

**La lúdica como mediadora para llegar a una sana convivencia y disminuir la agresividad  
en los estudiantes del grado segundo del colegio Bilbao I.E.D**

Sandra Milena Díaz Téllez

Jenny Marcela Rivera Fajardo

Jenny Patricia Villanueva Solano

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica.

Directora: María Victoria Rodríguez

Doctora en Educación: Currículum, Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., diciembre 17 de 2020

## Resumen

El propósito de esta investigación es implementar y demostrar que a través de propuestas lúdicas se puede llegar a mejorar la convivencia evitando la agresividad y generando espacios de reflexión e interacción en donde a su vez se está brindando una formación integral y desarrollando sus potenciales afectivos y sociales a través de sus gustos, intereses y habilidades.

La implementación de estrategias lúdicas permite poder formar e interactuar de manera asertiva en los diferentes ambientes de la formación escolar y social, el desarrollo afectivo, social y cognitivo en los estudiantes.

La Lúdica es un grupo de estrategias que permite crear herramientas que generen ambientes de juego y diversión, involucrando un aprendizaje e interacción social a nivel formativo y colectivo en el ser humano. También permite ejercer a través del juego y de actividades divertidas y creativas, una interrelación con sus pares, una sana convivencia sin agresividad y forjando en ellos un aprendizaje en valores y comportamientos convencionales, adecuados y sanos en su entorno escolar.

Es importante incentivar en los estudiantes una formación en relaciones sociales en sus diferentes entornos, en ser mejores ciudadanos y en remediar toda la violencia que ha sido creada por el hombre y que ha dejado dolor Colombia.

**Palabras claves:** Sana convivencia, juegos, lúdica, colegio

### **Abstract**

The purpose of this research is to implement playful teaching proposals in order to improve the coexistence between students avoiding aggression and generating spaces for reflection and interaction between them.

This proposal also fosters a comprehensive training and developing of their emotional and social potential through their tastes, interests and skills.

The implementation of playful strategies allows us to form and interact in an assertive way in the different environments of the school and social formation, the affective, social and cognitive development in the students.

The Ludics is a group of strategies that allows to create tools that generate environments of game and amusement, involving a learning and social interaction in the human being. The playfulness allows us to exercise through play and fun and to learn through creative activities. It also allows to create interrelationship with their peers, a healthy coexistence without aggression and forging in them a learning in values and conventional behaviors, appropriate for school environment.

As educators, we must encourage our students to develop their social relationships in different environments, to be better citizens and to remedy all the violence that has been created by man and that has left pain in our country.

**Key words:** Healthy coexistence, games, ludic, school.

## Tabla de contenido

	Pág.
<b>1. Punto de partida</b>	5
<b>1.2 Formulación del problema.</b>	7
<b>1.3 objetivos</b>	7
<b>1.3.1 Objetivo general</b>	7
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b>	7
<b>1.4 Justificación</b>	7
<b>2. Marco referencial</b>	10
<b>2.1 Marco de antecedentes</b>	10
<b>2.1.1 Antecedentes internacionales</b>	10
<b>2.1.2 Antecedentes Nacionales</b>	11
<b>2.2 Marco teórico</b>	14
<b>3. Ruta metodológica</b>	20
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b>	20
<b>3.2 Línea de investigación institucional</b>	21
<b>3.3 Población y muestra.</b>	21
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b>	21
<b>4. Estrategia de intervención</b>	24
<b>5. Conclusiones y recomendaciones</b>	29
<b>Referencias</b>	31
<b>Anexos</b>	33

## **1. Punto de partida**

### **1.1 Planteamiento del problema**

El colegio Bilbao I.E.D está ubicado en la ciudad de Bogotá en el barrio Bilbao-afidro y pertenece a la localidad 11 de Suba. Es un colegio público en concesión con el Consorcio Salesianos. La población educativa es de 1.600 estudiantes aproximadamente. Su oferta académica son los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y educación superior. Es calendario A jornada única.

En la I.E.D Bilbao, los estudiantes de segundo de primaria del año en curso vienen presentando dificultades convivenciales de comportamiento y seguimiento de instrucciones desde el grado transición, por ello cuando se inicia el año escolar se pretende crear una convivencia sana teniendo en cuenta que es parte fundamental para los niños durante su desarrollo escolar. Una convivencia adecuada permite que los niños tengan un buen desarrollo en su entorno, sin embargo, existen varios factores en donde se ve afectado este proceso.

Hoy en día la agresividad ha llegado a ser uno de los temas más comunes en los colegios, en donde los padres de familia y docentes se ven involucrados y preocupados teniendo en cuenta que afecta al niño(a) en su entorno y ambiente escolar. En su comportamiento durante la jornada escolar demuestran la agresividad pegando, gritando, empujando, durante sus juegos en el descanso e inventan juegos sin sentido teniendo como objetivo el agredir a su compañero(a) de manera física y verbal, sin tener en cuenta las consecuencias que se pueden causar.

Los estudiantes se encuentran en una etapa de transición de una primera a segunda infancia donde se tienen diferentes cambios en todas sus dimensiones. Uno de estos cambios se puede visualizar en el juego, lo que conlleva a que los niños experimenten respeto, socialicen con sus compañeros e interactúen de manera positiva con sus pares.

De igual forma su integración hace que se formen los juegos en grupo, estas conformaciones permiten avistar la personalidad en formación donde se notan comportamientos como el noble, el tramposo, el inconformista, el permisivo etc. También con estos cambios se evidencian las primeras dificultades por su espíritu competitivo y ganas de experimentar nuevas emociones y nuevos riesgos, así mismo el espacio escolar también cambia ya que los niños perciben nuevas sensaciones en la convivencia que puedan causar desmotivación escolar, entre ellas: el incremento de la edad de escolarización obligatoria, las expectativas del profesor hacia el estudiante a y las atribuciones que hace sobre el origen de la dificultad, las atribuciones del estudiante a sobre su fracaso escolar y la formación de un autoconcepto académico negativo.

Según la federación de enseñanza cc.oo. de Andalucio (2012):

La segregación escolar, inadecuación del currículum y de las propuestas metodológicas para su desarrollo. Hay otras variables como la duración de la clase, la organización escolar, el absentismo y la desobediencia que influyen en un mayor o menor desinterés por la escuela. (p.3)

Adicional a lo anterior los conflictos familiares como la violencia intrafamiliar, agresiones verbales, abandono del hogar y malos comentarios influyen en el comportamiento de los niños (a) generando diferentes emociones o siguiendo el modelo aprendido en casa en sus juegos y actividades cotidianas. Por esta razón es normal que los docentes se preocupan por el sentir de cada uno de los estudiantes, sus necesidades, tiempo de ocio, el manejo de la disciplina y el buen desarrollo de cada uno de ellos que poco a poco se ve afectado, por todo lo anterior dentro del aula de clase, evitando el seguimiento de instrucciones e incluso no prestando atención ni participando durante las clases, creando a su vez desorden e indisciplina durante el desarrollo de estas.

Estos son factores que intervienen en la problemática observada, teniendo en cuenta que algunos problemas son consecuencia de su entorno social y familiar. Se ha diseñado la siguiente

propuesta tomando la agresividad escolar como punto de partida, donde se pretende contribuir con una sana convivencia, participación social del niño(a) y todo su desarrollo formativo.

## **1.2 Formulación del problema.**

¿Cómo disminuir la agresividad en los estudiantes del grado segundo del colegio Bilbao I. E.D?

## **1.3 objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar las problemáticas de convivencia en los estudiantes de grado segundo evitando agresiones físicas y verbales a través de estrategias lúdico pedagógicas en el ambiente educativo y fortaleciendo la interacción social.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Analizar las principales problemáticas de convivencia y agresividad presentadas por los estudiantes de grado segundo.

Conocer las causas y consecuencias de las problemáticas de convivencia y agresividad que se pueden presentar en el ámbito escolar.

Establecer espacios lúdicos que promuevan la solución de situaciones de agresividad, manejo de emociones entre los estudiantes y conciencia en los padres de familia sobre la importancia del acompañamiento en los juegos bruscos y factores que inciden en la agresividad.

## **1.4 Justificación**

La institución educativa cuenta con un grupo heterogéneo de estudiantes educados en diferentes contextos y dinámicas familiares, las cuales hacen del juego con conductas agresivas, una forma de expresar diferentes sentimientos o simplemente escoger esta alternativa de juego para su diversión.

Con base en lo anterior y dado que el juego es la mejor forma de aprendizaje para los niños, con este proyecto se pretende implementar una serie de actividades lúdico-pedagógicas que permitan transformar la manifestación de sus emociones de manera agresiva a través del juego, en manifestaciones edificantes, provechosas, divertidas y significativas en espacios y tiempos de entretenimiento como son los descansos, los momentos de distracción, las actividades en espacios abiertos, los cambios de clase; donde puedan canalizar sus emociones de manera libre y autónoma para aprender a conocer al otro y respetar su diferencia, despertando así su creatividad y nuevas formas de divertirse.

Se pretende que los estudiantes a través de mejorar su comportamiento puedan entender el valor del respeto, trabajen de manera cooperativa y en equipo, interioricen normas de los juegos de manera natural, donde el docente haga solo su parte como mediador de un nuevo conocimiento y no el impositor de las reglas. Esto permitirá una nueva mirada a los procesos convivenciales.

Se hace preciso implementar este proyecto ya que involucra la aplicación de conocimientos previos de los estudiantes para diseñar nuevos juegos y estrategias que permitan manifestar su agrado, goce en estos espacios y acceder la integración de esta comunidad. Por ello se pretende dinamizar la lúdica como una herramienta fundamental en los espacios de goce y disfrute como son los descansos y espacios libres de los niños de segundo, siendo ejemplo para el resto de la comunidad educativa y que se puedan replicar adecuados comportamientos para mejorar la sana convivencia.

Finalmente se espera contribuir a mejorar el buen trato y evitar los juegos agresivos en el descanso y a su vez lo tomen como un ejemplo para una nueva forma de vida, donde los

comportamientos de agresión sean espacios de tolerancia, trabajo en equipo, cooperativismo, fraternidad y de respeto a las diversas formas de pensar o actuar.

## **2. Marco referencial**

En este aparte del proyecto de intervención disciplinar se muestran los antecedentes a nivel internacional, nacional que permiten fundamentar los propósitos de este proceso, igualmente se considera para el marco teórico contar con autores de reconocida trayectoria que aportan al tema de la agresividad y una sana convivencia.

### **2.1 Marco de antecedentes**

#### **2.1.1 Antecedentes internacionales**

En primer lugar se encuentra a Silvestre (2018) La tesis se titula: “Agresividad y convivencia en el aula según los estudiantes de 1º y 2º ciclos del Programa de Comunicación de la UNIFE”, y como problema general: ¿Qué relación existe entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes del 1º y 2º ciclo del programa de comunicación de la UNIFE 2018?, su objetivo general fue: Determinar qué relación existe entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula de los estudiantes de los primeros ciclos del 1º y 2º ciclo del programa de comunicación. La investigación es básica, el diseño fue no experimental – correlacional - transversal.

La muestra es de 58 alumnos. Utilizamos las escalas de agresividad EGA y la de convivencia ECA y se aplicó la técnica de la encuesta con cuestionario cerrado. La investigación encontró entre los principales resultados que la variable niveles de agresividad está relacionado directamente con la variable convivencia en el aula, según la correlación de Spearman de 0.476 y 0,480, representando ésta una moderada correlación entre las variables y siendo altamente significativo.

Asimismo, se llegó a la conclusión que existe una relación significativa entre la variable niveles de agresividad y la convivencia en el aula en la universidad. El estudio busca según

Pintus (2005) quien sostiene que las consecuencias vivenciales de esta violencia son negativas, como sentirse lastimado, dañado, despreciado, menospreciado, disminuido, y/o maltratado, todo esto influyendo en el estudiante de manera negativa en su desempeño académico.

Junes (2018) en su investigación: “Implementación de estrategias pedagógicas para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa Adela Lengua de Calderón del Distrito de Santiago” El proyecto de innovación es de formación docente, dado que con la implementación de las diversas acciones dirigido a los estudiantes se busca superar las debilidades y brindar las herramientas pertinentes para el logro de una convivencia escolar saludable y armónica.

Esto permitirá que los estudiantes fortalezcan su desarrollo social y emocional, propiciando un ambiente pedagógico saludable Por otro lado, el proyecto de innovación también es de formación docente, dado que está orientado a brindar las estrategias metodológicas y lúdicas que permitan una convivencia escolar efectiva. Esto permitirá elaborar una propuesta curricular dirigida a disminuir la agresividad escolar. Así como afianzar el conocimiento del rol del docente dentro del entorno escolar, generando aprendizajes significativos y por ende al mejoramiento de la calidad educativa.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Día a día los comportamientos inadecuados van ganando terreno en las aulas de clase, así lo afirma Becerra (2017), en la tesis titulada: “Jugando, Participando y Respetando la Agresividad va Bajando”, en donde se plantea la pregunta de investigación: ¿De qué forma los juegos de mesa ayudan a minimizar la agresividad de los estudiantes de básica secundaria del Colegio Brazuelos I.E.D. jornada mañana, durante su tiempo de descanso? Estos modelos de comportamientos inadecuados en el interior del establecimiento educativo propician la falta de

tolerancia y el irrespeto hacia el otro en el contexto escolar, especialmente la agresividad física durante los descansos por parte de los estudiantes de básica secundaria en el Colegio Brazuelos I.E.D. Jornada Mañana.

La población o grupo social de este proyecto son los estudiantes de básica secundaria del colegio Brazuelos I.E.D. ubicado en la localidad Quinta-Usme. Esta institución está ubicada en una zona semi rural; que hoy en día está siendo tenida en cuenta como espacio de desarrollo y reubicación de nuevas familias, lo que está trayendo grandes cambios a nivel social, económico y cultural al sector. El objetivo general va enfocado a crear una estrategia que permita disminuir la agresividad física de los estudiantes en su tiempo de descanso. En esta propuesta de intervención se ha tenido en cuenta la investigación descriptiva. Está centrada bajo la mirada de la teoría socio-cultural planteada por Vigostky (1995), Feurestein (1994) y Feriñas G. (1995) el cual nos dice que el ser humano aprende de la interrelación con el otro y con su entorno, potencializando así su nivel de aprendizaje. De acuerdo con este antecedente el proyecto se fortaleció en la potenciación de las diferentes habilidades blandas de los estudiantes.

Un factor de deserción escolar se debe a la falta de tolerancia y a las situaciones de acoso verbal o físico. De esta manera lo plantean Parra & Zapata, (2016) El título de la tesis es: Revirtiendo la agresividad desde la lúdica en el aula de clase en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria en la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Bello. En el aula de clase y durante los descansos se han observado situaciones agresivas como: Falta de tolerancia hacia el otro, maltratos físicos y verbales, amenazas escritas, rivalidades y celos por obtener mejores logros, falta respeto a la individualidad, desmotivación por el estudio dificultades académicas, comportamentales, y aislamiento conllevando todo lo anterior a la deserción escolar.

Para darle una solución adecuada y correcta al problema detectado, nos propusimos el siguiente objetivo: desarrollar estrategias lúdicas que generen acciones de amor, ternura, respeto, y tolerancia entre los estudiantes del grado 3º de básica primaria en la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Bello que nos permitan identificar los estudiantes que presentan agresión al interior del aula de clase y en los descansos pedagógicos, mediante la realización de talleres de autocontrol y convivencia para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Esta propuesta aportó incrementar la autoestima en cada uno de los estudiantes.

Al indagar por los antecedentes de la propuesta a nivel distrital, se encuentra que varias instituciones coinciden con la misma dificultad y hacen aportes desde la utilización del juego cooperativo y la lúdica para disminuir los niveles de agresividad, así lo mencionan Albarracín & Hernández, (2015). El título de la tesis es: Propuesta pedagógica para disminuir los niveles de agresividad de los estudiantes de primero y segundo de primaria de la institución educativa Nidia Quintero de Turbay, en donde se plantea la pregunta de investigación: ¿De qué manera una propuesta pedagógica basada en el juego cooperativo incide en la disminución de los niveles de agresividad en los niños y niñas de los grados primero y segundo de la I. ED Nidia Quintero de Turbay?

La situación problema que se visualizó en la institución luego de realizar actividades grupales, se evidenció un gran temor por parte del estudiante para interactuar con el otro, en el grupo se detectó falencias como la falta de comunicación, carencia de empatía, irrespeto al interior del grupo, falta de cooperación, ausencia de comprensión y desconfianza. (No es necesario). El Objetivo General busca comprender de qué manera una propuesta pedagógica basada en el juego cooperativo incide en la disminución de los niveles de agresividad en los

niños de primero y segundo de primaria de la institución educativa Nidia Quintero de Turbay. En esta propuesta de intervención se ha tenido en cuenta la investigación acción, Se toman como referencia varios autores entre ellos Marsellach & Serrano (1996) se entiende que la agresividad infantil es aquella conducta que se presenta en los primeros años de vida del niño y que este expresa de manera física, verbal o indirecta y que dichos comportamientos disminuyen a medida que el niño cumple su etapa de desarrollo” (Pág 23).

La agresividad escolar se ha convertido en una problemática a nivel nacional y la implementación de la lúdica ha sido una herramienta fundamental para cambiar este tipo de conductas, así lo refiere Espinel, (2020) en su tesis: “La lúdica como herramienta para manejar la agresividad de los niños y niñas de tercero de primaria”, en donde se plantea la pregunta de investigación: ¿cómo manejar la agresividad de los niños y niñas de tercero de primaria institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, por medio de actividades lúdicas?, para esto encontraremos procesos basados en la lúdica, creativos y de desarrollo integral los cuales nos ayudarán a afianzar y vincular a toda la comunidad educativa a mejorar el desarrollo y manejo de las emociones (padres de familia, docentes, alumnos y comunidad), para así desarrollarnos como sociedad y en un ambiente mejor, y más armonioso para nuestros estudiantes. El objetivo general: Desarrollar actividades lúdicas como medio para mejorar la agresividad de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, durante su desarrollo cognitivo en el aula de clase. Esta propuesta aportó para que el juego sea implementado como una herramienta para la evaluación del comportamiento en el aula.

## **2.2 Marco teórico**

### **2.2.1 La agresividad un camino para transformar**

En este mundo cambiante lleno de afanes, se ha vuelto costumbre resolver las pequeñas dificultades de la cotidianidad de manera intolerante y agresiva. Los comportamientos bélicos se han tomado la escuela a través de diferentes miradas: física, verbal, no verbal, llevando así a un escenario más grande como el bullying escolar. En este sentido Merino (2008):

La agresividad es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión a acometer, atacar y embestir. También se utiliza la palabra para referirse al brío, la pujanza y la decisión para emprender algo y enfrentar sus dificultades. (p. 1)

Este es un tipo de agresión que más se observa en los colegios y en algunas oportunidades empieza en casa, por esta razón es importante generar espacios de buena trata desde nuestro hogar.

Así mismo Mayer (2006) expresó que “la agresividad conduce a la destrucción de la propiedad o el daño personal a otro ser vivo de la misma especie. No es saludable porque induce emociones dañinas para el individuo a largo plazo” (p.13). Es evidente que la agresividad se puede dar de manera espontánea o rápida hacia la otra persona, es decir la agresividad posiblemente se convierte en una habilidad negativa para una persona.

### **2.2.2 Estableciendo diferencias en los tipos de agresividad**

Hablar de conductas agresivas en los estudiantes es aprender a diferenciar el tipo de agresividad que afecta directamente la convivencia de los estudiantes: se habla de agresividad verbal cuando hay trato con palabras ofensivas que indiquen un aspecto despectivo en ocasiones de su físico o forma de actuar. Conforme con la autora Serrano (2003) definió la agresividad verbal como: “insultos, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el modo de acoso más habitual en las escuelas” (p.4).

Las agresiones verbales son habituales en el colegio y son conocidas como ofensas, palabras que hacen referencia a las fallas que cada uno puede tener en las diferentes actividades del día, defectos en su forma de vestir, actuar, físicamente o simplemente bullying escolar. Así mismo en las escuelas también preocupan las agresiones de manera física es por esto como lo plantea Serrano (2003) citado por Pacherras (2020) “define la agresividad física como atacar a otra persona haciendo uso de las partes del cuerpo o de algún arma u objeto. En algunos casos los niños recurren a las partes de su cuerpo para poder agredir”. (p.6).

En lo anteriormente expuesto se puede evidenciar en los descansos cuando los estudiantes tienen dificultades para resolver inconvenientes con sus pares, inventan juegos sin ninguna razón positiva dejando morados en sus piernas, brazos, empujándose sin motivo en las filas aprovechando la situación de debilidad de su compañero; haciendo burla de su aspecto físico e incluso mencionando con palabras despectivas a los miembros de su familia. Es por ello que se encamina a trabajar en la prevención de la agresividad escolar.

### **2.2.3 Evitamos bullying previniendo la agresividad escolar**

La agresividad en los estudiantes ha ido aumentando en los últimos años. Muchos niños o niñas son violentados en sus propias viviendas o por sus familiares, llevándolos a utilizar mecanismos de defensa como la agresividad y el bullying.

Mayer (2006) citado por Carrasco & González, (2006) sostiene que: “la agresividad no se elimina mediante la evitación de situaciones, estímulos, ni con prohibiciones, sino que se puede dominar mediante su canalización, es decir dirigirla hacia un objeto sustitutivo y orientar hacia actividades socialmente aceptables, como el deporte” (p.12).

Desde el punto de vista del autor se puede evidenciar que los niños no dejarán de ser agresivos porque se les llame la atención o sean castigados, por esta razón es indispensable

propiciar espacios lúdicos con acciones reparadoras que inviten a los niños o estudiantes a mejorar su agresividad, sin embargo, la familia también es el primer agente socializador y es el encargado de brindar buenos ejemplos, un entorno pacífico y amoroso.

El establecer un ambiente de cordialidad para la corrección de sus comportamientos puede evitar que los estudiantes sean llevados a trabajar en una doble vía al ser acosados y acosar a sus compañeros, esta conducta es conocida como bullying.

Según la autora Contreras (2013) El fenómeno de bullying explica “El vocablo bullying es un término inglés, que proviene del término “bully”, lo cual expresa matón o agresor, y su significado hace referencia a matonismo, maltrato, acoso o abuso.” (p.102). Expertos investigadores lo definen haciendo referencia al grupo de personas que se dedican al asedio, persecución y agresión de algún alumno. Persona que molesta, hostiga, o atormenta a otra Este método permite seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada dentro del marco conceptual de referencia Dirección Nacional de Escuelas/Vicerrectoría de Investigación.

Cerezo (2002) citado en Contreras (2013) sostiene que el bullying es una: “forma de maltrato, habitualmente intencionado y perjudicial, de una persona a otra, por lo general hacia aquella que se considera débil, quien termina convirtiéndose en víctima perpetua o habitual, pudiendo durar dicha situación semanas, meses o años”(p.102).

Por otro lado Oñederra, (2008) citado en Contreras (2013) lo define como:

“Un fenómeno de agresividad injustificada que cursa con mayor o menor nivel de gravedad, pero siempre es violento porque pervierte el orden esperable de relaciones sociales, lo que puede denominarse como la reciprocidad moral esperable entre iguales. Se trata de un juego perverso de dominio-sumisión que cuando se mantiene de forma prolongada da lugar a procesos de victimización,

con lo que ello significa deterioro psicológico de la personalidad de la víctima y de deterioro moral del agresor”. (p.103)

#### **2.2.4 Relaciones interpersonales, mejoran la convivencia escolar**

Las relaciones interpersonales positivas según vienen a ser según Genao, Pérez, & Castro (2014) "la interacción o asociación constante que se produce en un entorno: social, familiar, escolar, etc. y que se basan en los intereses, emociones, gustos, afinidad, negocios, acciones sociales, etc.”(p.19). Es decir, en los diferentes descansos, salones de clase, cafetería y otros espacios del colegio se da esa interacción entre dos o más personas lo cual permite una comunicación sana en la mayor parte de las diferentes actividades que realizamos a diario, permitiendo expresar sentimientos, emociones, gustos o necesidades, esto sea siempre cuando se cuente con plan de convivencia sana.

Se hace necesario resaltar que la convivencia escolar Distrito, Secretaría de Educación (2019), en términos simples, no busca la ausencia de conflictos, sino que estos se tramiten sin el uso de la violencia. Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que una sana convivencia escolar es aquella donde los valores y principios son la base para relacionarnos con respeto y de manera justa o correcta con los compañeros de clase, todo esto de la mano con una comunicación asertiva que según Anglat (2002) indica que el asertividad es “la capacidad para expresar sentimientos, ideas, opiniones, creencias, en situaciones interpersonales, de manera efectiva, directa, honesta y apropiada, sin que se genera agresividad o ansiedad.”(p.119).

#### **2.2.5 Juego y lúdica unidos para estudiantes vivencialmente comprometidos.**

Ekilikua creaciones (2015) afirma que:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas,

acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente. (p.1)

Es decir, el juego es una palabra que todos los seres humanos aprenden desde la infancia y por medio de ella hay diversión generando nuevos aprendizajes de manera lúdica.

De acuerdo con Jiménez (2002):

La lúdica es la experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p.1)

Se puede decir que la lúdica ofrece espacios para crear, compartir, aprender, generar herramientas que permiten tener confianza en sí mismo, mejorando las relaciones interpersonales sin temor a ser juzgados y dejar de lado lo que da temor.

### **3. Ruta metodológica**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

Para el desarrollo de este proyecto es pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo el cual permite una descripción de situaciones reales con los participantes, según Hernández , Fernández, & Baptista (2010) “habría que decir también que el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados”. (p.5).

Por esta razón es importante determinar la problemática de convivencia de los estudiantes en los espacios que comparten a diario y el rol que ocupa en el juego permitiendo evidenciar su relación con las normas establecidas, las cuales son olvidadas en algunos momentos por los estudiantes y sus juegos pasan a ser algo brusco o sin sentido, donde el objetivo principal se convierte en agredir a su compañero(a) sin tener en cuenta el daño físico y verbal que se pueden causar.

En cuanto al diseño metodológico se tiene la investigación acción, según Hernández, Fernández, Baptista (2010), quien define “la investigación acción como un método que requiere de una planificación, actuar, observar y reflexionar, para sistematizar una experiencia que permite mejorar una conducta” (p.245). Según lo anterior pretendemos conocer el origen y consecuencias de la agresividad presentada por los estudiantes en los descansos o espacios de tiempo libre, evidenciando la falta de valores, falta de pautas de crianza, paternidad irresponsable, los cambios en el desarrollo de su personalidad y psicológicos.

Cabe señalar la importancia de generar espacios lúdicos que fomenten herramientas en el manejo de emociones de los estudiantes y relaciones interpersonales que se verán reflejadas a lo largo de su vida cotidiana.

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea de investigación institucional que se adapta a nuestro proyecto es la línea de “evaluación, aprendizaje y docencia” ya que el proceso de convivencia escolar debe ser evaluado de manera constante para tener certeza si las estrategias implementadas son positivas en los estudiantes o si por lo contrario hay que pensar en nuevas intervenciones.

### **3.3 Población y muestra.**

La población con que se llevó a cabo la investigación es con los estudiantes de grado segundo entre edades de los 7 a 8 años del colegio Bilbao I.E.D en donde hacen parte 1.200 estudiantes y es direccionado por el Consorcio Salesianos, ubicado en Bogotá localidad Suba estrato 3.

Realizando un seguimiento acorde a lo planteado en nuestra línea de investigación los criterios que hemos propuesto y que se han tenido en cuenta para el estudio poblacional ha sido la edad, entorno social y familia.

Los estudiantes de grado segundo fueron elegidos para el desarrollo de esta investigación teniendo en cuenta que se evidenciaba mayor problemática convivencial y agresividad en diferentes contextos escolares teniendo así variedad de casos reportados desde el coordinador de convivencia y reportado por las docentes de este grado.

### **3. 4 Instrumentos de investigación**

A partir de los aportes realizados por los estudiantes, diferentes situaciones presentadas durante las observaciones elaboradas en los descansos y el sistema preventivo de los salesianos, se llegó a la conclusión de utilizar los siguientes instrumentos de investigación.

A continuación, realizaremos una descripción de cada instrumento y su desarrollo en esta propuesta.

### **Encuesta**

Hernández, Fernández, Baptista (2010) aclara que “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p,217). Por tanto, el propósito de aplicar nuestro cuestionario a los estudiantes de grado segundo es conocer sus sentimientos, pensamientos, factores que conllevan a los estudiantes a presentar comportamientos de agresividad y propuestas sobre ¿cómo podemos mejorar la convivencia? la cual nos permite poder identificar y percibir la situación de los estudiantes en su entorno escolar durante los descansos.

### **Observación participante**

Según el autor Hernández Fernández, Baptista (2010) con relación a la observación plantean que “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p.260). Según lo anterior por medio del sistema preventivo de Don Bosco las docentes cuentan con una semana de acompañamiento en diferentes lugares del colegio, donde los estudiantes interactúan con sus compañeros en los descansos y así mismo los educadores se unen a su interacción diaria jugando en subgrupos con los educandos de segundo. Se evidencia que los juegos que inventan para divertirse, algunos son de manera sana, amable y otros son juegos bruscos que no tiene ningún sentido y si generan dolor e incrementan las agresiones físicas entre ellos, dejando ver que algunos de esos juegos vienen de casa en el momento de compartir con sus primos, amigos, vecinos, ver videojuegos o presenciar violencia intrafamiliar siendo estos adaptados por ellos, los cuales son enseñados a sus pares y puestos en práctica en algún momento del descanso.

### **Observación no participante**

De acuerdo con la autora Quintana (2008) en su documento "la observación no participante en el aula debe partir de un objeto definido concreto, con un documento claro de recolección de datos analizando e interpretándose en un informe que dé cuenta del trabajo realizado" (p.388).

Esta contextualización se hizo en dos momentos: El primer momento fue aplicando el sistema preventivo de Don Bosco, donde se hace observación en espacios donde no es permitido jugar, sino que están asignados para hacer otras actividades como almorzar, comprar, ir a la enfermería entre otros, aquí en la observación se encuentra que los estudiantes juegan de manera agresiva, no tienen cuidado y se estrellan con otros compañeros. De igual forma se evidencia la falta de seguimiento de instrucciones ya que los estudiantes tienen unas normas para acceder a estos espacios y no las cumplen. El segundo momento se da en el cambio de clases ya que hay un corto tiempo libre donde se evidencian pequeñas agresiones y manifestaciones de insubordinación y resistencia en ocasiones al cambio de actividad.

Esta observación se llevó a cabo mediante un diario de campo, donde se hizo el registro de las actitudes de los estudiantes teniendo como fin, buscar estrategias que contribuyan con mejorar estos comportamientos.

### **Diario de campo**

Según Quintana (2008):

El diario de campo es un instrumento de recolección de datos que nos ayuda a registrar las vivencias del entorno escolar. Sus actores principales son los estudiantes y docentes que con su cotidianidad alimentan los procesos de investigación que se realizan en una institución educativa (p.388).

Este instrumento se implementó en la ruta de recolección de datos para nuestro proyecto, el cual nos dio bases para continuar con el acompañamiento activo y pasivo a nuestros estudiantes.

#### **4. Estrategia de intervención**

##### **Título de la propuesta “conviviendo y jugando, la agresión se va mejorando”**

Por medio de esta propuesta buscamos con los estudiantes de segundo grado, establecer espacios lúdicos que promuevan la solución de situaciones agresivas y manejo de emociones entre ellos promoviendo una sana convivencia.

##### **Descripción de la propuesta:**

A través de los acompañamientos que los docentes realizan cada semana en los diferentes lugares del colegio, se pretende fomentar actividades lúdicas que les permita a los niños, niñas de grado segundo, reconocer la importancia de respetarse unos a otros, brindándole la oportunidad de entender lo que el otro piensa o siente cuando es agredido verbalmente con palabras que los entristece o físicamente se pueden hacer daño al creer que los golpes hacen parte de un juego.

Ya teniendo la observación participante y no participante se aplicó un cuestionario a los estudiantes de grado segundo, sobre los juegos bruscos y convivencia sana, donde cada uno de ellos con sus respuestas, contribuye a brindar ideas sobre cómo mejorar la convivencia en el descanso por medio de juegos optófonos que no pasaron de moda y si fortalecen las normas dentro de un juego generando una sana convivencia entre todos que poco a poco se verá reflejada en el contexto que se desenvuelven.

##### **Justificación**

En el momento que los niños y niñas se dan cuenta que las actividades lúdico pedagógicas también tiene un objetivo aparte de divertirnos, ofrecen una serie de herramientas como: interés

por participar de un juego colaborativo y el creer en sí mismo, la importancia de una sana interacción, respetar el turno, fortalecer lazos de amistad, ser tolerante y de esta manera llegar a disminuir notablemente la agresividad.

Cabe destacar que el juego también enseña y es parte fundamental del aprendizaje significativo y al tiempo promueve varias vivencias o nuevas experiencias que les permite dar solución adecuadas a algunos conflictos que se les presente en medio de una actividad a realizar.

### **Objetivo General**

- Implementar una propuesta con actividades lúdico pedagógicas que permita la disminución de la agresividad y a su vez fomentar una convivencia sana en los estudiantes del curso segundo del colegio Bilbao I. E. D.

### **Objetivos específicos**

- Explorar las acciones de insubordinación de los estudiantes en su diario vivir y así encaminarlos a una sana convivencia escolar.
- Por medio de las actividades lúdico pedagógicas colocar en práctica normas que nos permitan vivir una sana convivencia y resolución de conflictos.

### **Estrategia y actividades**

Actividad	Estrategia	Fecha	lugar	Recursos
<b>La Rumba Me Llama</b>	Se realiza una lista de canciones que a los estudiantes de segundo les guste y el día viernes se colocan en la emisora y de esta manera se invitan a participar de un rato de baile dirigido, donde algunos de ellos pasan y proponen pasos para que todos los realicemos	Febrero 14 de 2020	Patio del colegio Bilbao I. E. D	*Equipo de sonido de la emisora del colegio.  *Memoria USB con lista de canciones a reproducir

<p><b>Saltando, saltando con mis compañeros me voy integrando.</b></p>	<p>Se realiza disfunción por medio de la emisora del colegio para que los estudiantes de grado segundo participen en la maratón del lazo.</p> <p>Dentro de la maratón se dan a conocer las reglas del juego y el trabajo de saltos en grupo.</p> <p>En el segundo descanso se seleccionan los grupos que no perdieron ninguna ronda de salto y se enfrentan con los grupos de las otras compañeras del grupo de investigación de la pedagogía de la lúdica</p>	<p>Febrero 19 al 21 2020</p>	<p>Patio del colegio Bilbao I. E. D</p>	<p>*3 lazos de 2 metros de largo.</p>
<p><b>La emoción del fútbol.</b></p>	<p>Se realizan inscripciones de los equipos a concursar dándoles a conocer el propósito del juego, su reglamento y el rol de los niños y las niñas.</p> <p>Esta actividad se realizó en el espacio de asociacionismo.</p>	<p>Febrero 26 al 28 2020</p>	<p>Patio del colegio Bilbao I. E. D</p>	<p>*3 balones de fútbol. *3 fotos *3 tarjetas de color amarillo y rojas. *3 canchas de futbol *Bafle y sonido</p>
<p><b>Descanso pasivo</b></p>	<p>Se solicita con anterioridad a los estudiantes llevar libros, juegos de mesa o sus juguetes favoritos con el fin de realizar un descanso pasivo en donde se les darán a conocer las indicaciones para poder hacer uso de</p>	<p>Marzo 06 de 2020</p>	<p>Patio del colegio Bilbao I. E. D</p>	<p>*Elementos traídos por cada estudiante (libros, juegos de mesa, juguetes etc.)</p>

	estos elementos durante el tiempo del descanso.			
<b>Titereteando la netiqueta en la virtualidad voy explorando</b>	Para realizar una transición de la presencialidad a la virtualidad realizamos una dinamización con el títere Guillermina y Candelario quien le socializo las normas de netiqueta y posteriormente, cada estudiante creó su títere y una escena reflexiva sobre la convivencia presentada a través de la plataforma zoom.	Julio 13 de 2020	Plataforma zoom	*Materiales para la creación de los títeres. *(Medias viejas o bolsas de papel, lana etc.)  *Herramienta tecnológica Zoom
<b>Mi talento contribuye con mi buen comportamiento</b>	Se hizo un encuentro con los estudiantes donde como norma principal para participar era presentarnos su talento. Una vez los estudiantes accedieron a presentar su talento, se enviaba el link de nuestro recurso Genially que contenía algunas preguntas de cultura general de nuestro país. Con ello se trabajaron patrones de comportamiento, integración entre pares e inmersión a un juego con nuevas tecnologías que invita al entretenimiento de los estudiantes.	Septiembre 18 de 2020	Plataforma zoom	*Herramienta tecnológica Zoom  *Herramienta tecnológica Genially

## Contenidos

Inicialmente se realizó un cuestionario grupal desde la presencialidad con preguntas abiertas relacionadas a la convivencia y problemas que se puedan presentar con sus compañeros en los

espacios de descanso. El objetivo de este cuestionario es poder indagar y conocer cuáles son sus actitudes y sentimientos frente a sus comportamientos personales con sus compañeros en momentos de juego, diversión y de tener que compartir diversos espacios, juguetes entre otros.

Al iniciar las clases virtuales se llevó a cabo un segundo cuestionario desde la perspectiva que tienen los estudiantes acordes a la convivencia desde la virtualidad.

### **Prototipo del recurso digital**

A partir de las clases sincrónicas se comprobó la importancia de vincular juegos virtuales que le permitieran a los estudiantes centrar su atención, participación en las actividades que se realizan desde una pantalla y para esta propuesta se utiliza como recurso digital a través de la plataforma Genially con un juego de conocimiento sobre los diferentes carnavales, festivales y fiestas de Colombia.

### **Evaluación y/o seguimiento**

Las diferentes actividades lúdico pedagógicas realizadas con los niños y niñas de grado segundo de la institución educativa Bilbao, permitieron mediante la observación continua evidenciar la disminución de ambientes de agresividad y manejo de emociones negativas en las situaciones que se presentaron durante el desarrollo del proyecto donde los niños y niñas participaron, interactuaron y crearon estrategias de trabajo colaborativo y espacios agradables, favorables e innovadores.

## 5. Conclusiones y recomendaciones

La alimentación del presente proyecto se dio gracias a la observación de las diferentes dinámicas que se presentan en una institución educativa de la ciudad como cualquier otra, donde queda evidenciada la importancia que se debe dar a la crianza desde casa, para así poder interactuar con el resto de la sociedad.

Lamentablemente los modelos ideales de familia y crianza han cambiado por falta de manejo de tiempo y nos llevan a cambiar nuestra forma de educar a los estudiantes, fomentando en ellos a parte de la academia, participar en el manejo de su inteligencia emocional a través del convivir de una manera sana con sus compañeros.

Del mismo modo y después de haber hecho las respectivas observaciones en los espacios de clase, de intercambio de actividad y de descanso se concluye que es imprescindible capacitar a la comunidad educativa en el manejo de sus emociones ya que son el ejemplo y modelo a seguir de los pequeños estudiantes.

El capacitar a la comunidad educativa con diferentes motivadores que compartan sus experiencias, permitirá ampliar la visión y las estrategias para resolución de pequeños conflictos que evitarán rencillas futuras.

Es importante reconocer que este proceso fue determinante para encontrar diferentes maneras de cambiar comportamientos negativos de los estudiantes, por comportamientos positivos de una manera lúdica, mediante trabajo cooperativo y resiliente.

Así mismo este proyecto invita a los docentes a acercarse a los estudiantes desde la pedagogía de la libertad propuesta por Paulo Freire, donde el docente trabaja de la mano con sus estudiantes, desde una comprensión de su entorno, construyendo una sana cotidianidad de la

mano, con aportes de toda una comunidad educativa y no desde el autoritarismo ni la permisividad, siempre buscando el equilibrio en pro de una buena relación de construcción.

Para cerrar se logran cumplir los objetivos planteados en el proyecto, ya que las actividades realizadas de manera lúdica lograron un acercamiento y cambio de conductas en los estudiantes y la comunidad en general. ahora las docentes tienen más insumos para poder abordar una problemática de convivencia de una manera diferente, con excelentes resultados, tanto que se hace la recomendación al resto de docentes de la institución educativa, sobre todo con los estudiantes de nivel inicial y primaria para empezar una nueva etapa convivencial en la institución.

### Referencias

- Albarracin, A. F., Hernandez, A. F. (2015). *Propuesta Pedagógica para disminuir los niveles de agresividad de los estudiantes de primero y segundo de primaria de la institución educativa Nidia Quintero de Turbay*. Universidad Libre, Bogotá. Obtenido de <https://bit.ly/33D4TXu>
- Becerra , L. S. (2017). *Jugando, participando y Respetando la Agresividad va Bajando. (tesis de especialización)*. Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de <https://bit.ly/39mrP0K>
- Anglat, D. D. (2002). *Orientaciones educativas*. Obtenido de <https://bit.ly/318aV8w>
- Carmen, M. d., Pérez, A., & Castro, R. (2014). En *Relaciones Humanas*. República dominicana: Unaped. Obtenido de *interpersonales en la educación*. Obtenido de <https://bit.ly/3mAZckb>
- Carrasco Ortiz, M. G. (2006). *Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, España*. Obtenido de <https://bit.ly/379emXq>
- Carrasco, M. Á., González, M. J. (2006). *Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, España*. Obtenido de <https://bit.ly/379emXq>
- Contreras Alvarez, A. (2013). *El fenómeno del bullying en Colombia*. Bogotá. Obtenido de <https://bit.ly/2KWAnRL>
- Distrito, Secretaría de Educación. (8 de 2 de 2019). *CONVIVENCIA ESCOLAR | Secretaría de Educación del Distrito*. Obtenido de <https://bit.ly/39pcaxX>
- Ekilikua creaciones*. (30 de Octubre de 2015). Obtenido de <https://bit.ly/3qf0a8a>
- Espinel, N. (2020). *La lúdica como herramienta para manejar la agresividad de los niños y niñas de tercero de primaria*. Escuela de primaria urbana sede principal del municipio de Hacarí, Norte de Santander,, Bogotá. Obtenido de <https://bit.ly/37sLd9P>
- federación de enseñanza cc.oo. de Andalucía. (2012). Tipos de problemas que deterioran la convivencia escolar . *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3.
- Hernandez , R., Fernandez, C., Baptista, P. (2006). *Mc Graw Hill*. Obtenido de Mc Graw Hill: <https://n9.cl/uqx87>
- Hernandez, F. (2010). Obtenido de <https://bit.ly/37dbadu>
- Hernández, F. y. (2010). Obtenido de <https://bit.ly/2J5mCjo>
- Hernandez, F., & Hernandez, F. B. (2014). Obtenido de <https://bit.ly/37axsfP>
- Hernandez, R., Fernandez, C., Baptista, P. (2016). INNOVA . *Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil*, 6.
- Jimenez, C. a. (2002). *Lúdica Colombia*. Obtenido de <https://bit.ly/3fLfLaI>

- Junes Paredes, L. M. (2018). *Implementación de estrategias pedagógicas para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa Adela Lengua de Calderón del Distrito de Santiago*. Aldea Lengua de Calderon del Distrito de Santiago, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uarm.edu.pe/handle/UNIARM/1604>
- Mayer. (junio de 2006). *Universidad Nacional de Educación a Distancia*. Obtenido de M. A. Carrasco Y M. J. González / *Acción Psicológica*, junio 2006, vol. 4, n.o 2, 7-38: <https://bit.ly/37edT6b>
- Mayers. (2006). Obtenido de file:///C:/Users/Hp/Desktop/976-2563-1-PB.pdf
- Merino., J. P. (2008). *Definición.wed*. Obtenido de <https://definicion.de/agresividad/>
- Pacherres, V. d. (2020). *La agresividad en los niños del quinto grado "A" ( Tesis de pregrado institución educativa N° 094)*. Universidad César Vallejo, Perú. Obtenido de <https://bit.ly/319BXw4>
- Parra, L. A., & Zapata, M. A. (2016). Revirtiendo la agresividad desde la lúdica en el aula de clase. (*Tesis de especialización*). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bello. Obtenido de <https://bit.ly/39jtO68>
- Pública, Secretaría de Educación. (22 de abril de 2016). Obtenido de <https://bit.ly/2V4m7bo>
- Quintana, Esther . (2008). *Congreso Internacional de la Asociación del español como Lengua Extranjera*. crea.
- Quintana, Esther. (2008). *La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera / segunda lengua*. Instituto Cervantes de Varsovia. Obtenido de Crue .
- Serrano, Isabel. (2003). *Agresividad infantil*. Pirámide. Obtenido de <https://bit.ly/3fH2Oia>
- Silvestre Roncal, W. F. (2018). Agresividad y convivencia en el aula según los estudiantes de 1° y 2° ciclos del Programa de Comunicación de la UNIFE, 2018. (*Tesis de posgrado*). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán., Perú. Obtenido de <https://bit.ly/2JlhWoY>

## Anexos

### Anexo # 1 Encuesta



COMENDADO SALESIANOS

#### Cuestionario # 1

#### CUESTIONARIO CONVIVENCIA ESCOLAR GRADO SEGUNDO

Nombre: \_\_\_\_\_

A continuación, vas a encontrar preguntas relacionadas con tu comportamiento durante los descansos con tus compañeros por favor responder y en comentarios argumenta tu respuesta.

PREGUNTAS	SI	NO	COMENTARIOS
1. ¿Compartes con facilidad tus juguetes o elementos que utilizas durante los descansos?			
2. ¿Cuándo algo te disgusta durante el juego con tus compañeros reaccionas de forma agresiva?			
3. ¿Buscas ayuda cuando presentas algún conflicto con algún compañero?			
4. ¿Has recibido ayuda y acompañamiento cuando has tenido un conflicto con un compañero?			
5. ¿Consideras que el tiempo en el descanso es donde más se presentan problemas con tus compañeros?			
6. ¿En el descanso has observado manifestaciones de agresión verbal?			

7. ¿En el descanso has observado manifestaciones de agresión física?			
--	--	--	--

8. ¿Cómo podemos mejorar y tener una sana convivencia con los compañeros?

---



---



---

9. ¿Qué te gustaría jugar en el descanso?

---



---



---

Fuente: Elaboración propia (2020)

## Anexo # 2 Encuesta



GOBIERNO DE LAS ISLAS CANARIAS

**CUESTIONARIO SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LAS CLASES VIRTUALES.**

Nombre: \_\_\_\_\_

El objetivo del cuestionario es conocer cómo se puede dar la convivencia en la virtualidad, cuáles son las posibles dificultades que pueden presentar y las estrategias de resolución que se ponen en práctica para solucionarlas.

PREGUNTAS	SI	NO	COMENTARIOS
1. ¿Consideras que en nuestras clases virtuales podemos implementar algunas normas para una sana convivencia? Nombra algunas.			
2. ¿Cada uno de tus profesores maneja diferentes normas virtuales en las clases?			
3. ¿Crees que las siguientes situaciones se pueden presentar dentro del aula virtual? <input checked="" type="checkbox"/> Malas palabras en el encuentro virtual. <input checked="" type="checkbox"/> No respetar las normas establecidas. <input checked="" type="checkbox"/> Burlas entre compañeros. <input checked="" type="checkbox"/> Mal uso de la plataforma zoom <input checked="" type="checkbox"/> Interrumpir, molestar y no permitir realizar la clase al profesor.			
4. ¿Crees que es adecuado entrar y salir de tu clase virtual cuando lo quieras? ¿Por qué?			
5. ¿Te comprometes a realizar y entregar tus trabajos a tiempo?			
6. ¿Crees que puedes utilizar de manera correcta las herramientas que hacen parte de la plataforma zoom?			
7. ¿Crees que podemos trabajar en grupo desde la virtualidad?			

8. ¿Qué actividad te gustaría que realizáramos para continuar con la una sana convivencia?

| \_\_\_\_\_

Fuente: Elaboración propia (2020)

## Anexo # 3 Diario de campo.

 <b>CONSORCIO SALESIANOS</b>		<b>FORMATO DE OBSERVACION Y REGISTRO DEL DOCENTE. DIARIO DE CAMPO</b>	
<b>Nombres y Apellidos del Docente</b>	<b>JENNY MARCELA RIVERA FAJARDO</b>	<b>Fecha:</b>	20 de febrero de 2020
<b>Momento de la observación</b>	Primer descanso	<b>Lugar donde se realiza la observación</b>	Aula múltiple
<b>Nivel o curso observado</b>	Estudiantes de segundo grado		
<p>Documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en el escenario de las prácticas; estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar.</p>			
<b>DESCRIPCION</b>	<p><b>En qué experiencia centró su observación. Es importante que todo el diario de campo se relate en primera persona</b></p>		
<p>En este momento los estudiantes están corriendo para ganar el turno para ir a pedir el refrigerio sobrante, otros niños están llevando las canastas y haciendo la separación de las basuras, pero veo que por ir a jugar lo están haciendo de manera inadecuada.</p> <p>Hago la intervención acerca del autocuidado que se debe tener para evitar accidentes mediante una canción que los estudiantes toman de manera amable y tímidamente van saliendo del lugar.</p>			

**Fuente:** Elaboración propia (2020)

 CONSORCIO SALESIANOS		FORMATO DE OBSERVACIÓN Y REGISTRO DEL DOCENTE. DIARIO DE CAMPO	
<b>Nombres y Apellidos del Docente</b>	JENNY PATRICIA VILLANUEVA	<b>Fecha:</b>	6 de <u>marzo</u> de 2020
<b>Momento de la observación</b>	SEGUNDO DESCANSO	<b>Lugar donde se realiza la observación</b>	Zona verde
<b>Nivel o curso observado</b>	Estudiantes de segundo grado		
<p>Documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en el escenario de las prácticas; estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar.</p>			
<b>DESCRIPCION</b>	<p>En qué experiencia centró su observación. Es importante que todo el diario de campo se relate en primera persona</p>		
<p>Hoy es el último día de esta semana.            Ha sido una semana muy difícil, se habla de la enfermedad del coronavirus.</p> <p>La comunidad educativa empieza a hacer preguntas acerca de este virus.</p> <p>Realmente no se tiene claridad de que es lo que está sucediendo. Sin embargo, todos estamos tomando precauciones y nos estamos lavando las manos más seguido, los niños hacen muchas preguntas, por ello vamos a hacer una actividad alegre durante el descanso.</p> <p>Realizaré un reto de zumba con los niños de segundo para distencionar el ambiente.</p> <p>En esta actividad se pudo observar el gusto por el baile que tienen los estudiantes, no hubo necesidad de llamar la atención, a esta actividad también se sumaron algunos docentes que quisieron compartir este momento.</p>			

	<b>CONSORCIO SALESIANOS</b>	<b>FORMATO DE OBSERVACIÓN Y REGISTRO DEL DOCENTE. DIARIO DE CAMPO</b>
---	-----------------------------	---

<b>Nombres y Apellidos del Docente</b>	SANDRA MILENA DIAZ TELLEZ	<b>Fecha:</b>	9 de <u>marzo</u> de 2020
<b>Momento de la observación</b>	clase de ingles	<b>Lugar donde se realiza la observación</b>	laboratorio de ingles
<b>Nivel o curso observado</b>	Estudiantes de segundo grado		
Documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en el escenario de las prácticas; estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar.			
<b>DESCRIPCION</b>	<b>En qué experiencia centró su observación. Es importante que todo el diario de campo se relate en primera persona</b>		
<p>Hoy los estudiantes están un poco alborotados. Acaban de salir de clase de ética.</p> <p>El cambio de clase ha sido una dificultad para iniciar con buena disciplina; por lo que antes de iniciar hicimos pequeños ejercicios de yoga, ensayando las respiraciones de los animales en inglés, poco a poco los estudiantes se fueron calmando y retomando el orden y el seguimiento de normas.</p> <p>Hoy hablé acerca de la forma de saludar en inglés, hicimos el juego del entrevistador donde fuimos haciendo un pequeño repaso de lo aprendido con preguntas estilo periodista. Mientras realizaba la actividad Samuel fue brusco con su compañero Santiago, rasguñándolo con un lápiz. al intervenir me dice que esa fue su reacción por que el no quiso prestarle su borrador.</p> <p>Hablaré con los padres para indagar el motivo de sus reacciones agresivas porque no es la primera vez que sucede.</p> <p>Al finalizar realicé una pequeña reflexión con el grupo para que aprendan a solucionar sus dificultades de una manera distinta.</p>			

### Figura 1

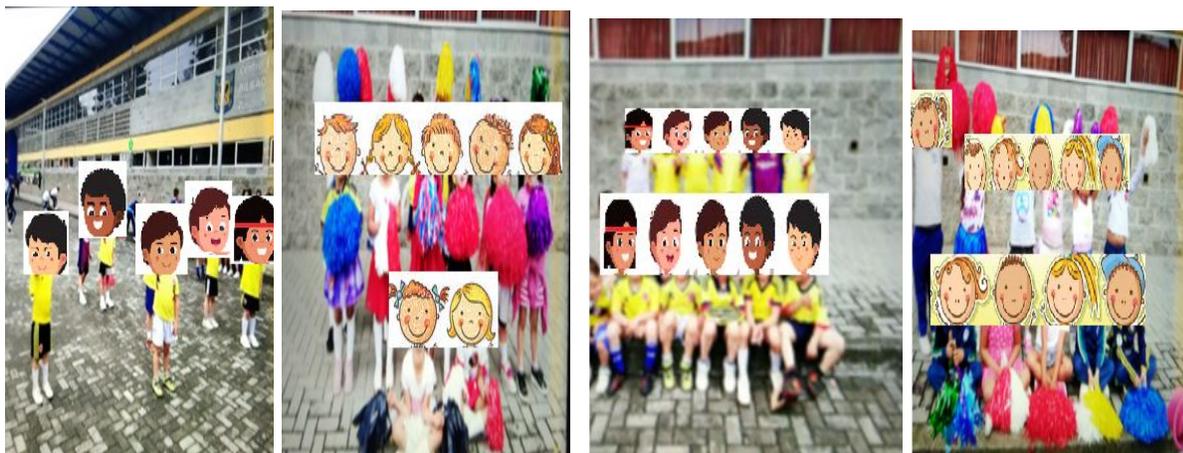
Lugar donde se realizó la actividad lúdico pedagógica la rumba me llama.



Nota: De acuerdo a los espacios que se encuentran en el colegio y teniendo en cuenta que el patio es un lugar amplio y adecuado se realizan allí las actividades de esparcimiento y baile.  
Elaboración propia

### Figura 2

Lugar donde se realizó la actividad emoción del fútbol.



Nota: Se evidencia que las reglas del juego permiten un espacio de sana convivencia en la cancha de fútbol del colegio Bilbao. Elaboración propia

### Figura 3

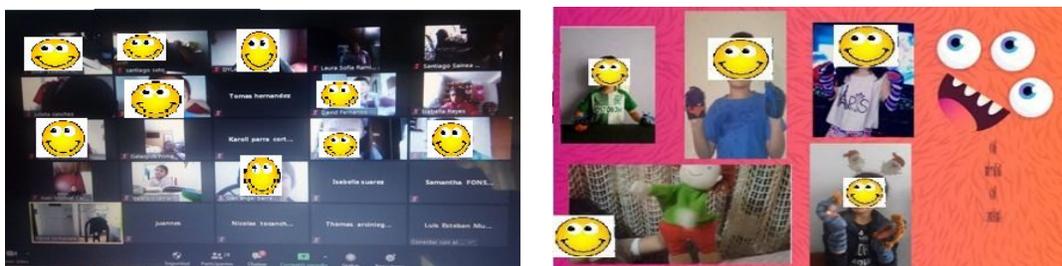
Lugar donde se realiza el descanso Pasivo.



Nota: Los estudiantes manifiestan las diferencias entre el descanso activo y el pasivo. Elaboración propia.

#### Figura 4

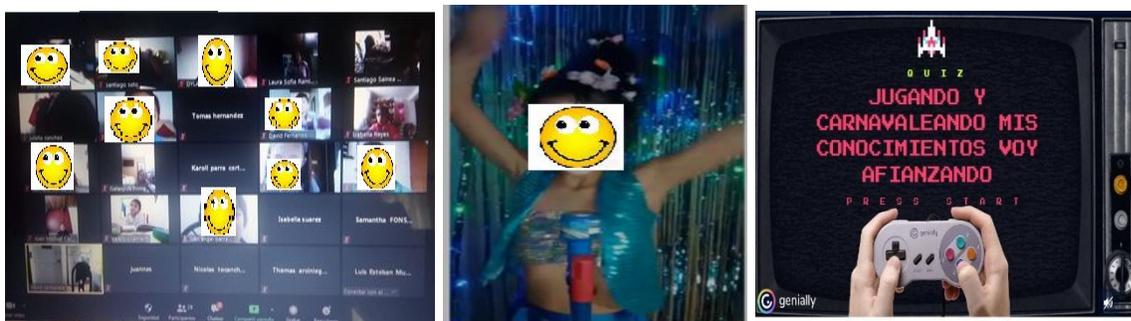
Lugar donde se realizó la actividad virtual Titiriteando la netiqueta voy explorando



Nota: La plataforma zoom y las normas de netiqueta facilitaron la elaboración de los títeres y la presentación de los videos realizado por los estudiantes. Elaboración propia.

#### Figura 5

Lugar donde se realizó la actividad virtual mi talento contribuye a mi buen comportamiento.





Nota: Los estudiantes manifestaron que por medio de los juegos sienten que aprenden fácilmente y les llama la atención las nuevas herramientas virtuales que se utilizan a diario. Elaboración propia.