

**Un patio divertido como estrategia lúdica en un clima escolar positivo en los
estudiantes de la Sede Antonio Nariño, de la Institución Educativa Departamental La
Florida del Municipio de Anolaima, Cundinamarca.**

Trabajo presentado para obtener el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,

Fundación Universitaria los Libertadores

Ana Mireya Burgos Hernández.

Enero, 2021

Resumen

El presente proyecto de intervención disciplinar está enfocado en transformar un patio de recreo en un espacio lúdico pedagógico, propiciando un clima escolar positivo, incluyente y divertido, para los estudiantes que van de grado primero a tercero de la Sede Antonio Nariño de la Institución Educativa Departamental La Florida del municipio de Anolaima, Cundinamarca.

A partir de la observación directa y de la aplicación de una encuesta, se evidencio una actitud de apatía de los estudiantes, ante la asignación del patio uno de recreo, ya que era alto el índice de conflictos presentados en este, se plantea el diseño de una estrategia lúdica pedagógica transformando este espacio en algo divertido y llamativo a través del color de los diferentes juegos plasmados en el piso, además del uso de elementos complementarios para las golosas, el gusanito, las dianas, salto, tres en raya entre otros, como también la capacitación a docentes y estudiantes del uso pertinente de este espacio propiciando un buen clima escolar. Para la ejecución exitosa de este proyecto se integra otras dependencias como la del sector administrativo, trabajo social y sabatina.

Este proyecto también propicia un espacio y herramientas al docente para desarrollar diversas competencias especialmente en lenguaje y matemáticas en forma lúdica.

Palabras clave: patio, lúdica, pedagogía, clima escolar.

Abstract

This disciplinary intervention project is focused on transforming a playground into a pedagogical playful space, promoting a positive, inclusive and fun school climate for students who go from first to third grade at the Antonio Nariño Headquarters of the Departmental Educational Institution The Florida of the municipality of Anolaima, Cundinamarca.

From the direct observation and the application of a survey, an attitude of apathy of the students was evidenced, before the allocation of the playground as a playground, since the index of conflicts presented in it was high, the design of a playful pedagogical strategy transforming this space into something fun and striking through the color of the different games captured on the floor, in addition to the use of complementary elements for the sweet tooth, the little worm, the targets, jumping, tic-tac-toe among others, such as also training teachers and students in the pertinent use of this space, fostering a good school climate. For the successful execution of this project, other dependencies such as the administrative sector, social work and Saturday are integrated.

This project also provides a space and tools for teachers to develop various skills especially in language and mathematics in a playful way.

Keywords: playground, playful, pedagogy, school climate.

**Un patio divertido como estrategia lúdica en un clima escolar positivo en los
estudiantes de la Sede Antonio Nariño, de la Institución Educativa
Departamental La Florida del Municipio de Anolaima, Cundinamarca.**

El contexto donde se va a desarrollar el actual proyecto de intervención disciplinaria está ubicado en el municipio de Anolaima, Cundinamarca, al occidente de la Capital a una distancia de 71 Kilómetros, siendo su ubicación latitud Norte 4° 45' 40'' Longitud Greenwich 74° 27' 54'', en la provincia del Tequendama, específicamente en la inspección de la Florida, la cual se encuentra ubicada a 1743 metros sobre el nivel del mar, de temperatura media 16 ° C, lo cual la ubica en el piso térmico templado; su clima se caracteriza por ser bastante húmedo, a una distancia de 65 Kms de Bogotá sobre la carretera que de Facatativá conduce a Anolaima.

Específicamente se realizara la intervención en la Sede Antonio Nariño de la Institución Educativa Departamental La Florida, la cual cuenta con tres patios de recreo, el primero está ubicado en la entrada de la sede este es gris por sus losas de cemento; el segundo es la zona verde y cuenta con dos parques infantiles y el tercero es la cancha múltiple de baloncesto y microfútbol. A partir de la observación y la realización de una encuesta a 108 estudiantes de grados primero que tiene cada uno 20 estudiantes, segundo 18 estudiantes cada uno y tercero igual de 18 estudiantes, con ellos se logró evidenciar que al rotar por estos patios en cada recreo, el primer patio presentaba apatía, ya que allí a pesar que es amplio el espacio, algunos niños corren sin control y se golpean frecuentemente, presentándose continuos conflictos, como otros prefieren aislarse o simplemente son excluidos de los grupos propiciándose un clima escolar negativo. Por esta razón se plantea realizar una

encuesta a los estudiantes para poder evidenciar las emociones o sensaciones, además de la utilización de estos espacios a nivel académico, esto teniendo en cuenta con anterioridad la observación directa, luego se procedió a buscar información de diferentes formas de intervenir el patio de recreo esto con el fin de crear un ambiente más agradable y lúdico.

Lo anterior conlleva a formular la siguiente pregunta **¿Un patio de recreo adecuado con juegos lúdico pedagógicos, puede propiciar un clima escolar positivo?** y para ir despejando esta pregunta en primer lugar se plantea un objetivo general que sería Intervenir un patio de recreo plasmando juegos en el piso, para lograr un espacio lúdico pedagógico y así propiciar un clima escolar positivo, incluyente y divertido en la Sede Antonio Nariño de la IED La Florida del municipio de Anolaima, Cund., teniendo en cuenta unos Objetivos Específicos que fortalecerá el proyecto tales como: Identificar las emociones y sentimientos que le inspira cada patio de recreo de la sede Antonio Nariño; Socializar e involucrar algunos estamentos de la comunidad educativa en la planeación y ejecución del proyecto; Realizar un estudio y elegir los juegos de piso más adecuados al contexto; Realizar la adecuación con los juegos de piso en el patio de recreo número uno; Propiciar espacios con juegos de piso para reforzar competencias en diferentes áreas del saber; Evaluar por medio de una encuesta y la observación el impacto del proyecto. Propicia el liderazgo democrático entre pares, desarrollar competencias comunicativas efectivas y dialógicas, fortalecer así las relaciones respetuosas, logrando de esta manera fomentar la importancia de las normas o reglas dentro de un juego, promoviendo el aprendizaje colaborativo e inclusivo.

Para tener una visión más amplia del impacto que puede tener la aplicación de este proyecto de intervención disciplinar, es necesario abordar los siguientes referentes en el marco teóricos que permitan validar el trabajo a realizar.

Es pertinente en primer lugar el concepto de la UNESCO 2013, sobre que en un ambiente escolar acogedor, respetuoso y positivo, es clave para promover el aprendizaje de los estudiantes y la obtención de altos logros en las pruebas externas. El Segundo Estudio Regional Comparativo y Evaluativo en América Latina y el Caribe (SERCE 2006), afirma que las condiciones al interior de la escuela influyen el desempeño de los estudiantes, favoreciendo significativamente la disminución de las desigualdades de aprendizaje asociadas a las disparidades económicas y sociales de ellos.

Por otro lado tendré en cuenta el artículo de la revista Magisterio (2017) “Clima escolar y calidad educativa” donde expone que la Unesco (2012) enfatiza en la importancia del clima escolar ya que existe una asociación directa entre buenas condiciones de esta variable y los aprendizajes; , López (2014) señala que el clima escolar incide en la construcción de ambientes propicios para el intercambio de ideas y saberes, la formación ciudadana y el desarrollo de prácticas escolares coherentes con el contexto Sandoval (2014), Unesco (2012), Bosco, E. B. (2012), López (2014), entre otros, señalan una relación significativa entre la percepción del clima social escolar y el desarrollo emocional y social de alumnos y profesores. La percepción de la calidad de vida escolar también se relaciona con la capacidad de retención de estudiantes de los centros educativos.

Esta correlación se debe principalmente a los siguientes elementos: sensación de bienestar general, sensación de confianza en las propias habilidades para realizar el trabajo escolar, creencia en la relevancia de lo que se aprende en la escuela, identificación con la escuela, interacciones con pares y con los profesores.

Por otra parte, el clima escolar contempla los ambientes de aula como una de las variables centrales. Estos propician actividades para que los estudiantes sean los protagonistas del proceso de aprendizaje. En este sentido, ellos pueden enfrentarse a problemas cotidianos, usar materiales concretos para modelar situaciones o crear propuestas para el desarrollo comunitario.

- Posibilitar el encuentro y las relaciones.
- Facilitar el contacto con materiales diversos para estimular un amplio abanico de aprendizajes cognitivos.
- Ofrecer distintos sub-escenarios según los objetivos de clase y el desarrollo de competencias socioemocionales y afectivas.
- Permitir la interacción y participación de todo el grupo en la construcción del propio ambiente.

Partiendo de la importancia que tienen los escenarios donde el estudiante desarrolla sus actividades diariamente se hace necesario dentro de este proceso de comunicación, interacción social y dinámicas de juego potencializar el espacio utilizando diversos elementos técnicos y así propiciar un ambiente sano, agradable y dinamizador del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, de ahí parte que la línea de investigación propuesta por la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria Los Libertadores PEDAGOGÍAS DIDÁCTICAS E INFANCIAS, sea la adecuada para la implementación de este proyecto de intervención disciplinar, ya que va dirigido hacia el campo temático de la pedagogía y la didáctica; Los instrumentos utilizados fueron la observación directa y la encuesta, la primera permitió observar las señales de se evidencian ciertas, actitudes, gusto y situaciones frente al uso de los diferentes patios de recreo tanto en los recreos como en clase, De ahí parte la necesidad de implementar un instrumento como la encuesta para obtener

información clara y concisa sobre estos aspectos y a la vez permitir al final del PID obtener una gráfica comparativa del impacto de su implementación.

Además, es de gran orientación algunos repositorios de los trabajos realizados por parte de algunas Universidades de los cuales se extraer algunos antecedentes que fortalecen el actual proyecto interdisciplinar como referentes.

El primer referente reposa en la Fundación Universitaria los Libertadores, el cual se titula *“Implementación de juegos como estrategia para manejar adecuadamente el recreo escolar de los estudiantes del centro educativo Puerto Caldas del Municipio de Pereira corregimiento de Puerto Caldas”*, escrito por Pedro Nel Acosta, Humberto Gómez y Luis Fernando Toro (2016). El proyecto está enfocado en diseñar y desarrollar estrategias que permitan un manejo adecuado del recreo escolar a través de la adecuación de espacios, adquisición de juegos, programación del uso del patio y desarrollo de actividades lúdicas y como expresa en el resumen de su trabajo *“ que educar es formar integralmente, se propone realizar un trabajo que permita plantear una alternativa de solución para el manejo adecuado del recreo escolar afectado por los espacios reducidos, contaminación auditiva y mal comportamiento de los estudiantes Atendiendo las anteriores apreciaciones se ha generado la necesidad de plantear estrategias desde nuestras posibilidades que apunten a minimizar la situación problemática. Se considera que a partir de la lúdica y la adecuación de espacios para el juego es posible mejorar la disciplina y promover el buen trato entre los estudiantes dentro y fuera del aula haciendo notar también la importancia que tiene el juego en el niño para un mejor desarrollo afectivo e intelectual”*.

Como segundo referente pertenece a la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, titulándose *“Hacia una pedagogía de la inclusión social y educativa en la*

formación de profesores” elaborado por Claudio Muñoz Ibaceta. (2007). Este trabajo analiza las características de los patios de recreo como espacio para el aprendizaje, identificando las experiencias de aprendizaje y como están articuladas a los procesos del aula, como también los mecanismos utilizados por los docentes, determinando categorías descriptivas de la información. Complementando y como tercer referente resalto el trabajo de grado de la maestría realizado por Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto (2016) en la Universidad de Caldas “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos “ en el cual exponen que hay “una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico, ante esto Motta (como se citó en Posada 2014) expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” (p.23), siendo éste uno de los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.

La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, o sea, unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado. (p.28)

También puede afirmarse que a través de este tipo de perspectivas se resalta el aspecto socializador que puede presentar el juego en el momento en el que los NNAJ son incluidos en las estrategias didácticas y metodológicas llevadas al aula, debido a la posibilidad que permite con las formas de relacionarse. Por otra parte, desde Piaget se hace mención del papel que tiene el juego en el desarrollo de la moral, permitiendo lograr en el sujeto una conciencia de la norma y su práctica. Para Vygotsky, el juego siempre estará determinado por ciertas normas y reglas, ya que estas hacen parte de la dinámica cultural en la cual se inserta. Asumiendo estos aspectos desde una mirada pedagógica, se podría decir que el juego puede

generar repercusiones en la consolidación de ética y valores (solidaridad, equidad, ética, autonomía y la comunicación, considerando la producción axiológica en la cual contribuye de forma activa a través de la manifestación y la participación del sujeto en los juegos. En esta misma línea, expresa Sánchez (2000):

A través de las vivencias de juego, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas (...) constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como el respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, entre otros. (p. 46)”

La paz, desde dos percepciones con un solo propósito es interpretada por Galtung, citado por Chaux (2004), donde hace referencia a los conceptos de paz negativa y paz positiva; el primero, describe la ausencia de enfrentamientos violentos y el segundo, a la equidad e inclusión social. Juntos construyen la paz en una nación.

Extrapolando los conceptos de Galtung, podemos hablar también de paz negativa y paz positiva en las relaciones entre ciudadanos. Paz negativa sería la ausencia de agresión y maltrato, lo cual es un requisito fundamental del ejercicio pleno de la ciudadanía. Paz positiva sería la inclusión, la no discriminación, el balance de poder y la equidad en las relaciones entre ciudadanos. El ideal de convivencia y paz es alcanzar ambos tipos de paz (Chaux, 2004, p. 19).

En el ámbito escolar se produce el encuentro de todo tipo de experiencias e historias de vida; formas de pensar, de actuar de sentir y en definitiva de ser, que provienen de un entorno familiar y cultural, condicionado por el tiempo y el ambiente, pero unidos por el engranaje de un sistema educativo imperfecto y lleno de buenas intenciones. En las preocupaciones que

ocupan la compleja tarea de formar seres felices, que convivan en ambientes cordiales, donde se respire la vivencia de valores, Daza y Vega (2004), definen el aula, en el contexto de la formación en competencias ciudadanas, así:

Un aula en paz es aquella en la que alumnos y profesores reconocen y aprecian las características propias de cada uno, favorecen su desarrollo y autonomía, se tratan con respeto, sienten que se atiende a sus necesidades e intereses, construyen y respetan las normas, manejan de manera constructiva los conflictos, expresan sus emociones, se comunican de manera abierta y efectiva, y cooperan mutuamente para el logro de sus metas. (Daza y Vega, 2004, p. 30)

Así mismo, en esta apuesta por la convivencia, Chaux, Lleras y Velásquez, citados por Chaux, Nieto y Ramos (2007), en el programa colombiano sobre competencias ciudadanas, determinan cuatro tipos de competencias, tales como, emocionales, cognitivas, comunicativas e integradoras. Cada una de ellas establece los procesos y capacidades para el desempeño del ser en la interacción con los demás. Así, las competencias emocionales, responden constructivamente a emociones propias y la empatía por los demás; las competencias cognitivas, como procesos mentales que favorecen interacciones sociales; las competencias comunicativas, como la capacidad para transmitir diálogos constructivos y asertivos con los demás y las competencias integradoras, que reúne a todas las demás, en procesos como, manejo constructivo de conflictos, generación creativa de alternativas y capacidad de escucha a los demás; inmersos en propósitos como la convivencia pacífica, la participación democrática, la pluralidad y la diversidad.

A continuación, se da paso a la búsqueda de elementos que enriquezcan las posibles estrategias para involucrar a los estudiantes en mención, en una dinámica donde intervenga la emoción, la diversión y el goce, indispensables para todo proceso formativo y significativo.

Es aquí donde se incluye la lúdica, en este proceso de socialización, pero también de enseñanza- aprendizaje, como parte de su desarrollo integral, vivencia de valores, trabajo en equipo, unión y complicidad.

En los diferentes ámbitos donde se desempeñan los sujetos, Jiménez (2013), refiere que la lúdica es una condición propia del ser humano, que contribuye en alto grado a potencializar las condiciones vitales. Es una forma universal de interactuar con el entorno social, produciendo satisfacciones tales como el disfrute y el goce, acompañado de la relajación que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el humor y el arte. Dichas condiciones, le dan un sentido positivo a la vida del ser humano, cuando se interactúa espontáneamente con otro, generando como recompensa, la gratitud que se deriva de estos eventos.

La estrategia “Un patio divertido” parte de la observación y de la aplicación como herramienta de investigación de una encuesta a los estudiantes del grado primero a tercero de la Institución Educativa La Florida, sede Antonio, ya que en la encuesta a 108 estudiantes, se evidencio en la pregunta uno de ¿Cuáles patios te gustan? Solo 10 expresan estar a gusto en este patio; a la segunda pregunta ¿En cuáles juegas más con tus compañeros? Solo 15 estudiantes; en la tercera pregunta ¿En cuáles te sientes más seguro? Fueron 12 estudiantes; en la cuarta pregunta, ¿En cuales has realizado actividades escolares divertidas, con tu

docente? Solo 17 afirmaron haber tenido alguna actividad divertida en este patio y finalizando a la quinta pregunta ¿En cuales has tenido o visto mayores situaciones de agresividad? (Golpearse, chocar, empujar, gritar entre otros) contestaron 85. La encuesta reafirma la necesidad de intervenir el patio uno para mejorar el ambiente escolar tanto a nivel de convivencia como de apoyo didáctico.

Estrategia de intervención: Un patio divertido

La estrategia pedagógica a implementar en “Un patio divertido” va enfocada a desarrollar diversas competencias en algunas áreas del saber de los estudiantes de grado primero a tercero de la Institución Educativa Departamental La Florida, Sede Antonio Nariño, partiendo de un patio de recreo que es intervenido a partir del planteamiento de este PID, como se evidenciara en la ruta pedagógica.

Esquema 1. Ruta pedagógica



Fuente: Elaboración propia

Para el desarrollo de la ruta pedagógica se desarrollan los siguientes pasos para lograr con éxito la intervención y transformación del patio 1 de la entrada de la Sede Antonio Nariño, para posteriormente evaluar su efectividad en el ambiente escolar.

Tabla 1. Plan de acción lúdico

NOMBRE DEL PROYECTO		Un patio divertido como estrategia lúdica en un clima escolar positivo en los estudiantes de la Sede Antonio Nariño, de la Institución Educativa Departamental La Florida del Municipio de Anolaima, Cundinamarca.		
NOMBRE DE LA ESTRATEGIA		“Un patio divertido”		
DOCENTE		Ana Mireya Burgos Hernández.		
GRADOS		Primero, segundo y tercero		
NIVEL		Básica Primaria		
BENEFICIARIOS		Estudiantes de la Sede Antonio Nariño y docentes.		
OBJETIVO GENERAL		Intervenir un patio de recreo plasmando juegos en el piso, para lograr un espacio lúdico pedagógico y así propiciar un clima escolar positivo, incluyente y divertido en la Sede Antonio Nariño de la IED La Florida del municipio de Anolaima, Cund.		
COLABORADORES		Docentes de la sede, directivos, administrativos, estudiantes de jornada sabatina y de servicio social.		
PASOS	OBJETIVO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
A SOCIALIZAR EL PROYECTO	Dar a conocer e involucrar a la institución educativa en la dinámica del proyecto.	Dialogo y exposición de los objetivos del proyecto a Directiva, docentes de la institución.	Humanos y tecnológicos.	Al exponer el proyecto ante la comunidad educativa, presentó gran acogida.
TRABAJANDO EN EQUIPO	Organizar un equipo de trabajo.	Coordinación de trabajo con docente, administrativos, servicios generales, estudiantes de horas sociales, sabatina por medio exponiendo el proyecto, capacitando y delegando funciones.	Humanos y tecnológicos.	Se logró integrar varios sectores de la institución tales como: Rectoría con el apoyo económico en la compra de elementos necesarios del proyecto y aval a otras estancias como las actividades de horas sociales.

				Como docente también de la jornada de sabatina se integro el proyecto al área de educación física y artística.
MATERIALES NECESARIOS	Gestionar los recursos humanos y económicos necesarios para la implementación del proyecto.	Jornada de trabajo junto a encargado de servicios generales y estudiantes de horas sociales para tomar medidas del patio de recreo Diseñar y buscar juegos de piso tradicionales, para tener en cuenta en los planos del lugar.	Humanos tecnológicos.	Se logro el apoyo económico y humano de la institución educativa . Los estudiante de horas sociales de este proyecto colaboraron en la investigación y cotización de los materiales necesarios. Se realizo la compra y se reutilizaron materiales.
MATERIALES Y RECURSOS	Tener a disposición todos los recursos necesarios en el momento de las jornadas de trabajo.	Elaboración de plantillas de acuerdo a los juegos. Mantenimiento del patio de recreo de las osas. Compra de material necesario, pinturas de aceite, cintas, brochas, rodillos, entre otros,	Económicos, Humanos y tecnológicos.	Todo el material se alisto con anterioridad para las jornadas de trabajo. Se realizó un trabajo de investigación con anterioridad de los juegos de piso más apropiados. Se elaboraron plantillas, se tomaron medidas, se realizaron trazos y todo lo pertinente para optimizar las jornadas de trabajo.
MANOS A LA OBRA	Plasmar los juegos lúdicos pedagógicos en el patio de recreo. (Golosas, diana,	Implementar las jornadas de trabajo junto con los estudiantes de horas sociales, sabatina y los	Económicos, Humanos y tecnológicos.	Las jornada de trabajo fueron exitosas, ya que se planearon con anterioridad.

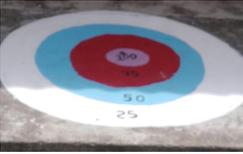
	twister, gusanito del abecedario, jump, la escalera de las tablas de multiplicar, entre otros)	docentes encargados. Elaboración de elementos complementarios para la implementación de los juegos.		El ambiente de trabajo fue agradable y todos demostraron responsabilidad, compromiso y mucha creatividad. Por disponibilidad de tiempo se realizó durante 3 sábados consecutivos.
¡A JUGAR SE DIJO!	Propiciar el espacio y tiempo para que los estudiantes interactúen con el espacio y entre ellos en las horas de recreo.	Capacitación de las normas de los diversos juegos y acompañamiento en las horas de recreo de los estudiantes.	Patio de recreo, elementos elaborados para el uso de los juegos (medias rellenas de arena para las golosas, tablero del twister entre otros) Humanos.	La inauguración del patio de recreo se realizó en apertura del año escolar del 2019. Los estudiantes en compañía de docentes realizaron una jornada de juego y se les programó su uso por grupos durante los recreos. El ambiente cambió en este patio, ya que se observó más colorido, armonía y alegría.
¡VAMOS! ¿Qué TE PARECIÓ?	Visualizar el impacto del proyecto.	Aplicación y tabulación de una encuesta.	Humanos Fotocopias	Se aplicó la encuesta del inicio nuevamente a los estudiantes del año 2019.

Fuente: Elaboración propia

Dentro de la estrategia pedagógica se identifica los campos del saber en los cuales se puede intervenir como se expone a continuación.

Tabla 2. Aplicación pedagógica.

¡UN PATIO DIVERTIDO! APLICACIÓN PEDAGÓGICA	
<p>LA GOLOSA</p> 	<p>Instrucciones</p> <p>Se trazan los 12 casilleros que van de la tierra al cielo. Se arroja una piedra o tapa de gaseosa progresivamente hasta el cielo, empezando por el uno. Saltando en una pierna (por eso pata coja) o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.</p>
<p>EL GIRASOL DE LOS NÚMEROS</p> 	<p>Competencias a desarrollar</p> <p>Utiliza el Sistema de Numeración Decimal, romana y de símbolos para comparar, ordenar y establecer diferentes relaciones entre dos o más secuencias de números con ayuda de diferentes recursos</p> <p>Identifica la función que cumplen las señales y símbolos que aparecen en su entorno.</p> <p>Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares).</p> <p>Manejo voluntario del cuerpo en reposo o en movimiento controlando el centro de gravedad y la base de sustentación.</p> <p>Reconoce cualidades en las personas y en sí mismo que los hacen importantes en el quehacer diario.</p> <p>Reconocer la importancia de la práctica de los valores en diferentes situaciones y contextos.</p>
	<p>Asignaturas</p> <p>Matemáticas, Lenguaje, Educación física, y Ética y valores.</p>
<p>TRES EN RAYA</p> 	<p>Instrucciones</p> <p>Lograr 3 elementos iguales en línea horizontal, vertical o diagonal, turnándose en colocarlos.</p> <p>Dos jugadores.</p>
	<p>Competencias a desarrollar</p> <p>Desarrolla el concepto de cantidad (tres) y el afianzamiento de conceptos como arriba-abajo, vertical-horizontal, diagonal, el razonamiento, la deducción y la predicción.</p> <p>Al elaborarse un tres en raya con objetos de la naturaleza o imágenes de esta, estaremos también empleando los sentidos, además de propiciar discriminar visualmente por la forma, los colores.</p> <p>Coordinación óculo manual u ojo mano.</p> <p>La paciencia de la espera, el perder o ganar, el disfrute del juego o el vínculo que se crea con el otro jugador.</p>
	<p>Asignaturas</p> <p>Matemáticas, Ciencias naturales, lenguaje, Artística, educación física y Ética y valores.</p>
	<p>Instrucciones</p> <p>Cada jugador intenta puntuar en cada número que va en forma ascendente del exterior al centro de 25- 50- 75 hasta 100.</p>

<p>LA DIANA</p> 	<p>Cada jugador puede lanzar tres bolsas rellenas de arena por turno. El jugador que más puntos sume será el ganador.</p> <p>Competencias a desarrollar Interpreta, propone y resuelve problemas aditivos) y problemas multiplicativos sencillos.</p> <p>Asignaturas Matemáticas</p>
<p>TWISTER</p> 	<p>Instrucciones Para más de dos jugadores. Los niños pueden llegar a ser seis jugadores, los adultos cuatro. Es un juego de mesa recomendado a partir de los 6 años y ganará aquella persona que sea la última en quedar de pie, recuerda que si apoyas la rodilla o codo, estás eliminado</p> <p>Competencias a desarrollar Facilita diferenciar la derecha e izquierda y por supuesto, los colores. Ayuda en la orientación espacial, la cual es crucial para llevar a cabo diferentes actividades como leer, situar objetos y orientar a los niños en todos los movimientos. Desarrolla la motricidad global, originando movimientos en todos los músculos. Propicia la sociabilidad, y la convivencia con otros estudiantes. Fortalecer la pronunciación en inglés de colores, partes del cuerpo como manos y pies y derecha e izquierda.</p> <p>Asignaturas Matemáticas, Educación física, C. Sociales e Inglés</p>
<p>EL GUSANITO DEL ABECEDARIO</p> 	<p>Instrucciones Se puede utilizar de diversas maneras: Saltando diciendo cada letra en un solo pie o intercalándolos. Al sacar de una caja de sorpresas una papeleta en la cual indica un grupo de palabras, el estudiante al saltar debe decir el mayor número de palabras que tenga que ver con el ítem que le correspondió. Se puede también trabajar dibujos.</p> <p>Competencias a desarrollar Identificar las palabras relevantes de un mensaje y las agrupa en unidades significativas: sonidos en palabras y palabras en oraciones. Manejo voluntario del cuerpo en reposo o en movimiento controlando el centro de gravedad y la base de sustentación.</p> <p>Asignaturas Lenguaje, ética y valores, educación física.</p>
<p>LA ESCALERA DE LAS TABLAS</p>	<p>Instrucciones Consiste en ascender por unas escaleras saltando, en forma horizontal están unos dibujos los cuales van pisando a la vez que se dice los múltiplos de la tabla de multiplicar respectiva, iniciando por el dos y finalizando en la parte superior con la del diez. Gana el que ascienda con menos errores. Nota: Juego diseñado por la docente Ana Mireya Burgos H.</p> <p>Competencias a desarrollar</p>

	<p>Afincamiento de sumandos iguales o múltiplos. Manejo voluntario del cuerpo en reposo o en movimiento controlando el centro de gravedad y la base de sustentación.</p>
	<p>Asignaturas Matemáticas, ética y valores y Ed. Física.</p>

Fuente: Elaboración propia

Como parte de la evaluación y seguimiento cabe establecer que cada acción lúdica va acompañada de unas preguntas que instan a los niños a manifestar sus aprendizajes y experiencias en cada ejercicio a fin de determinar su apropiación ya grado frente al ejercicio y las moralejas que estas dejan en función a lo divertido que puede resultar trabajar colaborativamente.

Conclusiones y Recomendaciones

Para concluir es importante indicar que al final de la ruta pedagógica se evaluó el impacto del proyecto de intervención disciplinaria aplicando nuevamente la encuesta que se aplicó al inicio de este proyecto, los estudiantes encuestados fueron 100 a principio del año 2020, y partiendo de esta, podemos afirmar los siguientes aspectos sobre el patio número uno:

El 95% demuestran agrado ante el patio mejorando notablemente en este aspecto, fortaleciendo el clima positivo dentro y fuera del aula.

El 89% expresa compartir más juegos con los compañeros y resultarles en algo divertido para ellos. Así mismo, aumento en nivel de seguridad a un 90% observándose también en la bitácora de la institución ya que disminuyeron las llamadas de atención escritas.

Uno de los aspectos a resaltar fue el compromiso de los cinco docentes de la sede, ya que después de la capacitación de la aplicación pedagógica que se podría realizar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, utilizaron el patio en diferentes actividades escolares, como se evidencia en la encuesta con un 100%.

Es un proyecto que se puede mantener indefinidamente ya que solo necesita mantenimiento de los juegos anualmente.

Los compañeros docentes de otras sedes se interesaron en que se implementara el proyecto también en estas, ya que encontraron funcional integrar las áreas y desarrollara actividades lúdicas que convocaran a la participación de todos los estudiantes.

El socializar, gestionar, delegar e integrar diferentes estamentos de la institución como estudiantes de 10º para hacer horas sociales; como docente también de la jornada

sabatina de artística y educación física me facilitó integrar a los estudiantes de esta jornada a la ejecución del proyecto; la parte administrativa y directivos apoyaron en la ejecución en el aporte económico de los elementos necesarios; los docentes de la sede, participaron activamente en el enriquecimiento de la aplicación pedagógica, todo esto conlleva al éxito del proyecto.

Para finalizar se concluye que el ambiente escolar mejoró notablemente en el clima escolar en todos sus aspectos.

Dentro de las recomendaciones que surgieron ante la experiencia de la implementación del proyecto surgieron las siguientes:

Radicar el proyecto ante la institución como proyecto de manejo de tiempo libre y de embellecimiento escolar, para garantizar su financiamiento y fortalecimiento en los próximos años.

El acompañamiento de un docente en cada patio de recreo como asesor de las dinámicas de juego y para brindar seguridad permite mantener ese clima escolar positivo.

Al integrar a representantes de la comunidad educativa, se garantiza la continuidad con el proyecto.

Realizar la socialización al grupo de primaria al iniciar cada año escolar con el fin de escuchar sugerencias para poder ir mejorando su impacto tanto a nivel de recreación como pedagógico.

Lista de referencias

Chávez, Alvares Ana, (2013) “Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas” Revista electrónica Educare. Recuperado el 18 de agosto de 2019

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4315628>

GÓMEZ R, Humberto. (1995) Valor pedagógico del recreo. Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio. Recuperado el 15 de octubre de 2019

<https://isbn.cloud/9789582001681/valor-pedagogico-del-recreo/>

Lafuente Antonio y Horrillo Patricia, Proyecto “Como intervenir un patio escolar” La aventura de aprender Gobierno Español. Recuperado el 13 de Diciembre de 2019

<http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/67760/como-intervenir-un-patio-escolar>

Ministerio de Educación Nacional. El Clima escolar y sus efectos en la comunidad educativa.

Convenio 834 MEN, Universidad de los Andes y Universidad Externado de Colombia. (2015). Recuperado el 8 de agosto de 2019

<https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1346/1/CCA-spa-2018->

[Clima escolar y rendimiento academico en estudiantes pertenecientes al grado sexto](#)

Ministerio de Educación Nacional. El Clima escolar y sus efectos en la comunidad educativa.

Convenio 834 MEN, Universidad de los Andes y Universidad Externado de Colombia. 2015.

Ministerio de Educación Nacional. Ruta de reflexión y mejoramiento pedagógico “siempre

día E” Recuperado 12 de enero de 2020

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Guia%204_Ciclo%203_V4ok.pdf

Pedro Nel Acosta, Humberto Gómez y Luis Fernando Toro(2016).“*Implementación de juegos como estrategia para manejar adecuadamente el recreo escolar de los estudiantes del centro educativo Puerto Caldas del Municipio de Pereira corregimiento de Puerto Caldas*” Fundación Universitaria los Libertadores.

Sánchez, G.E. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Kinesis.

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos” Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128 Universidad de Caldas Manizales, Colombia

Recuperado 20 octubre de 2019

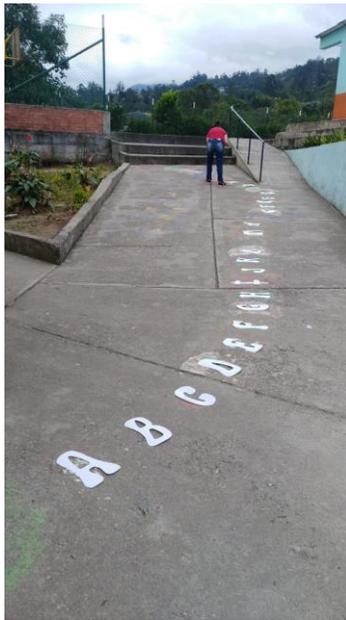
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

UNESCO, Análisis del clima escolar, poderoso factor que explica el aprendizaje en América Latina y el Caribe. Santillana. 2013. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/analisis-del-clima-escolar.pdf>

Vygotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky, El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores (S. Furió , Trad., pág. 142). Barcelona, España: Crítica.

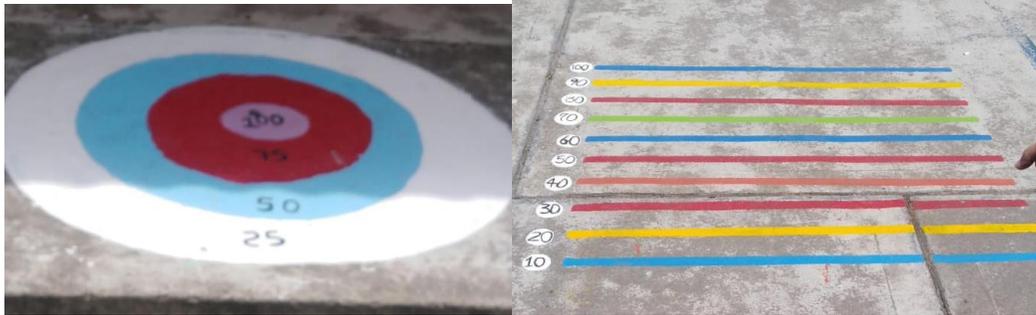
Anexos

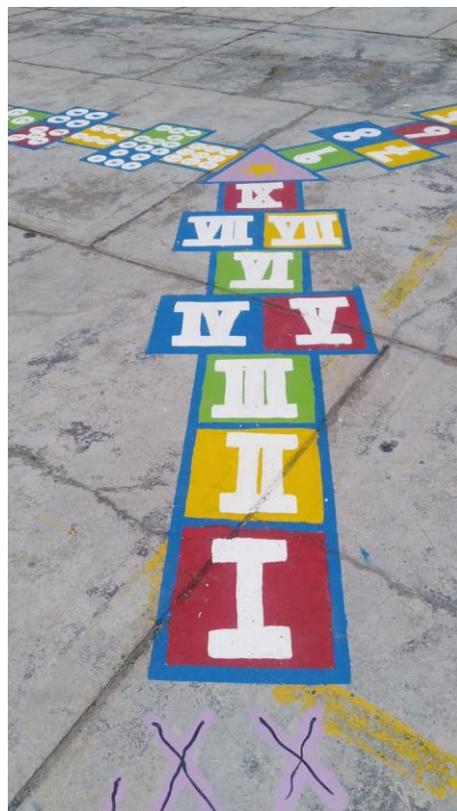
Anexo 1 Evidencias Fotográficas













Anexo 2. Encuesta

ANEXO



INSTITUCION EDUCATIVA DEPARTAMENTAL LA FLORIDA

SEDE ANTONIO NARIÑO



ESPECIALIZACION PEDAGOGIA DE LA LUDICA UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

ENCUESTA DE SATISFACCION DE PATIOS DE RECREOS.

Dibujar  en la respuesta de las preguntas de 1 a 4 y  en la respuesta a la pregunta 5.

NUMERO DE PREGUNTA	PREGUNTA	PATIO 1 Entrada	PATIO 2 Parque infantil	PATIO 3 Cancha múltiple.
1	¿Cuáles patios te gustan?			
2	¿En cuáles juegas más con tus compañeros?			
3	¿En cuáles te sientes más seguro?			
4	¿En cuales has realizado actividades escolares divertidas, con tu docente?			
5	¿En cuales has tenido o visto mayores situaciones de agresividad? (Golpearse, chocar, empujar, gritar entre otros)			