

JUGANDO, JUGANDO... LA CONVIVENCIA VOY MEJORANDO

Trabajo para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

María Nazareth Jaramillo Zapata & Sandra Patricia Ocampo Arango

Medellín

Septiembre de 2016

Copyright © 2016 por María Nazareth Jaramillo Zapata & Sandra Patricia Ocampo Arango.

Todos los derechos reservados.

Agradecimientos

A Dios por darnos la oportunidad de hacer posible la continuidad de este proceso de formación docente.

A nuestras familias por su apoyo y comprensión durante el tiempo dedicado a la realización de esta especialización.

A la asesora Aura Yaneth Ibañez Velandia por su orientación, paciencia y dedicación, para llevar a feliz término el desarrollo de este proyecto.

Las autoras

Resumen

Teniendo en cuenta la dificultad de algunos estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Federico Carrasquilla para convivir de manera armónica como la falta de tolerancia, el diálogo, la práctica de normas y de valores surge la necesidad de intervenir en esta situación identificando los tipos, causas y consecuencias de estos comportamientos a través del diseño de una propuesta lúdico pedagógica la cual se basa en el acondicionamiento de unos rincones lúdicos con el fin de que los estudiantes adquieran herramientas y estrategias que mejoran las relaciones interpersonales y sociales. La información requerida para diseñar esta propuesta se obtuvo a través de una investigación cualitativa utilizando el método investigación acción teniendo presente la línea investigativa de la Universidad Los Libertadores en Pedagogías, Didácticas e Infancias.

Palabras claves: lúdica, convivencia, agresividad, valores, estrategia.

Abstract

Given the difficulty of some students of the third grade of School Federico Carrasquilla to coexist harmoniously as the lack of tolerance, dialogue, practice standards and values arises the need to intervene in this situation by identifying the types, causes and consequences of these behaviors through an educational playful design proposal which is based on a ludic conditioning corners so that students acquire tools and strategies that improve interpersonal and social relations. The information required to design this proposal was obtained through a qualitative research using the research method action taking into account the line of research at the University Los Libertadores in pedagogies, didactics and childhoods.

Keywords: playful, coexistence, aggressiveness, values, strategy.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1 Jugando, jugando... los conflictos voy solucionando.....	7
Capítulo 2 Jugando, jugando... las normas y conceptos voy aplicando.....	12
Capítulo 3 Jugando, jugando al conocimiento me voy acercando.....	26
Capítulo 4 Jugando, jugando... la convivencia voy mejorando.....	34
Capítulo 5 Jugando, jugando mis metas voy logrado.....	42
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.....	45

Capítulo 1

Jugando, jugando... los conflictos voy solucionando

El proyecto a realizar se llevará a cabo con los estudiantes del grado 3° de primaria de la institución educativa Federico Carrasquilla, la cual se encuentra ubicada en el barrio Popular #1 de la ciudad de Medellín. Esta población estudiantil presenta comportamientos agresivos en la relación con sus compañeros y profesores, tales como: maltrato físico y verbal, práctica de juegos bruscos, discriminación, intolerancia, entre otros; los cuales están afectando la convivencia escolar. Observamos que las causas generadoras de esta situación se debe a la falta de autoridad y establecimiento de normas claras en el hogar como el respeto por el otro, el diálogo como medio para solucionar conflictos, el fomento de valores éticos, el trabajo colaborativo, el valor del propio cuerpo y el de los demás; es por esto que se les dificulta acatar el cumplimiento de normas en los distintos espacios escolares.

Son niños y niñas con bajos niveles de autoestima porque no tienen aceptación por sí mismos o son rechazados por los demás, el contexto social y familiar donde se desenvuelven están afectados por la violencia; factor que ha tenido que vivir la comunidad por mucho tiempo debido al apoderamiento de distintos grupos armados e ilegales. Por otro lado la información que les llega a los estudiantes por distintos medios de comunicación en algunas situaciones no es la más apta o apropiada y pueden llegar a darles un mal manejo o uso, además tienden a imitar comportamientos poco favorables para la convivencia escolar. Por último las relaciones entre padres e hijos son carentes de afecto y de buen trato lo cual se refleja en la interacción con los demás compañeros.

Todo lo anterior puede generar las siguientes consecuencias: Agresiones físicas y verbales al interior del aula y fuera de ella: Apatía y desmotivación frente a los procesos de aprendizaje: se evidencia en los estudiantes apatía en la mayoría de las áreas, desconcentración permanente y en muchas ocasiones no inician o no finalizan las actividades; prevención y falta de tolerancia: casi siempre están a la defensiva y reaccionan alternamente cuando se sienten hostigados; estudiantes aislados y retraídos: debido a la baja autoestima, estos se muestran tímidos e introvertidos en la interacción con los compañeros; dificultad para fomentar relaciones interpersonales: por tener comportamientos agresivos son rechazados y excluidos de cualquier actividad grupal; deserción escolar: los estudiantes al sentirse excluidos y discriminados por sus comportamientos negativos y por las diversas suspensiones que se dan en los procesos disciplinarios optan por desertar del sistema educativo; integración a grupos ilegales: al no estar escolarizados se sienten acogidos por grupos ilegales; vulnerabilidad a la drogadicción y el alcoholismo: buscan escapar de la realidad y se refugian en el consumo de drogas y alcohol; pérdida de cupo escolar: cuando se agota el proceso disciplinario y comportamental la institución opta por negar el cupo; práctica de juegos violentos: se refleja la agresividad mediante la ejecución de juegos poco sanos que atentan su integridad física y mental constantemente se presentan altercados por la poca tolerancia y diálogo para enfrentar las diferencias.

¿Cómo disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Educativa Federico carrasquilla?

Para dar solución al problema de convivencia que se presenta en la Institución Educativa Federico Carrasquilla se plantea como objetivo reducir los niveles de agresividad en los

estudiantes del grado tercero de primaria mediante la implementación de rincones lúdico-recreativos que contribuyan a mejorar la convivencia escolar.

Para darle viabilidad a esta propuesta se hace necesario identificar los tipos, causas y consecuencias de los comportamientos agresivos en los estudiantes a través de la implementación de una herramienta lúdico pedagógica que permita concienciar tanto a padres de familia, como a docentes frente a los factores que inciden en las comportamientos agresivos de los estudiantes y crear espacios que conlleven a la solución de problemas de agresividad dentro de la Institución Educativa

Esta propuesta lúdico-pedagógica se hace necesaria porque se observa en la Institución Educativa Federico Carrasquilla comportamientos agresivos en algunos niños y niñas que afectan la sana convivencia entre los estudiantes, es por esto que se hace necesario diseñar y llevar a cabo estrategias que contrarresten los efectos que generan las conductas agresivas de los niños y niñas en los distintos espacios de la escuela específicamente en el momento del descanso. Dichas conductas alteran de manera considerable su rendimiento académico y formativo, de igual manera se busca promover espacios de convivencia donde se fortalezca el trabajo de valores, normas, deberes y derechos, la actividad recreativa y deportiva, la participación democrática y la integración de costumbres y culturas, en los cuales se tenga en cuenta el óptimo desarrollo del niño desde todas sus dimensiones, resaltando cada una de sus capacidades y actitudes positivas frente a las situaciones diarias.

Se hace indispensable conocer el contexto sociocultural en el que se desenvuelven los niños y niñas, saber lo que sucede con cada uno para poder detectar el origen de dichos

comportamientos, es decir conocer cuáles son las posibles causas, por las que esta se presenta y de esta manera, acertar en las estrategias adecuadas que ayuden en la solución de dicha problemática, e involucrar a toda la comunidad educativa en la búsqueda alternativas que mejoren esta situación.

Teniendo en cuenta que uno de los pilares de la educación es aprender a vivir juntos y a convivir con los demás, aprendizaje que si se fomenta desde edades tempranas, permitirá que los niños y niñas puedan llegar a conocerse a sí mismos y poder conocer y entender a las demás personas y al mundo que los rodea. El trabajo lúdico fortalece la formación en valores, el desarrollo no solo cognitivo sino también social , posibilita también que a los niños y niñas se les pueda corregir a tiempo las conductas negativas que van adquiriendo a lo largo de su experiencia social, y puedan mejorar la capacidad de evitar situaciones violentas y resolver conflictos de manera pacífica.

Por todo lo anterior, es indispensable desarrollar la propuesta de intervención en la institución educativa, con la realización de actividades lúdicas que incentiven y motiven a los niños a estrechar relaciones de amistad, a expresar sus sentimientos, a resolver conflictos de manera pacífica, a exigir el buen trato y en general fortalecer las relaciones interpersonales, con las cuales se pueda forjar en el aula de clase un ambiente de convivencia sano.

De este modo toda la comunidad educativa estará beneficiada con la realización de este proyecto, ya que se mejora el ambiente escolar, en la medida en que se amplíen las relaciones sociales y culturales de los niños y niñas de la institución, se refleje una sana convivencia en la que se reconozca la importancia de los valores y se fortalezcan las relaciones de afecto y

tolerancia en el entorno escolar. Es así como surge la necesidad de crear un espacio lúdico en la Institución Educativa Federico Carrasquilla como alternativa de solución para sensibilizar y concientizar a los niños sobre los beneficios de este para su formación académica, personal y social.

El docente debe pensar en la implementación de proyectos lúdicos de aula como estrategia para que los niños y niñas aprendan sobre la importancia del buen trato para los demás y puedan mediante estos mejorar los niveles de atención, optimizando los procesos de enseñanza-aprendizaje, Es así como puede lograrse que los niños y niñas adquieran un mejor control de sus emociones, aceptar de manera positiva las diferencias de los demás y se fortalezcan los lazos de sana convivencia y buen trato en el ambiente escolar.

Por lo anterior el proyecto desarrollará una propuesta lúdico-pedagógica enfocada en la expresión corporal ya que por medio de esta, los niños y niñas pueden canalizar sus emociones, sentimientos, energías y pensamientos. Además favorece los procesos de aprendizaje, estructura el esquema corporal, construir una imagen apropiada de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Las estrategias para el desarrollo de esta se basa en el juego, la ronda, la danza, la imitación, la experimentación y la imaginación. Es así como a través de la lúdica se crean hábitos de sociabilidad, colectividad, amor y respeto por todo lo que nos rodea.

Capítulo 2

Jugando, jugando... las normas y conceptos voy aplicando

Desde una perspectiva biológica como el genotipo de una persona puede intervenir en el comportamiento agresivo e influir en su conducta como ser social, este proyecto manifiesta que el grado de agresividad de una persona depende del entorno social donde se crió, y se explican dos maneras de cómo la influencia social, forma parte del comportamiento agresivo de los niños: en el contexto familiar y las normas y valores asumidos por la sociedad.

Según lo que refiere Bandura (1982) “la mayor parte de las conductas se aprenden a través de la observación por medio del modelado” (p. 2)

Teniendo en cuenta el comentario de Bandura se puede decir que las familias cumplen un papel fundamental en la formación de los niños y niñas ya que depende del ejemplo y del ambiente familiar se aprenden comportamientos para convivir en sociedad.

Según Mendoza (2000) resulta “difícil cambiar la conducta agresiva ya que está muy adentro de la misma sociedad” (p. 65).

Es de observar que generación tras generación la agresiones han estado presentes en los diversos grupos de personas, además los medios los medios de comunicación casi siempre influyen de manera negativa en este tipo de conductas.

Uno de los proyectos que se ha trabajado a nivel internacional para el manejo de la agresividad es: Promoviendo la serenidad infantil en el contexto escolar. Experiencias

preliminares en una zona de riesgo ambiental, realizado por Laura Beatriz Oros el cual tiene como objetivo evaluar la eficacia de un modelo preliminar de intervención, constatando si luego de su implementación se observan intentos concretos por parte de los niños para conseguir la relajación y si se apreciaba una reducción en el número de conductas agresivas. Los resultados indican una reducción significativa de las conductas agresivas luego de la intervención y un incremento de las respuestas adaptativas, particularmente importante con relación a las estrategias de relajación. En la evaluación inicial se registró cerca de un 20% de reacciones claramente violentas como modo de solucionar los inconvenientes o descargar las tensiones ("*le pego una piña*", "*golpeo la pared*", "*le devuelve el golpe*", etc.), mientras que en la segunda evaluación este porcentaje descendió al 11%. Por otra parte, en la evaluación inicial ningún niño mencionó intentos concretos para conseguir la relajación o tranquilizarse antes de responder a un insulto o agresión, mientras que en la segunda evaluación el 43% de las respuestas corresponden a esta categoría ("*respiro hondo*" "*cuento hasta tres*", etc.). Además, fue alentador descubrir que algunos niños no sólo aprovechaban las técnicas sugeridas por el equipo, sino que habían adquirido la capacidad de pensar en nuevas formas de relajación, que aplicaban según sus propias necesidades y preferencias.

Entre los proyectos a nivel nacional se encuentra el de Competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo en estudiantes del colegio Gabriel Trujillo de la ciudad de Pereira, realizado por Luz Dary Becerra Guerrero, Luz Viviana Cortes Vergara, Luz ,Nidia Molina Rúa, las investigadoras plantean como problema: ¿Cómo incide el desarrollo de competencias comunicativas en la disminución del comportamiento agresivo de los niños y niñas del grado tercero de básica primaria de la institución educativa Gabriel Trujillo del corregimiento

de Caimalito de la ciudad de Pereira? y su por objetivo comprobar la efectividad de la estrategia pedagógica, basada en el desarrollo de las competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo de los niños y niñas del grado tercero de su institución. Analizando los resultados arrojados por el pretest y comparándolo con el postest del grupo se encontró la misma la agresividad indirecta de los niños. Al iniciar la investigación en el grado tercero A, se encontró niveles de agresividad tanto directa como indirecta, lo cual permitió que la estrategia pedagógica fuera pertinente, desarrollarla y al mismo tiempo comprobar si contribuía al mejoramiento de la problemática que presentaba el grupo y al desarrollar la estrategia y comprobar los resultados que se obtuvieron, se encontró que la hipótesis de trabajo propuesta: al trabajar una propuesta pedagógica basada en las competencias comunicativas, disminuye el comportamiento agresivo de los niños y niñas, fue válida la investigación.

Otro de los proyectos que aportan al fortalecimiento de esta propuesta es: La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas, realizado por Olga Patricia Ballesteros de la Universidad Nacional de Colombia. 2011. Este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. El progreso en el nivel de comprensión de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas y nivel explicativo, propuesta elaborada por 21 Blanco y Prieto obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una

“teoría macro-micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

A nivel regional se encuentra el proyecto: Fortalecimiento de la sana convivencia de los estudiantes en los descansos pedagógicos, mediante el desarrollo de estrategias lúdico-recreativas; en la Institución Educativa Pedro Pablo Ramírez del municipio de Abejorral Antioquia realizado por Beatriz Elena Marulanda Castrillón, Flor María Ospina Giraldo y Sandra Milena Álvarez Rivera, para la Fundación Universitaria Los Libertadores, facultad de educación virtual y a distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo. Dicho proyecto tiene como objetivo implementar estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la convivencia escolar y permitan un desarrollo personal, armónico, respetuoso y tolerante de sí mismos y de los demás estudiantes de la institución. Dentro de los resultados obtenidos se encuentran grupos de estudiantes donde promueven una cultura de sana convivencia, las actividades que realizan en este tiempo de esparcimiento son charlas en pequeños grupos y el uso de juegos. A nivel local está planteado el Proyecto de Tiempo Libre, desarrollado en la Institución Educativa Julio cesar García. Su objetivo es indagar sobre los gustos y rutinas de los alumnos a la hora de recrearse e invertir su tiempo libre tanto dentro como fuera de la institución.

Se han desarrollado acciones como la elaboración y publicación de carteleras en las diferentes áreas de la Institución Educativa con información alusiva a la inversión del tiempo libre distribuidas en los diferentes espacios del colegio los alumnos conocerán un poco sobre el

proyecto; posteriormente en equipos de cinco alumnos y utilizando papel, marcadores, crayolas, láminas, etc., realizaron afiches y carteleras sobre lo que les gustaría hacer en su tiempo libre del colegio. Y se hizo en grupo una plenaria acerca de lo expuesto en las carteleras.

Con base en la información recogida de los afiches y carteles de la actividad de lanzamiento se propiciarán los espacios para dar gusto en lo posible a las diferentes posibilidades de recreación e inversión del tiempo libre, ya sea en juegos por bases, carreras de observación, salidas recreativas.

Los alumnos participaran de actividades recreativas como patinaje, festivales de la cometa, torneo interno escolar, aeróbicos, juegos múltiples, proyección deportiva, (Comfama, Inder y corporación los Paisitas.) Todo en el transcurso del año escolar. Es así como la lúdica favorece las relaciones interpersonales y contribuye a la adecuada utilización del tiempo en los descansos.

Para darle un soporte legal a este proyecto es necesario conocer cuáles son las políticas que rigen la educación en Colombia, conocer cuáles son los derechos de los niños, ya que en la actualidad es frecuente observar situaciones que interfieren en el cumplimiento de estos derechos afectando el pleno desarrollo de los niños en el ámbito familiar, social, y escolar.

Se define la educación como un derecho de la persona y le da carácter de servicio público. Recuperado de Constitución política de Colombia (Const.) (1991) Artículo 13 (Titulo II). 2da Ed. Legis. También se dan unas normas generales que regulan el servicio público de la educación, y fundamenta los principios sobre el derecho a la educación, que cumple una función

social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Por ello se define que: “la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. (Ley 115 de 1994, artículo 1)

La educación formal que propende por el desarrollo integral de los y las estudiantes en “los aspectos biológicos, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual a través de socialización pedagógica y recreativa”. Recuperado de Constitución política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 13 [Titulo II]. 2da Ed. Legis. Lo anterior se logra mediante la utilización del lenguaje y estrategias lúdicas en las que debe manejarse el lenguaje oral y entre las que debe estar incluida la comprensión lectora y producción textual estableciendo como objetivo “El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia” (MEN, 1994, Art 1). Estas formas de expresión se desarrollan dentro del ámbito escolar a través de la interacción con otros niños durante el proceso de socialización y con las prácticas del lenguaje.

Se define y se desarrolla la organización y la prestación del servicio educativo, determina los niveles y los potenciales usuarios del servicio. Este artículo es particularmente importante porque determina el carácter de servicio público de la educación y que como tal tiene “una función social con la que se pretende el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes de la cultura”. (Recuperado de la Constitución Política de Colombia [Const.] (1991) Artículo 67 [Titulo II]. 2da Ed. Legis.)

De acuerdo a lo anterior, la educación debe lograr la formación de los educando como ciudadanos de bien que respeten los derechos humanos, luchan por conseguir la paz dentro de su ambiente democrático que le permita ejercer su derecho al trabajo, la recreación y a tener acceso a la cultura, a la ciencia, a la tecnología y a vivir en un ambiente sano.

El establecimiento educativo cuenta con un PEI que busca orientar a la institución atendiendo los fines de la educación, este pretende formar estudiantes formadores de conocimiento, autónomos, laboriosos, emprendedores, cumplidos y con las capacidades de desempeñarse en el campo laboral. "por la cual se crea el sistema nacional de convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y Mitigación de la violencia escolar" (ley 1620 del 15 de marzo de 2013)

En el marco del Sistema Nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar (Artículo 21. Manual de convivencia), y además de lo establecido en los manuales de convivencia deben identificar nuevas formas y alternativas para incentivar y fortalecer la convivencia escolar y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, que permitan aprender del error, respetar la diversidad y dirimir los conflictos de manera pacífica, así como de posibles situaciones y conductas que atenten contra el ejercicio de sus derechos. (Artículo 87 de la Ley 115 de 1994)

En el Pacto de Convivencia se especifican normas claras que contribuyen a la formación de seres humanos integrales, y articular sus procesos administrativos, pedagógicos y ciudadanos al

fomento de la convivencia pacífica, la identidad nacional, la armonía ambiental, estimulando el desarrollo del pensamiento, la creatividad y el emprendimiento.

Teniendo en cuenta los aspectos legales y la relación entre la teoría es necesario identificar conceptos como:

La agresividad: es definida como “cualquier forma de conducta que pretende herir física o psicológicamente a alguien”. (Berkowitz, 1996, SP) Este tipo de comportamientos intencionados pueden causar daño físico o psicológico y se manifiestan por medio de rabietas, ofensas, golpes, gritos entre otros. Durante el periodo escolar los niños presentan un mala conducta hacia sus compañeros y hacia la docente teniendo ella que emplear la voz y los castigos fuertes para hacer que ellos obedezcan durante la clase, una característica de las que más hacen referencia con la problemática es que los niños se comunican de diversas formas utilizando un lenguaje verbal no apropiado para su edad y lo hacen de manera ofensiva hacia sus compañeros, de igual forma el uso de acción corporal como los golpes, empujones, señas ofensivas, uso de apodosos esto implica la falta de apoyo y afecto para ser parte de la sociedad.

Desde estas conductas de los niños, Bandura afirma que: “El aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que éstas se comporten de una manera determinada”. Bandura (1977, p.293). Los niños observan diariamente comportamiento inadecuados de su entorno y estos a su vez imitan lo que ven a su alrededor, este puede ser reflejado de manera verbal o corporal.

Es importante tener en cuenta algunas definiciones sobre lo que significa la lúdica y su trascendencia en el ámbito pedagógico ya que es un concepto sumamente amplio y complejo,

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

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Ernesto Yturralde Tagle, 2012 SP)

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, 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. Según Jiménez (2002 SP):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. “La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. (Carlos Alberto Jiménez, 1998 SP)

Actualmente el ser humano está inmerso en una vida rutinaria y mecánica olvidándose así de disfrutar y compartir de otros espacios que le permitirán fortalecer su desarrollo emocional, social y cognitivo. Su creatividad, curiosidad, afectividad, entre otros se han dejado de un lado debido a la presión social y al uso inadecuado de los avances tecnológicos.

La lúdica como juego en el infante: Es una estrategia de trabajo compleja, que se centra en el alumno, por medio de la cual se elaboran, preparan y ejecutan actividades para propiciar y crear ambientes de estímulo que favorezcan las actitudes y la conformación de la personalidad de cada individuo, es decir es una unidad compleja de actividades de goce, alegría, placer, creatividad y conocimiento, de igual manera permite identificar las dificultades y los progresos presentados en los niños y niñas.

Por ello, según Baquero (1997) “la actuación dentro de un escenario imaginario obliga al niño a aprobar el comportamiento en la representación de un rol específico” (p 22). Lo cual ratifica que el juego es una manera de actuación cognitiva donde se vincula en el entorno social influyendo sobre el aprendizaje y la participación dentro de él y de su propia estructura mental de cada persona.

A través de los juegos lúdicos se hace posible conocer e identificar más a fondo las características de los niños y niñas, ya que por medio de estos se pueden evidenciar los diferentes comportamientos, actitudes y la manera como se desenvuelven en su cotidianidad.

La lúdica es una estrategia didáctica, por ello Stoker (1984 SP) señala principios didácticos en la enseñanza, en donde es necesario implementarlos para mejorar la calidad educativa y

contrarrestar el comportamiento de los niños de la manera más adecuada para ellos esto es seleccionando los medios de enseñanza, asignando actividades y tareas y evaluando los aprendizajes.

El juego y la lúdica generan espacios agradables de aprendizaje y de moldeamiento de conductas, transforman el ambiente hostil en un espacio acogedor e interesante para los niños, es decir que lo que allí se realiza no está dependiendo del cumplimiento de reglas sino que abre la oportunidad de comunicación y participación en su propio aprendizaje.

Con esta misma mirada, Medina (2001, p. 16) expresa que: “mediante el juego los niños y niñas hacen ejercicio del principio de la libertad, en contraste con las limitaciones que les imponen el medio social, desarrollan su capacidad para comunicarse”. Es así como esta necesidad se ve reflejada en las aulas de clase, ya que los niños a través del juego interactúan, solucionan conflictos y tiene un aprendizaje significativo.

Es así como el juego favorece la convivencia escolar entendiéndose esta como la relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docente, directivos, padres etc.

“El ser humano nace y es en la interacción social que desarrolla las particularidades que lo distinguen como tal, La naturaleza del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural...”. Es así como el hombre vive relacionándose con diversos grupos que ejercen determinada influencia sobre él, esta es mediatizada por las propias características psicológicas que caracterizan a dicho

individuo”. Vigotsky (1998, p.28). La convivencia se aprende y se practica en el entorno familiar, en la escuela, en el barrio, en el mundo social más amplio. Tiene que ver con la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias los puntos de vista de otros con la tolerancia.

Aprender a convivir es la base para la construcción de una sociedad más justa y una cultura de la paz, porque se sustenta en la dignidad de la persona, en el respeto y cuidado de sus derechos y deberes. “uno de los fines más importantes de la educación, sino el más importante, es el de aprender a convivir y a comunicarnos”. Sierra (2004 SP). Aun así, en múltiples escenarios de interacción de los individuos se ve reflejada en la poca participación, y la práctica de conductas agresivas, poca tolerancia e irrespeto por la diferencia. En el espacio del aula, esto se ve reflejado en comportamientos agresivos, como respuesta de los niños al autoritarismo ejercido por algunos docentes, afectando las relaciones sociales de los niños y su comportamiento dentro de la institución educativa.

Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres, y se refleja en los diversos espacios formativos en el aula, en los talleres, las salidas a terreno, la biblioteca, los instrumentos de gestión el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo.

La convivencia es un factor fundamental para un buen proceso de aprendizaje. Al respecto, Vygotsky (1979, p.11) afirma que... “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica”. A pesar de los grandes aportes que han surgido durante el correr del tiempo no se ha

generado una respuesta favorable al tema de la agresividad ya sea en el periodo escolar, laboral o familiar. Esta problemática ha estado presente por mucho tiempo en las aulas de clase siendo uno de los factores más notorios cuando se trabaja en equipo. Esta actitud es observada en algunos niños y niñas las cuales afectan el orden y la disciplina del grupo en general.

Es el docente el principal orientador en estos procesos de convivencia ya que aún permanecen las clases tradicionales que en muchos casos obstaculizan el desarrollo de la creatividad, la imaginación y las habilidades de cada niño. De esta manera el ambiente escolar es poco ameno y esto causa comportamientos inadecuados entre los niños ya que fácilmente transforma sus disposiciones de aprender a interrumpir la clase con agresiones orales o físicas.

Teniendo en cuenta la importancia que tiene el docente en los procesos de crecimiento personal, manejo de emociones y disminuir la agresividad, se hace referencia a Bandura el cual expresa que..."el ambiente cambia el comportamiento y el aprendizaje es basado en la observación de la conducta de otros". Bandura (1977 SP). De esta forma se observa que el modelo pedagógico utilizado por algunos docentes causa en los niños una actitud desfavorable para su socialización ya que no los motiva a construir pautas de comportamiento y comunicación dentro del aula, por lo que se plantea una solución a lo anterior a través de la clase lúdica como estrategia didáctica, dinámica y creativa.

Se pretende que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual. Los niños deben tener un ambiente natural propio para su aprendizaje y es de

suma importancia que los niños se adapten y se familiaricen al contexto del aula, la cual debe estar equipada con elementos que le permitan al niño sentir placer y alegría de estar allí. Al respecto refiere: “La práctica pedagógica como transmisora cultural y lo que ella transmite, como forma social y contenida específico el punto de partida para el análisis se centra en el desarrollo de la educación preescolar moderna, la cual se caracteriza por el debilitamiento de los principios de clasificación y de enmarcación” (Basil Bernstein 1.997, SP) Teniendo en cuenta la anterior afirmación que hace Basil se puede decir que en la experiencia educativa la lúdica tanto para el docente como para los niños es una guía que pretende orientar el proceso educativo hacia la adquisición de conocimientos y saberes propios de la edad de cada niño pensando en las necesidades que cada uno, tiene se hace necesario implementar estas estrategias para realizar el cambio dentro del aula y así minimizar comportamientos de intolerancia e irrespeto entre los niños y aun con la docente.

Es necesario en el aula realizar actividades que les permitan a los niños explorar su medio y si está en sus manos modificarlo, para que el niño ejercite su mente se entusiasme y disfrute de la realización de cada una de ellas, la motivación es una parte fundamental dentro de este proceso, es allí donde el docente debe generar un espacio que le permita crecer, interactuar, relacionarse con los demás.

Capítulo 3

Jugando, jugando al conocimiento me voy acercando

Es evidente que la mayoría de los estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa Federico Carrasquilla presentan comportamientos agresivos frente a sus compañeros lo cual hace que la convivencia grupal no funcione armónicamente. Observamos dentro de estos comportamientos expresiones ofensivas, soeces y vulgares, agresiones físicas como puntapiés, puños, zancadillas, empujones, cachetadas, tiradas de cabello, arañazos, entre otros. Son diversas las causas que generan estos comportamientos ya que desde pequeños han estado conviviendo en ambientes violentos en primer lugar la casa en el que los propios padres actúan con dureza y diversas clases de maltratos (físico, verbal y psicológico) y en segundo lugar la zona de ubicación en la cual crecen y se desarrollan las familias de estos niños y niñas que desde hace años atrás se ha visto marcada por acciones sociales poco favorables para la población.

Para darle alternativas de solución a esta problemática planteada en nuestro proyecto desarrollaremos la investigación cualitativa la cual tendrá un enfoque de investigación-acción; que nos permitirá intervenir con diversas estrategias en la prevención y modificación de algunos comportamientos agresivos que están afectando la convivencia entre los estudiantes del grado 3° de la I. E. Federico Carrasquilla. Además es considerada como una forma de observar situaciones en el contexto que le permitirá a los docentes comprender la naturaleza de su práctica y fortalecerla a través de una cultura más reflexiva sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos reales entendiendo que las prácticas pedagógicas pueden transformarse en acciones

significativas no solamente en orientaciones teóricas.

“La investigación-acción como una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora. La intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada”. (Lomax, 1990, SP). A través de la investigación acción, se favorece la generación del conocimiento desde la acción promoviendo un mayor control sobre las propias prácticas. Así, la investigación acción aporta a la construcción del rol del docente.

La investigación acción hace referencia a lo reflexivo, porque encamina a los docentes a un conocimiento práctico.

Esta propuesta está orientada por la línea de investigación en Pedagogía, Didácticas e Infancias. En cuanto a lo pedagógico se trata de que el docente profundice, transforme y reflexione a través de acciones humanas y situaciones sociales las diversas problemáticas que surgen en la escuela.

La didáctica como parte de la pedagogía que trata de los métodos y formas de enseñanza permitirá que los niños y niñas puedan mejorar sus comportamientos, tener un mayor control de sus impulsos y buen manejo de sus emociones mediante el desarrollo y aplicación de estrategias lúdicas como la danza, el teatro, la pintura, el juego, la ronda, el trabajo colaborativo, el juego de roles, entre otros. También favorecerá las buenas relaciones sociales y se podrán fortalecer y/o explorar cada una de las dimensiones que como seres humanos poseen.

En infancia nos permitirá detectar y conocer más a fondo el entorno y las relaciones

familiares en las que se desenvuelven y crecen estos niños y niñas y los factores desencadenantes de comportamientos agresivos en la relación con los compañeros de escuela. La investigación acción permitirá involucrar a este grupo de niños y niñas en la construcción significativa de conocimientos y en la sistematización de sus propias experiencias, ligado a esto también el esfuerzo por realizar un cambio en sus relaciones sociales. El grupo de niños deben ser totalmente conscientes de la actividad investigativa pues aprendiendo sobre ellos mismos y su realidad durante el desarrollo del estudio, asimilarán el nuevo conocimiento y encontrarán sus propias estrategias para llevar a cabo el cambio.

Los niños y las niñas son seres integrales a los cuales se les debe potenciar el desarrollo de las dimensiones y fundamentalmente la personal social y comunicativa a través de una educación armónica respetando y teniendo en cuenta las particularidades de cada uno de ellos.

Teniendo presente las estrategias y el desarrollo por medio del cual se va a ejecutar este proyecto, es necesario realizar, un enfoque cualitativo; así desde su inicio se plantea un proceso que requiere un trabajo activo en el que se busca el conocimiento del contexto y la población como objeto de investigación, planteando actividades que llevarán a cambios y contribuirán a la solución de dichos problemas. Se utilizarán diferentes instrumentos para recolectar y analizar la información, como encuestas, observaciones, actividades sobre juegos de roles y diarios de campos para consignar dichos comportamientos, estos resultados servirán como elementos para la realización de un diagnóstico y así diseñar una la propuesta pedagógica.

La propuesta tiene un diseño investigación acción, lo que se hará es observar de forma activa y constante los comportamientos en actividades dentro y fuera del aula, es decir en espacios comunes como, patios, corredores, ludoteca y restaurante escolar, frente al tema que nos concierne, y así realizar el diseño de una propuesta pedagógica más no su aplicación, por lo cual no se evaluarán resultados.

Dentro de las etapas de aplicación de la investigación acción se desarrollaron las acciones... Un diagnóstico. Se llevó a cabo registros narrativos de lo que sucede en el contexto. Estos a su vez son estudiados mediante diversas técnicas como la observación y las entrevistas no estructuradas las cuales conllevan a identificar a fondo la naturaleza de las realidades, su sistema de relaciones y su estructura dinámica.

La investigación-acción es una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales, para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas que se efectúan estas prácticas, comprensión de estas prácticas y las situaciones en las que se efectúan estas prácticas. (Kemmis, 1988, p. 42).

Para adquirir fácilmente los datos cualitativos, el observador tiene la posibilidad de interactuar en su propio contexto lo que permite que estos datos sean reales y confiables.

El principio guía del procedimiento en la recogida de datos cualitativos es el de la inspección de primera mano que obliga al investigador a buscar la mayor proximidad a la situación, a la involución analítica de su persona con el fenómeno de estudio, a buscar el foco descriptivo y a estudiar la conducta rutinaria de cada día sin interferencias ni aislamientos artificiales. (Eichar,

2008, p. 11).

Para llevar a cabo esta investigación se procedió a definir el problema, se elaboró una propuesta de trabajo, se recogió y se analizó la información obtenida. Para la identificación del problema se realizaron las siguientes estrategias:

Aplicación de encuestas: Son una serie de preguntas escritas que intentan obtener información sobre lo que opinan las personas acerca de un tema. Las preguntas pueden ser cerradas o abiertas. Se aplicó una a padres de familia y otra a estudiantes para detectar las causas y niveles de agresión en los estudiantes. (Ver anexo de encuestas #1 y # 2)

El juego de roles es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. (Elkonin, 1980, SP). Consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos del curso. Cada estudiante representa un papel pero también pueden intercambiar los roles que interpretan. De este modo pueden abordar la problemática desde diferentes perspectivas y comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad. La participación de los estudiantes no tiene que seguir un guión específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en práctica del ejercicio. A través de esta técnica desempeñaron el papel de padres de familia y docentes, utilizaron vestuario, accesorios y herramientas, cada estudiante eligió un personaje de su agrado, exploraron las diversas ocupaciones y oficios, imitaron voces, gestos, características, actitudes y acciones de docentes y padres. Es así como evidenciamos la falta de cooperación, la rivalidad, lo que les cuesta ponerse en lugar del otro, la

prevalencia de los intereses personales, la deficiencia para resolver sus problemas y el uso de la agresividad verbal y física frente a situaciones en desacuerdo. (Ver anexo de registro fotográfico # 3).

Observación directa: permite al investigador introducirse en los escenarios naturales de la acción y captar lo que realmente ocurre. La forma en que el investigador se implica en esos escenarios naturales puede ser, desde un planteamiento de coparticipación o en la que se sitúa como uno más dentro del grupo, viviendo su propia historia, hasta una meta participación, en la que se sitúa junto al grupo, observando su historia desde una perspectiva externa. La función que cumplió la observación fue proporcionar datos que aportaran al establecimiento de posiciones claras de lo que acontece. Esta técnica nos permitió presenciar la forma natural como se comportan los niños y niñas del grado 3° en los distintos espacios escolares que ellos comparten día a día y se hace más evidente la brusquedad y la violencia que se genera durante los descansos porque hay un mayor contacto con los compañeros de grupo.

Estas se realizaron en el salón de clase, en los patios de descanso y durante el uso del restaurante escolar. Se fueron consignando en los diarios de campo, en las situaciones observadas en el salón de clase se evidenció la inadecuada conducta de los estudiantes, intolerancia, indisciplina, malos tratos, dificultad para compartir, reacciones de agresividad frente a cualquier situación, durante los descansos son perceptibles las agresiones tanto físicas como verbales y, en el restaurante escolar se les dificulta permanecer en orden, respetar el turno, en ocasiones arrojan los alimentos al piso o los tiran a sus compañeros, así surgió la idea de implementar esta propuesta lúdico pedagógica que permitirá disminuir los niveles de agresividad

y mejorar las relaciones entre los estudiantes. (Ver imágenes)

Diario de Campo: este instrumento se utiliza para consignar las observaciones realizadas a los estudiantes en el desarrollo de distintas actividades. Se constituye en un recurso necesario y práctico para hacer seguimiento de las reacciones y comportamientos de los niños y niñas. El diario de campo tiene la posibilidad de poder captar a través de la observación y el registro, los hechos, tal como suceden en la realidad

Los acontecimientos observados durante las actividades escolares y en los descansos evidenciaron los niveles de agresividad entre los estudiantes, situación que tendría que mejorar y evidenciar cambios de actitud en los niños. Se convirtió en una herramienta valiosa para esta etapa del diagnóstico porque a través de él logramos tener un registro más detallado de todas las acciones que realizaban los niños y niñas durante el tiempo de permanencia en la institución específicamente en la forma de relacionarse con los compañeros de grupo.

Teniendo en cuenta la información obtenida mediante la aplicación de los anteriores instrumentos se diseñó una propuesta enfocada en la disminución de estos niveles de agresividad, se plantearon unos objetivos para analizar esta situación, se dialogó con el docente que tiene a cargo este grupo y se hizo una observación permanente de los estudiantes al interactuar en los distintos espacios. Toda esta información se fue sistematizando para llevar a cabo la propuesta de intervención.

Los diferentes instrumentos fueron aplicados a los estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa Federico Carrasquilla localizada en el barrio Popular 1 de la ciudad de Medellín. En

total fueron 40 estudiantes con edades comprendidas entre los 8 y 11 años de edad. Cuentan con una docente mono grupal, lo cual permite tener un contacto más directo con cada uno de ellos y una identificación más precisa de cada uno de ellos.

Se pudo evidenciar que la mayoría de estudiantes y padres entrevistados, coinciden en que existen comportamientos agresivos entre compañeros de la Institución y que se requieren estrategias en las cuales se reduzcan estos comportamientos, además se necesitan, espacios dentro de las clases y en los diferentes lugares de la escuela donde se puedan realizar actividades lúdicas, para que los estudiantes pueden desahogar toda la energía que traen.

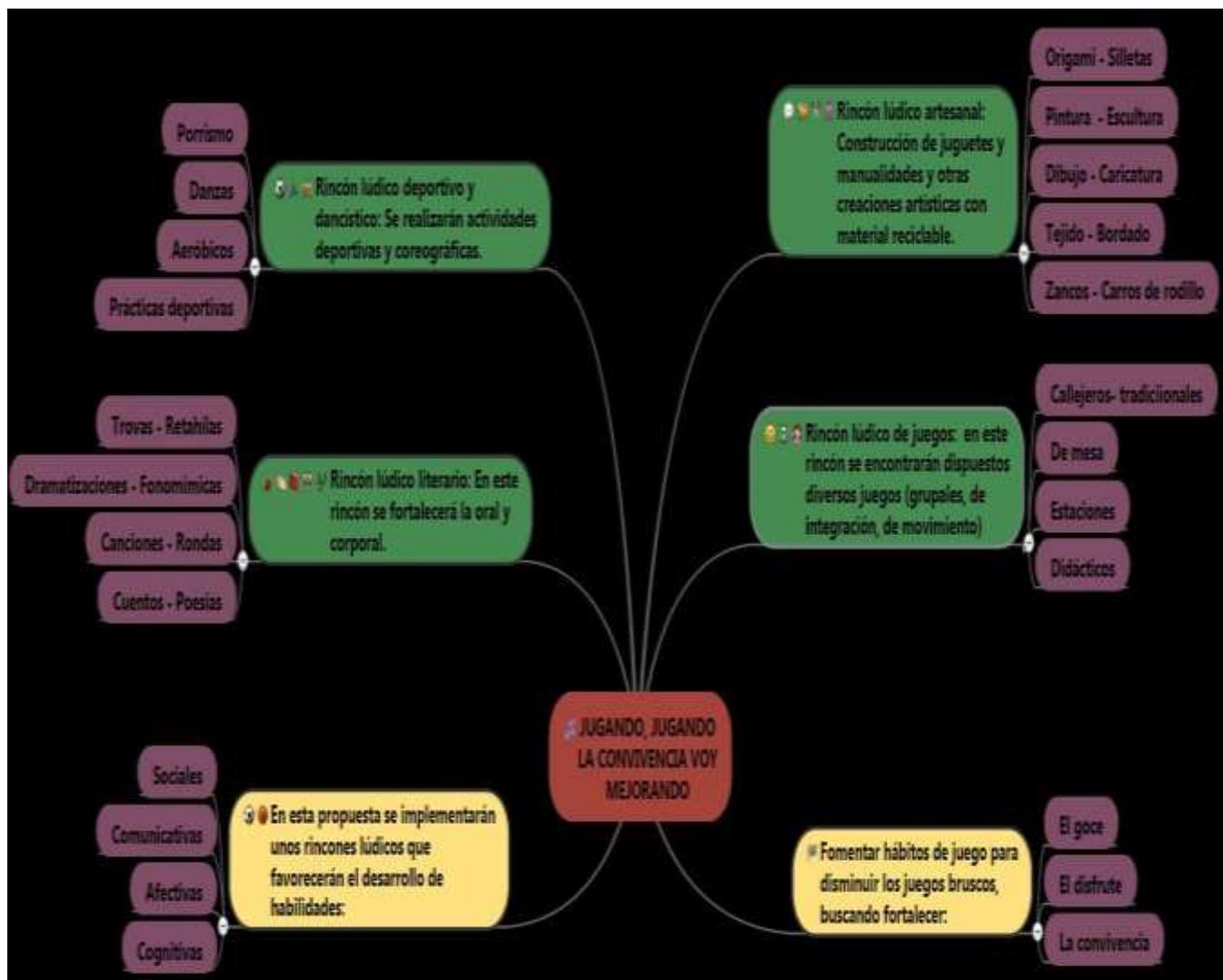
También se evidencia que la mayoría de estos comportamientos de agresividad observados en algunos niños y niñas del grado tercero de la institución educativa Federico Carrasquilla, son el resultado del maltrato, el poco acompañamiento o ausencia de padres, la falta del establecimiento y practica de normas existente en algunas familias de esta comunidad, el contexto social en el que viven y el mal uso de los medios de comunicación y tecnológicos pues los niños y las niñas copian los modelos de sus hogares y de programas televisivos los reflejan con sus actitudes en la escuela.

Se pretende entonces disminuir los niveles de agresividad en estos niños y niñas y generar espacios de convivencia y buenas relaciones sociales, además de que puedan comprender la importancia de la práctica de normas para el desarrollo de un adecuado espacio escolar.

Capítulo 4

Jugando, jugando... la convivencia voy mejorando

Imagen Rincones lúdicos



Fuente: de las autoras

Partimos del hecho que en nuestra Institución contamos con los siguientes espacios en la hora

de recreo: ludoteca, auditorio, patio salón cubierto, patio pequeño al aire libre y pasillos. Estos son espacios reducidos de acuerdo al número de estudiantes que tenemos; sin embargo, se hará el mejor uso de ellos para que el proyecto cumpla con sus objetivos.

Para la salida y regreso a las aulas en la hora de recreo cada grupo elegirá su canción preferida, con la cual identificará. Con todas las canciones se realizará un mosaico en donde cada trozo de canción le dará la orden de salida y regreso al aula cada grupo; así se descongestionará el espacio en las escaleras y corredores. Para que los niños y niñas bajen de una manera ordenada, se recurrirá a la elección de un líder en cada grupo, a este se le dará la orden de salida unos segundos antes que su grupo, para que se ubique en un sitio estratégico en el cual pueda motivar a los demás niños y niñas a bajar despacio y por el lado que les corresponde. La idea del líder es además, transformar los comportamientos del líder negativo a líder positivo; es decir, que el niño elegido como líder será aquel que se destaca por fomentar el desorden, convocar a otros a tener un mal comportamiento, empujar, bajar las escaleras corriendo, entre otros. Se espera que asignándole responsabilidades su conducta se modifique.

Se realizaran actividades tanto individuales como grupales para que los estudiantes se reconozcan como individuos únicos, pero capaces de convivir con el otro en el respeto a la diferencia, motivando al desarrollo de experiencias significativas que puedan ser utilizadas a largo plazo y trabajar en un proceso interdisciplinario que involucre todos los aspectos en los que se desenvuelven

Se adecuarán los diferentes espacios con los que cuenta la institución como patio salón,

ludoteca, corredores, auditorio, entre otros donde estarán localizados cada uno de los rincones lúdicos en los cuales los niños y niñas interactuarán y compartirán de manera pacífica durante los descansos.

Rincones lúdicos

El rincón lúdico es una creación colectiva en donde el profesor y sus alumnos interactúan como pares dando prioridad a los gustos, necesidades, preferencia, actitudes y aptitudes.

Este surge como un proceso de enseñanza - aprendizaje destinado al desarrollo de la creatividad, la imaginación y el aprovechamiento del tiempo en forma constructiva y divertida. “Colocar al niño con elementos naturales, reales y palpables que permitan experimentar, descubrir, tocar, manipular, y estableciendo así, relación entre los rincones del aula y las actividades de trabajo que se plantean. (Carmen Soledad Flores y Paulina Mercedes Proaño, 2011 p. 14).

El rincón lúdico posibilita en los niños y niñas momentos de esparcimiento y de aprendizaje, pero principalmente se pretende que a través de estos se fomente la sana convivencia y la práctica de valores que contribuyen al desarrollo de una mejor sociedad y la construcción de una escuela participativa y pacífica.

Es así como a través de los rincones lúdicos se fomenta el ocio, la recreación el tiempo libre, el juego y el deporte ya que son necesidades básicas del ser humano en cualquier etapa de su vida; siendo esencial en su desarrollo integral.

La recreación moderna no admite que se relacione con situaciones pasivas, pues la exigencia

actual es permanente actividad y transformación. Es el momento propicio para encontrar en el tiempo libre un punto de dialogo, de introspección y de soluciones. Siendo además una experiencia humana que se desarrolla con libertad y espontaneidad.

Como mejorado de la calidad de vida, la recreación provee ambientes compensatorios, promueve valores y posibilita la trascendencia beneficiando a la sociedad e identificando social y culturalmente a los participantes.

Esta propuesta se caracteriza por: el uso adecuado del descanso, la interacción social de una forma más positiva y amistosa, la canalización de emociones y sentimientos, y la salud mental entre otras. Se tendrá una herramienta que permitirá cambiar algunos comportamientos negativos de los estudiantes y se guiará hacia una convivencia adecuada llena de valores y de virtudes desde un elemento tan importante como lo es el juego.

Se dará un buen uso del tiempo de descanso, brindando espacios en donde los estudiantes salgan de la monotonía, con esto se brindará un lugar donde el juego sea un elemento de distracción y buena interacción con los demás al igual que de aprendizaje, generando una motivación para las actividades académicas siguientes. El juego posibilita que sean felices y compartan en conjunto con los demás ya que es una herramienta excelente para la enseñanza y el aprendizaje. Con el juego se puede conocer cuáles son las virtudes, valores, necesidades e intereses.

Así esta propuesta nos permitirá fomentar hábitos de juego que conduzcan al uso racional del tiempo de recreo, y a la disminución de los juegos bruscos, a través de la presentación de

diferentes alternativas lúdicas y recreativas que permitan a los niños y niñas disfrutar, reír, jugar, gozar, y compartir pacíficamente este momento tan importante para su desarrollo integral y su salud mental. Así como el fortalecimiento de las habilidades motoras, y lo más importante, que cada individuo encuentre la mejor manera de liberar estas actitudes negativas para que en su vida tenga la posibilidad de controlar sus impulsos agresivos y lograr entonces un aprovechamiento del contexto ya que este es determinante en la formación y desarrollo integral del ser.

Para desarrollar esta propuesta se planteara como estrategia la implementación de los rincones lúdicos durante los descansos, pero, inicialmente se les dará a conocer a los estudiantes mediante un carrusel el funcionamiento de estos, con la idea de que todos los niños y niñas conozcan todas las alternativas de las cuales dispondrán para disfrutar su hora de recreo además, se utilizaran medios visuales y tecnológicos como la emisora institucional para divulgar la información. ; Luego se hará de acuerdo a los intereses de cada estudiante y durante los descansos podrán participar de una manera libre y placentera en el rincón lúdico que deseen.

Los rincones que se dispondrán serán los siguientes:

Rincón lúdico de juegos: el cual consiste en la ejecución de juegos didácticos, de mesa y tradicionales en pequeños grupos que irán rotando en un tiempo determinado. Este rincón favorece la convivencia porque les da la posibilidad de compartir y explorar otros intereses y gustos, además les permite mayor integración y aceptación de saber ganar y perder, de igual manera procesos de pensamiento.

Rincón lúdico literario: En este rincón se trabajará con los estudiantes la expresión oral y

corporal mediante actividades como la composición de adivinanzas, poesías, coplas, retahílas, dramatizaciones, canciones y rondas. Este rincón fortalece las relaciones interpersonales y disminuye los niveles de agresividad ya que aprenderán a utilizar un mejor y adecuado vocabulario, la escucha y el respeto por los pensamientos, opiniones y la libre expresión de los demás.

Rincón lúdico artesanal en este rincón se dará espacio al desarrollo de la creatividad y la libertad para la construcción y elaboración de manualidades como y juguetes de tipo manipulativos y de construcción que consisten en el desarrollo del control con los dedos, los reflejos, la precisión, la coordinación ojo-mano y la capacidad auditiva; usando material reciclable primordialmente además de otro tipo de material. Tiene como fin el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes lo cual conlleva al fomento de la sociabilidad y la solidaridad al intercambiar ideas y trabajos realizados.

Rincón lúdico deportivo y dancístico: Se disminuye la agresividad realizando actividades deportivas como fútbol, baloncesto, atletismo, y coreográficas como bailes típicos y contemporáneos así como rondas ya que permiten liberar energías y cargas emocionales transformando estos ambientes en espacios recreativos, de goce y de disfrute.

Tabla 1 Plan de acción

PLAN DE ACCION PARA DISMINUIR LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES					
RINCÓN	ACTIVIDAD	TEMA	OBJETIVO	RESPONSABLES	RECURSOS
Rincón lúdico de juegos	En pequeños grupos ejecutarán juegos de mesa como: parques, escalera, dominó, loterías y rompecabezas	A través de estos juegos de mesa se promueve la convivencia porque estos les permiten socializar de una forma más pacífica y tolerante, aprenden la aceptación de saber ganar o perder.	Fortalecer la buena convivencia a través del uso de los juegos de mesa.	Dos docentes y un alfabetizador por base.	Patio salón, juegos didácticos, juguetes, balones,
Rincón lúdico literario	Concurso de trovas: En parejas inventarán dos trovas sobre un tema específico.	Con esta actividad se fomenta la escucha, el consenso y el diálogo que contribuyen a un ambiente más sano.	Afianzar las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo.	Dos docentes y un alfabetizador por base.	Ludoteca, pasillos de la institución, libros, el hojas, marcadores, etc.
Rincón lúdico	Cada estudiante construirá un juguete, que	Se fomenta la escucha, el ponerse en el	Practicar valores como el respeto a sí	Dos docentes y un alfabetizador por base.	Papel, marcadores, tijeras,

artesanal	represente o tenga algún significado para él, posteriormente lo compartirá con sus compañeros.	lugar del otro y pensar antes de actuar, estos son claves para la buena convivencia	mismo y a los demás, también el autocontrol que son básico para un ambiente armónico.		pegante, auditorio, sonido, material reciclable, pinturas, pinceles, plastilina, entre otros.
Rincón lúdico deportivo y dancístico	Torneo de micro fútbol, femenino y masculino. Se llevará a cabo durante dos meses, con grupos formados por estudiantes del grado tercero.	Este torneo beneficia el trabajo en equipo y el cumplimiento de reglas en el juego, que hacen que los estudiantes presenten menos comportamientos agresivos.	Disminuir los factores de agresividad, realizando actividades de integración y construcción de reglas.	Dos docentes y un alfabetizador por base.	Cancha, auditorio, implementos deportivos, vestuario, sonido, etc.

Fuente: de las autoras

Evaluación y seguimiento

Con este plan de acción se logró el fortalecimiento de la autoestima de los niños y niñas del grado tercero, la capacidad para compartir crear en grupo, la importancia de la construcción y la práctica de normas para la sana convivencia, así como el aprendizaje y la adquisición de valores, disminuyendo notoriamente los niveles de agresividad.

Capítulo 5

Jugando, jugando mis metas voy logrado

Con el planteamiento de esta propuesta lúdico-pedagógica podemos concluir que la lúdica es una herramienta fundamental en las distintas etapas del ser humano, ya que a través de ella se puede vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Se hace indispensable que los docentes utilicen estrategias lúdicas como el arte, el juego, la danza, la ronda dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje porque estimulan el interés, la motivación, el conocimiento y el disfrute continuo, además potencializa las diferentes habilidades físicas e intelectuales de sus estudiantes. El éxito de las actividades lúdicas dependerá en gran medida de la claridad que el maestro tenga sobre lo que quiere construir a nivel de conocimientos con sus estudiantes para hacer del conocimiento algo relevante y de verdadero significado.

Al implementar la estrategia de los rincones lúdicos se puede apreciar el favorecimiento para fortalecer relaciones interpersonales y sociales, además el estudiante puede expresarse de manera más positiva todo lo que siente y lo que piensa contribuyendo así a una mejor y sana convivencia.

Esta propuesta puede desarrollarse en distintas instituciones educativas puesto que está enfocada a favorecer la convivencia y la armonía escolar a través de diversas actividades lúdicas como se plantea en los rincones lúdicos.

Se recomienda a los docentes tener en cuenta al momento de planear sus clases utilizar estrategias lúdicas para adquirir y construir conocimientos con sus estudiantes.

Es importante que las instituciones educativas adopten en sus proyectos educativos institucionales la lúdica como eje transversal de las distintas áreas. Además ofrecer los espacios, y recursos necesarios para se puedan llevar a cabo las distintas actividades de una forma lúdico-recreativa.

Referencias Bibliográficas

Documento de fundamentación Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias,

DOCUMENTO ELABORADO POR Raúl Infante Acevedo, FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BOGOTÁ D.C. 2009

MD LeCompte - Relieve, 1995 - uv.es

Medina G., C. (20 de Octubre de 1999). Gramática de la ternura Google Docs. Recuperado el 11
de Septiembre de 2014,

de [https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4
fjpw424rd2Hc/edit?pli=1](https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1)

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley General de Educación 115. Bogotá
Colombia: Legis.

Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247. Recuperado el 2010 de 20 de
09, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Sánchez, D. (2001) La Lúdica ; una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan
agresividad y violencia en los niños del grado primero , Universidad del Amazonia.

TAYLOR, S.J. y BOGDAN, R. (1986) “Introducción: ir hacia la gente”, en Introducción a los
métodos cualitativos de investigación. (2010). Manual de publicaciones de la American

VYGOTSKY, L.S. (1977). Pensamento e linguagem. Sao Paulo: Martins Cortez.

Taylor, S.J. y R. Bogdan. Introducción a los métodos cualitativos de investigación.
Barcelona: Paidós. 1987.

Anexos

Anexo # 1 Encuesta para estudiantes

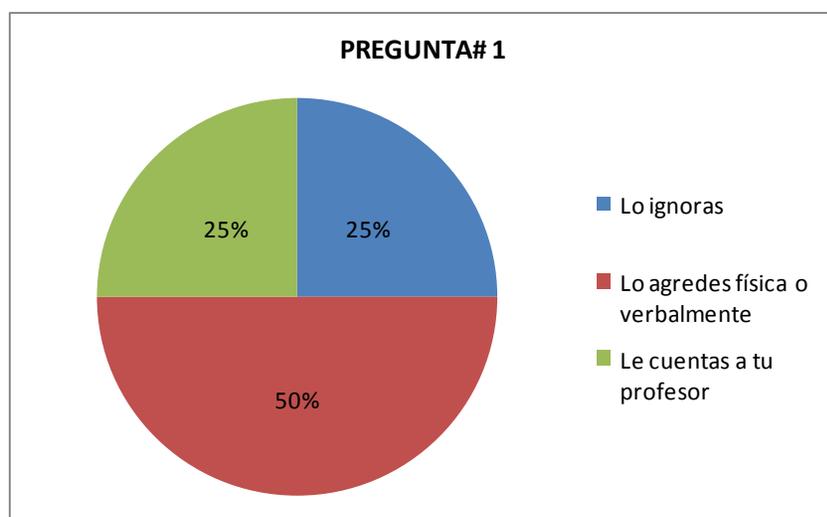
La siguiente encuesta fue aplicada a 40 estudiantes del grado 3°1 de la Institución Educativa Federico Carrasquilla.

1. Cuando un compañero o compañera te ofende con palabras inadecuadas, tú que haces

a. Lo ignoras.

b. Lo agredes física o verbalmente.

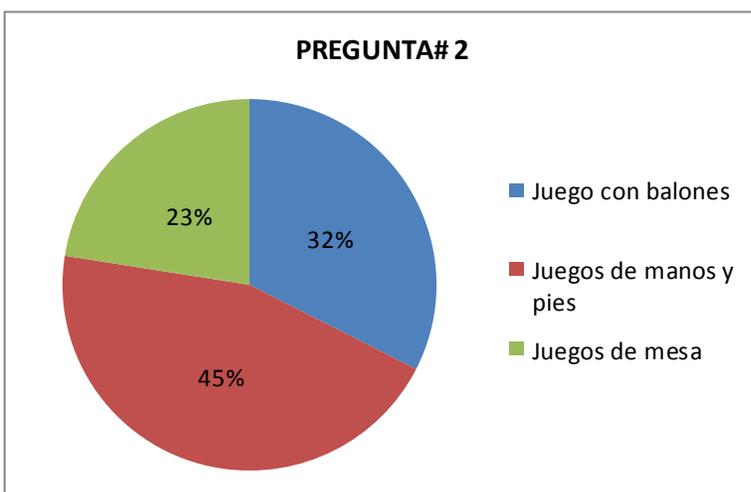
c. Le cuentas a tu profesor.



Análisis: en la primera pregunta se observó que el 50% de los estudiantes o sea la mitad reaccionan de manera violenta cuando alguno de los compañeros los trata con palabras ofensivas o vulgares.

2. ¿Qué tipos de juegos te gusta practicar?

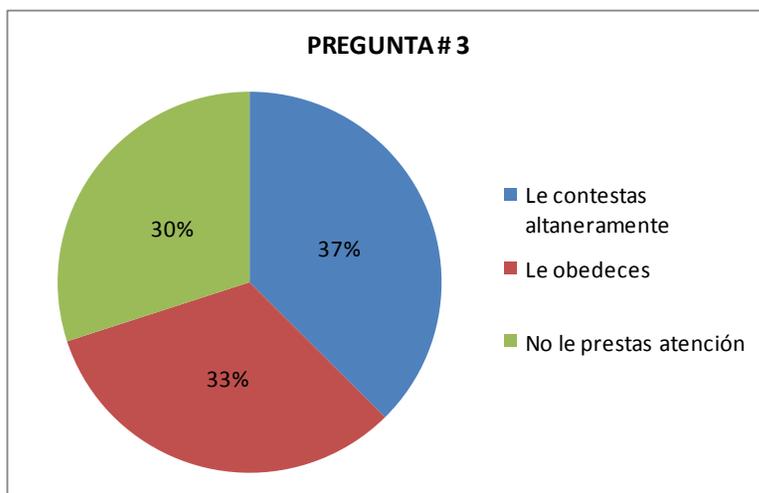
- a. Juegos con balones.
- b. Juegos de manos y pies.
- c. Juegos de mesa.



Análisis: los estudiantes de tercer grado de primaria (3^o1) prefieren practicar juegos durante los descansos que tengan que ver con el contacto físico lo cual ocasiona rozos y finalmente generan un conflicto.

3. Cuando un profesor te llama la atención por algo indebido, tú como reaccionas.

- a. le contestas altaneramente.
- b. le obedeces.
- c. No le prestas atención.



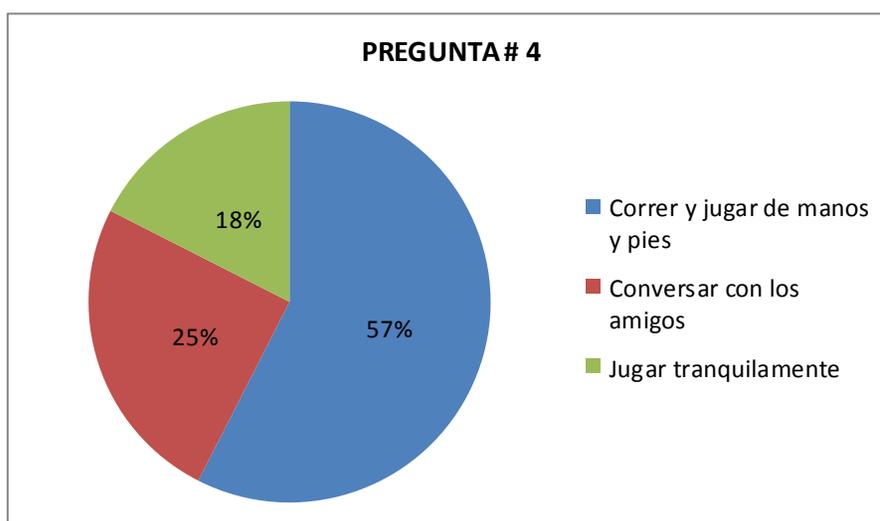
Análisis: un alto porcentaje de los estudiantes se muestra con una actitud desafiante frente al profesor, en la cual se ve reflejada la falta de respeto y educación que deben traer desde la casa frente a los superiores o adultos.

4. Durante los descansos prefieres:

a. Correr y jugar de manos y pies

b. Conversar con los amigos.

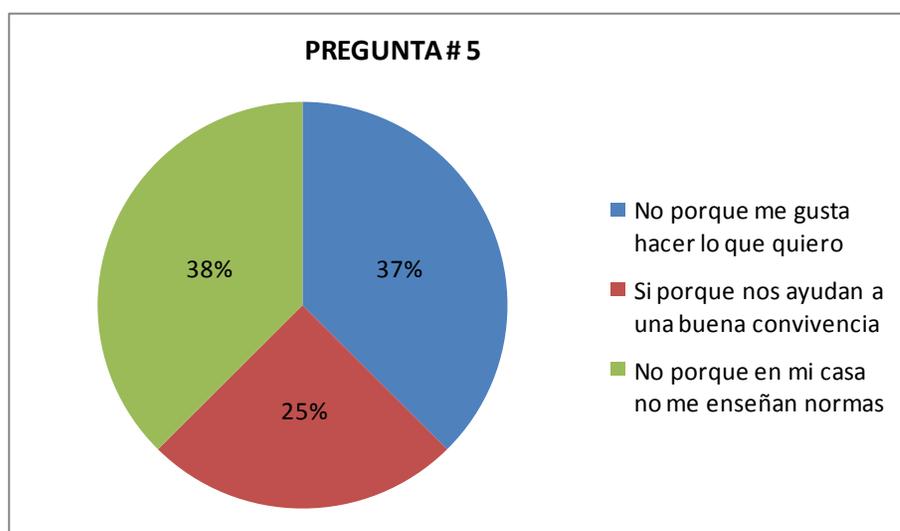
c. Jugar tranquilamente.



Análisis: Durante los descansos se puede percibir que la mayoría de estudiantes prefieren jugar de manera brusca siempre teniendo ese contacto físico mediante el uso de los pies o manos, les gusta sujetar a los otros y en ocasiones no tienen la capacidad de tolerar estos acercamientos ocasionando conflictos y peleas.

5. Te parece importante practicar normas de comportamiento y respeto. ¿Por qué?

- a. No porque me gusta hacer lo que quiero.
- b. Si porque nos ayudan a una buena convivencia.
- c. No porque en mi casa no me enseñan normas.



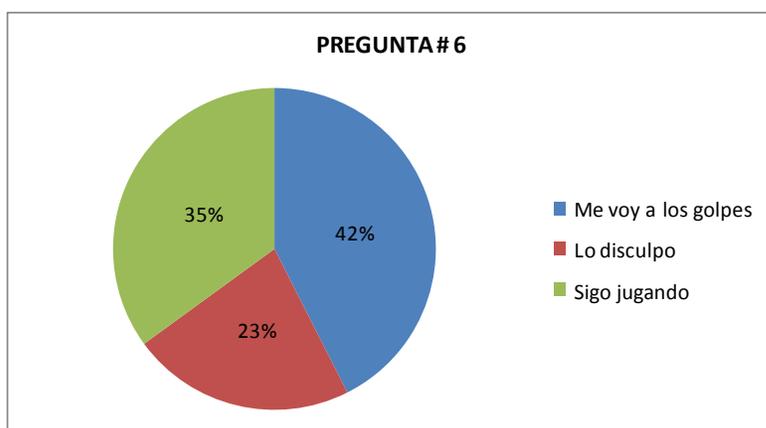
Análisis: un 37% de los estudiantes tienen dificultad con el cumplimiento y acato de normas en la institución, pues deciden actuar por su propia cuenta sin importar lo que puedan establecer los directivos o docentes. El valor del respeto se ausenta un poco de sus familias y por lo tanto no se practica.

6. Si alguno de tus compañeros jugando te hace caer o te empuja sin mala intención cómo le respondes

a. Me voy a los golpes.

b. Lo disculpo.

c. Sigo jugando.



Análisis: la capacidad para tolerar al otro es mínima, en ocasiones los estudiantes no permiten un simple contacto físico porque siempre están a la defensiva y responden con agresividad sin tener presente el diálogo como mecanismo para solucionar determinado conflicto. Un 42% de los estudiantes responde a golpes cuando sin ninguna intención negativa hace caer o empuja a otros.

Anexo # 2 Encuesta a padres de familia

INSTITUCION EDUCATIVA FEDERICO CARRASQUILLA

Estimados acudientes y padres de familia la presente encuesta tiene la finalidad recoger información sobre la situación objeto de estudio de investigación en el marco de la

Especialización de Pedagogía de la Lúdica, dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionados con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad.

Gracias.

Docentes

María Nazareth Jaramillo Zapata

Sandra Patricia Ocampo Arango

*Señale con una x la respuesta que con mayor frecuencia se presenta en su hogar.

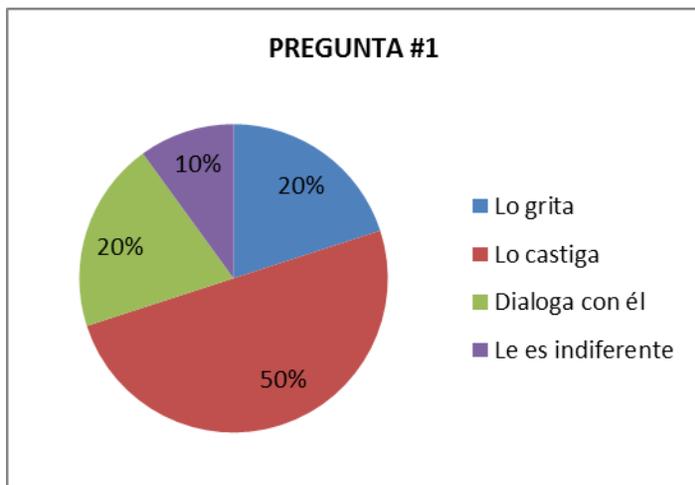
1. Cuando su hijo(a) no cumple las normas o reglas establecidas en casa, usted generalmente:

a. Lo grita

b. Lo castiga

c. Dialoga con él

d. Le es indiferente

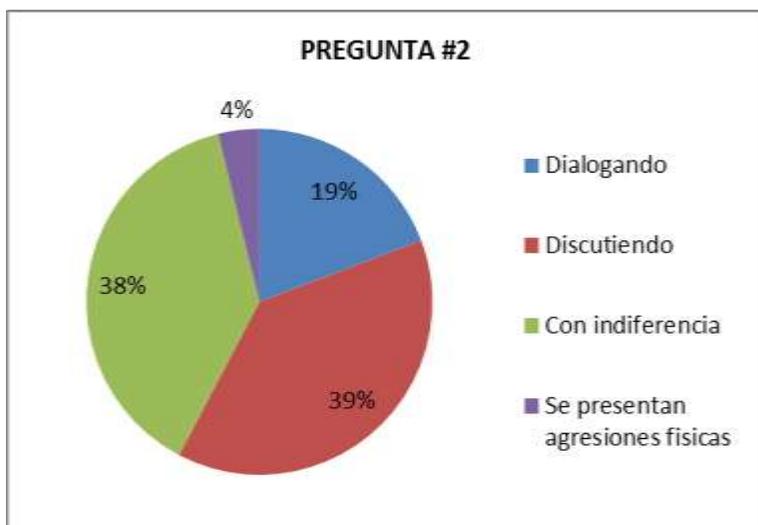


Análisis

Se evidencia que la mayoría de padres y/o acudientes utilizan el método de castigo o gritos para corregir a sus hijos cuando estos no cumplen con determinadas normas. El dialogo es un factor primordial para la convivencia pacífica y se practica poco dentro de estos grupos familiares, una de las razones por las que la mayoría de los niños tienen dificultad para solucionar sus conflictos a través de este.

2. Cuando se presentan dificultades o problemas en el hogar, Cómo enfrentan estas?

- a. ___ Dialogando
- b. ___ Discutiendo
- c. ___ Con indiferencia
- d. ___ Se presentan agresiones físicas



Análisis

Un alto porcentaje de las familias solucionan las dificultades que se presentan en sus hogares a través de las discusiones o la indiferencia, lo que trae como consecuencia comportamientos agresivos y repetitivos en sus hijos en el ambiente escolar.

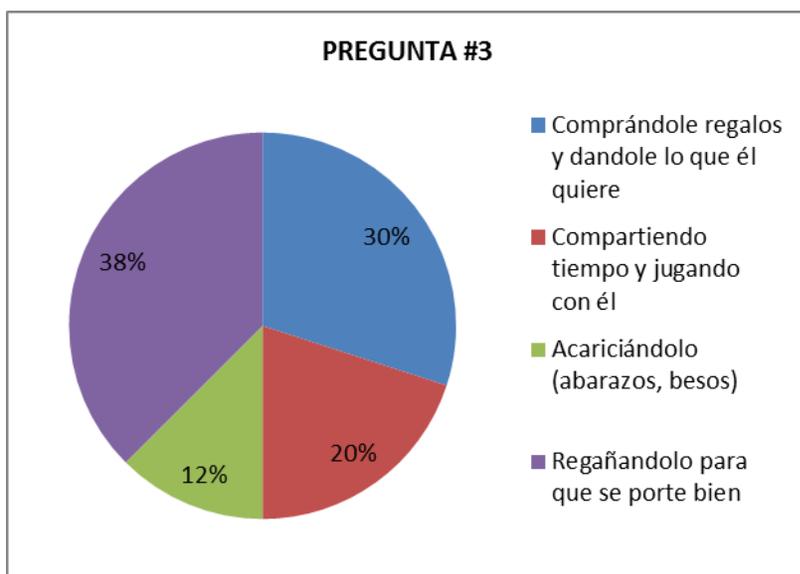
3. ¿Cómo le expresa el afecto a su hijo(a)?:

a. ___ Comprando regalos y dándole lo que él quiere

b. ___ Compartiendo tiempo y jugando con él

c. ___ Acariciándolo (Abrazos, besos)

d. ___ Regañándolo para que se porte bien



Análisis

Es poco el tiempo que los padres permanecen o comparten con sus hijos, se evidencia muy poca manifestación de afecto y acompañamiento, esto afecta su rendimiento académico y baja la autoestima de los niños.

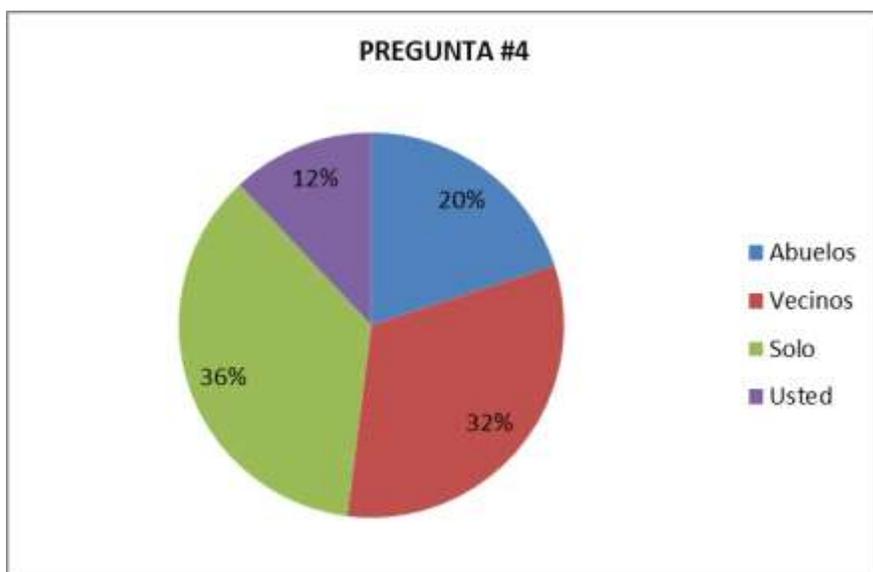
4. Con quien pasa la mayor parte de tiempo su hijo (a):

a. ___ Abuelos

b. ___ Vecinos

c. ___ Solo

d. ___ Usted



Análisis

Debido a los trabajos que realizan los padres y/o acudientes la mayoría de los niños permanecen en compañía de otras personas o solos, lo que implica que los niños tienen mucha libertad para

hacer lo que deseen o permanecer por mucho tiempo en la calle, razón por la cual pocos cumplen con responsabilidades académicas y aprenden conductas poco sanas para su convivencia.

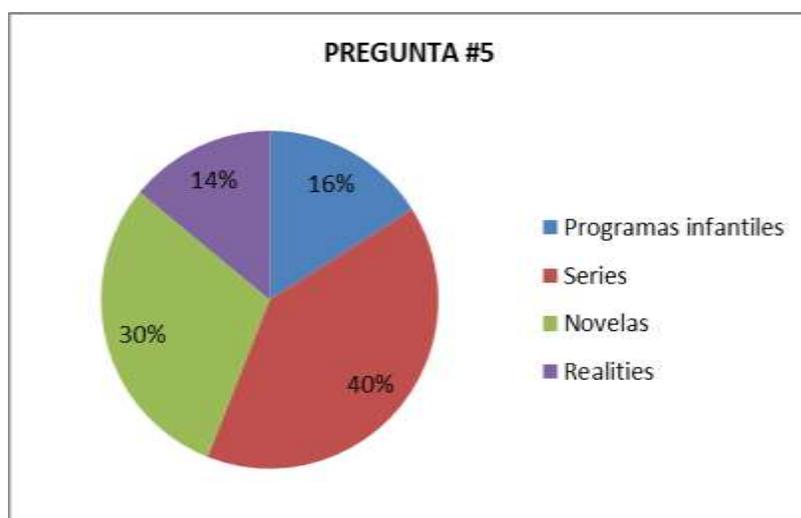
5. Cuáles son los programas favoritos de su hijo (a)

a. ___ Programas infantiles

b. ___ Series

c. ___ Novelas

d. ___ Realities

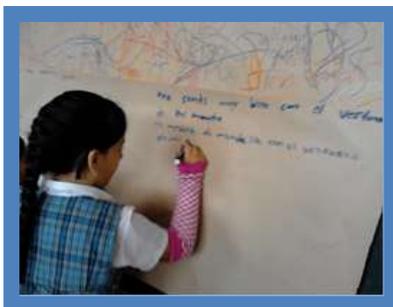


Análisis

No hay un control ni acompañamiento frente a los programas televisivos que ven los niños, estos manifiestan una alta preferencia por las novelas y las series, teniendo en cuenta que estas están cargadas de escenas violentas y poco aptas para menores de edad, ya que representan e imitan estos comportamientos en la escuela.

Anexo # 3 Registro fotográfico Fuente de las autoras

Juego de Roles



Comportamiento Durante los Descansos



Conociendo Los Rincones Lúdicos





