

**Juegos tradicionales, Tejido y Pintura como estrategia para el aprovechamiento del
descanso de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza.**

Trabajo de grado presentado para obtener el título de especialista en el

Arte en los Procesos de Aprendizaje,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Dioselina Medina Ruiz

La Vega, enero de 2019

Resumen

En este documento se presenta las etapas de la propuesta: “Juegos tradicionales, tejido y pintura como estrategia para el aprovechamiento del descanso de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza”; donde inicialmente se identifica el problema, el cual se enfatiza en el mal uso que los estudiantes dan al descanso o recreo. De acuerdo al problema establecido se presentan antecedentes de autores conocedores del tema, de cómo se puede hacer un uso adecuado del tiempo y el cómo puede ayudar con el buen desarrollo de los estudiantes de la institución, con esto también se asocia una muestra estadística, que da como resultado las problemáticas más comunes que afectan a los estudiantes en la institución. Teniendo esta información, se hizo la construcción de la ruta de la propuesta con la información más importante para este trabajo, también se hizo el esquema general de las fases que se van a desarrollar en un tiempo no mayor a 6 meses, donde se presenta después la explicación de cada una de las fases que integra toda la propuesta, dando el objetivo, la explicación de las actividades, las fechas y el paso a paso. En cada una de las fases se muestran fotos de las actividades realizadas durante el año escolar, con estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza.

Palabras Claves:

Juegos tradicionales, tejido, pintura y descanso escolar.

Abstract

This document presents the stages of the proposal: "Traditional games, weaving and painting as a strategy for taking advantage of the rest of the students of the IED Ricardo Hinestrosa Daza"; where the problem is initially presented, which is emphasized in the misuse that students give to rest or recreation According to the established problem, there are backgrounds of knowledgeable authors on the subject, how to make proper use of time and how It can help with the good development of the students of the institution, with this a statistical sample is also associated, which results in the most common problems that affect the students in the institution. Having this information, we made the construction of the proposal route with the most important information for this work, we also made the general outline of the phases that will be developed in a time no longer than 6 months, where it is presented later the explanation of each one of the phases that integrates the whole proposal, giving the objective, the explanation of the activities, the dates and the step by step. In each of the phases, there are photos of the activities carried out during the school year, with students of the IED Ricardo Hinestrosa Daza.

Keywords:

Traditional games, weave, painting and school breaks.

Juegos tradicionales, Tejido y Pintura como estrategia para el aprovechamiento del descanso de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza.

La escuela es el escenario donde convergen los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños, es el lugar donde pasan la mayor parte del tiempo y no solo aprenden contenidos curriculares, sino que se desarrollan en los diferentes ámbitos de la vida, enmarcados dentro de una jornada escolar diaria que brinda diversos espacios para este fin. El ministerio de Educación Nacional de Colombia y en cabeza del Congreso de la Republica (2015) establece a través de la Ley 1753, las jornadas académicas anuales en las diferentes entidades educativas del país, reglamentando las horas académicas diarias, sin embargo, haciendo énfasis en la necesidad de establecer espacios adicionales de esparcimiento denominados descansos escolares.

Los descansos escolares o recreos son periodos de tiempo establecidos en medio de las jornadas académicas generadas en los colegios, en las que los estudiantes pueden realizar actividades libremente, algunas como comer, escuchar música, jugar, descansar, charlar y compartir entre amigos (Moreno, 2002). El propósito fundamental de estos periodos de descanso es que los estudiantes tengan un descanso de interacción, en el cual puedan disfrutar un ambiente en paz y sana convivencia entre amigos.

De igual manera, una de las principales características del descanso escolar, es la práctica de diferentes juegos, es quizás una de las actividades más importantes para los niños, niñas y adolescentes, independientemente del grado de escolaridad al que pertenezcan. Es pertinente resaltar, que es este espacio el escenario en el que se plantea un desarrollo integral de los alumnos, donde no solo se practican actividades que implican el movimiento o la

actividad física, sino que además favorecen el desarrollo cognitivo, del lenguaje y emocional de los niños (Eggen y Kauchak, 2001).

No obstante, una de las principales preocupaciones de los investigadores educativos es el incremento de la violencia escolar tanto en la jornada escolar como en el descanso o recreo escolar, ésta violencia es definida por la Organización Mundial de la Salud (2002) como el *“uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte”* comportamientos que tienen una tendencia creciente en las aulas de clase y en las diferentes instalaciones de los centros educativos.

Por otra parte, el acceso a la tecnología ha permitido una tendencia a enseñar y aprender en abierto, una posibilidad de acceder a la información en tiempo real como nunca antes se había logrado y, por ende, una transformación educativa global. No obstante, es posible observar como el auge de los móviles y aparatos tecnológicos, tienen una alta capacidad de penetración en poblaciones vulnerables, como los niños, considerando que su uso indiscriminado y la gran cantidad de horas que pasan frente a ellos, genera un alto riesgo de adicción y ponen en riesgo su salud mental y física (Pérez, 2016). Adicionalmente, su uso sobrepasa todos los límites y barreras de localización y de uso, razón por la cual, se han convertido en objetos comunes que hacen parte de las vidas diarias de los niños y niñas dentro y fuera del aula.

Es así, como en La Institución Educativa Departamental Ricardo Hinestroza Daza, se han vivenciado algunas las situaciones anteriormente descritas. La IED Ricardo Hinestroza Daza es una institución de carácter público ubicada en el municipio de la Vega en

Cundinamarca, la cual cuenta con un número de 2200 estudiantes aproximadamente. Ésta se establece como una de las principales instituciones de educación primaria, básica y media del municipio y de la región del Gualiva, dentro de la jornada escolar, los estudiantes cuentan con un descanso o recreo escolar de 40 minutos diarios, en los cuales los estudiantes pueden hacer uso de los diferentes espacios y zonas verdes con los que cuenta la institución.

Sin embargo, durante los últimos años se observa con preocupación cómo los estudiantes han disminuido el aprovechamiento del descanso escolar y han subutilizado las zonas y campos de descanso, evidenciando así, un impacto negativo en la convivencia; los profesores han identificado en el acompañamiento al descanso escolar, un incremento en la práctica de conductas agresivas que generan violencia escolar, así como un uso excesivo de los teléfonos móviles, alterando el comportamiento de los niños y niñas y dificultando la interacción entre ellos y minimización progresiva de la práctica de actividades lúdicas, deportivas, recreativas y artísticas.

De acuerdo con lo anterior, se plantea la siguiente pregunta de investigación **¿Las actividades lúdicas y artísticas pueden transformar el descanso escolar de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza de La Vega, Cundinamarca?**

En consecuencia, se plantea como objetivo general; promover el aprovechamiento del descanso escolar, por parte de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza de la Vega en Cundinamarca (Colombia), a través de la práctica de juegos tradicionales, tejido y pintura como estrategias lúdicas y artísticas para la construcción de una cultura de paz.

De esta manera, atendiendo al propósito general se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer que actividades desarrollan los estudiantes de la institución durante el tiempo del descanso escolar y generar un diagnóstico sobre el mal uso del descanso y las consecuencias que esto genera.
- Diseñar una propuesta de intervención que rescate la práctica de los juegos tradicionales, tejido y pintura por parte de los estudiantes en el recreo escolar, como una alternativa para el aprovechamiento del descanso.
- Fomentar una cultura de paz, basada en el desarrollo de actividades lúdicas y artísticas, rescatando la memoria histórica y el arraigo cultural, como instrumentos de transformación social.

Estos objetivos, se sustentan en la comprensión del establecimiento educativo, como un actor clave en la formación integral de los estudiantes y en la construcción de una sociedad que practica y promueve una cultura de paz.

Los niños y niñas necesitan espacios que desarrollen su creatividad y les permita ser felices y disfrutar de cada espacio en el que se desenvuelven. El psicólogo Csíkszentmihályi en Daza (2014) afirmó “Cuando estamos involucrados en algo que requiere creatividad, sentimos que estamos viviendo más plenamente que durante el resto de nuestra vida”. Una plenitud que cada uno de los niños y niñas merece, y se convierte en una responsabilidad para los padres de familia, los docentes, las instituciones educativas y la sociedad en general, convertir cada espacio de un niño en un lugar creativo, que potencie sus habilidades y le permita construir una sociedad en paz.

Cuando un estudiante descubre en su institución educativa no solo una oferta académica sino recreativa, aunque esta implique un reto o una inversión del descanso, esta tiene un impacto positivo en los estudiantes, la sensación del paso del tiempo desaparece, se

olvidan los intereses individuales y aumenta el deseo por compartir con los demás, sintiéndose parte de algo mucho mayor (Daza, 2014).

En este sentido, la creatividad y los espacios lúdicos y recreativos pueden ser empleados en los procesos pedagógicos, comprendiendo la necesidad que tienen las nuevas generaciones del reconocimiento cultural, rescatando a través de los juegos tradicionales la cultura del país y reconociendo la trascendencia de las raíces ancestrales (Blasco y Pérez, 1998). En este sentido, se genera una gama de posibilidades para combinar la creación de espacios lúdicos y artísticos que promueven la creatividad y rescatan la memoria histórica de una comunidad, manteniendo las tradiciones vigentes.

De igual manera, Blasco y Pérez (1998) destaca que este tipo de actividades dentro del plan de estudios, es útil para promover:

El aprendizaje permanente, para el manejo de la información, para el manejo de situaciones, para la convivencia y para la vida en sociedad. Ellas contribuirán principalmente para resolver retos y problemáticas, tomar decisiones, relacionarse con sus compañeros y con la sociedad; identificar, seleccionar y organizar información que le permitirá continuar aprendiendo a lo largo de su vida; vivir en sociedad, relacionándose con empatía y respeto con los demás mediante la práctica de valores (p10).

Es evidente entonces, que los beneficios de espacios que combinan el arte y la lúdica son innumerables, particularmente aquellos que promueven la solución de conflictos, en pro del fortalecimiento de la convivencia y las relaciones interpersonales, útiles para la construcción de una sociedad en paz. Ahora más que nunca, los estudiantes necesitan una formación profunda en el respeto y la práctica de valores en las comunidades a las que pertenecen.

Particularmente, las actividades artísticas en los niños, fortalecen el autoestima y la creatividad y son relevantes en la infancia y en la adolescencia de los seres humanos, porque éstas pueden “estimular la imaginación; habilidades de motricidad fina, coordinación y movimientos precisos, desarrollo de la creatividad, resolución de problemas cognitivos, concentración, expresión” (Sáenz, 2011, p.73). Lo cual resulta muy útil en la creación de actividades dentro del currículo escolar y particularmente en el descanso escolar.

Hay que mencionar además que quien practica actividades artísticas, se enfoca en la “estimulación de los hemisferios del cerebro; interactúa, convive y trabaja de manera colaborativa con los demás, fortaleciendo las competencias para la vida en sociedad y para la convivencia” (Sáenz, 2011, p.73).

En esta fase, es conveniente detallar la línea de investigación que se ha seguido, así como el diseño y aplicación de los instrumentos metodológicos, los cuales representan el punto de partida para el posterior diseño de la propuesta de intervención.

La presente investigación es de tipo descriptiva, como lo señala Hernández, Fernández y Baptista (2010), la investigación descriptiva “Busca especificar propiedades, características, rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p.80). A lo largo de la investigación, se plantea la necesidad de conocer a profundidad las motivaciones, los hábitos y las tendencias comportamentales, que tienen los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza, de la Vega, Cundinamarca, con relación al uso de su descanso escolar.

El enfoque metodológico de investigación empleado, es un enfoque de tipo cualitativo, el cual resulta de gran importancia en el análisis de fenómenos sociales y de comportamientos e investigaciones de tipo etnográfico (Mucchielli, 2001). .

Dentro de este enfoque, se utilizó como instrumento de recolección de información la observación no participante, dentro de la cual se realizaron registros narrativos de dos tipos; las cuales han sido notas de campo y muestreo de tiempo (Taylor, 1992).

En primer lugar, se asignó una división de 23 zonas de la institución que representan las zonas de mayor afluencia de estudiantes, en las además los docentes realizan acompañamientos durante el descanso escolar diario (Ver Anexo 1). Además, se estableció un cronograma de recolección de información con duración de dos semanas. Durante este tiempo, los docentes emplearon el muestreo de tiempo (Ver Anexo 2) como instrumento en la obtención de datos de la observación no participante.

Para ilustrar mejor, la observación no participante se realizó durante dos semanas, para un total de 10 días, los docentes acompañaron las zonas en dos grupos distintos entre semana 1 y 2 lo cual evidencio una comprobación de algunas de las premisas planteadas inicialmente con respecto al desaprovechamiento del descanso escolar y la subutilización de los distintos escenarios de la institución por parte de los estudiantes.

Al realizar el procesamiento del muestreo de campo diligenciado por los diferentes docentes, se obtuvieron como resultado de significativa importancia, unas conductas y comportamientos repetitivos por gran parte de los estudiantes en los descansos escolares, dentro de los cuales cabe destacar:

- Agresiones físicas o verbales leves entre estudiantes.
- Uso excesivo de aparatos electrónicos, para uso de redes sociales y la práctica de videojuegos
- Alta muestra de comportamientos sedentarios, en los cuales los estudiantes permanecen sentados y consumen alimentos poco saludables.

En este punto se diligenciaron las notas de campo (ver Anexo 3) con el material recolectado a los docentes, del cual fue posible identificar la zona 11, portal de la vega como una de las zonas en las cuales se presentan en mayor proporción las problemáticas expuestas anteriormente, razón por la cual, se propone como una zona a priorizar en la aplicación de la propuesta de intervención, que será desarrollada más adelante.

Otros aspectos que corroboran las problemáticas identificadas se registran a través de los informes elaborados por orientación escolar, la siguiente gráfica refleja las problemáticas por las cuales los estudiantes solicitaron atención en orientación escolar durante el año 2017, reflejando así el conflicto escolar como la segunda causa más alta, así como violencias en general y conductas suicidas, situaciones que se agudizan en el descanso escolar, reanudando así la necesidad de transformar estos espacios a través de la lúdica, el arte y el deporte.

Resultados de atención individual en orientación escolar RHIDA 2017

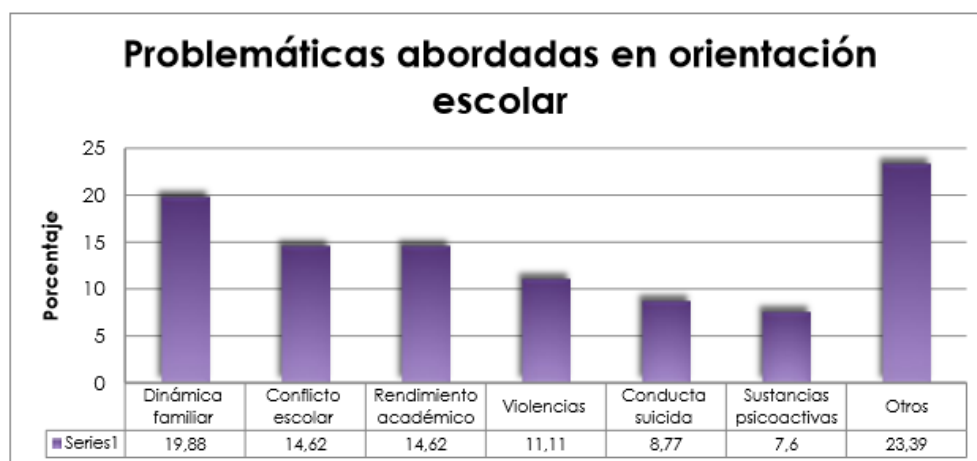


Grafico 3. Porcentajes de problemáticas abordadas

Fuente: Informe atención en orientación escolar RHIDA (2017).

Estas consideraciones que han sido presentadas anteriormente, fundamentan la necesidad del diseño y puesta en marcha de la propuesta de intervención que se presenta a continuación, toda vez, que comprueba la necesidad de generar un espacio que promueva la lúdica, los juegos tradicionales, el tejido y la pintura como instrumentos útiles en la transformación de los descansos escolares de los estudiantes, rescatando además la memoria ancestral, la unión familiar, la convivencia escolar y la construcción de una cultura de paz.

Descansos Lúdicos y artísticos que te hacen crecer

La propuesta de intervención busca generar un espacio que promueva la creatividad, el aprovechamiento del descanso y la recreación a través de la práctica de juegos tradicionales y elaboración de manualidades y pinturas. En este sentido la propuesta de intervención se llamará: “*Descansos lúdicos y artísticos que nos hacen crecer*”, con el fin de crear un título que genere identidad y recordación en los niños participantes, en el que adicionalmente, se reúne el propósito general de la propuesta.

De esta manera, se estructura una propuesta de transformación del descanso escolar, en el cual los estudiantes encuentran en los juegos tradicionales y el arte una forma llamativa de utilizar su descanso dentro de la institución, que adicionalmente, les permite un crecimiento como personas integrales, formadas en valores y que a través de estas prácticas se rescatan la cultura y los saberes tradicionales y ancestrales en las nuevas generaciones, generando en ellos un reconocimiento colectivo de su comunidad y un aprendizaje disruptivo desde el uso de espacios distintos al aula de clases convencional.

El siguiente gráfico, presenta la ruta de intervención del proyecto, enmarcado en tres momentos, así; el primero, denominado *Rescatando lo bueno*, el segundo, *Transformando lo actual*, y el tercero y último denominado *Proyectando el futuro desde lo lúdico y artístico*. En la parte inferior del diagrama, se presentan las seis sesiones que se desarrollan dentro de la propuesta de intervención, tres de juegos tradicionales y tres de pintura en tejido. Los tres de juegos tradicionales, agrupados de la siguiente manera: sesión 1, trompos

transformadores, sesión 2, Baleros para acertar y sesión 3, Cuerdas que tejen paz. Las otras 3 sesiones enfocadas al aspecto artístico, sesión 4, Mancha dirigida, sesión 5, Explosión de colores primarios y sesión 6, Puntadas y muñecos.

Figura 1. Diagrama ruta de intervención.



Fuente: Elaboración propia (2018).

Rescatando lo bueno, representa la primera fase de la propuesta de intervención, en la cual se pretende generar un espacio en el que los estudiantes, comienzan un periodo de

indagación en sus familias y comunidades, frente a la práctica de juegos tradicionales y la manera como sus padres y antepasados disfrutaban de éstos en los tiempos libres, así como la pintura, el tejido, la costura y la creación de muñecos de tela, se convertían en una excusa para tener una buena reunión familiar o entre amigos, generando espacios únicos para compartir y convivir.

La segunda fase se ha denominado transformando lo actual. Uno de los principales lemas desde el proyecto de orientación escolar de la institución educativa ha sido: vive, convive y aprende, sin embargo, este propósito se ha visto opacado debido a las diferentes situaciones de agresión, violencia escolar y desaprovechamiento del descanso. Es entonces de esta manera, que la comunidad educativa, reconoce una necesidad de transformación del descanso escolar, a través de actividades que promuevan el disfrute del descanso y la sana convivencia, para cumplir así, con los propósitos de la comunidad Hinestrosista y los objetivos de la actual propuesta.

En esta fase, se pretende ejecutar la intervención a través de seis sesiones, tres de juegos tradicionales y tres de tejido y pintura, en las cuales los estudiantes se involucran de forma activa practicando los juegos tradicionales, pintando y tejiendo.

Proyectando el futuro desde lo lúdico y artístico, es la última fase, en la cual se pretende encontrar en las sesiones realizadas, elementos que aportan a la construcción de una cultura de paz a través del rescate de prácticas tradicionales, provenientes de la tradición oral y la memoria ancestral, reconociendo en esto, elementos útiles para la formación de personas integrales, formadas en principios y valores y con una visión auténtica y valiosa frente a la cultura.

A continuación, se presenta el esquema que refleja las diferentes fases de la propuesta de intervención, con su respectivo objetivo, metas, actividades y evidencias de medición.

Fases	Objetivo Específico	Meta	Actividades	Evidencias de Medición
Rescatando lo bueno	Generar un espacio de indagación en los estudiantes, en el cual, indagan en sus familias y comunidades sobre la práctica de juegos tradicionales y actividades artísticas en épocas anteriores.	El 100% de los estudiantes participantes, tiene diálogos con sus familias e investigan sobre los juegos y actividades artísticas que practicaban.	Convocatoria y presentación del proyecto.	-Listas de asistencias. -Cuadernos de evidencia del proyecto. -Registro fotográfico.
			Investigación de juegos tradicionales de la región y pinturas y manualidades.	
			Práctica de juegos tradicionales con familia y comunidades.	
Transformando lo actual	Aumentar el aprovechamiento del tiempo de descanso escolar, brindando espacios de práctica de juegos tradicionales y elaboración de manualidades en tela y pinturas.	En esta fase, el 80% de los estudiantes encuestados participaran voluntaria y activamente en 6 sesiones de intervención dedicadas en torno a las temáticas seleccionadas.	Sesión 1: Trompos Transformadores	-Listas de verificación de asistencia.
			Sesión 2: Valeros para Acertar	-Productos resultado de las sesiones de intervención.
			Sesión 3: Cuerdas que tejen paz	
			Sesión 4: Mancha Dirigida	-Registro fotográfico.
			Sesión 5: Explosión de colores primarios	
			Sesión 6: Puntadas y muñecos.	
Proyectando el futuro	Reflexionar como comunidad educativa,	El 90% de los estudiantes participantes, reconocen en las	Evaluación del proceso por parte de los estudiantes.	- Notas de campo.

desde lo lúdico y artístico	frente a los beneficios que tiene para los estudiantes rescatar la práctica actividades lúdicas y artísticas tradicionales, en la transformación de conflictos de convivencia escolar y promoción de una cultura de paz.	actividades lúdicas y artísticas una posibilidad de educación disruptiva que les permite comprender la cultura, e incorporar el arte y la lúdica en espacios de descanso, como aspecto fundamental en su formación integral.	Generación de ideas para futuras actividades.	-Propuestas de futuras intervenciones. -Productos del proyecto. - Registro fotográfico.
			Actividad de cierre, práctica y evaluación con padres de familia.	

El anterior esquema, presenta la estructura general de la propuesta de intervención la cual tendrá una duración de seis meses, ya que cada una de las actividades y sesiones de las tres fases se desarrollara con el grupo objeto de intervención cada quince días, para finalizar con la actividad de cierre y evaluación con estudiantes y padres de familia.

A continuación, se presenta el diseño de las 6 sesiones de intervención de la fase transformando lo actual, que representa la fase central del proyecto de intervención, es un diseño propio que incorpora elementos lúdicos y artísticos adquiridos en durante la especialización de arte en los procesos de aprendizaje y puestos en práctica en diferentes actividades del proceso pedagógico diario.

Tabla No. 2. Diseño Sesión 1: Trompos Transformadores

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz.
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Trompos Transformadores.
Objetivo General	Mejorar la habilidad de coordinación para hacer bailar el trompo con mano derecha e izquierda.
Objetivos Específicos	• Conocer los elementos que conforman el trompo. • Garantizar la forma de aprender a girar el trompo. • Conocer los riesgos que tiene el mal uso del trompo y mitigarlos.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Actividad de rompe hielos, adivinanza: “Para bailar me pongo la capa porque sin capa no puedo bailar, para bailar me quito la capa porque con capa no puedo bailar” El Trompo Posteriormente, se hace el lanzamiento de trompos como calentamiento, para observar saberes previos con respecto al manejo de trompo. 2. Desarrollo: 30 Minutos. Solicitar a los participantes realizar la preparación de los trompos, enrollar las piolas, emplear los dedos correctos y realizar los lanzamientos. Posteriormente, cronometrar los tiempos de lanzamiento y giro de trompos, observando cuales duran más y cuales duran menos. 3. Cierre: 10 Minutos Los participantes expresan que razones los motivan para trabajar con un elemento tradicional, pequeño, económico y fácil de adquirir y comparten sus experiencias de lo aprendido. Se realiza una comparación de los giros y las caídas del trompo con las emociones y reacciones de la vida frente a las adversidades y conflictos. Se deja como actividad para la casa replicar la práctica del trompo en familia y generar un espacio de reflexión frente al manejo de conflictos.
Recursos	• Cancha. • Trompos de tamaños variados. • Pitas (piolas). • Cronometro.

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 2. Actividad Trompos Transformadores.



Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla No. 3. Diseño Sesión 2: Baleros para Acertar

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Valeros para Acertar
Objetivo General	Aprender el uso del balero, generando mayores aciertos y mejorando la habilidad con las dos manos.
Objetivos Específicos	• Conocer los elementos que conforman el balero. • Practicar, mecanizar y alcanzar la mayor cantidad de aciertos. • Emplear las dos manos, para ejercitar los dos hemisferios del cerebro.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Realizar estiramientos en ambas manos y dedos y reconocer los elementos del balero, ajustándolos a las medidas correspondientes.

	2. Desarrollo: 30 Minutos Reunir a los participantes en un espacio amplio, teniendo en cuenta el ruido que genera esta práctica, se observa la forma como cada uno emplea el balero y posteriormente se hace una explicación de la técnica. Finalmente, se realiza la práctica y se motiva a generar mayor número de aciertos. 3. Cierre: 10 Minutos Se realiza una reflexión alrededor de los aciertos y desaciertos de la vida diaria, generando en los estudiantes un aprendizaje frente a la forma de asumir los obstáculos y se enseña a afrontarlos con coraje y buena actitud.
Recursos	• Campo abierto • Baleros variados de diferentes materiales

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 3. Actividad Baleros para acertar.



Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla No. 4. Diseño Sesión 3: Cuerdas que tejen paz

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Cuerdas que tejen paz
Objetivo General	Mejorar la salud por medio de la práctica de la cuerda
Objetivos Específicos	• Aprender a adaptar la cuerda individual a la estatura del practicante. • Conocer cuánto debe elevar los pies del piso con el trabajo de la cuerda individual. • Mejorar con la práctica la coordinación ojo, mano y pie.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Realizar un calentamiento general, corriendo por diferentes lugares y saltando con la cuerda. 2. Desarrollo: 30 Minutos. Los participantes deben elegir los materiales y ubicar los espacios necesarios para desarrollar la actividad sin golpear a sus compañeros. Todos deben realizar los saltos en las diferentes modalidades, por sesiones con cronometro y sin cronometro, el ocho, a pie junto y separado y horizontal y vertical. 3. Cierre: 10 Minutos. Preguntar los conceptos de comba, realizar saltos de cuerdas en pareja y realizar un dialogo sobre el aprendizaje en equipo, comprendiendo que la paz es un tejido desde el juego y el dialogo.
Recursos	• Cancha • Cuerdas de acuerdo al número de participantes • Cronometro • Pito

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 4. Actividad Cuerdas que tejen paz.



Fuente: Elaboración propia (2018).

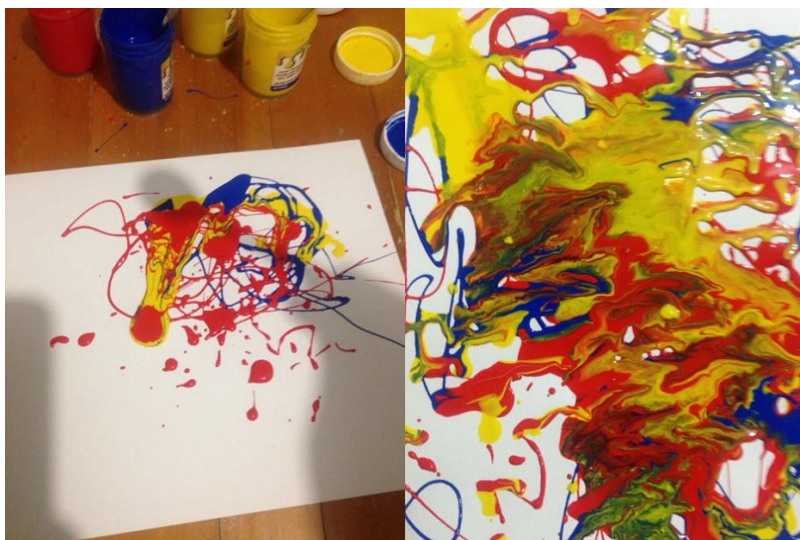
Tabla No. 5. Diseño Sesión 4: Mancha Dirigida

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Mancha Dirigida
Objetivo General	Utilizar los colores primarios por medio del movimiento.
Objetivos Específicos	• Controlar por medio de movimientos coordinados, la dispersión de la pintura en diferentes direcciones. • Observar la variación de colores, generados a partir de los colores primarios. • Descubrir las diferentes figuras que se forman como resultado de la actividad.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Realizar una actividad inicial con la canción de los colores primarios. 2. Desarrollo: 30 Minutos. Los participantes se organizan en grupos, en primer lugar deben tomar las hojas y derramar sobre ellas chorros delgados de colores amarillo, azul y rojo. Posteriormente, realizan pequeños movimientos, de manera tal que, la pintura es dirigida, a fin de que la mezcla genere una gama de colores secundarios. 3. Cierre: 10 Minutos. Observar las pinturas realizadas por los participantes, generando un dialogo frente al valor del arte y la apreciación de las obras obtenidas a partir de materiales sencillos y económicos.

Recursos	• Mesas • Hojas Blancas de calibre gruesa • Pinturas de colores primarios • Cucharas • Trapos
-----------------	---

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 5. Actividad Mancha dirigida.



Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla No 6. Diseño Sesión 5: Explosión de colores primarios.

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Explosión de colores primarios
Objetivo General	Ejecutar por medio de la precisión una combinación de colores en forma vertical.
Objetivos Específicos	• Integrar diferentes elementos para conseguir la combinación de colores verticalmente. • Generar precisión en los lanzamientos de los dardos para romper las bombas y generar su combinación. • Diferenciar los tipos de pintura y tela acordes para las distintas actividades.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Realizar ejercicios articulares para mecanizar los lanzamientos de los dardos. 2. Desarrollo: 30 Minutos.

	Todos verifican los detalles como: Amarrar las bombas a la lona costeña en la parte superior un poco juntas con colores variados. Posteriormente, se amarra la lona costeña haciendo un doblez con un lazo en la parte superior y amararla a un árbol. Los participantes realizaran lanzamientos con los dardos para romper las bombas, posteriormente la pintura se esparcirá en forma vertical y se obtendrán diferente figuras y tonalidades. 3. Cierre: 10 Minutos. Bajar las obras realizadas, observando las figuras y colores obtenidos.
Recursos	• Telas • Lona costeña • Lazos • Bombas • Pinturas de colores primarios • Dardos • Un árbol

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 6. Actividad Explosión de colores primarios.



Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla No 7. Diseño Sesión 7: Puntadas y Muñecos.

Diseñado por	Dioselina Medina Ruiz
Participantes	Estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza Objeto de la Intervención.
Tema	Puntadas y Muñecos
Objetivo General	Diseñar, cortar y elaborar muñecos para el árbol de navidad.

Objetivos Específicos	• Conseguir siluetas para diseñar los adornos navideños. • Comprar los elementos para utilizar en la actividad • Sisnar, cortar y coser el adorno en puntada ojal.
Actividades	1. Iniciación: 10 Minutos. Escoger siluetas de muñecos para navidad y recortarla para la realización del muñeco. 2. Desarrollo: 30 Minutos. Los participantes se organizan en grupos de 5 personas para la compra de los elementos. En primer lugar, se cisna el dibujo sobre la tela y se cortan dos figuras iguales, posteriormente se realiza la puntada ojal, generando a su vez un adorno para el muñeco, finalmente se le introduce algodón siliconado para obtener el volumen del muñeco. 3. Cierre: 10 Minutos. De esta manera aprenden elementos propios de la asignatura de artística como motricidad fina, combinación de colores, corte y confección, incrementado la creatividad y generando un ejercicio de educación disruptiva, toda vez que a través de un ejercicio aparentemente sencillo, se desarrollan diferentes habilidades en un elemento que es de su cotidianidad y que pueden emplear en el mes de diciembre en su entorno familiar, teniendo en cuenta los contextos culturales del lugar donde viven.
Recursos	• Tela flax de variados colores y motivos. • Paño lency • Hilos argelinos de variados colores • Agujas de ojo dorado • Tijeras • Espacio adecuado

Fuente: Elaboración propia (2018).

Figura 7. Actividad Puntadas y Muñecos.



Fuente: Elaboración propia (2018).

El proceso de seguimiento y evaluación a la propuesta de intervención se desarrollará a través de una evaluación de proceso o formativa, en la cual se realiza un proceso continuo para mejorar la intervención y futuras intervenciones. Al final del proceso de intervención, se realizará una evaluación de impacto o sumativa (Cea D'Ancona, 1996). En este punto, se realizarán grupos focales para analizar los resultados de la intervención.

Las evaluaciones de la propuesta de intervención serán realizadas a partir de los diarios de campo y las observaciones del descanso escolar, para efectuar un seguimiento a la mejora de la convivencia y el ambiente escolar. En este sentido, también se realizará en la fase final *proyectando el futuro desde lo lúdico y artístico*, dos actividades de evaluación, la primera con estudiantes y la segunda con sus familias en una actividad central de cierre de la intervención.

Conclusiones y Recomendaciones

A continuación, se presentan las conclusiones del proyecto de investigación, las cuales reflejan una evaluación de los objetivos planteados. La investigación y la propuesta de intervención se desarrolla a partir de observar algunas problemáticas presentadas en el descanso escolar de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza, a partir de la necesidad de generar alternativas de transformación de este espacio.

Partiendo de estos hechos, se planteó como objetivo general optimizar el aprovechamiento del descanso escolar por parte de los estudiantes de la IED Ricardo Hinestrosa Daza de la Vega en Cundinamarca (Colombia), a través de la práctica de juegos tradicionales, tejido y pintura como estrategias lúdicas y artísticas para la construcción de una cultura de paz. Para esto, era necesario partir de un diagnóstico que reflejara las diferentes situaciones que generan preocupación y se presentan en el descanso escolar.

De esta manera, en cumplimiento del primer objetivo, se realizó una observación por parte de los docentes durante las jornadas de acompañamiento en el descanso escolar que arrojó como resultado un alto nivel de violencia escolar en estos espacios, así como una gran exposición de los estudiantes a teléfonos móviles y aparatos electrónicos, lo cual incrementa el sedentarismo y genera aislamiento social en un espacio que debe generar un impacto inverso. En consecuencia, se observó una subutilización de los espacios de la institución educativa y situaciones de conflicto, en los que se evidencia agresión física y verbal.

Posteriormente, se realizó un diseño propio de una propuesta de intervención a partir de elementos adquiridos en la especialización en el arte en los procesos de aprendizaje, la cual está compuesta por el diseño de sesiones que integran la práctica de juegos tradicionales,

pintura y tejido como alternativas de aprovechamiento del descanso escolar, dando así, cumplimiento al segundo objetivo.

Finalmente, se observa como la propuesta de intervención reúne elementos claves, útiles en la construcción de una cultura de paz y se reconoce en la propuesta lúdica y artística, una posibilidad de transformación social, la cual incrementa la creatividad, disminuye la violencia escolar y fomenta la construcción de un tejido social solido que les permite reconocerse como comunidad y mejorar la formación integral de los estudiantes.

A manera de recomendación, vale la pena tener en cuenta que la realización de la propuesta de intervención, requiere una mirada en conjunto por parte de los diferentes actores de la comunidad educativa, participando y dedicando tiempo y recursos, para que pueda llegar a feliz término. De esta manera, también se propone una vinculación de las instituciones municipales de cultura y deportes, así como una articulación con la prestación de servicio social de los estudiantes de grados decimo y once, a fin de garantizar que las sesiones puedan ser realizadas sin afectar el normal funcionamiento académico dentro de la institución.

Lista de referencias

Blasco, J. y Pérez, J. (1998). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes. Recuperado el 25 de noviembre de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>

Cea D'Ancona, M.A. (1996). Metodología cuantitativa: Estrategias y técnicas de investigación Social. Madrid: Síntesis.

Congreso de Colombia. (9 de junio de 2015). Artículo 85 [Capítulo II]. Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”. [Ley 1753 de 2015]. Recuperado el 28 de noviembre de 2018 de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-357047_recurso_1.pdf

Daza, P. (2014). ¿Qué ocurre en tu cerebro cuando tejes? Nueva York: CNN. Recuperado el 25 de noviembre de 2018 de <https://cnnespanol.cnn.com/2014/03/26/que-ocurre-en-tu-cerebro-cuando-tejes/>

Engen, P. y Kauchak, D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México, D.F.: McGraw-Hill Education.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Mucchielli, A. (2001). Diccionario de métodos cualitativos en ciencias humanas y sociales. Madrid: Síntesis.

Organización Mundial de la Salud. (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Washington, DC: OPS

Perez, F. (2015). Relación entre actividad física, hábitos de vida saludable y rendimiento académico. Granada: Universidad de Granada.

Sáenz, H. (2016). La educación artística en la educación básica. Desarrollo profesional docente: reforma educativa, contenidos curriculares y procesos de evaluación (pp. 69-78), Chihuahua, México: Escuela Normal Superior Prof. José E. Medrano R.

Taylor, S. y Bogdan, R. (1992). Capítulo 2: “La observación participante preparación del trabajo de campo”. (pp.32-49). Barcelona: Paidós.

Anexos

Anexo 1. Cronograma de observación no participante por zonas y semanas

CRONOGRAMA DE APLICACION POR ZONAS Y SEMANAS			
 ZONA REFRIGERIO		Semana 1	Semana 2
1	Bloque 5 sector básica primaria	(Nombre del docente)	(Nombre del docente)
2	Bloque 4 Sector baños		
3	Torre 3. Tercer piso		
4	Torre 3. Primer piso		
5	Torre 2. Tercer piso		
6	Torre 2. Primer piso		
7	Torre 1. Tercer piso		
8	Torre 1. Primer piso		
9	Zona verde intermedia entre Preescolar y Primaria (Parque infantil)		
10	Zona verde entre plazoleta, piscina y tienda escolar		
11	Zona verde portal La Vega		
12	Sector coliseo		
13	Sector La Zoraida		
14	Detrás bloque 4, portada vivero y respaldo preescolar		
15	Heladería y parte posterior de la Zoraida		
16	Tienda escolar		
17	Puerta Villa del Rio		
18	Campo deportivo J.A.R		
19	Campo deportivo preescolar		
20	Campo deportivo cerca al restaurante		
21	Campo deportivo fútbol 7. Detrás cooperativa		
22	Restaurante escolar		
23	Plazoleta		

Anexo 2. Formato de Muestreo de tiempo

<i>Formato de muestreo de tiempo</i>

Semana: __, Zona de acompañamiento: _____				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
(Describir de forma completa que actividades realizan los niños en la zona asignada, en el receso escolar)				

Anexo 3. Notas de Campo

Formato Notas de Campo	
Fecha: Lugar: Dimensión: Observador: Fase:	
Características del grupo observado (Zona observada, cantidad de alumnos y principales características de la población)	Percepciones (Descripción detallada de actividades realizadas por los estudiantes objeto de la investigación, en el descanso escolar).