

LA LÚDICA COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA FRENTE AL MANEJO DE LA
AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DURANTE EL
DESCANSO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA DEL MUNICIPIO DE
GIRARDOTA - ANTIOQUIA

MADELEYNE NAZARETH BOTERO ALZATE

OMAR CAMPOS

RUTH MARINA RESTREPO SUÁREZ

MARIA FRANQUELINA ROLDAN PÉREZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN GRUPO 4

2015

LA LÚDICA COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA FRENTE AL MANEJO DE LA
AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DURANTE EL
DESCANSO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA DEL MUNICIPIO DE
GIRARDOTA - ANTIOQUIA

MADELEYNE NAZARETH BOTERO ALZATE

OMAR CAMPOS

RUTH MARINA RESTREPO SUÁREZ

MARIA FRANQUELINA ROLDAN PÉREZ

Trabajo de grado para optar al título de especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesor

DARIO ALEXSANDER CHITIVA RODRIGUEZ

Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

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

2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, 20 Junio 2015

DEDICATORIA

El grupo de investigación dedica este trabajo a la Institución Educativa Colombia, a los alumnos participantes de la investigación y a nuestras familias por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar a Dios todopoderoso por permitirnos culminar exitosamente este proceso de aprendizaje.

De igual manera, a las personas que permitieron la cristalización de nuestro anhelo.

A la Fundación Universtaria los Libertadores que nos dio la oportunidad de acceder al conocimiento en la pedagogía de la lúdica.

Al asesor Dario Alexsander Chitiva Rodriguez, quien nos proporcionó los conocimientos y apoyo necesarios para la realización del trabajo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	13
1. PROBLEMA.....	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3 ANTECEDENTES	15
1.3.1 Antecedentes Empíricos.....	15
1.3.2 Antecedentes bibliográficos.....	16
2. JUSTIFICACIÓN	18
3. OBJETIVOS.....	20
3.1 OBJETIVO GENERAL	20
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
4. MARCO REFERENCIAL.....	21
4.1 MARCO CONTEXTUAL.....	21
4.2 MARCO TEÓRICO.....	24
4.2.1 La agresividad	24
4.2.2 teorías sobre agresividad.....	26
4.2.3 Lúdica y pedagogía	32
4.2.4 Lúdica pedagogía y desarrollo humano	34
4.2.5 lúdica origen del juego y la socialización.....	37
4.3 MARCO LEGAL.....	39
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	49
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.	49
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	50
5.3 INSTRUMENTOS.....	51
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	51
5.4.1 Encuesta Al grupo 11.01.....	52
5.5 DIAGNÓSTICO	57
6. PROPUESTA.....	59
6.1 TÍTULO	59
6.2 DESCRIPCIÓN.....	59
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	60
6.4 OBJETIVOS.....	60
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	61
6.5.1 Talleres	61
6.6 PERSONAS RESPONSABLES.....	68
6.7 BENEFICIARIOS.....	68

6.8 RECURSOS.....	69
7. CONCLUSIONES	70
8. RECOMENDACIONES	72
BIBLIOGRAFÍA.....	73
CIBERBIOGRAFÍA	74
9. ANEXOS	75

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Distribución de participantes por grado	51
Tabla 2. Tabulación o síntesis de la encuesta aplicada del grupo líder 11. 01	53
Tabla 3. Aplicación de juegos	64

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Mapa de Girardota	22
Gráfica 2. Gráfica de la encuesta	56

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Instrumento aplicado para la recolección de información	68
Anexo B. Memoria de imágenes del proyecto	70

GLOSARIO

AGRESIVIDAD: dentro del contexto del Proyecto de Intervención, este concepto es concebido en dos direcciones. Por un lado como una tendencia del ser humano a responder cuando se siente acosado o atacado, mediante expresiones que van desde lo verbal y gestual, hasta la agresión física. Y por otro lado la agresividad es sinónimo de pujanza, decisión para emprender nuevas empresas y enfrentar sus dificultades.

LÚDICA: dimensión del ser humano que le permite el goce y disfrute de la vida, como una forma de verla y de relacionarse con ella desde la cotidianidad.

PEDAGOGÍA: conjunto de saberes que permiten la educación y/o formación académica. Incluye diversos procesos que se construyen diariamente en el trabajo con estudiantes y profesores, logrando metodologías apropiadas para la consecución de mejores seres humanos.

CONVIVENCIA: capacidad de los seres humanos de interactuar dentro de los límites del respeto, el reconocimiento, y la sana convivencia.

RESUMEN

Este proyecto de intervención educativa tiene como propósito principal encauzar los niveles de agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Colombia del municipio de Girardota – Antioquia, durante los descansos; buscando el mejoramiento de la convivencia y las relaciones interpersonales de éstos.

Se logra a través de una serie de actividades lúdicas que permitan la integración, la participación y el sano esparcimiento de los estudiantes. Para ello se tomó como grupo gestor el grado 11^o. 01, con el cual se desarrolló la propuesta para que estos se convirtieran en multiplicadores de la misma durante el desarrollo del proyecto.

En conclusión, el equipo investigador pretende, a través de estrategias lúdicas, el fortalecimiento de la parte social, la sana convivencia y las relaciones interpersonales, situación que nos invita a realizar diferentes actividades lúdicas que contribuyan a que los alumnos establezcan mejores condiciones de vida y se creen mejores ambientes para hacer de esta Institución un ejemplo de integración y participación en nuestro municipio.

Palabras claves: agresividad, lúdica, pedagogía, convivencia, experiencia significativa.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de intervención educativa tiene como tema principal el manejo de la agresividad en el entorno escolar, por medio de la lúdica. El objetivo es disminuir o encausar las actitudes y comportamientos agresivos manifestados por los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Colombia del municipio de Girardota – Antioquia.

Este proyecto ha surgido de la inquietud generada en el grupo de docentes investigadores, a raíz de la situación de intolerancia y falta de respeto, manifestado en agresiones físicas y verbales, evidenciado en mayor grado durante el descanso.

La investigación tiene como referente al estudiante con respecto a sí mismo, su familia y su entorno escolar. La familia es la primera responsable en la formación de la persona y por tal razón es en este ámbito donde en el niño se forman los caracteres que le permiten socializarse con los demás miembros de una comunidad.

La Institución debe continuar dicho proceso de educación de sus estudiantes y en ella deben crearse una serie de proyectos, donde los mayores beneficiados sean los niños, niñas y adolescentes; todas esas dificultades de tipo comportamental deben ser corregidas en la institución, por lo que se busca desarrollar una propuesta lúdico– pedagógica, con el objeto de encaminar a los adolescentes con problemas de agresividad a una socialización más serena, respetuosa y tolerante, a través de actividades lúdicas como talleres, juegos, cantos, bailes, entre otros.

Considerando que la lúdica es una de las dimensiones inherentes al ser humano, el equipo investigador pretende despertar en los estudiantes la alegría de vivir y la sana convivencia, fortaleciendo en ellos sus potencialidades, su capacidad de

adaptación en un mundo cambiante y la resolución de situaciones cotidianas, pues ésta fomenta en los estudiantes el sentido de creatividad, alimentándolo con mayores recursos para la solución de problemas, fortalece el sentido de socialización y participación en los procesos que se desarrollan en equipo, hace surgir jóvenes con liderazgo, para una participación ordenada y consciente en la toma de decisiones y el método a seguir para su mejoramiento continuo.

El proceso investigativo adoptado para este ejercicio de construcción pedagógico, está basado en la investigación, acción, participación, y toma como herramienta fundamental la observación, que involucra de manera directa a los estudiantes y su entorno escolar e indirectamente a sus familias.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

La población estudiantil de la básica y media de la Institución Educativa Colombia, presentan ciertas características agresivas, cómo: falta de tolerancia para con sus compañeros, agresiones físicas y verbales constantes, el no saber compartir con los otros, la negatividad a participar en las actividades académicas y culturales por parte de algunos estudiantes, el desacato frente a las orientaciones impartidas por los docentes, la falta de respeto por sí mismos y la carencia de sentido de pertenencia por las cosas de su entorno.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo establecer desde la lúdica una propuesta pedagógica que permita minimizar la agresividad de los estudiantes de secundaria durante el descanso en la Institución Educativa Colombia?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes Empíricos. La agresividad puede ser tomada como una característica propia del ser humano, es por ello que el hombre desde su naturaleza la utiliza en ocasiones como medio de defensa, hacia el miedo, la inseguridad, el acoso, el maltrato u otros factores.

Podría decirse que las manifestaciones agresivas son el resultado de diferentes problemáticas de tipo personal o de factores externos como las situaciones que

se le presentan en su contexto familiar, escolar y social. La respuesta del individuo o grado de agresión depende de la causa que provoca dicho acto.

En la Institución Educativa Colombia, se ha percibido que cuando los estudiantes no tienen la capacidad de expresar los sentimientos y emociones que les incomodan, se despierta en ellos ciertos niveles de agresividad, los cuales manifiestan en forma verbal y/o física hacia sus compañeros. Cabe anotar que es particularmente más notorio en el tiempo de los descansos.

1.3.2 Antecedentes Bibliográficos. Para que haya una sana convivencia, según Guillermo Rodríguez, es necesaria la apropiación teórica y la práctica de los siete aprendizajes básicos, que son:

Aprender a no agredir al congénere: es el fundamento de todo modelo de convivencia social; el ser humano debe aprender y debe ser enseñado a no agredir, ni física, ni psicológicamente a los otros.

Aprender a comunicarse: es la base de la autoafirmación personal y grupal. La autoafirmación se puede definir como el reconocimiento que le dan los otros a mi forma de ver, de sentir e interpretar el mundo. Yo me afirmo cuando el otro me reconoce y el otro se afirma con mi reconocimiento.

Aprender a interactuar: es la base de los modelos de relación social. Este supone varios aprendizajes: aprender a acercarse, a comunicarse, a estar, a vivir la intimidad, a percibirme y percibir a los otros.

Aprender a decidir en grupo: supone aprender a sobrevivir y a proyectarse, y esto no es posible si no se aprende a concertar con los otros los intereses grupales.

Aprender a cuidarse: supone aprender a proteger la salud propia y la de todos como un bien social. (Esta es la importancia de los hábitos de higiene y los comportamientos de prevención)

Aprender a cuidar el entorno: fundamento de la supervivencia.

Aprender a convivir socialmente, es ante todo aprender a estar en el mundo. La convivencia social es posible si aceptamos que somos parte de la naturaleza y del universo y que no es posible herir al planeta tierra sin herirnos a nosotros mismos.

Aprender a valorar el saber social y cultural: base de la evolución social y cultural. El saber social se puede definir como el conjunto de conocimientos, prácticas, destrezas, valores, símbolos que una sociedad juzga válidos para sobrevivir, convivir y proyectarse. El saber cultural es producido a través de la práctica diaria de la observación comunitaria de los fenómenos, el cual se acumula y se perfecciona, a través de largos periodos de tiempo, se transmite de mayores a menores, en las rutinas de trabajo, en la vida cotidiana y generalmente, de forma oral.

2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto surgió como una necesidad para la disminución de la agresividad de los estudiantes de secundaria y media de la Institución Educativa Colombia durante el descanso; para ello se buscan estrategias lúdico – pedagógicas, que les permita fortalecer su dimensión personal, sus relaciones interpersonales, valores y comportamientos sociales mediante actividades lúdicas.

La lúdica permite desarrollar el pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el lugar del otro, ampliar los horizontes propios, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de éste como una estrategia para trabajar en equipo frente a la competitividad.

Este proyecto permite potenciar la lúdica como un conjunto de actividades placenteras y educativas, que deben formar parte de la cotidianidad de los estudiantes de la institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente en los treinta minutos de descanso, en los cuales se desarrollarán, actividades y/o juegos, que serán elaborados por los estudiantes del grado 11.01 y quienes a su vez serán los gestores en su aplicación.

Éstos son: escalera, lotería en inglés, twister, bingo, parques, damas chinas, dominó, ajedrez, ranita, la cuerda, encostalados, captáis, rompecabezas, juegos lógicos, laberinto, trompo, golosa, yoyo, pirinola, zancos, hula hula, canicas, bolos, bate, carrera de cucharas, gallina ciega, voleibol, yeimi, pañuelito, osito panda, mosquita, circuitos, y stop.

Se considera importante la implementación de este programa, porque se sabe que el comportamiento agresivo se puede encauzar mediante la capacidad que tiene el ser humano de ser cooperativo y de establecer vínculos afectivos y de respeto

mutuo, lo que será incentivado en los estudiantes a través de la ejecución de este proyecto de intervención.

Es importante resaltar que los resultados esperados con la ejecución de este proyecto a corto plazo, será el logro en la participación activa de los estudiantes en las diversas actividades propuestas para el descanso; a mediano plazo, se pretende que el descanso esté inmerso en un ambiente agradable y divertido, y a largo plazo se espera que en el entorno escolar haya una vivencia armónica donde prime el respeto, la fraternidad y el reconocimiento del otro en su diferencia.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Generar estrategias lúdico - pedagógicas que permitan encauzar las actitudes agresivas que presentan los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Colombia durante el descanso pedagógico para el mejoramiento de sus relaciones interpersonales.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Sensibilizar al grupo líder y a sus padres, frente a la necesidad de encauzar la agresividad durante el descanso a través de la lúdica

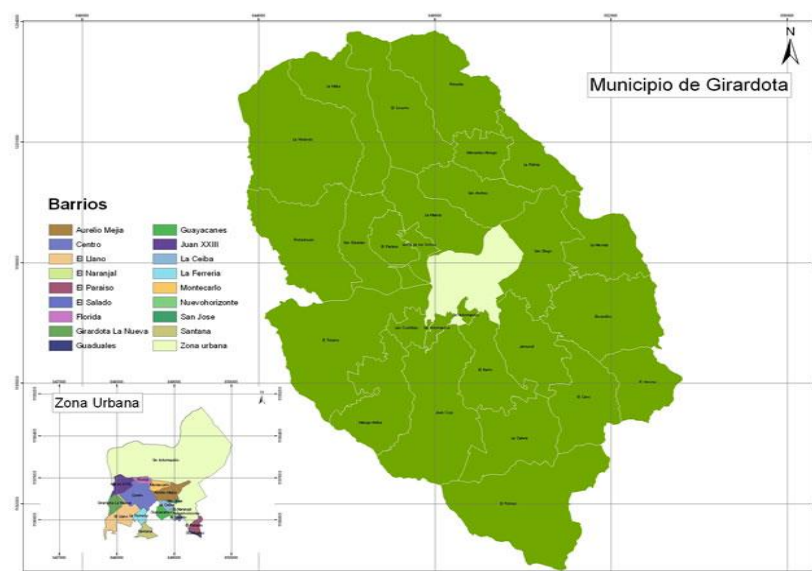
Mediante la implementación de actividades lúdicas para el descanso pedagógico.

Elaborar juegos a partir de las costumbres y tradiciones propias de la región, para el fortalecimiento del trabajo en equipo.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

Gráfica 1. Mapa de Girardota



Fuente: Corantioquia.2007

El municipio de Girardota fue hasta hace 25 años, un territorio netamente agrícola, dedicado a la producción panelera. Hoy, cuenta con un sector industrial sólido, que le suministra aproximadamente la tercera parte de sus ingresos.

Las empresas son : Enka De Colombia, Incolmotos Yamaha, Procopal, Textiles Balalaika, Corona, Odempa, Abrasivos Omega, Interquim, Pigmentos, Abracol, Inverlagos, Sociedad Expreso Girardota, Agregados Del Norte, Invesa, Mincivil, Disolvan Y Compañía, Biorgánicos, Derivados De Antioquia, Transmetano, Químicos Panamericanos, ZeussPetroleum, Supertubos De Colombia, Manufacturas Titan, Italcol, Aserríos Acantonar Y Bodegas Familia.

Otra fuente de ingresos para el municipio está representada en las fincas de verano y en un centro de peregrinaje muy concurrido gracias al santuario del Señor Caído.

El comercio de Girardota se realiza principalmente con Medellín y en mínima parte con las poblaciones vecinas. Cuenta con modernos establecimientos de mercado de productos de canasta familiar.

Límites

Limita por el norte con los municipios de San Pedro de los Milagros y Don Matías, por el este con los municipios de Barbosa y San Vicente, por el sur con los municipios de Barbosa y Guarne, y por el oeste con el municipio de Copacabana.

Girardota cuenta con varias instituciones educativas tanto oficiales como privadas; entre las instituciones oficiales se encuentra la Institución Educativa Colombia.

Reseña histórica de la Institución Educativa Colombia

Hasta el año 1963 solo funcionaba en Girardota una escuela urbana para niñas, a cargo de 4 hermanas de la Presentación y 2 seculares, que prestaban sus servicios en el mismo local del colegio de la Presentación. En febrero de ese mismo año y debido a inconvenientes locativos, la reverenda madre María Josefina, asesorada por honorable Concejo Municipal, resolvió conseguir una casa particular para instalar en ella los dos grupos de primero, los dos de segundo y uno de tercero.

Como no fue posible conseguir una casa amplia que sirviera para este fin, fueron conseguidas dos casas más pequeñas y entonces quedó funcionando la escuela en tres lugares diferentes.

Pocos días más tarde, la reverenda madre, resolvió dar cabida de nuevo en el colegio a los grupos dirigidos por las hermanas y quedaron aparte los grupos dirigidos por maestras seculares.

Por esta razón, el entonces visitador de la zona, don Rogelio Duque, propuso y consiguió de la Asamblea Departamental, la creación de otra escuela a la cual pusieron por nombre Colombia.

Su primera directora fue Lilliam Quintero Gómez y funcionó con tres seccionales más. El decreto de creación fue el número 133 del 27 de marzo de 1963.

En febrero de 1964 se dio al servicio la escuela construida con fondos de La Alianza para el Progreso que empezó a funcionar con cinco grupos de primaria.

Más tarde se construyeron 6 salones quedando esta con un total de 11 aulas.

En 1978 se comenzó a laborar en jornada doble de 7 a.m. a 12 m. y de 12 a 5 pm.

En 1981 se creó el aula especial.

La escuela comenzó siendo solamente femenina, en 1991 se comenzó la integración de niños, cambiando de nombre de Escuela Urbana de Niñas Colombia por Escuela Urbana Integrada Colombia.

En el año 1992 la escuela edita su primer periódico Noticolombia.

En 1993 empieza a funcionar el nivel de preescolar con dos grupos.

En 1995 se crea el grado sexto aprobado por resolución 809 del 11 de diciembre, cambiando el nombre por Concentración Educativa Colombia.

En año 1996 se crea el grado 7 y cambia de nombre mediante decreto 2663 del 8 de julio de 1996 por Colegio Colombia.

En 1997 siguiendo con el cubrimiento de la educación básica secundaria se crea el grado octavo con un grupo. En 1998 se da el cargo de coordinadora académica y disciplinaria en la institución a través del decreto 124.

En 1998 se crea el grado 9 completando el círculo de básica secundaria y se proclama la primera promoción de bachilleres básicos. En 1998 se hace la conversión de las dos aulas especiales en aulas de apoyo según la ley 115 de 1994 y el decreto 2082 de 1996 con sus respectivas resoluciones y circulares.

El 2 de diciembre de 1999 se inaugura la nueva sede del colegio con la asistencia de autoridades nacionales, departamentales, municipales y eclesiásticas. En el año 2000 se expide el acto administrativo, decreto 3147 de 14 de diciembre de 2000 que autoriza el funcionamiento de dos aulas de apoyo en la Institución.

Más adelante se expide el acto administrativo, decreto 45029 del 25 de octubre de 2002 autorizando la creación del grado décimo y el decreto 15404 del 8 de noviembre de 2005, autorizando el grado undécimo.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 La Agresividad. El término agresividad hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque. Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología.

Como adjetivo, y en sentido vulgar, hace referencia a quien es propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos. La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno "multidimensional"

Consecuencias negativas de la agresividad

La agresividad tiene su origen en multitud de factores, tanto internos como externos, tanto individuales como familiares y sociales (económicos y políticos, en este último caso). La adicción a sustancias (las popularmente denominadas "drogas") y los cambios emocionales del individuo, tanto a un nivel considerado no patológico por los especialistas en salud mental como a un nivel considerado patológico (neurosis, depresión, trastorno maníaco-depresivo o trastorno bipolar) pueden generar también comportamientos agresivos y violentos. La agresividad puede presentarse en niveles tan graves que puede generar comportamientos delictivos. La agresividad patológica puede ser autodestructiva, no resuelve problemas, no es realista y es consecuencia de problemas emocionales no resueltos y también de problemas sociales diversos. La agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud. La agresividad puede llegar a ser devastadora contra los que nos rodean o contra nosotros mismos. Cuando no somos capaces de resolver un problema, nos desesperamos y, para salir de la desesperación, generamos una rabia terrible, que, si no es canalizada, puede ser destructiva.

Aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder. Una de las formas de manejar nuestra ansiedad es por medio del poder, y la agresividad genera miedo en los demás. Y el miedo genera una sensación de poder.

Las personas que suelen ser muy agresivas necesitan ayuda por parte de profesionales de la salud mental (psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, neurólogos, incluso etólogos). Entre otras muchas consideraciones, las frustraciones generan agresividad porque no es posible conseguir aquello que se desea. La agresividad se puede dirigir hacia lo que genera la frustración, ya sea mediante agresión física o verbal o indirecta, desplazando la agresión hacia una tercera persona o hacia un objeto.

Una persona agresiva intenta imponer su punto de vista, definición del problema, sus derechos o la satisfacción de sus necesidades, empleando estrategias que generan miedo, culpa o vergüenza. Esto lo hace mediante violencia física o violencia verbal. Es una estrategia muy efectiva, pero si es demasiado explícita puede verse seriamente castigada por la sociedad.

4.2.2 Teorías sobre la agresividad. Punto de vista epistémico. El concepto de agresión como tal tiene distintas vertientes. En términos biológicos el tema referente a la agresión ha sido muy discutido y motivo de controversia en diferentes ámbitos científicos. La agresión también ha sido un tópico de gran interés en las discusiones de distintas doctrinas filosóficas; así como en el estudio de la mente humana.

Desde la perspectiva científica, en la actualidad se considera que el comportamiento agresivo involucra un componente genético y uno ambiental

donde las interacciones sociales y el aprendizaje juegan un importante papel en la agresión humana (de Waal, 2000)¹.

En la corriente filosófica empirista (que surgió en el siglo XVII) filósofos como Locke, pensaban que la mente humana en el momento del nacimiento es como una tabula rasa, una hoja en blanco sobre la que la experiencia imprime el conocimiento. No estaba de acuerdo con las teorías de las concepciones innatas. También pensaba que los seres humanos nacen buenos, independientes e iguales. Contrariamente a este punto de vista, Thomas Hobbes (siglo XVIII) c, la cual hace que los hombres tiendan a agredirse y donde sólo la sociedad podría regular esta tendencia (Magee, 1999²).

A partir del siglo XX se incrementa la evidencia empírica en torno al estudio de la agresión desde diferentes perspectivas, entre las más relevantes se cuentan las siguientes:

La teoría de la brújula (Compass-teory) considera que el individuo mide su comportamiento agresivo frente el modelo al cual ha sido expuesto dependiendo de los mecanismos internos del individuo, las experiencias existentes, el control social y el ambiente cultural (Froebel, 1991).³

La agresión estimulada por factores externos, este punto de vista ve a la agresión como una reacción predecible ante ciertos estímulos, donde el estímulo involucra una frustración (Dollard et al. 1939).

La teoría del aprendizaje social (Bandura, 1973) establece que el comportamiento agresivo se adquiere ya sea por experiencia directa o por observación, es decir por aprendizaje social.

¹ Frans de Waal. Doctor en Biología Autor de varios textos sobre la conducta social de los primates.

² Bryan Magee. Filósofo británico

³ Frederick Froebel, Pedagogo alemán, creador de la Educación Preescolar

La teoría del guion (Script theory) afirma que la agresión es producto de múltiples causas y hace énfasis en el medio (Ej. la influencia de los medios de comunicación), al referirse a la violencia como forma de agresión considera que un medio violento aumenta las posibilidades de crear un ser violento (Huesmann y Eron, 1986).⁴

Uno de los enfoques principales en el estudio de la agresión es el que la considera como un instinto. Este enfoque de la agresión como instinto fue estudiado por Lorenz (1967⁵) desde el punto de vista biológico y por Freud (1920) con respecto al aparato psíquico. Esta vertiente se relaciona con la expresión de patrones de agresión vinculados a la cantidad de energía acumulada como respuestas ante estímulos específicos. Sin embargo, ante la falta de estos estímulos también se generan reservas de energía que tarde o temprano encontrarán una salida. (Para un mayor detalle sobre los distintos enfoques, véase Rodríguez y Shedden⁶, 2007).

Dada la influencia de la teoría Freudiana en la historia del pensamiento psicoanalítico moderno, es importante considerar algunas puntualizaciones desde esa perspectiva en torno a la agresión.

Para Rousseau,⁷ la sociedad frustra los instintos naturales, reprime los sentimientos verdaderos, impone convenciones sobre las emociones de los individuos y les obliga a pensar y sentir cosas que en realidad no sienten ni comparten. El resultado de todo eso es una alienación del verdadero ser (Magee, 1998). Como primer punto mencionan que se amplían los ámbitos en que se reconoce la intervención de la agresión. Por un lado, al reconocer la posibilidad de

⁴ Rowell Huesmann. Psicólogo, docente universitario, autor de varios textos sobre la agresividad.

⁵ Konrad Lorenz. Zoólogo austriaco. Docente universitario. 1903-1989

⁶ Ernesto Rodríguez Luna, Filósofo, autor de varios textos. Aralisa Citalilli Shedden Gonzalez. Maestra en Neurología

⁷ Jean Jacques Rousseau, Suiza, 1712. Filósofo. Autor de varias obras.

la pulsión destructiva de desviarse hacia fuera o hacia sí mismo, el sadomasoquismo se convierte en una realidad muy compleja que permite explicar distintos aspectos de la vida psíquica.

Desde otro ámbito, la agresión no solo se aplica a las relaciones objétales o consigo mismo, sino también a las diferentes instancias psíquicas (Ej. conflicto entre el yo y el superyó. La agresividad depositada en el superyó implica que a mayor monto de agresión mayor severidad de superyó sobre el yo).

Otra modificación se refiere a la noción de agresión clásica como modo de relación con otro, ya que la pulsión de muerte tiene su origen en la autoagresión.

Finalmente, otra modificación se refiere a lo que define al comportamiento agresivo, que tiene que ver con el concepto de unión-desunión. Aquí la desunión es el triunfo de la pulsión de destrucción. Desde esta perspectiva, el Eros tiende a crear y mantener, mientras que la agresión sería una fuente radicalmente desorganizadora.

Los autores también hacen un señalamiento sobre los términos creados con la raíz de agresión. Señalan la diferencia entre agresividad y agresión. El término agresividad ha perdido la connotación de hostilidad hasta convertirse en sinónimo de “espíritu emprendedor”, “actividad”, “energía”. En cambio la agresión ha experimentado una menor modificación de sentido.

La perspectiva de Hartmann.

Hartmann⁸ fue uno de los autores que discrepaba con propuesta de la pulsión de muerte. En el Psicoanálisis después de Freud, Bleichmar y Lieberman⁹ (1989)

⁸ Eduard Von Hartmann. Berlín 1842-1906. Filósofo alemán. Docente universitario, autor de varias obras.

⁹ Sigmund Freud. Pribor 1856-1939. Neurólogo austríaco. Padre del psicoanálisis. Silvia Bleichmar. 1944-2007. Socióloga y psicóloga. David J. Lieberman Psicólogo alemán.

hacen un claro análisis del punto de vista de este autor sobre el tema de la agresión.

La influencia del pensamiento positivista es notable en la postura de Hartmann. En su modelo es determinante el concepto de adaptación. Él involucra los modelos biológicos para explicar al ser humano y su adaptación al medio. La adaptación tiene como objetivo el auto conservación y entra en conflicto con el principio del placer. Hartmann no coincide con la idea de la compulsión a la repetición de Freud, ni con la pulsión de muerte, y por lo tanto no acepta la propuesta del masoquismo primario en el ser humano. A este respecto, cabe considerar tal como Bleichmar y Leiberman (1989) citan en su obra las palabras de Hartman: “ni el masoquismo, ni la compulsión a la repetición pueden por si mismos garantizar la adaptación a la realidad; lo lograrían únicamente si hubiéramos convenido previamente como premisa que la relación con la realidad exige una aceptación del dolor. No podemos considerar como adaptativa una relación con el mundo en la cual su conocimiento necesite del dolor como condición” (1939,64).

Kohut y la agresión reactiva

En su libro sobre la restauración del sí mismo, Kohut¹⁰ dedica un apartado a la teoría de la agresión en el análisis del sí mismo. Para él los fenómenos que se vinculan con la autoafirmación, el odio, y la destructividad se consideran dentro del ámbito de los impulsos. De acuerdo con esto, el autor habla de la destructividad del hombre como un elemento primario perteneciente a su dotación psicológica. Haciendo referencia a lo anterior, Kohut señala:

“La capacidad del hombre para superar el instinto asesino puede concebirse como algo secundario y formularse en términos de que ha podido controlar un impulso” (1977,87).

¹⁰ . Heinz Khout 1913-1981. Psicoanalista austriaco.

Para Kohut, las pulsiones sexuales y agresivas, fundamentales en la teoría freudiana, eran como “subproducto de la desintegración”, eran de carácter secundario, las consideraba consecuencias de alteraciones en la formación del ser, en un intento de recuperar un sentimiento de vitalidad de un ser vencido (Mitchell y Black, 2004)¹¹

Kohut reconoce que en la posición psicoanalítica clásica, las tendencias agresivas (incluyendo la tendencia a matar) en términos biológicos son constitucionales en el hombre y la agresión es considerada un impulso. Con respecto a esto, argumenta que el ser humano no sólo cuenta con herramientas biológicas que le permiten llevar a cabo actos destructivos como son los dientes o las uñas, sino que también cuenta con un potencial agresivo.

Kohut se manifiesta en desacuerdo con las abrumadoras evidencias de que el hombre es un animal agresivo incapaz de “domesticar” sus impulsos destructivos, concretamente, su conducta destructiva como individuo y como miembro de grupos (Kohut, 1977).

De Waal, manifiesta que la agresión no necesariamente es negativa, sino que es parte de la vida, es un modo de regular las relaciones sociales. Este punto de vista no retomó las teorías existentes en esa época, que generalmente asumían que los animales eran despiadados competidores.

Conclusión.

El análisis sobre la agresión en el ser humano se ha intentado explicar desde muy diversas ramas de la investigación, como la biología, la psicología, la sociología, la neurología y la fisiología entre otras y la pregunta que subyace es referente a si se considera una conducta innata o se estructura durante el desarrollo del individuo. El estudio de la agresión en la teoría psicoanalítica no ha escapado a las distintas

¹¹.No se encontraron datos.

variantes explicativas desde el punto de vista epistémico. En algunas corrientes psicoanalíticas y especialmente en la escuela americana hay una tendencia a valerse de la evidencia empírica de otras disciplinas con fundamentos biológicos como son la etología y las neurociencias.

Ahí es cuando surge el problema que parte desde el momento en que no se hace una conceptualización y estandarización rigurosa en cuanto a los múltiples y ambiguos términos que se utilizan para referirse al comportamiento agresivo. Otro problema es que las distintas disciplinas de investigación tienen fundamentos teóricos distintos. Cuando los biólogos hablan de la conducta humana lo hacen en términos generales, en cambio en el ser humano los psicólogos clínicos o los psiquiatras se interesan más en el plano individual. Aun cuando ambas perspectivas son importantes, existen muchas variables involucradas en el estudio de la mente humana que implican una visión pluralista en cuanto a las posibilidades explicativas, donde no cabe la posibilidad reduccionista de una sola explicación de causa- efecto.

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

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Dimensión lúdica.

Se refiere a la necesidad y realidad antropológica de los seres humanos de comunicarse, sentirse, expresarse y producir en los otros una serie de emociones orientadas al entretenimiento el placer y el goce, generando posibilidades de satisfacción que influyen en la salud y bienestar.

Imaginarios de lúdica

Al igual que el concepto de desarrollo, la lúdica ha sufrido interpretaciones inadecuadas y reduccionismos, se ha tildado en la mayoría de las ocasiones como un sinónimo de juego, pero a lo largo de la problematización y la historia misma del concepto se ha podido nutrir de su carácter polisémico o mejor aún polémico. Es así como aquello que un momento solo significó una práctica infructífera y poco productiva, luego se reconoció como una estrategia eficiente en las aulas para centrar la atención de los estudiantes y después posicionarse como una realidad antropológica hecha dimensión y que posee la facultad de potenciar a otras dimensiones e incluso a sí mismo.

Lúdica y calidad de vida.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, el gusto por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro, mas no por el reglamento, la amenaza, el castigo, el trabajo o la inequidad en el uso del poder; quizá esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por diferentes procesos de razonamiento:

En el primer caso se determina sentimientos, emociones, atracción y empatía entre otros.

En el segundo caso se determina por la obligación y la necesidad de subsistencia material.

Por esto las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento, fluyen armónica y agradablemente en el primer caso y pueden obstruir alterar y enajenar en el segundo caso.

4.2.4 Lúdica, pedagogía y desarrollo humano. Visión antropológica de la lúdica. Uno de los últimos pensadores (Harris Marvin ¹²1979) antropólogo norteamericano nacido en Nueva York, expresan que la antropología es el estudio de la humanidad, de sus estilos de vida y como desde la experiencias humanas, se ha creado la posibilidad de crear la aptitud para el lenguaje, desarrollo de tecnología, cultura entre otros. Para Hernández Vásquez ¹³ (2004), la antropología es el estudio de la humanidad, la define también como el estudio de la cultura y del hombre, para el antropólogo mexicano Palerm Ngel¹⁴ (1965) la antropología es la ciencia de la evolución del hombre, de la sociedad y de la cultura.

Se puede decir que la lúdica ha estado presente en el desarrollo del ser humano desde su génesis, desde los primeros momentos que necesito transmitir una idea, en que requirió decir algo; en la conformación de los estado y las sociedades primigenias, puesto que toda interacción humana se basa en procesos lúdicos tal y como lo expreso Huizinga¹⁵ (2002), quien relaciono el Homo Faber con el Homo Sapiens desde el Homo Ludens.

Resulta importante, entender los aportes antropológicos de la lúdica y la capacidad de desarrollo que el hombre ha adquirido desde el juego para solventar su cultura, entendida esta desde diferentes enfoques no entendido como un conjunto de saberes espirituales y materiales que distinguen a una sociedad de

¹² Harris Marvin. 1982. Antropólogo americano. 1927-2001.

¹³ No se encontraron datos.

¹⁴ Angel Palerm Vich, 1917-1980 Antropólogo y profesor investigador.

¹⁵ Johan Huizinga. 1872-1945. Filósofo holandés. Autor del Homo Ludens.

otra, sino como lo plantea Wilber¹⁶ (1997), al referirse a un conjunto de significados, valores e identidades interiores que compartimos con quienes participan de una comunidad, ya se trate de una comunidad trivial, de una comunidad racional o mundial. En este sentido también es fundamental entender el concepto de práctica cultural que se interioriza como mecanismo de percepción o de acción según Bordieu Pierre.¹⁷

En relación al juego como hecho perteneciente a la lúdica se puede nombrar que para Bartheley¹⁸ (2000), el juego es una actividad fundamentalmente social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, igualmente Bartheley afirma que quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social.

El juego como lo plantea Caillois¹⁹(1992), es una actividad libre y espontánea del ser humano, en un tiempo y en un espacio específico, que lleva inmerso una serie de reglas creadas por el grupo que permiten luego a individuos comenzar a asumir reglas sociales. Caillois nombra también que en el juego no se produce nada, ni viene materiales, ni bienes intelectuales; los primeros hacen referencia al trabajo y se producen los segundos, hacen referencia a procesos educativos, sin embargo si propicia el desarrollo de la creatividad y la libertad,

En este sentido Bartheley (2000) afirma que el juego permite la posibilidad de libertad, de pensar y pensarse diferente y dentro de este adquirir múltiples posibilidades para enriquecer la cotidianidad, así el juego es movimiento, es búsqueda y rescate de identidades propias y de identidades de otros que sumados hacen parte de la construcción de sociedades e individuos sociales. En este orden de ideas, la lúdica posibilita manifestaciones por lo cual se requiere conocer su desarrollo desde el punto de vista antropológico, como un elemento que fortalece

¹⁶ Ken Wilber. 1949. Psicólogo y Filósofo.

¹⁷ Bordieu Pierre. 1930-2002. Sociólogo y Psicólogo.

¹⁸ No aparecen datos.

¹⁹ Roger Caillois. 1913-1978. Autor del texto "Los juegos y los hombre. Las máscaras y el vértigo"

el quehacer dentro de los espacios educativos en los que de una manera clara e intencionada permite fortalecer los procesos cognitivos.

Finalmente tomando como referencia estas perspectivas de los autores mencionados, se puede decir que la antropología se interesa por el estudio del ser humano y su cultura, la cual se ha establecido desde su génesis. En este sentido, las manifestaciones lúdicas han estado presentes en todas las manifestaciones del ser humano, permitiendo un sinnúmero de manifestaciones del sentir del individuo, evidenciando la expresión de la imaginación, la creatividad, el goce, la alegría, donde es precisamente la suma de esas manifestaciones que harán parte de la cultura.

En este orden de ideas se puede entender la importancia que tiene para los procesos humanos dicha posibilidad de expresión, ya que el hombre es un ser social y la lúdica y la educación son actividades humanas, estas indefectiblemente se interfieren con los procesos culturales del individuo y su historicismo, llevando a la lúdica a ser protagonista de esa realidad.

La lúdica: un medio y un fin.

Como medio: la lúdica es el medio por el cual podemos enriquecer procesos pedagógicos en nuestra cotidianidad. En el aula: promoviendo el desarrollo de la libertad y la creatividad del individuo.

Como fin: estableciendo el proceso multidimensional como un hecho lúdico.

La sinergia de la dimensión lúdica.

El ser humano es un supra sistema conformado por diferentes dimensiones que abarca todas sus posibilidades de interrelacionarse con el medio que lo rodea y con las personas con que él se desarrolla, además de comunicarse y manifestar sus intereses.

Gracias a la investigación y a la categorización que se ha logrado desde Vygotsky²⁰ y Gardner podemos entendernos como seres inconclusos, en constante aprendizaje y lo que es más interesante, con diferentes posibilidades de entrar en relación y conocer el mundo que nos rodea, las dimensiones del ser no son otra cosa que diferentes mecanismos por medio de los cuales conocemos y manifestamos nuestros conocimientos frente al mundo, estos son:

Cognitiva: el intelecto y la creatividad. Sociopolítica: En la forma de relacionarme y ser dentro de una comunidad. Ética: En la antelación de los valores que me permiten relacionarme con mis pares. Estética: conocimiento desde la sensibilidad. Motriz: los aprendizajes sensitivos de mi cuerpo relacionados con el espacio tiempo. Afectiva: como manifestación psíquica emocional. Comunicativa: en la utilización de diferentes elementos de simbolización para manifestar mis ideas.

4.2.5 Lúdica: origen del juego y la socialización. Principio de la dimensión lúdica. El Principio de lúdica según el Decreto 2247 (Septiembre 11 de 1997) “reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconocer que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar” .

²⁰ Lev Vygotsky. 1986-1934. Neuropsicología soviético. Pedagogo. Howard Gardner. 1943 Psicólogo Autor de la Teoría de las Inteligencias múltiples.

Así como Calderón de la Barca titula una de sus obras “La vida es sueño” también nosotros podríamos definir muy acertadamente que la vida del niño es juego, dado que en los primeros años de su desarrollo el juego es el elemento dinamizador de su vida, el juego imaginativo, de fantasías, simbólico, con o sin gente u objetos le permite adquirir un repertorio de habilidades y destrezas; es productor de conocimientos, diferenciador de respuestas, le brinda oportunidad de pensar sobre actividades temidas y superar en imagen tales adversidades y le facilita la discriminación de eventos posibles de aquellos irreales, lo inicia en la solución de problemas y propicia un despliegue de su proceso de socialización.

El niño es un potencial perceptivo y expresivo simultáneamente. Perceptivo en cuanto capta todo lo que lo rodea: ambiente físico, interacciones, emociones, afectos pero a la vez es un potencial de expresión; expresión de afecto, sentimientos, emociones, sueños, pensamientos. Pero la realidad es que nadie le enseña ni lo uno ni lo otro, porque el aprendizaje se ha centrado en el dominio cognoscitivo solamente. Entonces, solo le queda una vía adaptativa: el juego, y a través de él, la lúdica. Este principio implica un reconocimiento del niño como un ser lúdico;

¿Qué es lúdica? es un término que abarca todo lo relacionado con el juego y el juego es la expresión de su personalidad; por eso es la actividad fundamental en su vida.

Piaget considera que durante el período pre operacional que se da entre los 2 y los 7 años el juego es esencial en la construcción de la inteligencia y habla de diferentes clase de juegos; juego simbólico, de imitación, de práctica, juegos compensatorios, de construcción, juegos socio-dramáticos y de representación de personajes, estos últimos implican el desarrollo de la habilidad en el lenguaje.

Los gustos por determinados juegos o juguetes son distintos en cada uno de los niños; sin embargo la psicología da cuenta de correlaciones de las preferencias según el nivel de desarrollo del infante, el educador debe conocerlas y aplicarlas en su programación curricular.

La mayoría de los padres de familia no suelen entender por qué en el Preescolar, el niño dedica tanto tiempo al juego; en vez de aprender los elementos matemáticos o la geografía o la historia. Consideran que es una forma de ocupar el tiempo pero no de aprovecharlo de la mejor manera. A raíz de esto cabría preguntarle al docente de Preescolar ¿para qué el juego?-¿para qué la lúdica?

Al estudiar sistemáticamente su profesión, encontrará elementos que le ayudarán en su reflexión sobre la trascendencia de la lúdica como principio en la formación integral del niño.

4.3 MARCO LEGAL

En 1980, se realiza el primer Congreso Nacional de Recreación y como complemento de este se realizan congresos regionales en varias capitales del país.

Más adelante, en un intento de descentralización y masificación de la actividad deportiva y recreativa, se crean en 1983, mediante la Ley 149, las “Juntas Administradoras Seccionales de Deporte”. En ese mismo año y siguiendo la misma tendencia se ordenan por el Decreto 239 las “jornadas recreativas y culturales en los establecimientos educativos”.

Esta dinámica histórica con tendencia expansiva de los ámbitos formales de aplicación de la recreación, obliga a sectorizar las actividades recreativas y es así que en ejercicio de las facultades conferidas por medio de la Ley 50 de 1983 al

Presidente de la República para orientar, reglamentar, estimular y supervisar el deporte, la educación física y la recreación, éste expidió el Decreto 2845 de 1984, en el cual dispuso que “el deporte, la educación física y la recreación, son derechos de la comunidad, esenciales en el proceso educativo de los colombianos”. Igualmente, como instrumento de gestión nace a la vida jurídica la Comisión Nacional de Recreación. Así mismo, tanto la práctica del deporte como de la recreación, son consideradas de interés social. En este mismo año de 1984, se realizó el primer intento -no concretado- de elaboración del Plan Nacional de Recreación.

La Ley 115 de 1994, sobre educación, establece que dentro del Plan Nacional de Educación se incluye la práctica recreativa y la adecuada utilización del tiempo libre, como uno de los objetivos específicos de la educación, tanto formal como extra escolar, en todos sus ciclos y modalidades.

La Ley 181 de 1995, la mal llamada “ley del Deporte”, tiene por objetivo especial la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física, y materializa el instrumento de patrocinio, fomento, masificación, divulgación, asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y su promoción en los sectores escolar y extraescolar. Amén de encontrar en ella las definiciones formales de recreación y aprovechamiento del tiempo libre, cabe resaltar que la Ley consigna la obligatoriedad para las instituciones sociales de elaborar programas de desarrollo y estímulo de la recreación, no de cualquier manera sino de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. Así lo establece:

En 1995 el Documento CONPES 2759/95, MINISTERIO EDUCACION - COLDEPORTES - DNP: UDS, traza unos lineamientos de política nacional en recreación. Con el soporte Constitucional y por tanto, partiendo del mandato imperativo de fomento de actividades de recreación, práctica del deporte y

aprovechamiento del tiempo libre, validan el desarrollo de la carta política a través de la ley del deporte, siendo el elemento esencial de este documento.

Otra referencia sectorial se expresa en la Ley 300 de 1996, Ley del Turismo, que reitera una vez más el compromiso del Estado de garantizar, los derechos fundamentales a la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, inmersos en la Constitución Política.

Valga anotar dentro del recuento por último a la Ley 375 de 1997, Ley de la Juventud, que establece, reiterando una vez más su sentido, que la recreación y el uso adecuado del tiempo libre, son factores y derechos fundamentales de desarrollo integral de la juventud.

En Diciembre de 2001 se promulga la Ley 724 que institucionaliza el Día de la Niñez y la Recreación, que expresa nuevamente la pertinencia de la recreación y la vivencia lúdica como opciones de desarrollo infantil.

“La recreación es considerada una necesidad fundamental del hombre que estimula su capacidad de ascenso puesto que lleva a encontrar agrado y satisfacción en lo que hace y lo rodea. En esta medida, puede afirmarse también, que la recreación constituye un derecho fundamental conexo con el libre desarrollo de la personalidad, con todas sus implicaciones y consecuencias. Es evidente que, partiendo de la base de que la noción de los derechos fundamentales es dinámica, el devenir social hará que surjan otros, en la medida que la capacidad del Estado permita su reconocimiento y protección.

Los derechos fundamentales de recreación y educación no son incompatibles, especialmente en la vida de los menores. Lo ideal, sin lugar a dudas, es que las actividades recreativas estén encaminadas a aportar elementos que contribuyan al adecuado proceso educativo de los usuarios. Cuando esto no ocurra, será indispensable que tanto la familia, la sociedad como el Estado adopten todas

aquellas medidas encaminadas a corregir situaciones que perjudiquen el proceso educativo de los niños. En la medida que la actividad recreativa perjudique la educación del menor, la recreación deberá ceder espacio para satisfacer las necesidades educativas por cuanto en caso de un eventual conflicto insoluble entre ambos derechos, habrá de prevalecer el de la educación”

Y ello es consecuente con la aceptación de que si bien la recreación juega un papel como estimuladora de la capacidad de ascenso del hombre, tiene así mismo distintas opciones no necesariamente positivas, que se vinculan igualmente al libre desarrollo de la personalidad pero que al momento de impulsarlas desde procesos institucionales si suponen un cuestionamiento y una posición ética.

Evidentemente, el espíritu de la constitución está asociado a la acepción positiva de la recreación, por su estrecho vínculo a la educación. Frente a una demanda de inconstitucionalidad (Expediente No. D-979) en contra de los artículos 19, 20, 21 y 22 de la Ley 181 de 1.995, el Magistrado Ponente Dr. Carlos Gaviria Díaz²¹, precisa con claridad absoluta esa interrelación educación y recreación.

Entendido el carácter de la recreación como necesidad y por ende como derecho fundamental es evidente que los recursos que asigne el estado para proveerle a la población serán una inversión social.

La Recreación y el Gobierno

Su concreción como Política Pública -

Pese a todos los mandatos Constitucionales, Internacionales, Legales y de Doctrina, el compromiso efectivo del Estado en general, y de un gobierno en particular, con el cumplimiento de su responsabilidad en garantizar el ejercicio de

²¹ Carlos Gaviria Díaz. 1937-2015. Abogado, profesor, político y magistrado de Antioquia.

este derecho fundamental y con la generación efectiva y eficiente de los satisfactores para esta necesidad fundamental puede variar.

La importancia e influencia relativa de la recreación, y particularmente de su impacto económico y social, están reflejadas en su presencia creciente en la política global del país durante los años 90, particularmente a partir de la promulgación de la nueva Constitución Política del país.

El haber consignado en ésta su carácter de derecho en correspondencia con el reconocimiento mundial como necesidad fundamental del ser humano, y por ende campo de responsabilidad del estado, solo emerge como un campo específico en la política pública nacional con la formulación y aprobación el año de 1999 del Plan Nacional de Recreación.

Así el análisis de la política pública de recreación debería poder describir y explicar las causas y consecuencias de la actividad o inactividad en materia de recreación del gobierno. Ello involucra una descripción del contenido de la política pública; una evaluación del impacto de fuerzas del entorno sobre su contenido; un análisis del efecto de diversos acuerdos institucionales y procesos políticos sobre la política pública; una indagación de las consecuencias de variadas políticas públicas por el sistema político; y una evaluación del proceso e impacto de las políticas públicas sobre la sociedad, en términos tanto de consecuencias esperadas como inesperadas.

Y para poder entenderlas y vincularse a su formulación e implementación se requiere que los actores sectoriales participen decididamente en el análisis, propuestas en la formulación, en la implementación y la evaluación de la política pública de recreación.

Ley 1620 de la convivencia escolar

El pasado 15 de marzo de 2013 el Presidente Juan Manuel Santos sancionó la ley 1620 por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. El objetivo de esta ley, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, es promover y fortalecer la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes de los niveles educativos de preescolar, básica y media, dentro y fuera de la escuela, para llegar contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural.

Con esta Ley el Gobierno logra crear mecanismos de prevención, protección, detención temprana y de denuncia de aquellas conductas que atentan contra la convivencia como lo son la violencia, la deserción escolar, el embarazo en la adolescencia, entre otros.

En este contexto, el Sistema Nacional de Convivencia Escolar promueve principios como la participación, la corresponsabilidad, la autonomía, la diversidad y la integralidad; reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos y a la comunidad educativa como la responsable de formar para el ejercicio de los mismos.

La Ley estructura comités a nivel nacional, departamental, municipal y dentro de las instituciones educativas.

Responsabilidades de los establecimientos educativos

1. Garantizar a sus estudiantes, educadores, directivos docentes y demás personal de los establecimientos escolares el respeto a la dignidad e integridad

física y moral en el marco de la convivencia escolar, los derechos humanos, sexuales y reproductivos.

2. Implementar el comité escolar de convivencia y garantizar el cumplimiento de sus funciones.

3. Desarrollar los componentes de prevención, promoción y protección a través del manual de convivencia, y la aplicación de la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar, con el fin de proteger a los estudiantes contra toda forma de acoso, violencia escolar y vulneración de los derechos humanos sexuales y reproductivos, por parte de los demás compañeros, profesores o directivos docentes.

4. Revisar y ajustar el proyecto educativo institucional, el manual de convivencia, y el sistema institucional de evaluación de estudiantes anualmente, en un proceso participativo que involucre a los estudiantes y en general a la comunidad educativa, a la luz de los enfoques de derechos, de competencias y diferencial, acorde con la Ley General de Educación, la Ley 1098 de 2006 y las normas que las desarrollan.

5. Revisar anualmente las condiciones de convivencia escolar del establecimiento educativo e identificar factores de riesgo y factores protectores que incidan en la convivencia escolar, protección de derechos humanos, sexuales y reproductivos, en los procesos de autoevaluación institucional o de certificación de calidad, con base en la implementación de la Ruta de Atención Integral y en las decisiones que adopte el comité escolar de convivencia.

6. Empezar acciones que involucren a toda la comunidad educativa en un proceso de reflexión pedagógica sobre los factores asociados a la violencia y el acoso escolar y la vulneración de los derechos sexuales y reproductivos y el impacto de los mismos incorporando conocimiento pertinente acerca del cuidado

del propio cuerpo y de las relaciones con los demás, inculcando la tolerancia y el respeto mutuo.

7. Desarrollar estrategias e instrumentos destinados a promover la convivencia escolar a partir de evaluaciones y seguimiento de las formas de acoso y violencia escolar más frecuentes.

8. Adoptar estrategias para estimular actitudes entre los miembros de la comunidad educativa que promuevan y fortalezcan la convivencia escolar, la mediación y reconciliación y la divulgación de estas experiencias exitosas.

9. Generar estrategias pedagógicas para articular procesos de formación entre las distintas áreas de estudio.

Responsabilidades de los directivos o rectores

1. Liderar el comité escolar de convivencia acorde con lo estipulado en los artículos 11,12 y 13 de la Ley.

2. Incorporar en los procesos de planeación institucional el desarrollo de los componentes de prevención y de promoción, y los protocolos o procedimientos establecidos para la implementación de la ruta de atención integral para la convivencia escolar.

3. Liderar la revisión y ajuste del proyecto educativo institucional, el manual de convivencia, y el sistema institucional de evaluación anualmente, en un proceso participativo que involucre a los estudiantes y en general a la comunidad educativa, en el marco del Plan de Mejoramiento Institucional.

4. Reportar aquellos casos de acoso y violencia escolar y vulneración de derechos sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes del establecimiento educativo, en su calidad de presidente del comité escolar de convivencia, acorde

con la normatividad vigente y los protocolos definidos en la Ruta de Atención Integral y hacer seguimiento a dichos casos.

Responsabilidades de los docentes

1. Identificar, reportar y realizar el seguimiento a los casos de acoso escolar, violencia escolar y vulneración de derechos sexuales y reproductivos que afecten a estudiantes del establecimiento educativo, acorde con los artículos 11 y 12 de la Ley 1146 de 2007 y demás normatividad vigente, con el manual de convivencia y con los protocolos definidos en la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar.
2. Si la situación de intimidación de la que tienen conocimiento se hace a través de medios electrónicos igualmente deberá reportar al comité de convivencia para activar el protocolo respectivo.
3. Transformar las prácticas pedagógicas para contribuir a la construcción de ambientes de aprendizajes democráticos y tolerantes que potencien la participación, la construcción colectiva de estrategias para la resolución de conflictos, el respeto a la dignidad humana, a la vida, a la integridad física y moral de los estudiantes.
4. Participar de los procesos de actualización y de formación docente y de evaluación del clima escolar del establecimiento educativo.
5. Contribuir a la construcción y aplicación del manual de convivencia.

Responsabilidades de la familia

1. Proveer a sus hijos espacios y ambientes en el hogar, que generen confianza, ternura, cuidado y protección de sí y de su entorno físico, social y ambiental.
2. Participar en la formulación, planeación y desarrollo de estrategias que promuevan la convivencia escolar, los derechos humanos, sexuales y reproductivos, la participación y la democracia, y el fomento de estilos de vida saludable.
3. Acompañar de forma permanente y activa a sus hijos en el proceso pedagógico que adelanta el establecimiento educativo para la convivencia y la sexualidad.
4. Participar en la revisión y ajuste del manual de convivencia a través de las instancias de participación definidas en el proyecto educativo institucional del establecimiento educativo.
5. Asumir responsabilidades en actividades para el aprovechamiento del tiempo libre de sus hijos para el desarrollo de competencias ciudadanas.
6. Cumplir con las condiciones y obligaciones establecidas en el manual de convivencia y responder cuando su hijo incumple alguna de las normas allí definidas.
7. Conocer y seguir la Ruta de Atención Integral cuando se presente un caso de violencia escolar, la vulneración de los derechos sexuales y reproductivos o una situación que lo amerite, de acuerdo con las instrucciones impartidas en el manual de convivencia del respectivo establecimiento educativo.
8. Utilizar los mecanismos legales existentes y los establecidos en la Ruta de Atención Integral a que se refiere esta ley, para restituir los derechos de sus hijos cuando éstos sean agredidos.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La Investigación Acción Participación (IAP), tiene sus orígenes en el trabajo pionero de Kurt Lewin²² (1946) quien propuso inicialmente el nexo entre investigación y acción (IA). Este método partía de la teoría psicosocial y proponía combinar teoría y práctica en la investigación – acción a través del análisis del contexto, la categorización de prioridades y la evaluación.

Luego Fals-Borda²³, Bonilla y Castillo²⁴ (1972) propusieron crear un centro de investigación –acción participativa como hoy se le conoce. Jiménez Domínguez²⁵ (1994), hace una recopilación detallada de este proceso, y concluye que las contribuciones teóricas de Lewin y de Fals-Borda, pueden ser reinterpretadas y actualizadas complementariamente para validar y refinar el conocimiento producido, convirtiéndolo en acción social en el plano comunitario.

La IAP provee un contexto concreto para involucrar a los miembros de una comunidad o grupo en el proceso de investigación en una forma no tradicional como agentes de cambio y no como objeto de estudio.

La IAP desde el punto de vista epistemológico, plantea primero que la experiencia les permite a los participantes “aprender a aprender”. Este es un rompimiento con modelos tradicionales de enseñanza en los cuales los individuos juegan un papel pasivo y simplemente acumulan la información que el instructor les ofrece. Esta es una posición influenciada por Freire, que implica que los participantes pueden

²² Kurt Lewin.1890-1947. Psicólogo Alemán interesado en los grupos y relaciones interpersonales.

²³ Orlando Fals Borda. 1925-2008. Investigador y sociólogo colombiano.

²⁴ Bonilla y Castillo.1972. Citado por Balcázar, F. Aspectos conceptuales y dificultades de implementación pág.61

²⁵ Bernardo Jiménez Domínguez. Profesor e investigador en el centro de estudios urbanos. Psicólogo social.

desarrollar su capacidad de descubrir su mundo con una óptica crítica, que les permita desarrollar habilidades de análisis que pueden aplicar posteriormente a cualquier situación.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de estudio está constituida por los estudiantes del grado 11.01 de la Institución Educativa Colombia de Girardota – Antioquia. El procedimiento a seguir en la presente investigación es el siguiente.

Se eligió al grupo 11.01 como grupo gestor, el cual está conformado por cuarenta y dos estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 15 y 17 años de edad, quienes fueron capacitados por el equipo investigador, para la elaboración de juegos, y la ejecución del proyecto con los estudiantes de secundaria (642); distribuidos como lo indica la tabla.

Tabla 1. Distribución de participantes por grado.

GRADO	NUMERO DE ALUMNOS
Sextos	128
Séptimos	121
Octavos	103
Novenos	102
Décimos	103
Undécimo 02	43
Grupo líder – Undécimo 01	42
TOTAL	642

Fuente Elaboración propia

5.3 INSTRUMENTOS

En la investigación se utiliza como instrumento recolector de la información la encuesta, la cual es un método de información donde el resultado se consigna en un cuestionario, las respuestas, a las preguntas previamente elaboradas por el equipo investigador; en ella aparecen dos nombres de las variables y las respectivas preguntas que corresponden a la medición del indicador (ver anexo A)

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

La lúdica se presenta como un espacio propicio para la interacción con los otros de manera especial durante el descanso, ayuda a liberar tensiones y a estrechar lazos de amistad.

Se evidencia también el desconocimiento de la lúdica como concepto y, por ende también desconocen los beneficios que generaría su implementación en el mejoramiento de la convivencia durante el descanso.

Los jóvenes del grupo líder se muestran abiertos, dispuestos y con ganas de participar activamente en el ejercicio de apropiación temática y en la implementación de los talleres lúdicos en la hora del descanso.

Tabla 2 Tabulación o síntesis de la encuesta aplicada al grupo líder 11.01

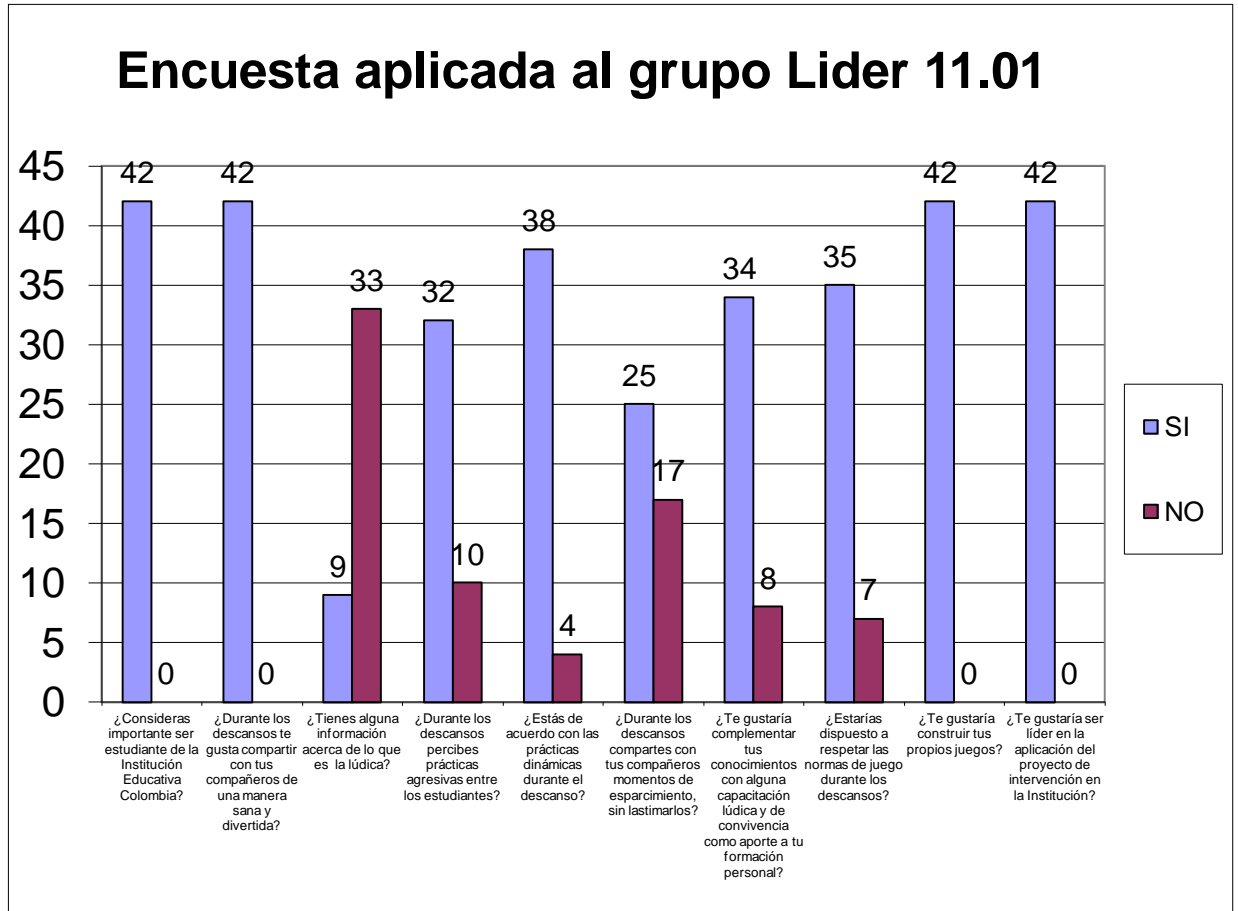
ORDEN	PREGUNTAS	RESPUESTAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	¿Consideras importante ser estudiante de la Institución Educativa Colombia?	SI	42	100
		NO	0	0
2	¿Durante los descansos te gusta compartir con tus compañeros de una manera sana y divertida?	SI	42	100
		NO	0	0
3	¿Tienes alguna información acerca de lo que es la lúdica?	SI	9	21
		NO	33	79
4	¿Durante los descansos percibes prácticas agresivas entre los estudiantes?	SI	32	76
		NO	10	24
5	¿Estás de acuerdo	SI	38	90

	con las prácticas dinámicas durante el descanso?	NO	4	10
6	¿Durante los descansos compartes con tus compañeros momentos de esparcimiento, sin lastimarlos?	SI	25	69
		NO	17	31
7	¿Te gustaría complementar tus conocimientos con alguna capacitación lúdica y de convivencia como aporte a tu formación personal?	SI	34	80
		NO	8	20
8	¿Estarías dispuesto a respetar las normas de juego durante los descansos?	SI	35	83
		NO	7	17
9	¿Te gustaría construir tus propios juegos?	SI	42	100
		NO	0	0

10	¿Te gustaría ser líder en la aplicación del proyecto de intervención en la Institución?	SI	42	100
		NO	0	0

Fuente elaboración propia

Gráfica 2. Gráfica de la encuesta



Fuente elaboración propia

El análisis de la encuesta aplicada al grupo líder, arroja la siguiente información

El 100% de los estudiantes considera importante pertenecer a la Institución Educativa Colombia.

El 100% de los estudiantes del grupo, siente gusto de compartir con sus compañeros de una manera sana y divertida.

El 21% de los estudiantes tiene alguna información acerca de lo que es la lúdica y el 79% desconoce la aplicación del concepto

El 76% de los estudiantes ha percibido agresividad durante el tiempo de descanso entre sus compañeros y por el contrario el 24% no se ha percatado de ello.

El 90% de los estudiantes está de acuerdo con la aplicación de las prácticas dinámicas durante el descanso. El 10% no está de acuerdo o no considera importante este aspecto.

El 69% de los estudiantes comparte durante el descanso con sus compañeros sin lastimarlos. El 31% incluye prácticas agresivas como medios para el esparcimiento.

Al 80% de los estudiantes le gustaría complementar sus conocimientos con alguna capacitación lúdica y de convivencia como aporte a su formación personal y el 20% no lo considera importante.

El 83% de los estudiantes estaría dispuesto a respetar las normas de juego durante los descansos y el 17% no lo considera necesario.

Al 100% de los estudiantes les gustaría construir los juegos para realizar descansos lúdicos.

Al 100% de los estudiantes les gustaría ser líderes en la aplicación del Proyecto de Intervención en la Institución.

De acuerdo con lo anterior, se evidencia la importancia de utilizar herramientas lúdico pedagógicas en el tiempo de descanso, pues los estudiantes expresan el gusto e interés al plantearse este nuevo enfoque para dinamizar e implementar estrategias conducentes al mejoramiento de la convivencia respetuosa y armónica.

Es importante resaltar el sentido de pertenencia que tienen los estudiantes hacia la Institución, situación que puede influir positivamente en la interacción de éstos en su contexto escolar tanto académico como relacional. Según la gráfica sólo el 21% de los estudiantes tiene conocimiento acerca del concepto de la lúdica, esto demuestra la necesidad de fundamentar el tema desde la planeación académica

hasta la práctica dentro de las aulas de clase y así unificar el cuerpo estudiantil y docentes, con el fin de realizar capacitaciones de convivencia, desde el enfoque lúdico, logrando formar a éstos desde todos los ámbitos, incluyendo el personal y social.

5.5 DIAGNÓSTICO

La agresividad presente en la cotidianidad humana, y en nuestro caso en la vida escolar, obedece posiblemente a circunstancias que van desde estados de ánimo hasta violaciones de la libertad y de la privacidad. La inestabilidad familiar, común en los hogares actuales, desencadena situaciones tales como la desintegración familiar y el abandono de los hijos, llevando a éstos a vivir experiencias de frustración, inseguridad, agresión, resentimiento, soledad y carencias físicas y emocionales.

La ignorancia de los padres y demás adultos en el manejo y trato de los niños y adolescentes se refleja en comportamientos equivocados y contraproducentes para su formación, llevándolos a manifestar inconformismo y rebeldía como respuesta a las violentas recriminaciones y castigos a que son sometidos algunos, y otros, por el contrario, como respuesta al abandono sicoafectivo debido, probablemente, en algunos casos, a la situación laboral de sus padres.

El comportamiento agresivo de los estudiantes afecta de una forma directa e indirecta la relación entre compañeros, creando un clima de discordias, burlas, comentarios despectivos, disminuyendo su autoestima, generando aislamiento e inseguridad personal, y esto, seguramente, lleva a los estudiantes a la manifestación de actos agresivos contra sus compañeros durante el descanso.

Ante esta situación los correctivos que se utilizan en la institución son llamados de atención verbal y escrita, reporte a los padres de familia, quienes en algunas ocasiones no brindan la debida atención, por el contrario se muestran incrédulos, aduciendo que dicho comportamiento no es propio de sus hijos, sino que es provocado por otros.

Por lo mencionado anteriormente, la Institución educativa ha implementado en diversos momentos o etapas, estrategias como: entrevistas con padres de familia, escuela de padres, talleres y capacitaciones en no violencia activa, proyecto de valores, acompañamiento por parte de la docente orientadora e intervenciones del aula de apoyo; además, en casos que lo requiere, se tiene la intervención del comité de convivencia escolar y la participación de los estudiantes mediadores. Sin embargo ninguna de estas estrategias ha dado los resultados esperados.

Independientemente de cuales sean las situaciones vividas por los estudiantes de secundaria, o las motivaciones que tengan para sus comportamientos, el grupo investigador pretende, a través de la implementación del descanso lúdico pedagógico, que la agresividad manifestada por dichos estudiantes sea disminuida.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO

CON LA LÚDICA EN MI DESCANSO LA AGRESIVIDAD VOY ENCAUZANDO

6.2 DESCRIPCIÓN

Esta propuesta permite potenciar la lúdica como un conjunto de actividades placenteras y educativas, que deben formar parte de la cotidianidad de los estudiantes de la institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente en los treinta minutos de descanso, en los cuales se desarrollarán diferentes actividades tales como: golosa, saltar la cuerda, stop, pañuelito, catapis, canicas, encostalados, juego de hilos, dominó, ajedrez, parques, damas chinas, carruseles artísticos, entre otros.

Esta serie de actividades están encaminadas a disminuir el impacto que causa la agresividad ocasionada entre los mismos estudiantes, éstas van a ser desarrolladas y aplicadas por los educandos del grado 11^o. 1 de la Institución Educativa Colombia, bajo la dirección y supervisión de los docentes responsables del proyecto.

La agresividad, el acoso escolar o matoneo son situaciones comunes que se presentan en nuestras instituciones educativas, comportamientos generados, posiblemente, por la intolerancia entre los mismos estudiantes que muchas veces llegan a generar incluso la muerte entre ellos mismos.

Nuestra propuesta nace de la necesidad de disminuir o contrarrestar un poco la violencia escolar, generar espacios para la sana convivencia y propiciar mejores relaciones interpersonales entre los educandos.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta surgió como una necesidad para minimizar la agresividad de los estudiantes de secundaria y media de la Institución Educativa Colombia durante el descanso; para ello se plantean estrategias lúdicas que les permita fortalecer su dimensión personal, sus relaciones interpersonales, valores y comportamientos sociales mediante diferentes actividades.

Es importante resaltar que la lúdica permite desarrollar el pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el lugar del otro, ampliar los horizontes propios, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de éste como una estrategia para trabajar en equipo frente a la competitividad.

La importancia de la ejecución de esta propuesta en la Institución Educativa Colombia radica en que el comportamiento agresivo se puede contrarrestar con la capacidad que tiene el ser humano de ser cooperativo y de establecer vínculos afectivos y de respeto mutuo, lo que será incentivado en los estudiantes a través de la ejecución de este proyecto de intervención.

6.4 OBJETIVOS

Objetivo General.

Propiciar espacios tendientes al desarrollo de actitudes lúdicas, recreativas, culturales y deportivas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Institución Educativa Colombia durante el descanso.

Objetivos específicos.

Fomentar los juegos de piso como estrategia metodológica para mejorar las relaciones interpersonales de estudiantes en espacios reducidos.

Rescatar los juegos tradicionales o callejeros como estrategias de fortalecimiento de la sana convivencia.

Propiciar espacios de sana convivencia por medio del torneos deportivos intercalases que fortalezcan el respeto y la aceptación de la norma en los estudiantes del Institución Educativa Colombia

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
TALLERES

IDENTIFICACIÓN:

INSTITUCIÓN: Educativa Colombia

GRUPO: 11.01

NIVEL: Básica secundaria

RESPONSABLES: Madeleyne Botero Alzate, Omar Campos, Ruth Marina Restrepo y María Franquelina Roldán.

VARIABLES: Convivencia.

TIEMPO: 14 horas.

OBJETIVO GENERAL

Promover acciones que permitan la interacción pacífica que conlleven al mejoramiento de la convivencia escolar.

CONTENIDO Y METODOLOGÍA

TALLER 1

¡A RITMO DE CARNAVAL!

Objetivo: Incentivar la comunicación y el respeto al interior de las familias de los estudiantes del grado 11-1.

Duración: 2 horas

Contenidos

Elementos de la comunicación.

La escucha como factor fundamental en la comunicación.

Paralelos entre las costumbres de las familias de ayer y de hoy, estableciendo diferencias y aceptando que cada una de éstas debe ser respetada.

Primer momento:

Se divide el grupo de personas en equipos de diez, padres e hijos separados. A cada uno de los equipos, se le entregará un rompecabezas con una expresión alusiva a la comunicación en la familia. Deben armar la frase, reflexionar sobre su contenido y establecer una manera musical y creativa para socializarla a los demás equipos.

Solo serán cinco frases para los diez equipos, pues la misma frase será compartida por padres e hijos con el fin de identificar las diferencias en la forma de interpretar y socializar.

Expresiones:

Te amo, eres importante para mí.

Perdóname, me equivoqué.

Ayúdame, te necesito, gracias.

Te escucho... háblame de ti!

Te admiro, eres especial.

Segundo momento

Cada equipo socializará su aporte frente al grupo.

Tercer momento

Se establece la conclusión entre todos los participantes.

Evaluación

¿Consideras que la actividad realizada te ha ayudado a identificar algunas falencias en las relaciones de tu propia familia? ¿Por qué?

¿Cómo anhelas que sea tu familia? ¿Qué harías para lograr la familia de tus sueños?

TALLER 2

¡HAY QUE OIR!

Objetivo: Fomentar el respeto por el otro en sus diferencias.

Duración: 2 horas

Contenido:

Los siete aprendizajes básicos para la educación en la convivencia social (documento)

Aprender a no agredir al congénere.

Aprender a comunicarse.

Aprender a interactuar.

Aprender a decidir en grupo.

Aprender a cuidarse.

Aprender a cuidar el entorno.

Aprender a valorar el saber cultural y académico.

Primer momento

Se divide el grupo en equipos de seis personas. A cada uno de los equipos se le hace entrega de uno de los aprendizajes básicos para la educación en la convivencia social.

Luego de analizarlo, deben establecer un lema y hacer con éste un afiche.

Segundo momento

Se realiza la socialización de la síntesis del trabajo mediante una parodia preparada en cada uno de los equipos.

Evaluación

¿Qué aprendizaje te ha parecido más importante?

¿Cómo aplicarías en el entorno escolar el aprendizaje que has adquirido?

TALLER 3

¡SE VALE SER FELIZ!

Objetivo: Fortalecer los valores fundamentales para la convivencia mediante la elaboración de juegos didácticos.

Contenido

Valores fundamentales para la convivencia: el respeto, la tolerancia, la solidaridad, comprensión, confianza, honestidad, justicia y amor.

Duración: 2 horas

Se divide el grupo en equipos de cinco personas, a cada equipo se le asigna un valor, deben establecer su significado y realizar un juego didáctico como: parques, twister, escalera, lotería u otros.

En la elaboración de los juegos didácticos establecerán estrategias que fomenten la práctica de dicho valor en su entorno.

EVALUACIÓN

¿Qué estrategias implementarías para fomentar y fortalecer los valores en el medio donde te desenvuelves?

¿Qué otro valor consideras que sea necesario para lograr una convivencia pacífica en tu entorno? ¿Por qué?

TALLER 4
DESCANSOS LÚDICOS

Objetivo

Aplicar la lúdica durante los descansos de la secundaria en la Institución Educativa Colombia.

Duración: 8 horas

Tabla 3 Aplicación de juegos

FECHA	ACTIVIDAD	Duración	EVALUACION
25/03/2015	Selección del grupo Gestor	1 hora	<p>Los estudiantes participaron activamente y con agrado en cada una de las actividades que se realizaron durante los descansos.</p> <p>Se notó respeto por las normas propuestas por el grupo de apoyo para cada actividad y como resultado de esto, los niveles de agresividad bajaron considerablemente.</p> <p>Es de resaltar que todo el material utilizado para las diferentes actividades fue elaborado por los estudiantes que forman el grupo de apoyo. Igualmente se notaron cambios significativos en el ambiente escolar, viéndose más tranquilidad, tolerancia, alegría y respeto entre el estudiantado en general, resaltando el buen compañerismo.</p> <p>La mayoría de los docentes de la Institución acompañaron la propuesta, participando activamente en todas las actividades.</p>
7/04/2015	Lanzamiento de la propuesta	½ hora	
8/04/2015	Carrusel recreativo.	½ hora	
9/04/2015	Juegos de mesa	½ hora	
10/04/2015	Juegos de integración	½ hora	
13/04/2015	Juegos callejeros	½ hora	
14/04/2015	Juegos callejeros	½ hora	
15/04/2015	Juegos callejeros	½ hora	
16/04/2015	Juegos callejeros	½ hora	
17/04/2015	Juegos callejeros	½ hora	
20/04/2015	Festival deportivo	½ hora	
21/04/2015	Festival deportivo	½ hora	
22/04/2015	Festival deportivo	½ hora	
23/04/2015	Festival deportivo	½ hora	
24/04/2015	Festival deportivo	½ hora	

Fuente Elaboración propia

EVALUACIÓN DE LOS TALLERES REALIZADOS

Con satisfacción evidenciamos el entusiasmo y la participación de los padres y los estudiantes en cada una de las actividades realizadas. Al concluir los talleres, los padres de familia y los estudiantes aceptaron que hay fallas, tanto en la comunicación como en el manejo de la información acerca de los aprendizajes básicos de la convivencia y que éstas alteran las relaciones al interior de la familia y, por consiguiente, las consecuencias de dicha situación se ve reflejada en la actitud de sus hijos en el ámbito escolar.

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

La planeación, ejecución y evaluación de la propuesta se llevó a cabo por los docentes responsables del proyecto:

Madeleyne Nazareth Botero Alzate, María Franquelina Roldán Pérez, Omar Campos, y Ruth Marina Restrepo Suárez.

Este grupo de docentes contó con el apoyo de los alumnos del grado 11º 01 de la institución, para la realización de las diferentes actividades en aras de hacer intensivo el programa a todos los estudiantes de secundaria en el tiempo del descanso.

6.7 BENEFICIARIOS

La población beneficiaria son los estudiantes de la básica secundaria y media de la Institución Educativa Colombia del municipio de Girardota (Ant).

Esta población está en una edad promedio entre los 10 y los 18 años de edad. Son jóvenes alegres, extrovertidos, generalmente de fácil adaptación e integración, se evidencia entre ellos que algunos son de hogares bien constituidos: Padre, Madre, e Hijos, otros son de familias extensas o solo están constituidas por el padre o la madre o un cuidador que hace las veces de tutor (abuelos, tíos padrinos, en algunos casos la empleada del servicio doméstico)

Dicha población presenta conductas de agresividad entre ellos, como resultado de la intolerancia que manejan, en algunos casos no reconocimiento de la norma, situación que genera problemas de comportamiento y por ende deteriora la relación con el otro.

Para minimizar estas situaciones cotidianas se hacen los correctivos necesarios desde la normatividad vigente en el Pacto de Convivencia, pero es evidente que esto no es suficiente, razón por la cual se hace necesario la búsqueda de diferentes estrategias como la implementación y el desarrollo de esta propuesta.

6.8 RECURSOS

Recursos Humanos: Docentes de la Institución, rectora y coordinadores, padres de familia y estudiantes.

Recursos físicos: La Institución Educativa Colombia, la cancha Aurelio Mejía.

Recursos logísticos: parques, ajedrez, cuerdas, catapis, juegos de damas, cartas, dominós, loterías, aros, entre otros.

7. CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación e implementación de actividades lúdicas en las horas de descanso, se han arrojado diversos resultados favorables frente a la problemática de agresividad presentada por los estudiantes durante estos espacios, pues se notó una gran disminución respecto a éste.

El proceso de acompañamiento y formación desde lo lúdico a los estudiantes en el descanso pedagógico, fortaleció el trabajo en grupo y el manejo de relaciones interpersonales, la comunicación asertiva y el lenguaje corporal.

Los estudiantes, luego del proceso realizado, arrojaron resultados positivos, tanto de manera consciente como inconsciente, lo que demostró que la implementación de las actividades lúdicas fortalece el comportamiento mental, psicológico y social, lo cual hasta el momento, demuestra, a modo de conclusión, el gran aporte que se le da a la sociabilización de los estudiantes, pasándolos de un aspecto asocial dentro del entorno escolar a uno social.

De acuerdo a lo anterior se puede decir que las actividades lúdicas son un medio de comunicación activo y dinámico, que permite incorporar diferentes espacios de la vida cotidiana, en el entorno escolar, como es la interacción de los padres de familia.

A pesar de lo ya mencionado en el desarrollo del trabajo, frente a las metodologías y rutas de atención que tiene la institución con poca efectividad, se ha logrado que por medio de lo lúdico se pueda manejar y replantear comportamientos, pensamientos y actitudes que transforman la agresividad durante los descansos, en un entorno ameno y social entre los estudiantes.

La pedagogía de la lúdica no solo potencia habilidades de comunicación e interacción social, sino que además incorpora y fortalece los valores que se han ido implementado en la Institución y en los hogares, como el respeto, la tolerancia, la paz, entre otros, que fortalecen y apoyan al compromiso y participación social.

8. RECOMENDACIONES

Que en la institución Educativa Colombia se implementen durante los descansos, programas pedagógicos bien estructurados que motiven a los estudiantes a la participación y al compañerismo para el logro de una sana convivencia.

Hacer de la lúdica una experiencia cotidiana que permee todos los espacios académicos de la vida institucional.

Involucrar a los grados superiores (10^o - 11^o.) en la creación e implementación de estrategias que favorezcan el ejercicio de la sana convivencia durante los descansos en la Institución Educativa Colombia.

BIBLIOGRAFÍA

BALCÁZAR, Fabricio. Investigación acción participativa (IAP): aspectos conceptuales y dificultades de implementación. EN: revista Dial net. No 7-8 (Jun., 2015). p. 59-77. ISSN 1515-4467.

DÍAZ DE ÁVILA, Denis, VALENCIA PEREA, Jesús Elber. Propuesta ecológica para problemas ambientales del Municipio de Girardota, Antioquia. Medellín, 2013. Trabajo de grado. Fundación Universitaria Católica del Norte.

MUÑOZ VIVAS, Fabiola. Adolescencia y agresividad. Madrid. España, 2000. Trabajo de grado (psicóloga). Facultad de Psicología. Universidad COMPLUTENSE.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Investigación de los saberes pedagógicos. Primera edición. Bogotá, 2007.

TORO A, José Bernardo. El cuerpo, las emociones y el lenguaje: fundamentos de la convivencia social. En: revista Espacio Infancia, Bernard van Leer Foundation. Vol.1, (Enero, 2002); p. 1-2.

CIBERGRAFIA

ALCALDÍA DE GIRARDOTA. Reseña histórica. {En línea}. {14 de Marzo de 2015}. Disponible en: (http://www.girardota.gov.co/publicaciones/resena_historica_pub)

CANDAMIL PINEDA, Elsa Maria, GRAJALES S., Gloria Maritza. Comportamiento humano. {En línea}. {13 de Mayo de 2015}. Disponible en: (http://objetos.univalle.edu.co/files/Conducta_animal_y_conducta_humana.pdf)

HERNÁN ECHEVERRI, Jaime, GÁBRIEL GÓMEZ, José. Lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. {En línea}. {14 de Marzo de 2015}. Disponible en: (<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>)

RESTREPO PÉREZ, Olga Elena. La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Eduardo Santos, sede Pedro J. Gómez. {En línea}. {13 de Mayo de 2015}. Disponible en: (<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/197-laeducacionfisica.pdf>)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA. Reseña histórica. {En línea}. {14 de Mayo 2015}. Disponible en: (<http://www.iecolombia.edu.co/index.php?id=568&idmenutipo=190&tag=col>)

9. ANEXOS

ANEXO A. Instrumento aplicado para la recolección de información. Aplicada al grupo líder 11.01

ENCUESTA

NOMBRE _____ GRADO _____

1. ¿Consideras importante ser estudiante de la Institución Educativa Colombia?
Sí _____ No _____
2. ¿Durante los descansos te gusta compartir con tus compañeros de una manera sana y divertida?
Sí _____ No _____
3. ¿Tienes alguna información acerca de lo que es la lúdica?
Sí _____ No _____
4. ¿Durante los descansos percibes prácticas agresivas entre los estudiantes?
Sí _____ No _____
5. ¿Estás de acuerdo con las prácticas dinámicas durante el descanso?
Sí _____ No _____

6. ¿Durante los descansos compartes con tus compañeros momentos de esparcimiento, sin lastimarlos?
Sí _____ No_____
7. ¿Te gustaría complementar tus conocimientos con alguna capacitación lúdica y de convivencia como aporte a tu formación personal?
Sí _____ No_____
8. ¿Estarías dispuesto a respetar las normas de juego durante los descansos?
Sí _____ No_____
9. ¿Te gustaría construir tus propios juegos?
Sí _____ No_____
10. ¿Te gustaría ser líder en la aplicación del proyecto de intervención en la Institución?
Sí _____ No_____

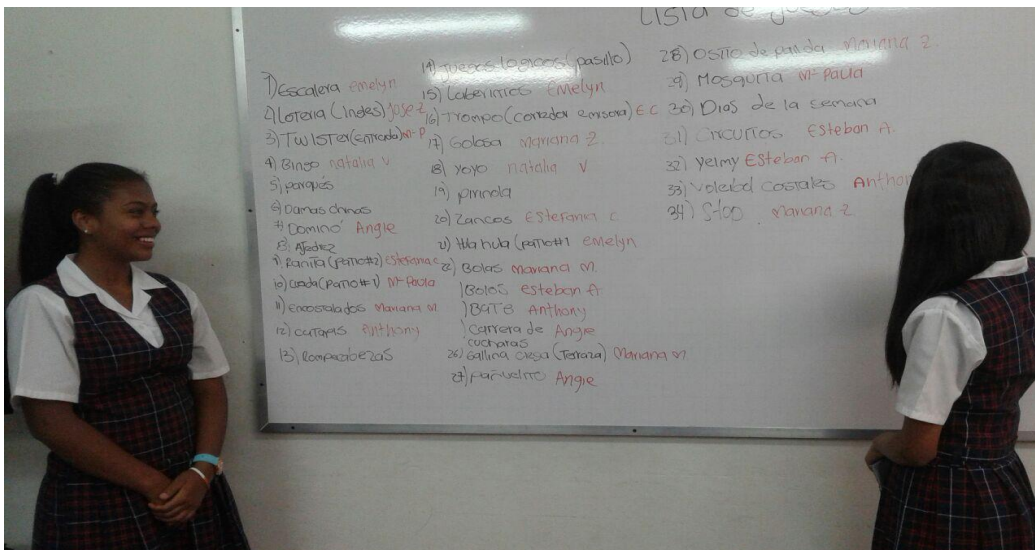
ANEXO B. Memoria de imágenes del proyecto

1. Omar Campos. Reunión inicial con los monitores del grupo líder 11.01. Biblioteca I.E. Colombia. [Fotografía]. s.e. 2015



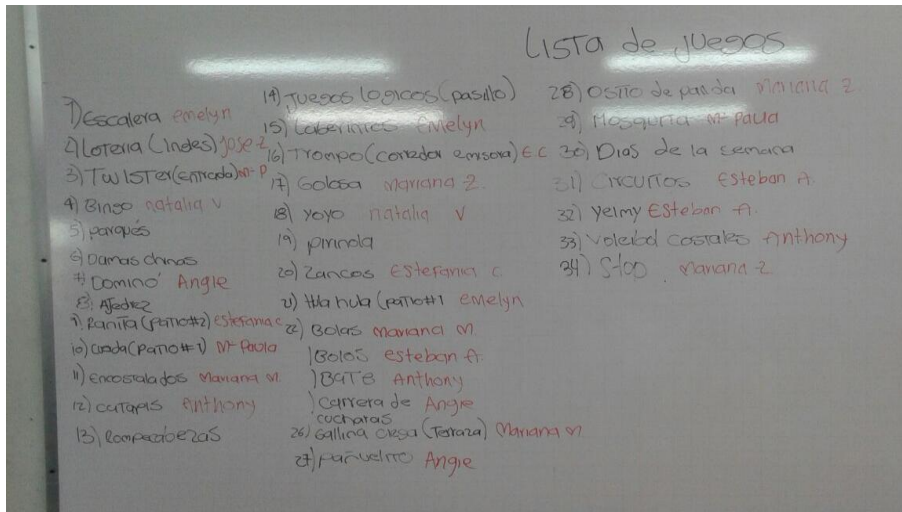
Fuente elaboración propia.

2. Madeleyne Botero. Elaboración de la lista de juegos grupo líder 11.01. Aula 20 de I.E. Colombia. [Fotografía]. s.e. 2015



Fuente elaboración propia.

3. Madeleyne Botero. Lista de Juegos y responsables de su construcción grupo líder 11.01. Aula 20 de I.E. Colombia. [Fotografía]. s.e. 2015



Fuente elaboración propia.

4. Madeleyne Botero. Grupo Líder 11.01 en la construcción de los juegos. Aula 20 de I.E. Colombia. [Fotografía]. s.e. 2015



Fuente elaboración propia.

5. Marina Restrepo. Grupo líder 11.01 Ejecutando la actividad con los estudiantes de secundaria de la I.E. Colombia. [Fotografía]. Institución Educativa Colombia s.e. 2015



Fuente elaboración propia.

6. Marina Restrepo. Grupo líder 11.01 Ejecutando la actividad con los estudiantes de secundaria I.E. Colombia. [Fotografía]. Institución Educativa Colombia s.e. 2015



Fuente elaboración propia.