

Espacios Lúdicos como Herramienta Metodológica para Mejorar la Convivencia de los Estudiantes en los Tiempos Libres y Descansos en la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del Corregimiento de Varsovia en el Departamento de Sucre.

Adolfo Julián Romero Paternina Lic. en Educación Física, Recreación y Deportes

Ana Milena Martínez Zapa Lic. en Cultura Física, Recreación y Deportes

Trabajo presentado para obtener
título de: **Especialista en
Pedagogía de la Lúdica**

Director

Yesid Manuel Hernández R

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Tolu-Viejo, Septiembre de 2020

Resumen

Convivencia, juego, descanso escolar, lúdica

La presente propuesta de intervención tiene como objetivo promover espacios lúdicos que mejoren la convivencia de los estudiantes en la Institución Educativa La Inmaculada Concepción en el municipio de Varsovia además también ayudar a resolver conflictos de tipo social como también a la participación de los niños y las niñas en actividades lúdicas. Se pretende Incentivar a los estudiantes de 1, 2 y 3 de primaria en el manejo de las relaciones interpersonales actitudes agresivas e intolerancia sobre todo en horas de descanso y tiempo libre además de organizar a la comunidad educativa como base para el cumplimiento de las actividades propuestas.

Para ello se diseña, un proyecto de dinamización de recreos que propone establecer dentro horario escolar en las horas que corresponden a su descanso o recreo de los estudiantes una serie de actividades lúdicas recreativas: juegos tradicionales, actividades físicas recreativas y juegos de sala; que logren establecer en ellos ciertas conductas positivas que ayuden a mejorar la convivencia escolar.

Este trabajo se matricula en la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores “evaluación, aprendizaje y docencia” la cual concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades lo cual es pertinente para nuestro proyecto.

Palabras Claves: Convivencia, juego, descanso escolar, lúdica

Abstract

The present intervention proposal aims to promote playful spaces that improve the coexistence of students in the Educational Institution The Immaculate Conception in the municipality of Warsaw, in addition to helping to resolve social conflicts as well as the participation of boys and girls in playful activities. It is intended to encourage students of 1, 2 and 3 of primary in the management of interpersonal relationships, aggressive attitudes and intolerance, especially in hours of rest and free time, in addition to organizing the educational community as a basis for the fulfillment of the proposed activities.

For this, a recess dynamization project is designed that proposes to establish within school hours in the hours that correspond to their rest or recreation of the students a series of recreational activities: traditional games, recreational physical activities and room games; that they manage to establish in them certain positive behaviors that help to improve school coexistence.

This work is enrolled in the institutional research line of the The Liberators University Foundation "evaluation, learning and teaching which conceives education as a complex, unfinished and uncertain process that requires the accompaniment of the evaluation to identify achievements and opportunities which is pertinent for our project.

Keywords: Conviviality, play, school break, playful

Tabla de contenido

	Pág.
1.Problema	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema.....	2
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos.....	3
1.4 Justificación.....	4
2. Marco referencial	8
2.1 Antecedentes investigativos	8
2.2 Marco teórico.....	12
3.Diseño de la investigación	19
3.1 Enfoque y tipo de investigación	19
3.2 Línea de investigación institucional	19
3.3 Población y muestra	20
3.4 Instrumentos de investigación	20
4.Estrategia de intervención	22
4.1 Dinamización de recreos.....	22
4.2 Esquema.....	22
4.3 Plan de acción.....	23
5.Conclusiones	31
Referencias.....	32

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La Institución Educativa La Inmaculada Concepción es un establecimiento de educación con carácter público que se encuentra ubicada en corregimiento de Varsovia, municipio de Toluviéjo, ofrece educación en los Niveles de Educación Preescolar, Básica y Media acorde con los avances de la ciencia y la tecnología, tiene como misión mejorar la calidad de vida de los miembros de la comunidad a través de una formación integral de sus educandos y la práctica de valores y principios en el quehacer de las actividades educativas, desarrollar competencias, habilidades y destrezas en los niños, en las niñas y en los jóvenes, a partir del contexto educativo en que se desenvuelve en pro de la generación de actitudes de cambio que fortalezcan el desarrollo de su personalidad y la formación de un hombre integral con expectativas e intereses de la comunidad.

La visión de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción es formar estudiantes reflexivos, amorosos, talentosos, disciplinados, respetuosos de la diversidad y con un manejo responsable de su sexualidad, capaces de utilizar los conocimientos de manera creativa, con sentido de pertenencia, hábiles en el manejo de nuevas tecnologías y cimentados en valores y principios que contribuyan al progreso y bienestar de la sociedad.

Por lo que es necesario promover procesos de pensamiento de orden superior, como el análisis, la síntesis, la deducción y la argumentación, entre otros. Como también crear ambientes que generen confianza, entendimiento y disciplina pese a que actualmente en nuestra institución no se cuenta con espacios adecuados para que los niños de básica primaria desarrollen plenamente todo su potencial en las horas libres y el tiempo de descanso, en muchas ocasiones se presentan accidentes inesperados, ya que los niños solo se les da es por correr, empujarse, y tratar de atraparse uno al otro, o cualquier otra actividad parecida, se cuenta con un patio o espacio muy amplio, abundante vegetación, una cancha de fútbol que no cuenta con las seguridades mínimas, e incluso amanecen y deambulan animales constantemente, lo cual representa un peligro para la comunidad educativa.

Existe en nuestra comunidad educativa un gran interés y una gran preocupación por mejorar la convivencia de los alumnos de básica primaria en sus horas libres y de descanso, ya que en reiteradas ocasiones se han venido presentando serios inconvenientes en el transcurso de dichas horas.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo mejorar la convivencia en las horas libres y de descanso en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del corregimiento de Varsovia municipio de Toluviejo en el departamento de Sucre?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Promover espacios lúdicos que mejoren convivencia en los estudiantes de primaria 1, 2 y 3 de primaria de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del corregimiento de Varsovia municipio de Toluviejo en el departamento de Sucre.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Diseñar actividades lúdicas y pedagógicas para fomentar la convivencia en las horas de descanso escolar
2. Incentivar a los estudiantes de 1, 2 y 3 de primaria en el manejo de las relaciones interpersonales actitudes agresivas e intolerancia sobre todo en horas de descanso y tiempo libre.
3. Organizar a la comunidad educativa como base para el cumplimiento de las actividades propuestas

1.4 Justificación

En las instituciones educativas es muy importante brindar diariamente las condiciones mínimas de seguridad, en cuanto a la vida se refiere, que permitan a los integrantes de la comunidad educativa desarrollarse plenamente, dentro de estas condiciones están la recreación , el deporte, la cultura , el arte y las actividades lúdicas, como una forma de ofreceré a estos la posibilidad de interactuar con sus semejantes dentro de la institución logrando así mejores relaciones interpersonales, desarrollando la autoestima y por ende un reconocimiento personal y social.

Por esta razón se hace necesario en nuestra institución la aplicación de esta investigación, para brindarle a los educandos la posibilidad de interactuar con ella, atendiendo cada una de las expectativas y buscando estrategias que faciliten la socialización del ser como tal, mejorando la posibilidad de asumir nuevos retos y expectativas de crecimiento personal y social.

Es importante y primordial atender en nuestra institución educativa a los diferentes grupos poblacionales que acuden por la oferta de nuestros servicios educativos (inclusión) por tal razón hay que innovar y desarrollar nuevas alternativas y estrategias que permitan en estos niños con condiciones educativas especiales un mejor desarrollo físico y psíquico. La recreación, los deportes, las actividades artísticas y culturales juegan un papel muy importante en el desarrollo de estos educandos con estas condiciones.

Todas estas actividades ayudan a mejorar y aprovechar de una mejor forma las relaciones interpersonales y sociales entre cada uno de los miembros de la comunidad en sus horas libres y de descanso.

En cuanto a lo que tiene que ver con las actividades deportivas estas son recomendadas enormemente por distintos profesionales de la salud como consecuencia de los beneficios que esta aporta a nuestro organismo. Se considera que con la práctica del deporte se disminuye la posibilidad de tener problemas cardiacos, mejora el tono muscular, la estética corporal y ayuda a mejorar la salud mental.

El deporte aumenta el nivel de autoestima como consecuencia del bienestar que provoca, cada día los especialistas recomiendan la práctica de cualquier disciplina deportiva, ya que el sedentarismo está afectando negativamente la calidad de vida de la población.

La recreación juega un papel muy interesante en la vida del ser humano, es un derecho fundamental que ayuda a su desarrollo integral, que lo ayuda a desarrollar como persona en el ámbito cultural y social que marque la vida digna y el estilo de una persona.

Cabe señalar que la recreación propicia elementos para un desarrollo de la personalidad del individuo ya que le permite demostrar sus valores en el momento que se recrea, comparte con

los demás, disfruta de la naturaleza y de otros espacios que benefician al ser humano. Por medio de la recreación se aprende a convivir con los demás, por las vivencias y buenos momentos para desarrollarse física, mental, emocionalmente y por qué no espiritualmente.

La hora del recreo o el periodo de descanso, 15 minutos o más en el día escolar juega un papel muy importante en la mejoría del aprendizaje, el desarrollo social y la salud de los niños en la básica primaria.

El tiempo de descanso permite a los niños desarrollar sus relaciones emocionales en las distintas etapas de la vida, los ayuda a estar sanos y les baja los niveles de estrés, esto ocurre cuando en las instituciones educativas existen lugares propicios y adecuados para que los niños disfruten de sus horas libres y de descanso, en la región caribe más que todo y debido a la intensa ola de calor que se viene dando debido al calentamiento global, en donde los niños hay que protegerlos de los rayos ultravioletas para evitar enfermedades en la piel, se deben implementar estrategias y otras actividades para que los niños de la básica primaria puedan gozar de un buen descanso .

Con la implementación de esta estrategia o el desarrollo de actividades lúdicas, se espera se mejoren en los estudiantes el control de sus emociones, la empatía durante los descansos y en general en la jornada escolar, la comunicación, la mediación, que hacen que bajen los niveles de agresividad, mejorando el ambiente, la sana convivencia y por ende formar estudiantes más

tolerantes, seguros, responsables, y con mayor capacidad de adaptación al medio escolar y social.

Finalmente, se da una propuesta de intervención lúdica pedagógica que posibilite el realizar un buen abordaje de la problemática de manera que ayude a resolver dicha situación, por esto se espera tener continuidad y reforzamiento a partir de su aplicación constante.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Hemos tomado como referente de esta temática propuestas como la implementada en el Colegio San Vicente de Huesca en Huesca – España: proyecto “recreos activos” una experiencia de convivencia: el cual surge como una necesidad de mejorar la convivencia durante los periodos de recreo teniendo como referencia la escuela como un espacio donde los niños interactúan unos con otros y la calidad de dicha interacción es clave para su desarrollo emocional, cognitivo y social. Esta propuesta tiene como objetivo estimular las habilidades sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad durante los recreos, crear un ambiente de recreos positivo y activo que mejore el clima interno del colegio donde la conciencia intergrupala, solidaridad, el respeto y la tolerancia sean un eje vertebrado en los tiempos del descanso; en esta propuesta se determinó dividir el espacio de recreo en diferentes juegos de acuerdo a un calendario rotatorio en donde sus estudiantes pueden participar según sus preferencia e intereses. En uno de los espacios los estudiantes de grado 6° enseñan a los más pequeños diversos juegos, en el salón de actos culturales se juega ajedrez u otro juego de mesa de preferencia a los estudiantes, en el espacio propiamente del recreo los estudiantes disponen de combas y rayuelas y en el gimnasio cada día le corresponde a un nivel de primaria.

El patio de recreo se distribuirá en zonas en total once zonas, cada una con sus normas específicas.

Las zonas serán las siguientes:

1. zona 1. fútbol
2. zona 2. juego libre
3. zona 3. baloncesto
4. zona 4. multijuegos, aros, cuerdas...
5. zona 5. juegos pintados en el suelo.
6. zona 6. lectura.
7. zona 7. parque.
8. zona 8. discoteca.
9. zona 9. juegos de mesa
10. zona 10. huerto escolar.
11. zona 11. arenal

Otra investigación y que tomaremos también como referencia tiene como objetivo la implementación de la lúdica como una estrategia para la sana convivencia específicamente en horas de descanso. Desde esta línea, configurar la lúdica como herramienta pedagógica posibilita que los estudiantes respondan de una forma pacífica y tengan control de sus comportamientos que en ocasiones se tornan agresivos a la hora del recreo. La propuesta enmarca 4 fases cada una de las cuales incluye una serie de acciones lúdicas diseñadas para su implementación en el espacio de descanso. Se espera que esta propuesta sea soporte para que los espacios de recreo o descanso se transformen en escenarios de tolerancia y respeto. Finalmente este trabajo se

matricula en la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores denominada Pedagogía, medios y mediaciones haciendo un aporte al campo educativo desde el ocio y la recreación que se consideran elementos básicos en el desarrollo de este tipo de propuestas. De esta forma, el proyecto como tal, favorece la convivencia de los niños y niñas a través de la aplicación de actividades lúdicas y pedagógicas, porque considera imperativo el juego como una herramienta didáctica en la educación de nuestros estudiantes, aunque en algunos casos los docentes desconocen su fin. Es así, como con este trabajo se desean implementar estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al mejoramiento de la convivencia en los niños y niñas de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción de Varsovia, los cuales debido a espacios reducidos, que no son suficientes para realizar sus actividades recreativas los han llevado a que presenten dificultades de convivencia, y mal manejo de la relaciones interpersonales, actitudes de intolerancia, agresividad y apatía.

Tenemos antecedentes de trabajos realizados los cuales evidencian que en el recreo o descanso se vivencian varios espacios, ellos exponen sobre algunos estudios que han abordado la temática refieren el recreo como escenario de vidas posibles (Jaramillo 2011), o como un lugar para expresar juegos en relación con la convivencia social Jaramillo y Murcia (2013), incluso, se ha considerado como un lugar de legitimación de clases sociales o de poder (Cantó 2004), también ha sido considerado como lugar de encuentro Artavia (2013). Estas diversas expresiones de autores y experiencias son las que resuenan en este escenario educativo del recreo y encierran todo un simbolismo social, cultural e individual, a partir del cual se empieza a mostrar los sentidos sociales desde los que se dan sus representaciones que permiten su formación, los

cuales son transformados como universos de felicidad con la presencia de estudiantes quienes interactúan libremente en ellos por lo cual estos encuentros trascendentales posibilitan el juego, la creatividad, la imaginación y los sueños a mundo de fantasía sin cadenas inventados por actores sociales que habitan en el escenario pues también pueden haber conflictos y discordias entre los estudiantes evidenciados en la agresión, el maltrato y los juegos rudos lo que no se ha nota como un problema sino como la oportunidad para remediar este proceso de formación desde la sociedad que los rodea, su familia y la escuela.

Estrategias implementadas por la escuela las cuales son efectuados por el acompañamiento (vigilancia) de los maestros para tratar de corregir de algún modo estas manifestaciones agresivas de los estudiantes y haciendo seguimientos exhaustivos de estos para tratar de corregir sus falencias. Este escenario de recreo es un lugar que exige esa importancia de descanso como momento de libertad y diversión enmarcado en esas prácticas lúdicas que expresan estos actores sociales que juegan los encuentros de este escenario, relaciones que a través del juego posibilitan sentimientos de acogimiento por el otro, dicho de otra manera el juego en este escenario se vuelve un origen a un nuevo acercamiento en el que puede encontrarse entre actores sociales de recreo en una interacción que fortalecerá y brindara nuevos lazos de amistad y reconocimiento del otro en el cual se vivencia por medio del juego momentos de tolerancia, respeto, amor pero también como se ha expuesto momentos de intolerancia y desacuerdo, con lo que obviamente se evidencia que no siempre estas relaciones son fáciles y llevaderas, pero sin lugar a dudas, el juego siempre será en este escenario la posibilidad de reconocimiento de otro.

Se encuentra un estudio de Graña (2015) denominado “juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos”, en este trabajo se plantea que los recreos en lo que se identifique que se presentan problemas de convivencia, se pueden intervenir con programas y estrategias lúdicas basadas en los juegos populares, los cuales contribuyen significativamente con la disminución de manifestaciones violentas y agresivas en el recreo.

Consecuentemente la importancia de esta investigación aporta al conocimiento de la propuesta frente al manejo a estos difíciles momentos de convivencia, dando una posibilidad de mejorar los recreos escolares, donde los actores sociales por medio del juego tendrán la oportunidad de corregir sus relaciones interpersonales en estos escenarios.

2.2 Marco teórico

El juego es más viejo que la cultura (Huizinga, 2000). Esta afirmación del historiador holandés publicada en su libro *Homo Ludens* permite considerarlo como el primer elemento de construcción y desarrollo del ser humano y de su entorno. Los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría.

La historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, por medio de él se ha creado la cultura, los primeros procesos cognitivos de las personas y con ello han podido

desarrollar habilidades para subsistir. El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento.

En cuanto al desarrollo cognitivo, el antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso metacomunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje como la forma de relación que establece con el mundo. En una comunicación no sólo se transmite información, también hay procesos de transformación, producto de la construcción de conocimiento.

La comunicación abre la posibilidad de ser y expresarse libremente, sin restricciones ni condicionamientos, se convierte en un potenciador del desarrollo social del individuo en su contexto. Sutton Smith (1997) ve en el juego una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido.

Este mismo autor sugiere que el juego es un proceso cognitivo que se da a partir de las abstracciones que el niño realiza y sus respectivos significados, también por la forma de organización que se presenta de acuerdo con su propia experiencia. Connotativamente, Sutton

considera que el juego es una manera de invertir y relacionar las abstracciones; que, desde lo afectivo, el individuo busca un modo único de vivir dichas experiencias.

El juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, "refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador" (Cailliois, 1997, p. 17).

El juego como actividad espontánea y voluntaria que proporciona un cierto grado de alegría es un sistema que desarrolla en quien lo practica la capacidad de crear con libertad, a pesar de los lineamientos que se puedan generar para practicarlo o desarrollarlo, Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida, bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. 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): 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. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir 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. Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. Lúdicas Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

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): 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. (p. 42) La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir 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. Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las

necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

En el transcurso de la preparación de este proyecto se hallan autores que abordan la convivencia desde la pedagogía desde la escuela, Aristegui, Bazán Leiva, López, Muñoz y Ruz (2005) “hacia una pedagogía de la convivencia.

Desde la perspectiva del Ministerio de Educación Nacional (MEN), en el decreto 1850 del año 2002 determina que el tiempo del recreo no debe superar los 30 minutos diarios en la jornada escolar y propone convertir el tiempo de descanso de los jóvenes en una asignatura optativa evaluable y calificable como parte del plan de estudios reforzada con proyectos lúdicos.

Pese a ello, en el año 2004, el propio Ministerio de Educación Nacional en su guía número 6 sobre competencias ciudadanas (MEN. 2004. Pág. 11) considera que: Los recreos o descansos son los *“espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad”*. Justamente, esta idea tiene que ver con la pretensión del reconocimiento, es decir, de valorar al otro que se muestra en el recreo y que aparece con toda su humanidad, esa que aparece como diversa y riqueza para la vida social.

Esta apuesta del MEN coincide con el propósito de acoger al otro y ser hospitalario con su humanidad; sin embargo, no sólo para desarrollar competencias, sino para favorecer procesos y capacidades de dialogo e interacción teniendo en cuenta que en aquel lugar (patio/recreo) se tejen relaciones emocionales, afectivas y de aprendizaje entre los docentes y los estudiantes.

3. Diseño de la Investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Una de las problemáticas más discutidas en las prácticas investigativas en los últimos tiempos se refiere a cómo abordar de forma acertada un problema de estudio, donde se debe tomar en cuenta qué modelo o enfoque conceptual es el más adecuado para afrontar con éxito la investigación, este proyecto de intervención lo hará a través de la investigación cualitativa la cual formula los problemas en un contexto determinado, establece hipótesis, especifica variables, define diseño a seguir, delimita el campo de observación, selecciona técnicas e instrumento de recolección de datos para luego puede ser aplicados, ordena, interpreta y expone los resultados. (Tamayo, 2002, pág. 59). Así mismo tiene el componente descriptivo, mostrando las características del entorno educativo y de la población intervenida. El método de investigación será la investigación- acción-participación (I.A.P) la cual se escogió como propuesta metodológica que busca transformar, cambiar y mejorar una realidad. Bajo la I.A.P se plantea que los docentes, encargados de generar mejores condiciones y escenarios para el aprendizaje de los estudiantes deben mejorar las relaciones entre los niños y entre profesor-estudiante, permitiendo la autogestión de estos.

3.2 Línea de investigación institucional

Esta propuesta se acoge a la línea de investigación institucional “evaluación, aprendizaje y docencia” la cual concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades lo cual es pertinente para nuestro proyecto.

Objetivo: Fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, de-construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio comprenden los niños y niñas 1°, 2° y 3° grado de primaria de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del corregimiento de Varsovia en el departamento de Sucre.

La muestra son 35 estudiantes de grado primero, 39 de grado segundo y 31 de grado tercero, estos presentan edades entre los 6 y 9 años respectivamente, al ser una zona que ha sido azotada por la violencia los niños sean vuelto muy vulnerables a esta situación evidenciándolo en la forma como se comportan y reaccionan ante los procesos que se dan en la escuela, además la mayoría de ellos vienen de familias disfuncionales y un 80% presenta abandono por parte de sus padres pues no viven con ellos y están con familiares a su cargo.

3.4 Instrumentos de investigación

Dentro las técnicas de recolección de datos utilizaremos:

La observación directa; se entiende como el contacto vivencial con la realidad o fenómeno objeto de interés de la investigación. Es el recurso mediante el cual el investigador puede hacerse a la perspectiva de quienes experimentan dicha realidad o fenómeno. (Sandoval, C. 1996. p. 80)

21 22 El diario de campo: Es el documento donde se registra todo aquello susceptible de ser interpretado cualitativamente, como hecho significativo del periodo de prácticas. Es un instrumento de apoyo al proceso pedagógico en el que éste se enfrenta al reto de conjugar componentes teóricos y prácticos. Además, es un soporte documental personal que incluye las actividades que se realizan (Londoño, L., Ramírez. 2009. p. 2).

Los talleres: Su fortaleza principal estriba en la posibilidad que brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo. Esto incluye partir desde el diagnóstico de tales situaciones, hasta la definición y formulación de un plan específico de cambio o desarrollo, pasando por sus etapas intermedias, por la identificación y valoración de las alternativas más viables de acción. (Sandoval, C. 1996. p. 146)

Encuestas: las encuestas están dirigidas a estudiantes y buscan conocer los diferentes comportamientos de los estudiantes, este además según Martínez, E. (SA. SP) permite la recolección de información de forma variada de maneja objetiva Finalmente, el análisis de la información será codificada, entendiéndose este proceso como los juicios que emite el investigador a. Esto implica un trabajo intelectual y mecánico que permita codificar los datos, encontrar patrones, etiquetar los temas y desarrollar sistemas de categorías. Esto significa analizar el contenido central de las entrevistas, observaciones u otros documentos para determinar su significativo, y a partir de allí reconocer patrones en esos datos cualitativos y transformar esos patrones en categorías significativas y temas (Patton, 2002. p. 4)

4. Estrategia de intervención

4.1 Dinamización de Recreos

4.2 Esquema

Esta propuesta DINAMIZACIÓN DE RECREOS pretende convertir el descanso escolar en espacios Lúdicos para lograr que los niños y niñas de los grados de 1 °, 2 Y 3 de primaria puedan disfrutar de recreos más sanos, donde el respeto y la tolerancia sean los pilares de la convivencia escolar, ya que la misión de la escuela es formar e inculcar al niño el respeto por el otro, el saber escuchar a los demás con sus diferencias y virtudes.

Con la implementación del siguiente proyecto de intervención lúdico los niños podrán adquirir las herramientas indispensables una sana convivencia en la escuela, con la lúdica el estudiante aprende a compartir, a respetar y principalmente a convivir, brindando ayuda a quien lo necesite sin agresiones ni ofensas independientemente de las situaciones adversas y los conflictos familiares. En esta misma línea y partiendo del hecho que los niños y niñas de la institución son seres que necesitan vivir y a compartir en comunidad, se ha diseñado una serie de actividades lúdicas que lleven a los estudiantes a reconocer que a través del juego se puede minimizar la problemática de convivencia escolar. Resulta claro que los niños aprenden más fácil y armoniosamente, mediante el juego y todo lo que pedagógicamente resulta atractivo más que cualquier otro medio. Aprenden porque se comprometen personalmente con lo que a ellos les interesa, desarrollando su creatividad e independencia. Con el trabajo lúdico, buscamos que los niños y niñas descarguen tensiones, experimenten y exploren nuevas ideas para canalizar sus

comportamientos agresivos. Lo anterior a través de actividades recreativas, entre ellos juegos lúdicos– recreativos, pretendemos que la asimilación y la puesta en práctica en sus diferentes contextos (familiar, escolar y social), conlleven a la disminución y solución de los conflictos que los niños viven a diario. La propuesta pedagógica abarca cuatro momentos cada una de las cuales integra una actividad lúdica recreativa pensado y diseñado para que el estudiante disfrute de ella e integre a su diario vivir la integración y convivencia, Las actividades se planifican y desarrollan alternamente en todo el transcurso del año escolar así que en todo momento los niños pueden realizar las actividades que más le gustan y con que se identifique. Se propone establecer del dentro horario escolar en las horas que corresponden a su descanso o recreo de los estudiantes una serie de actividades lúdicas recreativas que logren establecer en ellos ciertas conductas positivas que ayuden a mejorar la convivencia escolar.

4.3 Plan de Acción: Actividades

1. **Juego:** Saltar el lazo o cuerda: Primero debemos hacer una socialización del PID para dar a conocer al cuerpo administrativo y docentes de la institución en que consiste el proyecto y cuáles son sus objetivos, se les explicara cuales son las actividades que se empezaran a implementar, como y cuando se llevaran a cabo.

Descripción del Juego: El docente del área de educación física en sus respectivas horas de clases debe escoger a los respectivos representantes de cada curso, se tendrá en cuenta las habilidades y destrezas que tienen los 5 mejores niños, para saltar la cuerda, sin importar el sexo.

Luego de que cada docente haya hecho la respectiva escogencia de los representantes del curso, este pasara la lista al comité encargado de organizar la actividad, dicho comité estará integrado por alumnos de 10 y de 11 con la coordinación del docente de educación física de secundaria.

Eliminatoria: Se escogerán por sorteo 5 alumnos, de diferentes cursos, que se enfrentaran entre sí cada día en hora del recreo, 5 alumnos diferentes cada día, en donde se escogerán diariamente los tres que presenten más habilidades y destrezas al saltar el lazo, (quien salte mayor número de veces) cada participante tendrá tres intentos y se le tendrá en cuenta la mejor participación. Solo pasaran tres alumnos, en este caso los que mejor se desempeñen saltando la cuerda.

Semifinal: A esta semifinal llegan los tres mejores de cada grupo en donde se enfrentarán cada día 5 alumnos de diferentes cursos, aquí se escogerán los 8 mejores alumnos, o sea los 8 que presenten mayor habilidad para saltar la cuerda. Estos alumnos escogidos serán los que pasan a la gran final.

Final: Estos 8 alumnos que presentaron mejores cualidades, habilidades y destrezas para saltar la cuerda, se enfrentarán entre sí, donde se escogerán los tres mejores, cada uno tiene derecho a tres intentos, en donde su mejor intento será el valido, o sea donde se desempeñó mejor, donde obtuvo mayor sumatoria al saltar.

Se premiarán a los tres mejores en un orden lógico, como también se estimularan a todos los niños participantes con un porcentaje en la nota de educación física.

Esta final se realizará en un día especial, en donde cada participante tendrá su respectiva barra, agitando sus arengas y brindándole su apoyo.

Variante del Juego: Similar al juego o a la actividad anterior, pero en este caso con dos o más alumnos del mismo curso que logren saltar el mayor número de veces la cuerda. O el mayor número de alumnos que salte la cuerda simultáneamente.

Esta es una actividad que mantiene a los alumnos motivados, recreándose, divirtiéndose, gozando, ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad.

2. Juego: Bolitas de Cristal.

Recursos: Bolitas de cristal, cinta peligro, medallas, trofeos, dulces, golosinas.

Apoyo: Personal administrativos, docentes de educación física de primaria, alumnos del grado 10 y del grado 11.

Tiempo: Un periodo académico, en horas del recreo.

Descripción del Juego: Juego tradicional y autóctono de la región caribe y casi todo el país, jugado por todos los niños y adolescentes en sus respectivas etapas, incluso adultos, se juega en los barrios, en el campo, pueblos, veredas y colegios.

El docente del área de educación física de la básica primaria, en sus respectivas horas de clase debe escoger los 5 mejores alumnos del curso, quienes serán los encargados de representar su grupo en el torneo.

Luego de escoger los representantes del curso, pasara el listado a los alumnos organizadores del evento, alumnos del grado 10 y del grado 11, quienes los inscribirán en la respectiva planilla, para hacer un sorteo y escoger la respectiva pareja de cada quien.

Eliminatoria: El juego o la actividad se jugara por parejas, de 5 juegos el que gane 3 de estos, todos los días en la hora de recreo, donde solo clasificara uno por cada pareja, hasta eliminar el 50% de los participantes y la otra mitad pasa a la semifinal.

Semifinal: Con la mitad de los participantes escogidos, se procede a sortear las parejas respectivas, en donde se jugara de 5 juegos el que gane 3 de estos, los ganadores pasan a la gran final, donde solo llegaran los 8 mejores que se enfrentaran nuevamente por parejas sorteadas.

Final: Esta final se jugara en un día programado en la institución para tal fin, con los 8 alumnos que pasaron a la gran final y luego de haber sorteado las respectivas parejas, se procede a efectuar la gran final, quedando 4 parejas conformadas, también se jugara de 5 juegos el que gane 3 hasta quedar los 4 mejores participantes, que se enfrentaran entre sí luego de un sorteo los ganadores disputan 1 y 2 puesto mientras los perdedores disputaran 3 y 4 puesto, para este torneo se premiaran los 4 primeros participantes.

Todos los alumnos participantes serán estimulados con un porcentaje en la nota del área de educación física, a criterio del docente del área.

Este juego por ser tradicional se presentaran muchos participantes, es un juego alegre, motivador, hay que usar la creatividad y la imaginación.

3. Juegos de mesa para la época de verano.

Recursos: Tableros de ajedrez, parques, damas, rompecabezas, monopolios entre otros.
Medallas, trofeos, golosinas, dulces.

Apoyo: Personal administrativo, docentes de educación física de primaria, alumnos del grado 10 y el grado 11.

Tiempo: Jornadas deportivas, horas de educación física, tiempo de recreo, dos periodos académicos o un semestre.

Descripción del Juego: Como existe diversos juegos de mesa, se escogerá por parte del comité organizador cual será el juego que se llevará a cabo, luego de haber definido, se le informa a los docentes del área de educación física de básica primaria para que escoja los representantes de su respectivo curso.

Cada docente internamente en su curso debe organizar un campeonato con el respectivo juego, y escoger los tres mejores, dependiendo del juego del momento, todo esto lo realizara en las horas de clases de educación física, luego entregara el listado a los alumnos organizadores del evento, quienes los inscribirán en la planilla de juego del campeonato.

En cada uno de los juegos se realizarán las tres fases (eliminatória, semifinal y final) en cada una de estas fases se jugaran 3 juegos y clasificara el que gane dos.

Eliminatória: Dependiendo del número de participantes en esta fase, se procede a eliminar un 50% de estos, en un sistema de eliminación sencilla, o si se quiere alargar el evento

un poco más se utiliza el sistema todos contra todos, lo importante es quedar con la mitad de los participantes, se jugara por parejas que se escogerán por medio de sorteo.

Semifinal: Conociendo el número de jugadores que pasaron a esta fase, se sortean las parejas para jugar entre sí, pasando únicamente el ganador, o sea aquel participante que gano 2 juegos de tres posibles que se puedan jugar, en esta fase clasifican los 8 mejores participantes dependiendo del evento realizado, los cuales pasaran a la gran final.

Final: Esta final se llevara a cabo en un solo día programado por el comité organizador y con el aval del cuerpo administrativo de la institución.

Con estos 8 finalistas se juega todos contra todos, o también se puede jugar el sistema de eliminación sencilla, solo quedaran los 4 mejores participantes, que se enfrentaran por parejas luego de haber escogido dichas parejas en un sorteo, las parejas ganadoras pasan a disputar primero y segundo puesto, mientras las parejas perdedoras pasan a disputar tercero y cuarto puesto, cabe resaltar que se premiaran a los 4 mejores alumnos del torneó en un orden lógico, así como se estimularan a todos los participantes con un porcentaje en la nota de educación física a criterio del docente del área.

Este tipo de juego de mesa es muy importante para los niños ya que los ayuda a pensar, utilizar la imaginación, la creatividad, socializarse y a depender de ellos mismos. Estos juegos se llevan a cabo en la época de invierno, o sea cuando hay lluvias, para mantener a los alumnos dentro del aula de clases y así evitar cualquier tipo de inconveniente que se pueda presentar en las clases de educación física.

Anexos: Lazos, cuerdas, medallas trofeos, confites, golosinas, dulces, bolitas de cristal, rollo de cinta peligro, tableros de ajedrez, damas, parques, monopolios entre otros juegos de mesa.

Conclusiones

Se detectaron las causas que afectan el comportamiento, el desempeño y alto grado de accidentalidad en los estudiantes de 1º, 2º y 3º de básica primaria de la Institución Educativa La Inmaculada Concepción del municipio de Varsovia en el departamento de Sucre, se encontró que la gran mayoría de los niños de esta institución educativa conviven con personas diferentes a sus padres lo cual permite patrones de crianza permisivos y falta de valores por todo lo anterior se determino diseñar y aplicar una propuesta basada en actividades lúdicas que permitan mejorar los procesos de convivencia en los estudiantes, para ello se diseñaron actividades Lúdicas: juegos tradicionales, juegos de mesa ,fundamentados en la convivencia y los valores luego de aplicar las diferentes actividades programadas se puede observar el mejoramiento de los procesos de convivencia a partir de la implementación de la propuesta resaltando que esta es una labor institucional en donde el docente debe hacerse responsable de generar los diferentes espacios para poder medir el mejoramiento continuo.

El estudio concluye destacando el interés de los estudiantes generado por este proyecto; la gran participación, tanto de niños como niñas, en los juegos y actividades lúdicas y la disminución de los conflictos entre estudiantes de la institución educativa.

Referencias

Arcila L. (2016). La Lúdica y la Sana Convivencia, una Estrategia Pedagógica para los Conflictos en los Descansos. Fundación universitaria los libertadores, Bogotá, Colombia.

Artavia 2013, “El recreo o descanso escolar: ¿escenario educativo para el reconocimiento del otro?” Recuperado de;

<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1770/Pablo%20Felipe%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Caillois 1997 el juego desde los jugadores pág. Recuperado de;

file:///C:/Users/Gerardo_/Downloads/306827-Text%20de%20l'article-431999-1-10-20160405.pdf

CEIP San Vicente. (2017). Proyecto “recreos activos” – una experiencia de convivencia.

Recuperado de: <https://ceipsanvicente.catedu.es/proyecto-recreos-activos-una-experiencia-de-convivencia/>

Graña 2015, juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos, Recuperado de;

https://www.researchgate.net/publication/283614807_Los_juegos_populares_como_herramienta_para_la_convivencia_en_los_pacios_de_recreo

Hernández R & Melo M. (2014, 22 de octubre). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innovación educativa, ISSN: 1665-2673 Vol. 14, numero 66. Recuperado de:

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Jaramillo 2013, El recreo huellas de potro en el patio escolar. Recuperado de;

https://www.researchgate.net/publication/320116175_El_recreo_huellas_del_otro_en_el_patio_escolar

Lodoño L. Ramírez 2009, diario de campo y cuaderno clínico, Recuperado de;

https://scholar.google.com.co/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=londo%C3%B1o+ramirez+2009+el+diario+de+campo&btnG=-d=gs_qabs&u=%23p%3DDpsATN8iWJkJ

López, P. (2017). “El recreo o descanso escolar: ¿escenario educativo para el reconocimiento del otro?”. Universidad Católica de Manizales, Manizales, Colombia.

Ministerio de Educación Nacional. Guía número 6. Competencias Ciudadanas MEN. 2004. Pág. 11

Motta 2004 la lúdica Universidad Santo Tomas , Recuperado de;

http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/pablomendezRecreacion%20y%20medio%20ambiente/la_lidica.html

Pedro Gallardo Vázquez. Universidad de Sevilla (España)

https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. & Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.

file:///C:/Users/Gerardo_/Downloads/3331-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9845-1-10-20151108.pdf