

**Lúdica: Herramienta de vida, utilizada en el CED Palermo Sur con los niños y niñas de
Transición A jornada mañana.**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Director

Nelson Enrique Flórez Huertas

Patricia Moreno Chacón

Diciembre, 2019

Resumen

Este Proyecto de Intervención Disciplinar tiene como objetivo mejorar las relaciones interpersonales que se dan al interior del curso Transición A del CED Palermo SUR ubicado en la localidad 18 de Bogotá a través, de la lúdica y las manifestaciones artísticas.

La intervención realizada permitió conocer y reconocer las pautas culturales que son transmitidas desde el hogar a los niños y como estas afectan la vida escolar y como los talleres con padres y las actividades escolares pueden transforman el ambiente del aula.

Por último, es fundamental mencionar que el replanteamiento del que hacer de la maestra y el amor fueron los ingredientes esenciales para que las convivencias en el aula mejoraran y permitieran que los niños entendieran que hay normas escolares de sana convivencia no negociables.

Palabras claves: Lúdica, relaciones interpersonales y sana convivencia.

Abstract

This project of Discipliner Intervention has as an objective the interpersonal relationships improvement that develop within the course Transition A at CED Palermo SUR located in the 18th sector of Bogota through the ludic and the artistic displays.

The intervention that took place allowed to know and to recognize the cultural patterns that are brought from home by the children and how these affect the school life and how the parental workshops and the academic activities may transform the environment within class.

Lastly, it's essential to mention that the reconsideration of the teacher's duty and love were the necessary ingredients for the coexistence within the classroom to improve and also to allow the students from understanding why there are rules that aren't susceptible of discussion.

Key words: Ludic, Interpersonal Relationships, Healthy coexistence.

Lúdica: Herramienta de vida, utilizada en el CED Palermo Sur con los niños y niñas de Transición A jornada mañana

Primer día de clase, que gran emoción, los niños y sus papitos llegan llenos de expectativas tanto o más que la maestra. Son personas alegres, entusiastas, capaces de asumir cualquier acontecimiento como lo es por ejemplo dejar a su familia por 6 horas y adaptarse a su nueva vida, la vida del “colegio grande”.

Ahora bien, llegan al colegio los estudiantes con sus formas de ser, pensar, actuar y sentir ya que son niños y niñas inmersos en la cultura que sus padres les han transmitido hasta el momento. Estas pautas culturales en ocasiones hacen que los niños al relacionasen con otras personas en este caso sus pares y maestras, choquen con los hábitos y normas establecidas por la escuela, es en este punto en donde se evidencia el problema, que posteriormente da vida a este PID.

Las situaciones que centraron el planteamiento del problema se observaron en los primeros meses, tiempo difícil porque los estudiantes quieren hacer su voluntad, quieren salir a jugar cuando quieren, quieren comer cuando les da hambre, al jugar si un compañero tiene el juguete que él quiere se lo quita a las buenas o a las malas; un sin fin de hechos suceden en el aula, pero lo preocupante es que los gritos y los golpes están a la orden del día.

Claramente la agresividad no es la manera de arreglar un conflicto, es tal vez la razón que impulsa a tomar la decisión de a través de la lúdica mejorar las relaciones interpersonales en el aula de clase. Las actividades kinésicas, auditivas y visuales que enriquecen la vida de la escuela, son el pretexto para que los estudiantes construyan conocimiento significativo.

Interactuar con los niños y niñas de transición no es un “trabajo”, sino una posibilidad de transformar la vida de las personas con las que se interactúa en el aula de clase. Se debe tener vocación para ser maestra y aún más para educar a los niños en edad temprana (Vital, 2001) entregándoles día tras día lo que se sabe, y si es a través del juego mucho mejor para todos.

La propuesta de intervención disciplinar que se desarrollará tiene con fin mejorar las relaciones interpersonales que se dan al interior del aula con los estudiantes del curso Transición A, a través de actividades lúdicas. Cada año se tiene la posibilidad de interactuar con niños y niñas diferentes; es decir, todos los años se inician procesos de socialización en el sistema escolar distrital.

Esto permite tener una visión amplia de la forma como se comportan los niños que asisten a Transición, este año se ha podido observar que las relaciones interpersonales que se establecen en ocasiones están perjudicando la dinámica escolar; ya que algunos de ellos en casa no tienen hábitos y normas establecidas y maltratan a sus padres, maestras y compañeros.

Al llegar a la escuela estos niños han tenido dificultad para entender que este espacio de socialización (Slimkin, 2013), tiene unas normas de sana convivencia que se deben acatar para que no hallan accidentes y el trabajo pertinente a la educación preescolar sea efectivo.

Gracias al juego y a las actividades lúdicas se ha podido llegar a acuerdos claros, pero si se hace necesario replantear las actividades que se proponen día a día, ya que, los cambios de hábitos no se dan de un momento a otro, se deben volver cotidianidad y norma de vida

La reflexión pedagógica que debe hacer la maestra sobre su quehacer pedagógico, la implementación de nuevas estrategias metodológicas al trabajar con los niños y los talleres de

padres que promuevan normas claras en casa serán las herramientas para llevar a término esta propuesta.

Al tomar la lúdica como herramienta de vida, se busca que cada interacción, actividad y suceso ocurrido en la cotidianidad del aula de clase este atravesado por este el goce y la alegría; donde, todas y cada una de las dimensiones influyan significativamente en las formas de ser, pensar, actuar y sentir de los niños y niñas y por supuesto de la maestra titular.

En consecuencia, con el problema presentado, para que se den cambios significativos entre los niños y niñas, se plantea como objetivo general promover a través del juego relaciones interpersonales amorosas. A su vez los objetivos específicos que se desarrollaran a lo largo de este PID son Fomentar actividades lúdicas que enriquezcan la construcción del conocimiento de los estudiantes y mejoren las relaciones interpersonales en el aula de clase, plantear actividades lúdicas que le permitan a los estudiantes controlar sus emociones y realizar talleres lúdicos con padres de familia y niños en los cuales el tema central sea las normas y los hábitos de sana convivencia.

El marco conceptual que se desarrollará está enmarcado por el enfoque Constructivista (Ordóñez, 2010) que permite entender que el aprendizaje ocurre naturalmente y permanentemente a través de los procesos de socialización que se dan libremente no solo en el aula de clase, sino en cada relación que se establece fuera de ella.

Ahora bien, como lo menciona Ordoñez, el aprendizaje es un proceso personal de construcción de significados, que ocurre a partir de las experiencias directas y de manera de diferente para cada individuo y que los conocimientos previos son privilegiados por encima de lo que se está aprendiendo. La relación que debe existir entre los padres y la escuela será un mecanismo para

lograr el éxito en la búsqueda de orientar a los niños sobre la forma como deben establecer relaciones efectivas que les ayuden a ser mejores seres humanos y puedan construir su conocimiento apropiadamente.

Son las relaciones interpersonales como lo menciona (Lacunza & Contini de González, 2009) las acciones afectivas y cognitivas que le permiten a las niñas y los niños interactuar en un contexto específico. Por lo general estos espacios llámense familia o escuela están mediados por hábitos y normas establecidas.

La cultura les permite a los individuos poner de presente como se establecen las relaciones interpersonales, por ello es fundamental, conocer y o reconocer el contexto donde se establecen las relaciones para así saber cómo comportarse que está permitido y que no.

Las relaciones interpersonales que se establecen en el aula de Transición A del CED Palermo Sur jornada mañana, no es son comparables con ningunas otras; porque están mediadas por el contexto y las personas que nos encontramos allí, con formas de ser, pensar, actuar y sentir propias.

Los mínimos no negociables que se establecen para tener una sana convivencia están mediados por la maestra y su intensión pedagógica. La sana convivencia es entendida (Catzoli Robles, 2016) como la puesta en escena de los hábitos y normas que se dan en los espacios socio-culturales de un contexto específico. A través del juego los niños y las niñas establecen relaciones interpersonales que les permiten poner de presente su forma de ver y sentir. Más adelante en el escrito se podrá establecer como las actividades replanteadas por la lúdica pueden influir significativamente en la sana convivencia del aula de clase y como las relaciones interpersonales mejoran.

Ahora bien, la preocupación de algunos maestros por la forma como se están desarrollando los procesos educativos de sus estudiantes, ha sido una constante; en el repositorio de la Universidad de los Libertadores, se encuentran trabajos realizados por compañeros que en su momento se han preguntado por la forma como se lleva a cabo el quehacer pedagógico en las instituciones educativas. Como lo indican (Bernal Díaz *et al.*, 2016) la lúdica es una herramienta pedagógica que debe ser utilizada por los maestros en pro del mejoramiento de las prácticas docentes. Es una constante encontrar niños y niñas desanimadas al llegar a la escuela, clase aburridas, poca acción al interactuar con el conocimiento y espacios limitados (solo el salón de clase) hacen que la educación se torne sin sentido.

Los niños con los que se interactúa día a día en el colegio, está esperando lo mágico, lo nuevo, lo que permite que sea en el campo o la ciudad el aprendizaje sea significativo que transforme formas de ser, pensar, actuar y sentir en pro de fomentar un cambio de vida.

Las cadenas de pobreza se romperán cuando entendamos los maestros que somos la posibilidad inmediata que tienen los niños y niñas para transformar su realidad, su vida; perder el tiempo obligándolos a transcribir del tablero o a realizar ejercicios sin sentido no están ayudando a que la educación cambie, proponer, innovar y sobre todo reconocer que se está errando, es un principio para que se dé un cambio.

Así como algunos docentes se preguntan por los procesos y didácticas de aula, algunos otros como ((Londoño Vásquez *et al.*, 2016) se cuestionan sobre el aprendizaje significativo y su relación con la lúdica.

La lúdica como herramienta pedagógica en la construcción de conocimiento es constante, cambiante, alegre, motivadora, divertida, activa y sobre todo afectiva, sirve de instrumento

didáctico en la construcción del ser. El aprendizaje significativo y toda la influencia de Coll y Ausubel (Cañas *et al.*, 2004) conllevan a tomar la relación educativa como un proceso de asimilación y acomodación del conocimiento; conocimiento que transforma la vida de los sujetos inmersos en ella.

Ahora bien, ¿qué clase de relaciones se están estableciendo al interior de las aulas de clase?, así como lo manifiesta Londoño Vásquez en su PID cada vez más los estudiantes están esperando nuevas formas de construir el conocimiento; ellos ya traen toda una historia cultural y pedagógica que de una u otra forma han construida en el transcurso de su vida, y llegan a la escuela esperando aprender, ser felices e interactuar con los nuevos saberes.

Desafortunadamente los maestros año tras año repiten lo que en consideración de ellos les ha dado resultado, olvidando que los niños presentan diferentes ritmos de aprendizaje y poseen diversas maneras de aprender a través de lo kinestésico, auditivo y visual y sin olvidar que la tecnología también es herramienta lúdica que no puede faltar en la educación.

La lúdica y el aprendizaje Significativo están interrelacionadas porque mueven al ser, lo transforman y motivan a ser mejor cada día, a superar los obstáculos y a construir su propio camino. “Caminante no hay Camino se hace camino al andar”. (Joan Manuel Serrat, 1969).

Cuando se plantea la necesidad de buscar alternativas didácticas para que el conocimiento sea novedoso y llamativo a los estudiantes es necesario plantear que la lúdica (Bonilla, 1990) reúne cada una de las manifestaciones placenteras del ser, esta herramienta le permite al hombre expresar sus emociones y sentimientos procurando ser feliz y aprender simultáneamente.

La escuela no enseña, construye vidas que buscan la satisfacción de sus deseos, a través del gozo y la alegría; en cada una de las relaciones pedagógicas que los niños establecen con sus maestros

buscan la magia y el placer de aprender a través del juego. Ahora bien, si esa es la expectativa de los estudiantes, ¿Cuál es la del maestro? En ocasiones se siguen utilizando las mismas didácticas ya aprendidas desde tiempos atrás y que de una u otra forma el profesor repite año tras año sin por un instante replantear su práctica pedagógica. Solo el ejercicio de introspección que todos y cada uno de los maestros deben hacer, puede fortalecer nuevas formas de concebir la educación; y la lúdica es un vehículo que llevará los cambios por un camino seguro.

Así mismo, plantear las practicas pedagógicas como relaciones interpersonales que el maestro y los niños y niñas establecen no solo al interior del aula (Ordoñez, 2004) ni en la escuela solamente, permite especificar que los procesos educativos son permanentes y transformadores.

El conocimiento que el maestro guía a través de su práctica pedagógica es el que los estudiantes construyen. Cada momento y en diversos espacios socio culturales el niño y niña está aprendiendo, es labor del maestro propiciar espacios enriquecidos de amor, tranquilidad y preguntas que los lleven a través de la lúdica a construir nuevos conocimientos que transformen sus formas de ser, pensar, actuar y sentir la vida.

Con respecto a la construcción de conocimiento bien lo dice (Onrubia, 2005) los espacios escolares posibilitan las relaciones maestro - estudiante - conocimiento. Ahora bien, como se establecen dichas relaciones.

En un primer momento los estudiantes ponen de presente sus formas de ser, pensar, actuar y sentir; es decir, sus conocimientos previos, lo que la cultura y sus anteriores aprendizajes le han dado lo que les ha sido significativo, lo que usa, cada día sus herramientas de vida. Cada una de las relaciones que una persona establece le deja un aprendizaje, por ello los niños son felices porque cada día conocen algo, tiene una nueva palabra; su familia, como agente socializador

primaria está encargada de brindarle ese primer encuentro con el conocimiento. El amor de casa los mimos de papá y mamá hacen que todo sea maravilloso y fantástico.

En un segundo momento se relacionan con el nuevo conocimiento, a través de las relaciones pedagógicas que se establecen en el aula de clase las nociones los contenidos lo que debe ser mágico para que en verdad le halle sentido a la educación. El segundo agente socializador de los niños es la escuela, su maestra y el conocimiento formal, los hábitos, las normas, lo que le permitirá "ser alguien en la vida"; es aquí en el colegio donde se establecen las relaciones pedagógicas que deben estar enmarcadas por la magia y lo maravilloso donde una mirada o una palabra pueden hacer la diferencia para que los niños aprendan o simplemente vengan a la escuela a buscar a sus amigos.

Ahora bien, está el maestro consciente de su rol como guía de sus estudiantes o solo se queda en transmitir los conocimientos que a su parecer deben aprender los niños. Para los Constructivistas (Carretero, 1997) los procesos de aprendizaje están supeditados por el contexto, por la motivación intrínseca del estudiante y por los conocimientos que el maestro propone. En este sentido, los niños y niñas aprenden lo que están interesados en aprender de la mano con sus amigos y compañeros y con el acompañamiento de su guía o maestro que muy abierto a los cambios y la innovación busca la manera más efectiva de presentar los conocimientos de forma lúdica y divertida.

Así mismo, el aprendizaje significativo está intrínsecamente relacionada con la construcción de conocimiento, ya que (Arceo *et al.*, 2001) los niños y niñas construyen su conocimiento a través de la interacción con el medio y de las relaciones socio culturales que establece. El aprendizaje le da significado a la vida cuando el niño es capaz de poner en práctica eso que ha aprendido, que ha hecho suyo y que le servirá para el resto de su vida. Todos los días se aprende, se transforman

las formas de ser, pensar actuar y sentir; es decir se educa para la poder ser agente activo de su propio proceso de construcción del mundo.

Cada individuo responde a las necesidades de su contexto, los niños a edad temprana reciben el legado de sus antepasados (la cultura) lo asimilan lo construyen y se adaptan a él; luego, lo ponen de presente al relacionarse y lo reconstruyen significativamente. Al ir a la escuela establecen relaciones y en ellas ponen de presente su ser; la labor del maestro es propiciar espacios pedagógicos con sentido, para que además de reestructurar los conocimientos previos, adapte los nuevos y sea capaz de utilizarlos en el momento preciso para dar respuesta a las necesidades del mundo que le rodea.

La escuela es un espacio enriquecido por la alegría de los niños, por sus ganas de aprender cada día alguno nuevo y por la necesidad de poner de presente lo aprendido. No hay nada más placentero que ver la cara de uno de ellos cuando es capaz de solucionar un “problema” con sus propias herramientas.

La propuesta de intervención disciplinar tendrá como línea de investigación el enfoque cualitativo; por medio de la observación constante en el aula de clase se interpretará la manera de actuar de los niños y niñas ante diversas situaciones tales como: jugar con sus compañeros, realizar las actividades propuestas, comerse el refrigerio, realizar actividades motoras dirigidas, salir a pasear, hacer títeres, montar obras de mitos y leyendas, bailar, etc.

La investigación cualitativa puede ser una herramienta metodológica que ayude a explicar el contexto donde están inmersos los estudiantes y sus familias, su cultura y sentir desde lo descriptivo.

Ahora bien, se entiende por investigación cualitativa (Flores *et al.*, 1999) el instrumento que permite que el investigador establezca una relación directa con el objeto de estudio; en este caso la cotidianidad del aula de clase.

La investigación cualitativa debe tener algunos elementos como son: planteamiento del problema, la metodología a seguir y la obtención de los resultados.

Lo que se busca con este tipo de investigación en este caso, es en última instancia replantear las prácticas pedagógicas de los maestros, porque este instrumento por su rigurosidad permite mirar claramente el estado de lo que se ha planteado como problemática.

El planteamiento del problema debe salir de una necesidad de transformación real, por eso es tan importante observar el contexto en su totalidad, sus actores y las circunstancias que los rodean y hacen únicos; definir lo que es pertinente investigar será labor del maestro.

El método de investigación que se pretende desarrollar es la investigación acción. Los elementos que la conforman y apuntan a las necesidades de la propuesta de Intervención que se está desarrollando son: Describir y explicar lo que acontece en la cotidianidad del aula de clase, dar respuesta a lo que sucede en la cotidianidad de las clases y en las relaciones pedagógicas que se establecen y a mi modo de ver el más significativo, es que permite reflexionar sobre las prácticas docentes que el maestro establece con sus estudiantes.

Ahora bien, se entiende por investigación acción (Miguélez, 2000) como lo dice Lewin verla un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de resultado. Las relaciones pedagógicas que se establecen al interior del aula no solo buscan fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje sino también cambiar la estructura social. Los niños con los que se interactúa diariamente en el aula de clase están inmersos en contextos socioeconómicos marginales, donde,

la escuela debe ser un agente socializador de cambio para que los cordones de miseria y la falta de oportunidades no den como hasta el momento. Planes como Ser Pilo Paga propende porque los cambios sociales se den y se transforme la vida de los niños y niñas.

La posibilidad de transformar las practicas pedagógicas de los maestros y por ende la vida de la escuela es de vital importancia, convivimos con seres del s XXI que a través de la tecnología están aprendiendo, interactúan a diario con aparatos que les ponen el mundo a sus pies y llegan a la escuela y encuentran tablero y marcador y el mismo discurso que no les es significativo.

Investigar en el aula y proponer nuevas estrategias pedagógicas para trabajar con los niños y niñas a través de la lúdica y el manejo de las Tic, es lo que se quiere evidenciar en el PID, tenido en cuenta las herramientas de investigación que proporciona la Universidad como lo es la línea de investigación en pedagogía, didácticas e infancia.

Los aportes que realiza esta línea de investigación a la propuesta que se pretende desarrollar son:

Tener la posibilidad desde la investigación acción de entrar en contacto con la realidad de la comunidad donde están inmersos los niños de Transición A del CED Palermo Sur.

A través de los resultados obtenidos después de recolectar la información, implementar el PID.

Y, por último, implementar las actividades lúdicas que fomenten las relaciones interpersonales efectivas al interior del aula de clase.

La población (López, 2004) con la que trabaja esta propuesta son los estudiantes del grado 0A, sus familiares, la maestra titular y las docentes de compensar del CED Palermo Sur jornada mañana, éste se encuentra situado en la localidad 18 Rafael Uribe Uribe de Bogotá DC. Los

barrios que lo circundan son: Palermo Sur, San Agustín, La Paz, Diana Turbay y demás. Las familias en su mayoría pertenecen a los estratos 1 y 2, son personas trabajadoras que luchan por ofrecer a sus hijos lo mejor.

La edad de los estudiantes de 0A oscila entre los 5 y 6 años, hay 11 niños y 15 niñas, los conflictos casi siempre son ocasionados por los niños; porque les faltan al respeto a las niñas, por golpear a sus compañeros o por desobedecer a sus maestras. Como son pocas las personas que pertenecen a este salón, no se tomará una muestra (Martín-Crespo Blanco & Salamanca Castro, 2007) en específico sino el curso en general.

Los instrumentos de investigación que se tendrán en cuenta para recolectar, analizar y posteriormente sistematizar y analizar los resultados de la intervención serán:

La Observación como elemento que permite identificar la problemática a tratar desde el registro anecdótico y la lista de chequeo que a través de las preguntas que se planteen permitirá tener una visión clara del comportamiento de los niños en el aula de clase y cuando realizan actividades lúdicas. Esta observación en un primer momento la hace el investigador agudizando sus sentidos para poder detectar todo lo que sucede en su entorno.

La Encuesta que se le realizara a los padres de los niños con preguntas cerradas sobre el comportamiento de los niños en casa. Cabe anotar que la encuesta al poder ser sistematizada y como está dirigida a los padres de todos los niños, permitirá tener una información efectiva de lo que sucede al interior de los hogares, profundizando significativamente en la propuesta a realizar.

La Entrevista a los docentes que asisten al curso 0A utilizando un guion con 5 preguntas específicas sobre lo que ellos observan frente al comportamiento de los niños, cuando tiene la

posibilidad de trabajar con ellos en Artes y Educación Física y directivas del CED Palermo Sur.

Esta herramienta será semiestructurada, ya que se podrán a su vez hacer preguntas relacionadas con las propuestas en el cuestionario que le den más información y sustento a la propuesta.

Se debe tener en cuenta que toda la información recopilada debe ser sistematizada para que le de veracidad a lo que se plantea como problema en el PID.

La investigación es una herramienta para identificar situaciones pedagógicas que se deben transformar; y la innovación a su vez es la oportunidad que tienen los maestros para enriquecer sus prácticas pedagógicas y la vida de sus estudiantes. Ahora bien, las fases de la investigación cualitativa que se van a tener en cuenta en este PID son: Preparatoria, trabajo de Campo, Analítica e Informativa (Estrada González *et al.*, 2009).

La fase Preparatoria tiene como fin definir el diseño metodológico que se va a desarrollar a lo largo del PID. El diseño que se escogió fue la Investigación Cualitativa y la población que servirá de muestra para trabajar son los niños del curso 0A del colegio Palermo Sur de la jornada de la mañana, sus familias y las maestras que asisten a dicho salón. A su vez el método de indagación es la Investigación Acción por estar ligada a la educación en cuanto a la transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y al enriquecimiento de la vida de los niños y niñas.

Las técnicas para utilizar para la recopilación de la información que le de sustento a esta PID son: La lista de chequeo, la encuesta y por último la entrevista.

En la fase reflexiva del PID, se pretende indagar sobre las acciones que están perjudicando la cotidianidad del Curso 0A; ya que, las constantes faltas de respeto entre los niños y el no acatar

los mínimos no negociables establecidos en el aula están perjudicando significativamente la construcción del conocimiento en los niños y el reconocimiento de los deberes y derechos como miembros de una comunidad educativa.

La lúdica es tomada como eje transversal de vida, promoviendo desde todas y cada una de las dimensiones del ser, la posibilidad de ser feliz, gozar con lo que se hace y sentir tanto placer que el conocimiento y las relaciones interpersonales se transformen.

Aprender a vivir jugando en equipo

La estrategia denominada Aprender a vivir jugando en equipo, surge como parte del ejercicio de indagación y concertación con los padres y los niños y niñas del curso 0A jornada mañana del CED Palermo sur, que plantea como a través de la utilización de la lúdica como eje transversal de vida promover relaciones interpersonales que fomenten la sana convivencia en el aula de clase. La lúdica en este PID es tomada como eje central de la vida de las personas ya que promueve la felicidad el goce y el placer de interactuar con otros y con el conocimiento.

A los niños y niñas de 0A les encanta jugar fútbol por eso la propuesta metodológica está inspirada en este deporte; y cada acción que se propuso en las fases apunta a que ellos y los padres trabajen colaborativamente para llegar a acuerdos de aula claros y precisos que permitan el desarrollo armónico del proceso escolar de los estudiantes.

Ahora bien, las fases que se desarrollan son las siguientes:

Fase 1: El primer día de clase con los niños se construyeron unos mínimos no negociables o acuerdos de aula que serán el faro a seguir buscando con ello promover relaciones interpersonales que conlleven a la sana convivencia durante el año.

Fase 2: Como desafortunadamente el pacto de aula con algunos niños y niñas se rompió, se hizo necesario hacer una lista de chequeo estudiante por estudiante para tener una perspectiva más amplia y a la vez precisa del comportamiento de cada uno de ellos en diversos ámbitos escolares. Esta lista permite observar a los niños al interactuar con los otros, como se comporta, como resuelve los conflictos y qué es lo que en ocasiones los llevan a cambiar drásticamente de actitud. Las preguntas se redactan teniendo en cuenta los pilares de educación para la primera infancia enfocados al comportamiento socio- afectivo y cultural.

Fase3: La encuesta para padres de familia se utiliza para tener una mirada familiar del comportamiento e interacción de los niños en otros espacios sociales. Los padres debían ser sinceros al contestar lo que se les preguntaba. De esta encuesta se puede observar que son los niños en casa los que deciden que comer, que ropa usar, deciden si quieren hacer caso o no, que fuerza imponen al jugar, que tan frecuentemente pueden cambiar de estado de ánimo cuando no se hace lo que ellos esperan, si desafían a sus padres al darles una orden concreta.

Este instrumento fue fundamental para realizar un taller de máscaras en el cual lo que íbamos a elaborar fue el pretexto para hablar con los padres sobre la forma como estaban educando en casa a sus hijos. Los niños en ocasiones no son “culpables” de la forma como interactúan con otros en la escuela; solo reproducen lo que ellos han aprendido o les permiten en casa.

Fue productivo escuchar a los padres y ponerse en sus zapatos ya que, en su mayoría dejan que los niños hagan lo que quieran en casa porque no los ven en todo el día y no quieren llegar solo a pelear con ellos.

Fase 4: Es fundamental la posibilidad de realizar una reflexión pedagógica sobre la práctica de la Maestra, tener la fortuna de realizar esta especialización, da las herramientas necesarias para replantear los conceptos que se tenían.

Pensar la lúdica como herramienta de vida ha sido el mejor planteamiento que se ha elaborado durante este estudio. Tener la posibilidad de reestructurar lo que se hacía y obtener nuevas herramientas para transformar las relaciones pedagógicas en el aula es gratificante.

Fase 5: Las entrevistas con las maestras del Convenio con Compensar posibilitó una mirada diferente sobre las relaciones que se establecen al interior del curso 0A. Ellas desde su quehacer

dieron sus puntos de vista acerca del diario vivir de los niños y la sana convivencia. Los aportes dados por ellas apoyaron la transformación de las relaciones interpersonales a través de la lúdica.

Fase 6: Dofa esta herramienta permitió evaluar, replantear y enriquecer las estrategias metodológica que se plantearon en el PID. Este proyecto de intervención también tuvo un proceso de evaluación constante y progresivo, con el fin de llevarlo a feliz término.

Fase 7: Las Conclusiones y recomendaciones son el producto final de casi un año de trabajo; no solo para este PID sino con los niños y niñas de transición A.

El día 19 de noviembre cuando tenga la posibilidad de despedirme de ellos, se cerrará un ciclo, para el cual se trabajó y espero que los resultados salten a la vista cuando en primero sean capaces de establecer relaciones interpersonales que enriquezcan la sana convivencia del aula de clase.

Mirra la lúdica como herramienta de vida es para mí lo fundamental, porque enmarca toda una concepción de educación, donde cada acción a proponer debe tener una chispa de lo kinésico, auditivo y visual para que en verdad sea significativa para los estudiantes.

Ahora bien, para dar cumplimiento a los objetivos del PID *La Lúdica: una herramienta de vida*, sé hizo necesario crear un cuadro que contemplará las acciones lúdico artísticas propuestas para transformar las relaciones interpersonales que estaban afectando la sana convivencia del curso 0A.

Tabla 1. Aprender a vivir jugando en equipo

Nombre del PID: LÚDICA: Herramienta de vida, utilizada en el CED Palermo Sur con los niños y niñas de Transición A jornada mañana.			
Responsables: Patricia Moreno Chacón			
Beneficiarios: Estudiantes inscritos en la plataforma de SED para el grado 0A CED Palermo Sur jornada mañana			
Objetivo: Promover a través del juego relaciones interpersonales amorosas.			
Campo temático: Relaciones Interpersonales, sana convivencia y la relación de la lúdica con las dimensiones: Afectiva, cognitiva, comunicativa, estética y ética.			
Actividad	Metodología /proceso / descripción o desarrollo	Recursos / tiempo	Evaluación
El Aguacerito	Esta actividad esta propuesta para desarrollar en los niños sus aptitudes artísticas como son la danza y la música. A través de este ejercicio se puede desarrollar la atención y las habilidades comunicativas como son la escucha y pedir la palabra para participar. Esta actividad permite variedad de interpretaciones así que el maestro puede servirse de ella para reforzar todos y cada uno de los temas que desee. El juego sirve para reforzar colores, formas, tamaños, números, vocales, letras, ubicación de las partes del cuerpo etc.	Los recursos utilizados para el desarrollo de esta actividad fueron la disposición de los estudiantes y la maestra. El tiempo aproximado para la realización de esta actividad al día fue de 40 a 45 minutos.	La actividad propuesta tiene como fin promover relaciones interpersonales que beneficien la sana convivencia; para tal fin debe ser repetitiva para que cada día niños diferentes puedan dar las ordenes que se deben realizar, y de este modo sientan que esperar su turno para actuar se ve recompensado cuando son ellos quienes dirigen el juego. En ocasiones los niños no son conscientes de su fuerza y golpean a sus compañeros al jugar, el dialogo constante y el amor al llamar la atención resultan más beneficiosos que apartarlos del grupo tiempo fuera o regañarlos.

<p>La Madre Monte</p>	<p>Una de las manifestaciones artísticas que enriquecen el folclor colombiano son los mitos y las leyendas. Con los estudiantes se realizó el montaje de la leyenda de la Madre monte. Observamos el mito por YouTube y luego se organizó. Los niños decidieron sus personajes y los diálogos que iban a enriquecer el montaje; los padres de familia colaboraron con el vestuario y todos y cada uno de los participantes disfruto de conocer un poco más Colombia. Escuchar al otro y actuar fueron fundamentales para llevar a cabo lo que se había propuesto.</p>	<p>Se tomaron 30 minutos diarios del segundo periodo para realizar este montaje y en la reunión de padres se compartió con las familias. Los recursos utilizados fueron: Televisor, Tablet, disfraces, tela quirúrgica, y toda la disposición de los niños y la maestra.</p>	<p>El montaje de la Madre llevo a los niños y la docente a reflexionar sobre el respeto p y a ponerse en los zapatos del otro; ya que, cuando uno de los niños hablaba y no lo escuchaban se ponía triste o bravo porque no le ponían cuidado y cuando el rol cambiaba se tenía la posibilidad de retroalimentar y reflexionar sobre lo que sucedía. Al final de la actividad, los niños le solicitaban de buena manera que hicieran silencio y escucharan y observaran lo que sus amiguitos estaban haciendo o diciendo.</p>
<p>Baile: Joropo de escenario</p>	<p>Para la semana cultural fue solicitado organizar una muestra artística de la región de la Orinoquia Colombiana; así que se decidió montar un baile. El joropo de escenario que se organizo fue observo por YouTube y montada la planimetría. Los niños se motivaron porque los bailarines que observaron eran también niños de 4 y 5 años, así que se vieron representados. Es fundamental que todos y cada uno de los niños y niñas participen, así que, se conformaron las parejas y a bailar" parientico".</p>	<p>El tiempo empleado en la preparación del joropo de escenario fue de 30 minutos diarios de todo el tercer período. Los trajes típicos fueron organizados por la maestra. La actitud de los niños y su entrega para que todo saliera de la mejor forma, fue fundamental para la realización de la presentación.</p>	<p>Este acto cultural recogió lo realizado durante el año escolar y frente al objetivo planteado en el PID. El mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del amor fueron la clave para que los niños y niñas de 0A pudieran interiorizar, aprender y entender que hay unas normas, hábitos y mínimos que no se negocian y que ayudan y propenden por crear un ambiente de goce y placer que alimenta la sana convivencia en el aula de clase. Los padres también reconocieron el cambio de actitud de los niños frente a las normas, así como las demás maestras que los</p>

			<p>felicitaron por su cambio de comportamiento. Verlos bailar, respetando y ayudando a sus compañeros no tiene precio.</p>
--	--	--	--

Conclusiones y recomendaciones

Tomar la lúdica como eje transversal de la vida, es fundamental para entender que el gozo, la alegría y el placer enmarcan las dimensiones del ser. Cada acción está encaminada a reconstruir al hombre para que sea feliz, construya conocimiento y pueda apropiarse de su transformación.

El amor y la tranquilidad de la maestra al tratar de resolver los conflictos escolares fueron la clave para que las formas de interactuar de los niños y niñas cambiara al interior del aula de clase. Palabras como: Vamos a ser pacientes, ayúdalo por favor, gracias, le duele si lo golpeas, préstaselo, consiéntelo, espera tu turno, les gusto lo que hicimos, etc, fueron las herramientas principales.

Los niñas y niños que asisten a el primer grado de educación en el colegio distrital Palermo Sur, en ocasiones no es que quieran ser bruscos y contestar de “mala forma “a sus compañeros y maestras, sino que esta es su esencia por cultura e idiosincrasia. Al conocerlos e interactuar en otros contextos se puede asegurar que las palabras que no son tan permitidas en el colegio (joder,

mierda, etc.) son usuales en su contexto familiar y el niño solo está utilizándolas en la escuela, sin la intención de ofender o crear un ambiente inapropiado.

Interactuar con los padres de familia en diferentes contextos permitió conocer y/o reconocer si en casa se tenían normas claras de convivencia y buen trato. Los instrumentos de recolección de información arrojaron unos resultados, pero al salir a elevar cometa y realizar las máscaras para la semana cultural, al dialogar tranquilamente se pudo detectar que son los niños los que ponen su dominio sobre ellos, y como llegan cansados después de un día pesado de trabajo; bajan la guardia con sus hijos y ellos hacen su voluntad para “no pelear”.

Permitir que la Especialización permee la vida de quien la realiza, como maestros no somos otra cosa que lo que somos como personas; nuestras formas de ser, pensar, actuar y sentir se ponen de presente en cada acción que realizamos, en cada relación que establecemos en cada caricia que brindamos en cada palabra que pronunciamos.

Plantear actividades escolares que estén encaminadas hacia la felicidad de los niños y niñas. La lúdica es el medio que permite que la alegría, el goce y el placer, les brinden a los estudiantes la motivación para que construyan conocimiento significativo y medien las relaciones interpersonales que establecen.

Promover actividades que permitan conocer de mejor forma a los padres de los niños y niñas, ya que por ser ellos los primeros agentes socializadores, y por tal motivo el vocabulario que usan, la forma como se relacionan, como se comportan en sociedad, lo que ellos comen y sus gustos, enmarcan la vida de los sus hijos y por ende la vida del aula de clase.

Reconocer que las prácticas pedagógicas que en ocasiones se plantean con los niños necesitan ser replanteadas y enriquecidas por las diferentes manifestaciones artísticas; la música, la danza, el teatro y las plásticas son elementos fundamentales para enriquecer las actividades escolares; no solo al tener que preparar actos culturales para “mostrar” sino para que en los estudiantes sembramos desde edades tempranas el amor a la patria y a lo que somos como colombianos.

Por último, quiere recomendar a todos y cada una de las personas que decidan realizar esta Especialización, dejar que la vida se les transforme y sean felices porque es el juego, la risa y el placer de vivir lo que permite que transformemos la vida de los otros y la propia.

Referencias

- ARCEO, F. D. B.; ROJAS, G. H.; GONZÁLEZ, E. L. G. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mcgraw-hill, 2001. ISBN 9701018982.
- BERNAL DÍAZ, L. T. et al. Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la institución educativa liceo moderno de Suesca mediante la implementación de estrategias lúdicas. 2016.
- BONILLA, B. Una aproximación al concepto de lúdica. Revista Kinesis. Enseñanza y aprendizaje, v. 33, 1990.
- CARRETERO, M. ¿ Qué es el constructivismo. Progreso. Recuperado de: [http://www.educando.edu.do/Userfiles P, v. 1, 1997](http://www.educando.edu.do/Userfiles/P/v.1,1997).
- CAÑAS, A.; NOVAK, J.; GONZÁLEZ, F. LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. España. Centro de Educación a Distancia. Pamplona, p. 35, 2004.
- CATZOLI ROBLES, L. (2016). Concepción de paz y convivencia en el contexto escolar. *Ra Ximhai*, 433–444. <https://doi.org/10.35197/rx.12.02.2016.30.lc>
- ESTRADA GONZÁLEZ, E.; HERRERA, M.; MÓNICA, E. Las fases de investigación cualitativa vinculadas al proceso de atención de enfermería. Revista Médica Electrónica, v. 31, n. 1, p. 0-0, 2009. ISSN 1684-1824.
- FLORES, J. G.; GÓMEZ, G. R.; JIMÉNEZ, E. G. Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: aljibe, 1999.
- LACUNZA, A., & CONTINI DE GONZÁLEZ, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/10.22235/cp.v3i1.137>
- LONDOÑO VÁSQUEZ, L. D. S. et al. La lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativo. 2016.
- LÓPEZ, P. L. Población muestra y muestreo. Punto cero, v. 9, n. 08, p. 69-74, 2004. ISSN 1815-0276.

Martín-Crespo Blanco, M. C., & Salamanca Castro, A. B. (2007). El muestreo en la investigación cualitativa
EL MUESTREO EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Nure Investigación*, (1), 4. Retrieved from
<http://www.sc.ehu.es/plwlumuj/ebaLECTS/praktikak/muestreo.pdf>

MIGUÉLEZ, M. M. La investigación-acción en el aula. *Agenda académica*, v. 7, n. 1, p. 27, 2000.

ONRUBIA, J. Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de educación a distancia*, 2005. ISSN 1578-7680.

ORDOÑEZ, C. L. Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. De las concepciones a las prácticas pedagógicas. *Revista de estudios sociales*, n. 19, p. 7-12, 2004. ISSN 0123-885X.

ORDOÑEZ, C. L. Pensar pedagógicamente, de nuevo, desde el constructivismo. *Revista Ciencias de la Salud*, v. 4, 2010. ISSN 2145-4507.

SLIMKIN, H.; BECERRA, C. El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. (2013). *Ciencia, Docencia y(24)*, 119–142.

Vital, U. N. A. E. (2001). La vocación docente: una experiencia vital. *Ars Brevis: Anuario de La Càtedra Ramon Llull Blanquerna*, (7), 285–303.

ANEXO 1

Lista de chequeo para maestras

Por favor contestar una liste de chequeo por estudiante.

Nombre:

ANEXO 2

Encuesta para padres de familia

INDICADOR	PREGUNTA	SI / NO
JUEGO	Al interactuar con sus compañeros al aire libre fácilmente cambia de estado de ánimo.	
	A la hora del descanso, se relaciona con sus compañeros y amigos	
	Cuando se dispone el salón para jugar, entiende que no se puede correr allí por el peligro que puede generar.	
	Casi siempre promueve competir al realizar juegos de motricidad gruesa (corre, saltar, brincar trepar, etc.)	
ARTE	Se dispone con facilidad a realizar lo que la maestra le propone.	
	Manifiesta sus sentimientos a través de las actividades que realiza.	
	Le presta ayuda a sus compañeros cuando lo requieren.	
	Comparte sus materiales de trabajo fácilmente.	
LITERATURA	Disfruta de la lectura de cuentos.	
	Pide la palabra para intervenir al realizar las preguntas sobre los textos.	
	Entiende que debe hacer silencio cuando otra persona está hablando o leyendo.	
	Cuando está cerca de sus compañeros les permite poner atención cuando están escuchando los cuentos.	
RELACIÓN CON EL ENTORNO	Reconoce los mínimos no negociables del aula (comer todo el refrigerio, no salirse del salón sin permiso, proteger y ayudar a sus compañeros, no decir palabras grotescas y la fundamental no herir ni verbal ni físicamente a nadie).	
	Reconoce el valor del agua y la ayuda a cuidar.	
	Ayuda a las personas o animales con los que interactúa.	
	Reconoce la autoridad de sus maestras.	

Por favor marcar una x en la respuesta que ustedes consideren adecuada.

	PREGUNTA	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Siempre
1.	Cuando van a un restaurante, el niño(a) decide que quiere comer.				
2.	Al comprar la ropa el niño(a) decide que se quiere poner.				
3.	Acata las ordenes que se le dan inmediatamente en casa.				
4.	Participa activamente en conversaciones así no estén hablando con él o ella.				
5.	Fácilmente cambia de estado de ánimo sino hacen lo que él o ella quiere.				
6.	Es brusco(a) con sus familiares así estén “jugando”				

7.	Responde desafiadamente, cuando lo cuestionan por un acto que ha realizado indebidamente.				
----	---	--	--	--	--

ANEXO 3

Entrevista con maestras. guion

1. Diga su nombre y cargo dentro de la institución:
2. Años de experiencia trabajando en el nivel Preescolar.
3. Al relacionarse con los niños de 0A, ¿usted tiene normas de clase establecidas que ellos conocen?
4. ¿Cuál es el mecanismo que usted utiliza cuando un niño(a) desconoce las normas establecidas?
5. ¿Si un niño(a) la desafía frente al grupo, usted que hace, y como se siente?
6. En ocasiones, ¿usted percibe malestar en los niños(a) al proponerles alguna actividad en particular?
7. ¿Qué actividades a su modo de ver les gustan más a los niños(a)?
8. ¿Ha recibido ayuda de los padres cuando los cita por el mal comportamiento de los niños?
9. ¿Podría usted nombrar los niños(a) que promueven la indisciplina en su clase?
10. ¿Cuándo los niños (a) que promueven la indisciplina en clase, trabajan activamente usted reconoce su trabajo y actitud positiva?

ANEXO 4

Instrumento metodológico

