan del taller, cartulinas, lápices, temperas, colores y marcadores

Actividad de entrada:

Se seleccionan los niños involucrados en conflictos escolares, se les entregan materiales para dibujo, hojas blancas y colores. Individualmente se les solicita que se dibujen a sí mismos y también que dibujen al compañero con el que tuvieron inconvenientes, debajo del dibujo deberán describir porque se dio el conflicto.

A continuación se les entrega una mándala para colorear, pero con la restricción de solo colorear media mándala como deseen hacerlo.

Actividad central:

A cada niño se le entrega un pliego de cartulina y materiales de pintura, la cartelera se delimita con una línea en la mitad y se le pide que solo dibuje lo que desee pero en la mitad de la misma.

Posteriormente se le entrega la cartelera de un niño a su compañero quien deberá terminarla, tratando de entender cuál es el sentido del dibujo.

Actividad de cierre:

Los niños se encuentran y se les presenta tanto la mándala como el cartel que dibujaron en equipo, sin saber que lo estaban haciendo, se les pregunta que opinan del producto que acaban de presentar y se les entrega el cartel para que en un mismo momento lo completen trabajando al mismo tiempo, cuando finaliza este se ubica en la cartelera de la institución como muestra de un conflicto superado.

Evaluación y seguimiento:

Ambos estudiantes muestran la producción artística a través de una mándala, un cartel que será exhibido ante los demás compañeros de la institución, evidenciando la capacidad de trabajo en equipo y que el conflicto quedo superado.

Taller de Creatividad

Nombre: Historieta.

Objetivo: solucionar conflictos detectados por medio de actividades de escritura, dibujo y uso de la imaginación.

Habilidad: respeto y trabajo en equipo.

Recursos: Salón de clase, docente encargado que tenga conocimiento del plan del taller, hojas de papel blancas, lápices, marcadores y colores.

Actividad de entrada:

El docente entabla una charla formativa con los niños que se encuentran involucrados en un conflicto escolar, cuestionando que es lo que más les gusta hacer, cuáles son sus programas favoritos, hobbies y demás, tratando de encontrar elementos en común entre los niños que tienen dificultades de convivencia

Luego el docente identifica un aspecto relevante y que ambos niños compartan de acuerdo al gusto que les genera.

Actividad central:

A ambos niños se les entregan hojas blancas, esferos, colores, marcadores y demás, y se les solicita que creen una historieta con el tema central identificado anteriormente.

Se les entrega también una lista de acciones a cumplir para poder terminar y presentar la historieta.

-personajes.

-dibujos.

-diálogos.

-color.

-créditos de la historieta.

Los niños se encargaran de dividirse las tareas entre ellos y mostrar al docente encargado la producción. Teniendo en cuenta que pueden requerir más de una sesión para la continuación y terminación de su producto.

Actividad de cierre:

Los niños presentaran su historieta ante el grupo de compañeros de curso y al director de curso, el producto también se presenta posteriormente a los padres de familia de los involucrados.

Evaluación y seguimiento:

Los estudiantes representan sus intereses en común a través de una historieta elaborada a partir del trabajo cooperativo, esta es presentada a sus compañeros y a los padres de familia como muestra de la superación del conflicto.

Responsables

Inicialmente la aplicación y ejecución de los talleres son responsabilidad del docente del área de educación física, quien es el encargado del proyecto. Pero se busca que a través del establecimiento de la propuesta, docentes del área de convivencia puedan participar para poder realizar el seguimiento y difundir el proyecto en más casos de conflicto escolar

Tabla 2:

Análisis DOFA de la propuesta de intervención.

DOFA	Oportunidades: Hay posibilidad de que la propuesta se convierta en un protocolo institucionalizado del colegio para la solución de conflictos. Se pueden elaborar nuevos talleres a partir del trabajo con otras áreas del saber o asignaturas.	Amenazas: Puede haber rechazo de la comunidad educativa, de la coordinación de disciplina. No hay más docentes que puedan aplicar la propuesta
Fortalezas: hay aceptación por algunos docentes de planta y amplia aceptación por los estudiantes. Se cuenta con los instrumentos y espacios adecuados para el desarrollo de la propuesta.	F-O Dar continuidad a la propuesta para que esta tenga sustento con diferentes casos de conflicto, que permitan el seguimiento y mejoramiento de las actividades a lo largo del tiempo	F-A Compartir la propuesta con los docentes interesados para fortalecer los talleres y que estos desde su saber puedan aplicarlos y mejorarlos.

		Invitar a la comunidad educativa a informarse de la propuesta y solicitar su contribución.
Debilidades: se requiere que el docente que está a cargo tenga conocimiento de la temática y de los talleres, además de tiempo adicional.	D-O Invitar a otros docentes a conocer las actividades y participar de las mismas para poder aplicarlas en otros espacios académicos y situaciones,	D-A Aplicación y difusión de los resultados y productos de la resolución de conflictos ante la comunidad educativa, directivos, padres de familia y demás estudiantes para dar solidez a la propuesta.

Fuente: Propia

Capítulo 5

Conclusiones

PLACA, Propuesta lúdico pedagógica de actividades para conflictos en el aula se constituye como un proyecto propio de la práctica docente, producto de la observación y de la elaboración de una propuesta, pero también se configura como una alternativa en el contexto educativo donde se está aplicando. Visto desde el análisis académico presenta varios resultados, pero también significa un impacto para los estudiantes y para el colegio donde nació la pregunta problema.

La propuesta ha completado pasos desde su planteamiento como una idea que surge en las dificultades para el desarrollo de una sesión de clase, donde los niños no permitían que el ambiente fuera agradable para ellos ni para el grupo en el que se encontraban, donde se afectaba el clima escolar a causa de diferencias y discordancias entre los estudiantes. Por lo que se hace necesaria una revisión teórica y práctica de los elementos necesarios para realizar una intervención efectiva.

El primero de ellos es la delimitación de los conflictos escolares, entendidos como las diferencias entre dos estudiantes que desencadenan actos de intolerancia y agresividad verbal, física o psicológica, que a partir de la observación y la utilización de encuestas a los docentes de la institución, muestran una falencia en la resolución de los mismos, ya que hay un vacío en el protocolo puesto que el estudiante involucrado no se considera como el principal protagonista a la hora de resolver el conflicto.

Por otro lado aparece la lúdica, como herramienta pedagógica y como dimensión humana. Como herramienta pedagógica ya que se considera como el factor que el docente puede emplear para poder resolver conflictos personales de manera real, más allá de la terminación del inconveniente y pudiendo mejorar las relaciones sociales entre las partes.

Pero se suscita un enfrentamiento contra el imaginario social de la institución y de muchos actores de la comunidad educativa y es la concepción de la lúdica como sinónimo de juego, la visión reduccionista de la misma que peligrosamente la ubica como la pérdida de tiempo de la persona y por esta razón se hace necesario profundizar en el concepto y que la propuesta que se ha presentado deje en evidencia que la lúdica va más allá.

Como dimensión humana, la lúdica representa y hace parte vital del desarrollo del ser humano, es inherente a su condición y está presente a lo largo de su vida, y es aquí donde comienza a cambiar el dogma ya que la lúdica no es solo para los niños, no es solo juego, ni tampoco pertenece al docente como una serie de actividades. La lúdica destaca por la satisfacción y el placer autónomo que genera en cualquier persona, permitiéndole sentirse realizado. Para complementar Echeverri y Gómez (2009) concluyen:

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano. (p. 15)

Teniendo entonces definidos los conceptos de lúdica y conflicto escolar, a partir de las habilidades investigativas del docente, ahora se presenta una estrategia, dicha estrategia

planteada a modo de tres talleres que corresponden con lo anteriormente enunciado, el empleo de la lúdica como una estrategia didáctica que permitió la solución de tres (3) conflictos identificados en la población donde se originó el proyecto.

Estos talleres y sus actividades corresponden cada uno a un elemento intervenido desde la lúdica, el factor motriz, el artístico y la creatividad y la imaginación, buscando que el niño se sintiera autor y dueño de su actividad, dándole el protagonismo y promoviendo la capacidad creativa, teniendo en cuenta el desarrollo de habilidades de respeto, tolerancia, confianza y sana convivencia.

La aprobación por parte de los niños y de algunos docentes acompañantes de otras áreas académicas a PLACA se evidencia a partir de que estos conflictos identificados y a los que se aplicaron los talleres, se resolvieron y además las relaciones de amistad y compañerismo entre los involucrados mejoraron pues el trabajo en equipo dio como muestra que el conflicto era infundado. Sin embargo, debido a la novedad del proyecto, dentro de la misma comunidad educativa aún hay resistencia ante los talleres, ya que requieren más tiempo en el seguimiento y la aplicación que el protocolo que se aplica desde el observador del alumno para la resolución de conflictos.

Se busca que toda la propuesta quede constituida como unas fichas, o como un método institucionalizado que haga parte de las dinámicas del colegio, es decir, que pueda ser aplicado por diferentes docentes con el paso a paso de cada taller y que además se pueda ampliar el número de talleres desde la contribución de otras áreas del saber y la creación de actividades

lúdicas relacionada. Todo esto significa el fortalecimiento del proyecto pero que depende de un análisis, un seguimiento y una evaluación continua a los procesos que se apliquen.

Con respecto al contexto donde se desarrolla, el objetivo sigue abierto y es poder presentar la descripción y los resultados de PLACA en el foro institucional 2018 del Instituto Técnico Industrial Piloto, como afianzamiento y aprobación de la comunidad educativa y las directivas del colegio, cambiando la idea de la lúdica y su vinculación con las practicas pedagógicas. Razón por la cual el proyecto debe seguir atendiendo los conflictos personales que se puedan presentar y corregir constantemente las situaciones que se puedan presentar, ya que como se anunció en el marco teórico cada conflicto tiene una tipificación específica y cada taller lúdico es diferente.

Y con respecto a la formación del docente como especialista en pedagogía de la lúdica, se constituye el aprendizaje y cambio de varias de las ideas que se tenían acerca de su labor, se desarrollan habilidades de investigador donde no se dirige la clase si no que se observa continuamente y la lúdica se constituye como una alternativa, pero una alternativa que encierra toda la potencialidad de la persona. Se logra entonces la capacidad de crear o recrear a partir de la lúdica en búsqueda objetivos educativos, sin que lo lúdico pierda su esencia.

Lista de referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2013-2016) .Localidad de Tunjuelito. Bogotá: Alcaldía Mayor.
Recuperado de: <http://www.bogota.gov.co/localidades/tunjuelito>
- Alijo, R., & Coca, I., (2009, noviembre) .Los desafíos y juegos cooperativos en tercer ciclo de educación Primaria. Revista digital Ef deportes. Recuperado de;
<http://www.Efdeportes.com/efd138/juegos-cooperativos-en-educacion-primaria.htm>.
- Ayala, H., & Córdoba, J. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para la mediación y la solución de Conflictos escolares (Tesis de especialización en pedagogía de la lúdica) Fundación Universitaria Los Libertadores, Cali, Colombia.
- Campuzano, C., Gómez, I., & García, A. (2011, febrero). Unidad didáctica “Juegos cooperativos”. Revista digital Ef deportes. Recuperado de;
<http://www.efdeportes.com/efd153/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>.
- Cárdenas, D., Lezcano, D., & Vásquez, M., (2015) Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar (Tesis de especialización en pedagogía de la lúdica) Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- De Borja, M., & Cauduro, M. (2008, octubre) La ludoteca: su dimensión preventiva e inclusiva a partir del juego. Revista digital Ef deportes. Recuperado de;
<http://www.Efdeportes.com/efd125/la-ludoteca-su-dimension-preventiva-e-inclusiva-a-partir-del-juego.htm>.

Diaz, M.A.H. (2008). Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica.

Bogotá; Colombia. Editorial aula abierta magisterio.

Echeverri, J., & Gomez, J. (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el

juego y la dimensión humana. Universidad Tecnología de Pereira. Recuperado de:

[http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-](http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf)

[COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf](http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf)

Garceran, G. (2016, mayo) Educación en valores y resolución de conflictos desde el área de

Educación Física. Revista digital Ef deportes. Recuperado de;

[http://www.Efdeportes.com/efd216/educacion-en-valores-desde-el-area-de-educacion-](http://www.Efdeportes.com/efd216/educacion-en-valores-desde-el-area-de-educacion-fisica.htm)

[fisica.htm.](http://www.Efdeportes.com/efd216/educacion-en-valores-desde-el-area-de-educacion-fisica.htm)

Gimeno, J. (1981). Teoría de la enseñanza y desarrollo del curriculum. Madrid, España.

Editorial Anaya.

Gómez, M., Ocampo, L., & Escovar, S. (2010) .Con la lúdica aprendo a solucionar conflictos.

Revista digital Ef deportes. Recuperado de; [http://www.Efdeportes.com/efd145/con-la-](http://www.Efdeportes.com/efd145/con-la-ludica-aprendo-a-solucionar-conflictos.htm)

[ludica-aprendo-a-solucionar-conflictos.htm.](http://www.Efdeportes.com/efd145/con-la-ludica-aprendo-a-solucionar-conflictos.htm)

Instituto Técnico Industrial Piloto. (2011) .Manual de convivencia IED Instituto Técnico Industrial

Piloto. Bogotá: ITIP. Recuperado de;

[http://www.tecnicopiloto.edu.co/images/manual.pdf.](http://www.tecnicopiloto.edu.co/images/manual.pdf)

Jimenez, C. (2010). Hacia la construcción del concepto de “Lúdica”. Colombia: Lúdica

Colombia. Recuperado de: [http://www.ludicacolombia.com/ensayos_ludica.html.](http://www.ludicacolombia.com/ensayos_ludica.html)

- López, V. (2014). Convivencia Escolar: Apuntes de Educación y Desarrollo Post-2015. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Recuperado de ; <http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/APUNTE04-ESP.pdf>.
- Maso, J. (2012) .Resolución de conflictos: prevención e intervención. Revista digital Ef deportes. Recuperado de;<http://www.Efdeportes.com/efd169/resolucion-de-conflictos-prevencion-e-intervencion.htm>.
- Medina, J. (2004) .Educar la convivencia en el aula de Educación Física. Revista digital Ef deportes. Recuperado de <http://www.Efdeportes.com/efd74/ef.htm>
- Mejía, E. (2006) El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares (Tesis de pregrado Licenciatura en educación física). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Micolta, A., Muñoz, F., & Torres, L. (2015) .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 (Tesis de especialización en pedagogía de la lúdica) Fundación Universitaria Los Libertadores, Cali, Colombia.
- Ministerio de educación de la república de Colombia. (2005). Política Educativa para la formación escolar en convivencia. Publicación propia del ministerio.
- Patiño, O. (2012) .La Educación, Alma del Barrio Fátima. Bogotá: Observatorio de Culturas de la Alcaldía Mayor. Recuperado de;

<http://www.bogota.gov.co/localidades/tunjuelitoeducacion-alma-del-barrio-F%C3%A1tima>.

Pérez, E. (1998) .Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital. Recuperado de <http://www.Efdeportes.com/efd9/jue9.htm>.

Pérez, G., & Sánchez, J., (2010, febrero) Propuesta de juegos alternativos para jóvenes socialmente desfavorecidos. Revista digital Ef deportes. Recuperado de <http://www.Efdeportes.com/efd141/juegos-para-jovenes-socialmente-desfavorecidos.htm>.

Pujante, M., & Piqueras, I. (2010) .El bullying y la actividad física. Revista digital Ef deportes. Recuperado de; <http://www.Efdeportes.com/efd151/el-bullying-y-la-actividad-fisica.htm>.

Restrepo Gómez, B. (2007). Una Variante Pedagógica de la Investigación Acción Educativa. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de; <http://www.rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>.

Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte (2016) Listado de Barrios por UPZ. Bogotá: Alcaldía Mayor. Recuperado de; http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/convocatorias_cartillas_y_anexos/listado_de_barrios.pdf.

Secretaria de Educación de Bogotá. (2015) .Colegio Instituto Técnico Industrial Piloto (IED). Bogotá SED. Recuperado de; http://www.educacionbogota.edu.co/es/component/k2/item/download/317_d22c5b6a7c8d0770442232f3d3c75860.

Torrente, D., Pastor A., Hinojo C., Luna N., Román C., Úbeda M., & Aranda G. (2007) .Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. Revista digital Ef deportes. Recuperado de <http://www.Efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>.

Trigueros Cervantes, C. (2002) Reflexiones acerca del juego. Recuperado de <http://www.efdeportes.com> N° 46.

Trilla, J. (1989). Tiempo libre y educación infantil. Madrid, España. Editorial Planeta.

Ruiz, J. (2004) Pedagogía de los valores en la educación física. Madrid, España. Editorial C.C.S.

Anexos

Anexo 1. Encuesta

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
INSTRUMENTO 1.ENCUESTA DOCENTE
COLEGIO TECNICO INDUSTRIAL PILOTO SEDE D**

La siguiente encuesta tiene como objetivo indagar acerca de las percepciones que tienen los docentes de aula con respecto a los conflictos personales que se dan en las diferentes clases de los grupos a cargo. Para contribuir al desarrollo de acciones pedagógicas que permitan dar solución a dichos conflictos. Se agradece que sea diligenciada en su totalidad y con todas las descripciones o respuestas necesarias para precisar los resultados, de igual manera si puede incluir su opinión o concepto es completamente valido.

INSTRUCCIONES DE DESARROLLO

A partir de su experiencia como docente, orientador, coordinador o directivo, por favor responda las siguientes preguntas en su totalidad, que son de carácter mixto (abiertas y cerradas) con toda la veracidad posible, además de agregar su perspectiva y opinión con respecto a cada pregunta.

mm

Grado o curso: _____ Jornada: _____ Titulo (docente, directivo, coordinador, etc.): _____

DETECCION DE CONFLICTOS PERSONALES

1. ¿Ha detectado problemas entre los niños que van más allá del horario de clase o que se mantienen a lo largo de la semana? Si No en caso de que su respuesta sea si por favor describa cuales son los motivos de dichos problemas:

2. Cuando se presentan estos problemas o conflictos, ¿los niños involucrados tienen claras las motivaciones o la causa de la problemática?

Sí No

¿Por qué?

3. Desde su labor docente, ¿cómo detecta que existen conflictos entre los niños, cuales son las dinámicas o sucesos que permiten la detección?

4. ¿Cuáles son las actitudes y acciones que llevan a cabo los niños cuando se encuentran en algún conflicto?

SOLUCION DE CONFLICTOS

1. A parte del conducto regular, ¿Cuál cree desde su labor docente podría ser una solución de fondo para estos conflictos personales entre los estudiantes?

2. ¿Considera que es efectivo el proceso del conducto regular de solución de dichos conflictos? Sí__ No__ ¿Por qué?

Anexo 2. Ficha de Observación**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
INSTRUMENTO 2. FICHA DE OBSERVACION
COLEGIO TECNICO INDUSTRIAL PILOTO SEDE D**

OBJETIVO: La siguiente ficha de observación es de carácter DIRECTO y busca detectar y describir específicamente diferentes conflictos personales entre los niños del grado quinto de la institución durante una sesión de clase común y corriente, sin intervenir en el desarrollo de la clase.

TEMA: Conflictos personales en el aula de clase.

NOMBRE DEL OBSERVADOR: _____

FECHA: _____ LUGAR: _____ CLASE O MATERIA: _____

HORARIO: _____

OBSERVACION:

COMENTARIOS:

CONCLUSIONES: