

La lúdica, estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en la hora del recreo en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D.

Nubia Isabel Cabrera Mañosca & Myriam Dayne Castiblanco Muñoz

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

Directora:

María Victoria Rodríguez Pérez

Doctora en Educación: Curriculum, Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,

Bogotá D. C., noviembre de 2020

Resumen

El presente proyecto de intervención disciplinar nace de la observación directa hecha durante las horas del recreo, donde se observan constantes conflictos por la interrupción del juego debido al poco espacio para realizar las actividades, los cuales terminan en agresiones físicas o verbales. Por la situación observada se plantea *¿De qué manera puede la lúdica generar espacios de interacción a la hora del recreo donde se disminuya la agresividad en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D.?* Para ello se utiliza el método cualitativo de observación directa y natural y el diseño metodológico de investigación-acción, aplicando como instrumentos la encuesta, el diario de campo y la observación. La población está conformada por estudiantes de edades entre los 6 y 12 años de los grados primero a quinto de básica primaria.

De acuerdo a la observación se plantea la estrategia lúdica con acciones encaminadas a disminuir la agresividad de los estudiantes en la hora del recreo con cinco estaciones (Juegos de mesa, Jugando con las palabras, Expresión del arte, Expresión corporal y Juegos tradicionales), se concluye que la lúdica y el juego posibilitan un buen manejo de la empatía, las relaciones interpersonales, tolerancia y respeto hacia sus pares. El proporcionar a los estudiantes actividades divertidas y lúdicas permite que gocen su recreo y canalicen su energía hacia acciones más positivas y asertivas.

Palabras claves: agresividad, lúdica, juego, relaciones interpersonales, recreo, valores.

Abstract

The next research Project of interdisciplinary intervention comes from the direct observation done during the break time, where it is observed constant conflicts related to the games interruption due to the lack of space to do the activities, this situations finish in physical or verbal aggressions. According to this, there is a question: *¿How can ludic generate interaction spaces at break time to decrease aggressiveness in Marruecos y Molinos IED school elementary students?* To investigate about this, it is used the qualitative method of direct and natural observation and the methodological design of action research, applying as instruments the survey, field journal and observation. The population is formed by students among 6 and 12 years old from first to fifth grade in elementary.

According to the observation, it is implemented the ludic strategy with actions focused to decrease the student`s aggressiveness during the break time with five stations (Table games, Playing with words, Artistic expression, body expression and traditional games), it is concluded that ludic and play enable a good manage of empathy, interpersonal relationships, tolerance and respect among students. To provide students funny and ludic let them enjoy their break time and canalize their energy into positive and assertive actions.

Key words: aggressiveness, ludic, play, interpersonal relationships, break time values.

Tabla de Contenido

1. Punto de Partida	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Justificación	8
2. Marco teórico- referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	16
3. Ruta metodológica	26
3.1 Enfoque y tipo de investigación.	26
3.2 Línea de investigación institucional	28
3.3 Población y muestra	28
3.4 Instrumentos de investigación	29
4. Estrategia de intervención	31
5. Conclusiones y recomendaciones	46
Referencias	48
Anexos	51

1. Punto de Partida

1.1 Planteamiento del problema

La agresividad está presente en el ser humano desde su nacimiento hasta la muerte, es una manera de defender sus derechos en diferentes situaciones las cuales son causadas por agentes externos que están en su contexto cotidiano, permitiendo procesos de adaptación que llevan a cambios más positivos en las relaciones interpersonales. Desde el inicio de la humanidad se ha presentado la agresividad, ya sea por defensa del territorio, por defensa de sus derechos o por las necesidades de supervivencia. Las teorías activas o innatistas consideran que la agresividad es un componente orgánico o innato del individuo elemental para su proceso de adaptación, desde esta perspectiva se considera que la agresión tiene una función positiva y que la labor de la educación consiste fundamentalmente en canalizar su expresión hacia conductas socialmente aceptables. Por otra parte, las teorías reactivas o ambientales resaltan el papel del medio ambiente y la importancia de los procesos de aprendizaje en la conducta agresiva del ser humano.(Agresividad,s.f.)

La agresividad tiene su origen en multitud de factores, tanto internos como externos, individuales, familiares, sociales, y económicos. La agresividad puede expresarse de muy diversas maneras ya que no son rasgos estables constantes de comportamiento, por lo que debemos tener en cuenta la situación y estímulo que la provoca. Una de esas

situaciones que motivan muchas veces a tener comportamientos agresivos al momento de relacionarse con el otro, son los espacios del recreo en la escuela ya que este potencializa los procesos de relaciones interpersonales y sociales, se aprende a compartir espacios sociales de tolerancia, colaboración, responsabilidad, manifestaciones de afecto, donde se da oportunidad a la espontaneidad, a relacionarse el uno con el otro, a compartir, a crear, a imaginar, a expresar emociones y experiencias que se dan con el juego ya sean pasivos, o de mucha actividad y movimiento.

Para el desarrollo de este tipo de actividades se necesitan espacios libres abiertos, amplios, donde implica manejar una adecuada tolerancia y respeto por el espacio del otro. En el colegio Marruecos y Molinos las horas de descanso para los estudiantes de básica primaria se realizan dentro de un espacio muy reducido para la cantidad de alumnos que comparten el recreo por lo que se evidencian comportamientos agresivos por peleas y falta de tolerancia en el respeto por el juego del otro.

1.2 Formulación del problema

Es así que se ha observado una problemática en la cotidianidad escolar en el momento del descanso o recreo que es un espacio donde se comparte entre varios grupos de estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D. con edades entre los 6 y 12 años de estrato 1 y 2, se percibe en la media hora de recreo una alta agresividad entre los alumnos ya que toda la primaria comparte el mismo patio para su esparcimiento, siendo

este un espacio muy reducido para realizar actividades donde se deba correr, saltar, gritar, desplazarse, realizar cualquier juego grupal que implique competir el uno con el otro. Los estudiantes se agreden física o verbalmente porque su juego se ve interrumpido por la acción del otro y en la mayoría de las ocasiones no se toman el trabajo de preguntarle a su compañero que sucedió, sino que reaccionan agresivamente tratándose mal con palabras vulgares, utilizando un vocabulario soez; o agrediendo físicamente, donde se agrava la situación por la intervención de los compañeros de cada parte involucrada en el conflicto. Lo que también genera en algunas ocasiones accidentes graves que afectan la salud de los alumnos. Es por todo esto que se hace necesario desarrollar este proyecto en los espacios de la hora del recreo que les permitan a los niños y niñas canalizar y disminuir los comportamientos agresivos; de aquí se genera la siguiente pregunta.

¿De qué manera puede la lúdica generar espacios de interacción a la hora del recreo donde se disminuya la agresividad en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D.?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar estrategias lúdicas de juegos grupales en las horas del recreo encaminadas a disminuir los comportamientos agresivos en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar las causas de los comportamientos agresivos que se observan durante el recreo.
- organizar estrategias lúdicas en diferentes espacios a la hora del recreo que permitan la distracción y recreación amena fortaleciendo las relaciones interpersonales, el respeto, la colaboración, la empatía y la tolerancia en los estudiantes.
- Generar una reflexión individual y colectiva con impacto significativo en la disminución de la agresividad e incremento de las buenas relaciones interpersonales en la comunidad educativa.

1.4 Justificación

Por lo expuesto al inicio nos damos cuenta de los cambios que se ven en este momento en los comportamientos tan agresivos de los estudiantes de básica primaria en el tiempo del recreo ya que en el pasado cuando teníamos esa edad los recreos eran espacios más dados a compartir de manera agradable y sin lastimar a nadie recuerdo que jugábamos las niñas a saltar la cuerda, a hablar de nuestros juguetes, jugábamos a las rondas, etc. los niños por otro lado jugaban con la pelota, las canicas, ponchado con la pelota, etc. también se compartían juegos entre niños y niñas sin que se presentara ninguna manifestación de agresividad entre ellos, se hacía caso a las normas y había mucho respeto por los maestros.

Hoy en día los niños de estas edades manifiestan comportamientos con poca tolerancia y respeto por el otro, la mayoría de juegos terminan siendo agresivos. Sus espacios de esparcimiento se ven más reducidos para ejecutar actividades de mucho movimiento, hay más peligro en las calles por lo que no pueden salir sin una persona adulta que los cuide y hoy en día los padres no tienen el tiempo para compartir con ellos por sus responsabilidades laborales y es por ello que los niños y niñas permanecen mucho en casa mirando televisión, jugando videos, Xbox, computador, etc. lo que les permite aprender muchas cosas que si no son dirigidas por un adulto y que puedan ser capaces de diferenciar entre lo real e imaginario, en muchas ocasiones quieren repetir el juego que han visto en el video con sus pares pero no miden las consecuencias y el peligro de sus comportamientos que pueden afectar la salud e integridad de sus compañeros.

La problemática de la agresividad es una situación psicosocial que busca respuesta a lo que viven los estudiantes de básica primaria durante el recreo escolar, destacando la importancia de prestar atención al tipo de relaciones que se establecen entre ellos y los problemas que suceden a diario. En los estudiantes se identifican los comportamientos agresivos durante la hora del recreo en sus juegos para sugerir posibles estrategias de solución; es necesario tener en cuenta que muchos de estos estudiantes con conductas agresivas provienen de hogares disfuncionales, hogares con un solo padre o madre, hogares conflictivos donde se viven situaciones de violencia intrafamiliar, alcoholismo, el entorno violento en el que están inmersos y los tiempos que se viven con la tecnología que han hecho que los juegos grupales disminuyan en un gran porcentaje, lo que lleva en muchas ocasiones a que sus comportamientos agresivos aprendidos en sus hogares sean

generalizados a otros espacios en lo que interactúan socialmente como es el recreo en su colegio.

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En consecuencia, para la realización de la siguiente Propuesta de Intervención Disciplinaria se han tomado como referencia algunos documentos de investigación encontrados en la Fundación Universitaria Los Libertadores en su programa de Especialización en Pedagogía de la Lúdica, además de la Universidad César Vallejo Chimbote Perú. Estos documentos contienen temáticas que respaldan nuestra propuesta de intervención disciplinaria. Se trabajan aquí algunos de los temas que nos ayudarán a encaminar y dirigir nuestra propuesta: La lúdica, estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en la hora del recreo en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D.

Según Gálvez (2019), en su tesis para obtener el grado académico de maestría en psicología educativa titulado: Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E. N°89552, Nuevo Chimbote 2019, realizado en la Universidad César Vallejo de Chimbote Perú, el objetivo de su investigación fue determinar la relación entre agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E N° 89552, Nuevo Chimbote – 2019. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño correlacional no experimental transversal. La población estuvo conformada por 96 estudiantes de primer nivel. Se empleó la encuesta como técnica de recolección de datos de

las variables agresividad y convivencia escolar; se empleó como instrumento un cuestionario para ambas variables. Los resultados obtenidos fueron analizados estadísticamente a través de los programas EXCEL Y SPSS y para establecer la correlación con el paquete estadístico de Spearman teniendo como resultados los datos presentados en tablas y figuras estadísticas. Los resultados determinaron que la variable agresividad tiene una relación inversa y muy significativa y en grado muy moderado con la variable convivencia escolar en los estudiantes de la I.E N° 89552, Nuevo Chimbote – 2019. Se logró determinar que existe relación entre la variable agresividad y la dimensión convivencia en el recreo, donde el Coeficiente de correlación de Spearman es $r = -0,549^{**}$ valor que indica que la variable agresividad y la dimensión convivencia en el recreo tiene una relación inversa y muy significativa con la variable agresividad. Zamir & Leguizamón (citado por Gálvez, 2019) consideran que la convivencia en el recreo es un espacio donde los alumnos pueden socializar permitiéndoles tener interacciones positivas el cual permitirán tener una mayor integración en el ambiente escolar con el fin de promover la socialización.

El trabajo de investigación de Delgado (2017), presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica “Actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para mejorar la convivencia de los niños de grado transición 3 sede Raúl Silva Holguín” de la Fundación Universitaria Los Libertadores, plantea como objetivo implementar una serie de actividades lúdicas, que ayuden a mejorar la convivencia escolar de los niños y niñas del grado Transición 3. Realizada en la Institución educativa Monseñor Ramón Arcila, se encuentra ubicada en Santiago de Cali, en la comuna 14 distrito de Aguablanca, sector que

presenta una problemática social bastante marcada por el pandillismo, la drogadicción, la deserción escolar entre otros. La población con la cual se realizó este proyecto, corresponde a la sede 2, Raúl Silva Holguín, jornada de la tarde, con los niños y niñas del grado Transición 3, quienes se encuentran en un rango de edad que oscila entre los 5 y 6 años, en un total de 31 en el grupo, los cuales tienen una jornada escolar que va de 1:00 pm a 5:00 pm, con una intensidad horaria de 20 horas semanales. También hacen parte de la población, docentes de preescolar y padres de familia del grado transición 3. A través del diagnóstico realizado, se evidenciaron las falencias presentadas en el grupo Transición 3, de la sede Raúl Silva Holguín, relacionadas con su proceso de socialización causado por la deficiente formación en valores, y en algunos casos la baja autoestima, causada por situaciones que vivencian los niños y las niñas en sus hogares y que les afecta mucho su parte emocional, la cual se ve reflejada de forma negativa en la convivencia, durante el transcurso de la jornada escolar.

El trabajo de investigación de Arbeláez, Chaverra & Mesa (2015), presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica “Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria en la I.E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso” de la Fundación Universitaria los Libertadores, propone como objetivo Implementar actividades lúdicas para disminuir la agresividad y los juegos bruscos de los estudiantes de cuarto de primaria, para una sana convivencia escolar. La Institución Educativa Rafael J. Mejía, está ubicada en la vereda Cañaveralejo en el municipio de Sabaneta, en el Departamento de Antioquia. La institución cuenta con los niveles de enseñanza Educación formal diurna, Nivel preescolar, nivel

básico primario y secundario y técnico, además los programas de aceleración del aprendizaje y aprendizajes básicos. La población estudiantil que compone la Comunidad Educativa del Colegio es de 1.470 alumnos en total y 50 docentes. El nivel socioeconómico de la comunidad es de nivel medio bajo, la mayoría posee ingresos para su supervivencia y en una minoría presenta condiciones desfavorables y carecen de servicios básicos. En la institución se observó que durante el tiempo del recreo se presentan conflictos como es la agresividad, brusquedad, intolerancia, enfrentamientos entre pares donde corren peligro por sus juegos bruscos; simulando luchas, se dan puntapiés, se trepan por la maya y corren en forma desenfrenada sin tener en cuenta las personas que hay a su alrededor, ocasionando accidentes como caídas, golpes, y con menos frecuencia se producen fracturas. Se evidencia que los niños y niñas del grado cuarto A de la básica primaria no hacen uso adecuado del tiempo del descanso lo que influye en el deterioro de las relaciones interpersonales y en el clima escolar para la sana convivencia. Este comportamiento violento proviene por lo general de sus hogares que son disfuncionales y en algunos se presenta el maltrato físico tanto hacia sus cónyuges como hijos, otras familias están conformadas por madres cabeza de hogar quienes trabajan todo el día para el sostenimiento de sus hijos, y éstos tienen que permanecer todo el tiempo solos, lo que los lleva a aprender comportamientos inadecuados practicados en la escuela. La implementación del descanso lúdico ha sido una experiencia significativa que ha contribuido al mejoramiento del ambiente escolar, porque ha dado respuesta a la problemática llevando a los estudiantes a una convivencia tolerante y pacífica. Los niños y niñas que juegan en forma organizada, construyen conocimientos basados en el hacer, en el jugar en el experimentar y en el actuar sobre su entorno, para apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás, aportando a una convivencia más sana en el

ambiente escolar. El recreo, constituye el momento ideal para crearles a los niños y niñas buenos hábitos y educarlos en valores, con el fin de cambiar comportamientos y actitudes que alteran la sana convivencia.

Las anteriores investigaciones apoyan nuestro proyecto pues en sus resultados identifican que en los espacios del recreo se observan en los estudiantes comportamientos agresivos evidenciando falta de respeto, tolerancia, compañerismo y empatía, los cuales están relacionados con lo que viven en su entorno familiar y social, aportando que se deben planear estrategias, talleres y/o juegos cooperativos que permitan disminuir los comportamientos agresivos de los estudiantes dentro de su entorno escolar.

Se vio la necesidad de trabajar este proyecto de intervención por la situación día a día que vivimos en las horas de recreo de los estudiantes de básica primaria del Colegio Marruecos y Molinos I.E.D. por sus comportamientos agresivos con sus pares por el espacio compartido, en el que hace que el juego se les convierta en una agresión física o verbal porque este se ve interrumpido por los otros grupos que están realizando otra actividad y no tienen la delicadeza de dialogar sobre la situación convirtiéndose el momento en acciones agresivas. En los últimos años la agresividad es un tema que ha sido objeto de estudio, porque se ha convertido en una problemática psicosocial, la cual en el colegio es una situación real que interfiere con la sana convivencia y el buen desarrollo de las relaciones interpersonales.

2.2 Marco teórico

Serrano (2000) habla de la agresión como. “Toda acción (u omisión) intencional que puede dañar a terceros” (p.22). Se deduce que, la autora incorpora la intencionalidad como requisito de la agresión. Fernández (2003) refuerza la idea que la agresión tiene como elemento característico el causar daño y sostiene que:

La agresión supone el abuso de poder de un sujeto o grupo de sujetos sobre otro, siempre más débil o indefenso. La agresión implica la existencia de una asimetría entre los sujetos que se ven implicados en los hechos agresivos cuando un individuo impone su fuerza, su poder y su estatus en contra de otro, de forma que lo dañe, lo maltrate o abuse de él física o verbalmente, siendo la víctima inocente de cualquier argumento o justificación que el agresor aporte de forma cínica o exculpatoria. (p. 26).

Los autores Serrano y Fernández nos definen la agresión como acciones de hacer daño intencionalmente a otros ya sea físico emocional o psicológico donde se muestran situaciones de poder o reacción ante una frustración, estas situaciones se han observado en nuestro colegio con los estudiantes en las horas del recreo. Teniendo en cuenta que la agresión se puede presentar por diferentes causas el autor Myers (1998) Afirma:

La agresión es una forma de comportamiento físico o verbal que tiene la intención de lesionar a alguien. Esta definición incluye dos tipos diferentes de agresión. La agresión hostil es producto de la ira y su objetivo es herir. La agresión instrumental tiene como objetivo herir sólo como medio para alcanzar otro fin. (p.186)

El aporte de Myers nos brinda la claridad de que la agresión tiene diferentes fines de acuerdo a sus causas y al medio en el que se presenta, en nuestro caso la agresión que más se observa a la hora del recreo es la hostil pues es la reacción de ira a una situación donde el agresor se siente afectado al ver su juego interrumpido por la intervención del otro.

Estos comportamientos agresivos se pueden canalizar por medio de actividades lúdicas, recreativas y/o deportivas, que les permiten a los estudiantes durante la hora del recreo manejar mejores relaciones interpersonales.

La parte social juega un papel importante en el desarrollo del individuo es por esto que referimos a los siguientes autores que han investigado sobre la dimensión socio-cultural del ser humano.

Vygotsky (citado por Becerra, 2017) en su enfoque socio-cultural afirma que el individuo es un ser social, resultado de un proceso histórico social, cuyas funciones mentales están divididas en funciones inferiores con las cuales se nace, se heredan genéticamente generando un comportamiento el cual es limitado y está condicionado por el hacer. Las funciones superiores son adquiridas, se desarrollan social y culturalmente, generando un comportamiento abierto con mayores posibilidades, intenciones y

conocimientos. El entorno familiar social y cultural del niño es decisivo para que tenga un desarrollo asertivo para relacionarse con los demás.

Entre las teorías que sostienen la presencia de la agresividad, se encuentra la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (citado por Gálvez, 2019), hace mención que el niño aprende y adquiere conductas por imitación, observándola en otros (adultos, compañeros y medios de comunicación). Los niños conforme hagan uso de su conducta agresiva, su aprendizaje será reforzado e imitarán lo que logran observar, muchos de los niños imitan las conductas agresivas, pero si el comportamiento agresivo es corregido habrá más probabilidades de que esta conducta ya no sea aprendida por imitación.

Bandura (citado por Becerra, 2017) expone un modelo de aprendizaje por observación, que permite explicar ciertas conductas agresivas e intentar controlar los modelos agresivos, sugiere que los comportamientos agresivos tienen consecuencias. La agresión es una conducta que está dirigida a causar daño personal o con la intención de destruir objetos o la propiedad de alguien. Este daño personal incluye, además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica.

Comprendemos que el aporte de Bandura es significativo pues nos hace ver lo importante que es el entorno del individuo y quienes están a su alrededor, porque siendo los niños como una esponja que absorben todo lo que está en su medio ambiente, ellos aprenden comportamientos o actitudes con la observación a sus padres, familiares, maestros, compañeros o en los medios de comunicación a través de las películas o

videojuegos. Es necesario integrar las vivencias cotidianas de la escuela a los continuos cambios sociales, culturales, tecnológicos e informáticos y lograr contextualizarlos en la actualidad.

Debido a lo que los niños vivencian en las horas del recreo y que se configuran como verdades por que suceden reiteradamente y son la manifestación de lo que reciben de su entorno familiar y social como son los comportamientos agresivos, el juego brusco y violento, los malos tratos, etc. Se transforman sus maneras de ser y se construye un nuevo sujeto que ve en lo expuesto anteriormente algo normal, es decir lo hace parte de su cultura. Entendemos que la parte social es muy importante entre los estudiantes, lo que afecta las relaciones interpersonales cuando los comportamientos son violentos. Ortega, Del Rey, & Mora (2001) Afirman que:

El fenómeno de la violencia escolar adquiere cada día más una dimensión de problema social que lo está convirtiendo en objeto de preocupación no sólo de investigadores y docentes, sino de administraciones educativas que, finalmente, parecen empezar a adoptar medidas de intervención para paliar una situación que no deja de ser una situación compleja y difícil de definir por distintas razones. (p.96).

Estos autores de acuerdo a sus investigaciones nos aportan que la cultura y el desenvolvimiento social son fundamentales para que los individuos se relacionen los unos con los otros y aprendan patrones de comportamientos por medio de la observación, la imitación y el modelaje, dependiendo de su entorno, lo que nos lleva a concluir que lo social tiene mucho que ver con las situaciones agresivas observadas en la hora del recreo.

La observación diaria que hacemos en nuestra hora del recreo hace que surja la inquietud específicamente en el espacio del recreo por lo que tenemos en cuenta las siguientes investigaciones.

Pereira, Neto, Smith & Angulo (citados por Garay, Vizcarra & Ugalde, 2017) quienes analizan por qué se da la violencia escolar en los patios de recreo y señalan los siguientes factores como elementos que producen ese tipo de conductas: El aburrimiento de las chicas y chicos escolares producidos por la falta de diversificación de las actividades que realizan, la ausencia de supervisión, las dificultades en la gestión del tiempo, la ausencia de competencias sociales, la configuración arquitectónica del espacio (espacios que no tienen la protección de las necesidades de niñas y niños) en el acondicionamiento de los espacios. Estas características descritas las encontramos y observamos en nuestro colegio y estudiantes en la hora del recreo, las cuales nos han inquietado a buscar solución.

Defensoría del pueblo (citado por Garay et al. 2017) Así, en el informe de la defensa del pueblo sobre la violencia escolar, en relación a los patios de recreo escolares, se recomienda que los centros favorezcan el desarrollo de actividades planificadas y supervisadas en los patios, que favorezca la participación y las relaciones positivas entre todas las personas. Es importante tener en cuenta las recomendaciones hechas por la defensoría del pueblo para disminuir la agresividad en las horas del recreo.

Acedo (citado por González, Restrepo & Agudelo, 2014) en su libro “Educación Física y Recreo, Una propuesta didáctica para ocupar el tiempo de recreo en la educación secundaria”. Define el recreo como: “momento o espacio muy especial de gran aceptación por todos los estudiantes dentro del periodo educativo”. Acedo retoma una apreciación acerca del recreo hecha por el profesor Eiviño, (2007) quien afirma que: “el recreo es habitualmente considerado como un tiempo residual entre períodos de trabajo, sin embargo, ofrece un territorio potencialmente fértil para desplegar actividades lúdicas y juegos que impulsan nuevos aprendizajes y valores” (p.31). También dice “El recreo escolar es una actividad recreativa, la cual forma parte del espacio pedagógico que se desarrolla en la escuela y tiene como finalidad otorgar a las y los estudiantes el descanso necesario durante la jornada escolar, para lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más productivo” (p.38). Es relevante ofrecer a nuestros estudiantes un tiempo de recreo, dinámico, organizado y lúdico para que su aprendizaje sea más efectivo.

Concluyendo de los aportes hechos por los anteriores autores el espacio escolar, el recreo es el momento en que los estudiantes pueden relacionarse libremente con sus pares y aprender de ellos, es también el espacio lúdico-pedagógico de la escuela más olvidada y con mayores comportamientos de agresividad. Es así que vemos la importancia del trabajo en estrategias lúdicas como el juego y entre ellos el juego grupal.

¿Por qué el juego es importante para los humanos? Porque es un instinto básico, natural y es una actividad que entretiene. Se compara como un trabajo que no se ejecuta por

obligación o por deber. Es la relación entre las manos, la cabeza y el corazón, que implica conectarse con uno mismo y con los demás (Khanna, 2014).

Hoy en día las nuevas pedagogías han querido manifestar diferentes maneras de enseñar y aprender, pero hay una en la cual se han centrado muchos docentes y que han sido tomadas de autores muy destacados en el tema como es Piaget y Huizinga quienes afirman que “el aprendizaje debe ser un acto placentero asociado al juego como manera de motivar el conocimiento de una forma agradable, creadora, entretenida y motivante” (Anónimo, Editorial, 2017, p.7).

En definitiva el juego es lo primordial para los niños y debemos procurar darle los espacios necesarios en sus tiempos libres en el colegio para que puedan jugar y divertirse logrando ser felices y socializando con sus pares.

En todo lo que se ha leído sobre el juego hay un aspecto en común que la lúdica debe promoverse y practicarse desde edades muy tempranas. En la familia y la escuela el niño recibe a temprana edad una consolidación como sujeto social que se comunica, participa, coopera, se integra a su entorno, se expresa de manera libre, es por esto que el juego es una actividad esencial y fundamental para el desarrollo de sus dimensiones físicas, sociales, cognitivas y psicológicas. El niño debe jugar no solo para entretenerse sino también para aprender, sentir y comprender el mundo en el que vive. En tiempos pasados el

juego solo se veía como actividades físicas de mucho movimiento y socialización, pero debemos mirar hoy en día la tecnología como un nuevo instrumento que está alejando al niño de su dimensión social de relacionarse con el otro se le ve más solitario. Es por eso que en las escuelas sobre todo no se debe olvidar del juego al aire libre donde existen múltiples oportunidades de jugar como retomar los juegos tradicionales y grupales, los juegos de mesa, pero sin olvidar los tiempos actuales de la tecnología que también ofrece muchas actividades que desarrollan en los niños creatividad, memoria, atención y desarrollo perceptual. En conclusión los niños y jóvenes en cualquiera de sus edades se ven atraídos y motivados por el juego oportunidad que deben aprovechar los docentes para alcanzar con mucha satisfacción procesos de enseñanza tanto en el aula como fuera de ella, en cualquiera de los espacios escolares y teniendo en cuenta de propiciar en esos espacios un clima donde los educandos pueden expresar de manera libre, espontánea y autónoma, donde puedan indagar y descubrir soluciones. (Anónimo, editorial, 2017). El juego es la base para realizar, organizar y llevar a cabo nuestro proyecto con fines satisfactorios a todos los estudiantes de básica primaria de nuestro colegio.

Huizinga (2007) afirma. “se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento” (p.12). El juego le sirve finalmente como ejercicio para adquirir dominio de sí mismo.

Huizinga (citado por Castaño, 2017) describe que desde hace mucho tiempo atrás el juego ha sido y es una de las principales actividades de la humanidad y de importancia sobre todo en la infancia. Es una actividad instintiva en las actividades humanas de una manera tan arraigada como puede ser el trabajo y existen muchas investigaciones que afirman que la propia civilización surge del juego. El juego es tan antiguo como el ser humano y es el poder de efectuar algo o el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros lo cual se evidencia desde el vientre materno y durante la infancia tiene especial relevancia.

Sarlé (2017) refiere que el juego es una actividad libre que compromete la imaginación con reglas, tiempos y espacios propios, sometidos a lo que quiera el jugador. Es una actividad placentera, divertida y creadora. Jugar es una conducta auto motivada, es decir que no requiere de estímulos externos para que se de. El solo decir “vamos a jugar” provoca en los niños una reacción de actividad. Jugar es una manera de edificar sentidos sobre lo real.

El juego se ha convertido en la estrategia pedagógica que genera un clima lúdico participativo en la escuela y específicamente en el recreo, contribuye a que el niño o la niña desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y enfrentándose a solucionar problemas cotidianos a través del diálogo y la concertación. Es así que tenemos en cuenta para nuestra propuesta de intervención disciplinaria los juegos grupales.

El juego en grupo tiene multitud de beneficios que contribuyen a un correcto desarrollo físico del menor, desde el punto de vista psicológico, el trabajo en equipo les hace pensar en el beneficio común y ayuda a superar el egocentrismo inicial que caracteriza al niño en sus primeras etapas, creando una actitud de equipo positiva y desarrollando el sentido de la responsabilidad. El formar parte de algo, compartiendo logros y derrotas, mejora su autoestima, aumenta la confianza en sí mismo a la vez que desarrolla su sentido de la humildad. Todo esto contribuye a una mejora en la capacidad de socialización.

Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal, afirman Rivera & Sarria (citados por Ospina, 2015). Realizar deporte en equipo requiere una actitud de paciencia, lo que implica esperar el turno, crear ciertas rutinas, el cumplimiento de las normas de juego que les permite ser más disciplinados. Las actividades en equipo deben iniciarse desde los primeros años de edad ya que una estimulación temprana del trabajo en equipo desarrolla, refuerza y mejora su adaptación social. Una herramienta fundamental para lograr esto son los juegos de mesa en familia.

Tomando como referencia los autores anteriormente citados sus aportes teórico-conceptuales en cuanto a la agresión, al juego, el recreo, lo cultural y social son fundamentales para poder desarrollar nuestro proyecto de intervención disciplinar.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación.

De acuerdo a la relevancia de la propuesta “La lúdica, estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en la hora del recreo en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D. se ha considerado tener en cuenta el enfoque cualitativo que permite una interacción natural entre los participantes y el investigador. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014) plantean que la investigación cualitativa posee características como la obtención de datos no cuantificables, poco controlables y subjetivos, obtenidos desde una observación directa del comportamiento en su escenario natural de juego. Se basa en un proceso inductivo donde se explora y describe de lo particular para llegar a lo general. El enfoque cualitativo evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir que no hay manipulación ni estimulación de la realidad Corbetta (citado por Hernández, 2014). Se basa en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los seres vivos, los participantes, los investigadores y la que se produce en la interacción de todos los actores.

El método cualitativo se adapta a nuestro proyecto ya que se hace observación directa y natural del desenvolvimiento e interacción de los participantes durante el recreo, así como la participación de todos los involucrados en el proyecto.

En cuanto al diseño metodológico se adapta a este proyecto la investigación-acción, donde Hernández et al. (2014) describen la investigación-acción como finalidad comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad). Sandín (citado por Hernández, 2014) señala que la investigación-acción pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación. Según Stringer (citado por Hernández, 2014) señala que la investigación-acción es: a) Democrática, puesto que habilita a todos los miembros de un grupo o comunidad para participar. b) Equitativa, las contribuciones de cualquier persona son valoradas y las soluciones incluyen a todo el grupo o comunidad. c) Liberadora, una de sus finalidades reside en combatir la opresión e injusticia social. d) Detonadora de la mejora de las condiciones de vida de los participantes.

Todo lo anterior nos permite llevar a cabo el desarrollo de nuestros objetivos los cuales son identificar las causas de los comportamientos agresivos que se observan durante el recreo, así mismo organizar estrategias lúdicas en diferentes espacios a la hora del descanso que permitan la distracción y recreación amena fortaleciendo las relaciones interpersonales, el respeto, la colaboración, la empatía y la tolerancia en los estudiantes, finalmente mostrar una reflexión individual y colectiva con impacto significativo en la disminución de la agresividad e incremento de las buenas relaciones interpersonales en la comunidad educativa.

3.2 Línea de investigación institucional

El proyecto se ubica dentro de la línea de investigación institucional de la fundación universitaria los libertadores: **Evaluación, aprendizaje y docencia** esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a esto, la institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio de este proyecto es el colegio Marruecos Molinos I.E.D. jornada mañana, ubicado en el barrio Marruecos de la ciudad de Bogotá, son estudiantes de básica primaria que están entre los 6 y 12 años de edad, de estrato 1 y 2, que provienen de los Barrios Marruecos, Molinos, Bochica, Diana Turbay, Palermo Sur, Providencia de la localidad 18, Rafael Uribe Uribe de Bogotá, la población está conformada por tres grupos por grado de primero a quinto, cada grupo con 35 estudiantes.

Para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta se toman como muestra 50 estudiantes distribuidos 10 por cada grado de primero a quinto y 19 docentes de básica primaria jornada mañana. Se escogió esta población porque es la implicada en el tema objeto de estudio la agresividad en las horas del recreo.

3.4 Instrumentos de investigación

Los instrumentos elegidos para desarrollar nuestra propuesta son la encuesta (anexo 1 y 2) y el diario de campo (anexo 3), porque nos ayudan a entender y comprender la problemática y la percepción que tiene cada una de las personas involucradas en la situación.

De acuerdo a Martínez (2002), refiere que “cuando nuestra investigación sobre un fenómeno social consista en conocer su magnitud, la relación existente con otros fenómenos o necesitemos saber cómo o porqué ocurre, es fácil que el cuestionario nos pueda ayudar a obtener la información necesaria, sobre todo si hace falta saber de un conjunto considerable de personas”. (p.18). Debido a esto el cuestionario es un instrumento que nos permite obtener información de las experiencias reales de las personas entrevistadas o encuestadas y de las situaciones vividas en el espacio de las horas del recreo.

Con el diario de campo se recolecta la información pertinente a las situaciones de agresividad que se presentan entre los estudiantes de básica primaria a la hora del recreo,

teniendo en cuenta que, aunque el espacio es muy reducido tienen el libre albedrío de elegir a qué jugar y con quién o quiénes, observando situaciones de agresividad física o verbal porque su juego se ve interrumpido por la intervención del otro.

Como diagnóstico se realizará una encuesta aleatoria que deben responder individualmente 50 estudiantes los cuales están distribuidos en 10 por grado es decir 10 estudiantes de grado primero, 10 de grado segundo, 10 estudiantes de grado tercero, 10 de grado cuarto y 10 de grado quinto que se distribuyen durante una semana para responder la encuesta al finalizar el descanso diario (anexo 1) y otra encuesta que responden los 19 docentes de básica primaria, de acuerdo a la experiencia vivida durante el recreo en dicha semana (anexo 2).

Se realiza una observación objetiva y directa durante los recreos con el objetivo de poder registrar en el diario de campo los acontecimientos sucedidos en este tiempo haciendo una descripción detallada de los sucesos que se presentan.

4. Estrategia de intervención

¡Goza y disfruta de tu tiempo de descanso, divirtiéndote y compartiendo con alegría!

Ruta de intervención:

La estrategia a implementar son acciones encaminadas a disminuir la agresividad de los estudiantes en la hora del recreo en el colegio Marruecos y Molinos I.E.D. Es así que se trabajará en valores que les permiten desarrollar capacidades para ser autónomos y solucionar problemas cotidianos a través del diálogo y la concertación, asumiendo normas y reglas de acuerdo a la actividad que se realice.

La estrategia va dirigida a estudiantes de básica primaria, en edades de 6 a 12 años, dado que la problemática detectada a través de la observación es la agresividad generalizada a la hora del descanso, lo que se percibe en la media hora del recreo ya que toda la primaria comparte el mismo patio para su esparcimiento, siendo este un espacio muy reducido para realizar actividades donde se deba correr, saltar, desplazarse, realizar cualquier juego grupal que implique competir el uno con el otro. Los estudiantes se agreden física o verbalmente porque su juego se ve interrumpido por la acción del otro, reaccionan agresivamente tratándose mal con palabras vulgares, utilizando un vocabulario soez y donde se agrava la situación por la intervención de los compañeros de cada parte involucrada en el conflicto.

La problemática de la agresividad es una situación psicosocial que busca dar respuesta a lo que viven los estudiantes de básica primaria durante el recreo escolar, destacando la importancia de prestar atención al tipo de relaciones que se establecen entre ellos y los problemas que suceden a diario. Se determina diseñar actividades a partir de la necesidad de disminuir la agresividad o por lo menos concientizar a los estudiantes del efecto negativo que tienen las acciones agresivas en su desempeño social, afectivo y emocional.

La estrategia se diseña para ser implementada en el año 2021, la cual sugiere seguir un camino de intervención en donde se implementarán cinco estaciones (Juegos de mesa, Jugando con las palabras, Expresión del arte, Expresión corporal y Juegos tradicionales) donde se realizarán actividades relacionadas con la lúdica y el juego, puesto que estas posibilitan un buen manejo de las relaciones interpersonales, una adecuada tolerancia y empatía con los pares, el cual permitirá al final obtener resultados satisfactorios y que a futuro pueda ser proyectado a toda la comunidad educativa.

Se utilizarán recursos físicos, humanos, tecnológicos y logísticos. Se evaluarán en cada estación y se realizarán dos evaluaciones generales, una a las dos semanas de implementada la estrategia y la segunda después de dos meses, y así se evidenciará si los resultados han sido satisfactorios.

PLANEACIÓN

Título de la Propuesta	¡Goza y disfruta tu tiempo de descanso divirtiéndote y compartiendo con alegría!
Autores de la Propuesta	Nubia Isabel Cabrera Mañosca Myriam Dayne Castiblanco Muñoz
Fechas	Primer periodo académico 2021 inventario y recolección de recursos para el proyecto. Segundo periodo académico 2021 implementación de la propuesta. Tercer periodo académico 2021 evaluar el impacto que ha tenido la propuesta en la comunidad estudiantil.
Objetivo:	Disminuir la agresividad en los estudiantes por medio de la participación activa en estaciones lúdicas para poner en práctica valores como la tolerancia, el respeto y la empatía.
Contenidos Pedagógicos y Didácticos:	<p>1.Tema Estación Juegos de mesa:</p> <p>Los juegos de mesa se clasifican por categorías, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juegos de dados: requieren el uso de dado o su equivalente, como son el parqués, el juego escalera, ludo, parchís, monopolio. ● Juegos de fichas: se usan fichas marcadas como son el dominó, mahjong. ● Juegos de cartas: aquí encontramos los juegos de naipes, la baraja francesa, magic. ● Juegos de rol: son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde, en general, se pone en situaciones específicas que les permitan superar pruebas hasta llegar a cierta meta. ● Juegos de tableros: se juegan en un tablero como son el ajedrez, las damas, damas chinas.

Para esta estación se utilizarán los siguientes juegos de mesa: parqués, escalera, monopolio, dominó, ajedrez, damas chinas, loterías y rompecabezas.

2. Tema Estación Jugando con las palabras:

Lectura y/o creación de cuentos, adivinanzas, trabalenguas, refranes, poesías, acertijos, los cuales socializarán con los demás participantes en la estación.

3. Tema Estación El Rincón de la expresión del arte:

En esta estación los estudiantes pondrán en práctica sus habilidades artísticas y manuales como son el dibujo, coloreado, modelado con plastilina, rasgado y pintura con vinilos.

La finalidad es sensibilizar y formar personas autónomas, dialogantes, solidarias, responsables y dispuestas a comprometerse y a participar tanto de manera personal como social basándose en el uso crítico de la razón, la apertura a los demás. Los valores que se pondrán en juego en las actividades artísticas son la solidaridad, trabajo en equipo, respeto y valoración a la diversidad, tolerancia, empatía, cooperación.

4. Tema Estación Expresión corporal:

Los estudiantes en esta estación trabajarán su expresión corporal por medio de diferentes ritmos musicales como: la salsa, el merengue, el rock, el vallenato, la champeta, el reggaetón y ritmos folclóricos, zumba. Inicialmente tienen un guía que les enseña algunos pasos de los ritmos, para que luego por grupos hagan su propia coreografía.

Arguedas (citado por Martines, Pérez & Ramirez 2015) manifiesta que la danza mejora la capacidad de socialización de niños y niñas, ya que les facilita la libre expresión y la comunicación, todo a partir del conocimiento de su propio cuerpo, de los materiales que le rodean, lo que no solo les da autoconfianza, sino incrementa valores como el respeto, la libertad, la tolerancia.

5. Tema Juegos Tradicionales:

Esta estación ofrece los siguientes juegos tradicionales:

- **Los trompos:** Consiste en un trompo que es girado por una cuerda que se ata alrededor de su cuerpo antes de ser lanzado.

- **La pirinola, perinola o pirindola**: Es un trompo de pasta o madera que tiene 6 lados y en cada uno tiene una acción diferente que debe ejecutar quien lanza la pirinola.
- **La golosa o rayuela**: Consiste en un juego de 12 casilleros o cuadros que van de la tierra al cielo, los cuales se trazan o dibujan sobre el piso por lo general con una tiza, requiere que los jugadores tengan un buen equilibrio, pues deben saltar en una pierna de acuerdo a la cantidad de casilleros.
- **Saltar lazo**: Consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda o soga que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas.
- **Los bolos**: Consiste en derribar por parte de cada jugador el mayor número posible de bolos lanzando una bola generalmente de madera.
- **La rana**: Es un juego de lanzamiento de precisión donde se intenta introducir un determinado número de argollas de bronce o hierro en los múltiples agujeros que existen en la mesa de la rana, cada jugador obtiene un puntaje de acuerdo a los agujeros en donde queden las argollas.
- **El yoyo**: Es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo. Los jugadores intentan hacer diversos trucos con el yo-yo
- **Encostados**: Es un juego de competencia que se juega colocándose un costal de los pies hasta la cintura y que consiste en saltar con el costal puesto de un punto a otro.
- **Fuchi**: El fuchi es un juego en el que las personas usan sus pies para realizar trucos con una hacky sack o pelota pequeña de tela sin dejar que la pelota toque el suelo. Las personas se lanzan la pelota de un pie al otro, realizando trucos complejos mientras lo hacen. Muchas personas pueden practicar sus trucos a solas, mientras otros se pueden reunir y retarse.

De acuerdo a Flórez & Guerrero (2017) Los Juegos Tradicionales gracias a sus características y sus múltiples ventajas como: la comunicación asertiva, la valorización de las costumbres y el respeto de la cultura y la tradición, es pertinente para disminuir la agresividad física y generar ambientes de socialización, amistad y diversión. Los Juegos tradicionales no van enfocados hacia la competencia sino al trabajo en equipo y en la transformación del comportamiento erróneo de los participantes evita la competencia y fortalecen la cooperación.

Escenario:**Estructura de la secuencia didáctica:**

Inicio: Actividad de motivación

Invitación a disfrutar participando de los diferentes espacios lúdicos en la hora del descanso, por medio de un video en el que las docentes Nubia y Myriam explican la logística, las normas que deben ser cumplidas y que estarán expuestas en cada una de las estaciones.

Durante una semana se proyectará el video motivacional en cada curso, ya que cada día se dará la información acerca del funcionamiento de una estación.

Recursos TIC.

Televisor, computador, USB,

Desarrollo:

Explicar las actividades a realizar diseñadas para enseñar la temática.

1.Tema Estación Juegos de Mesa:

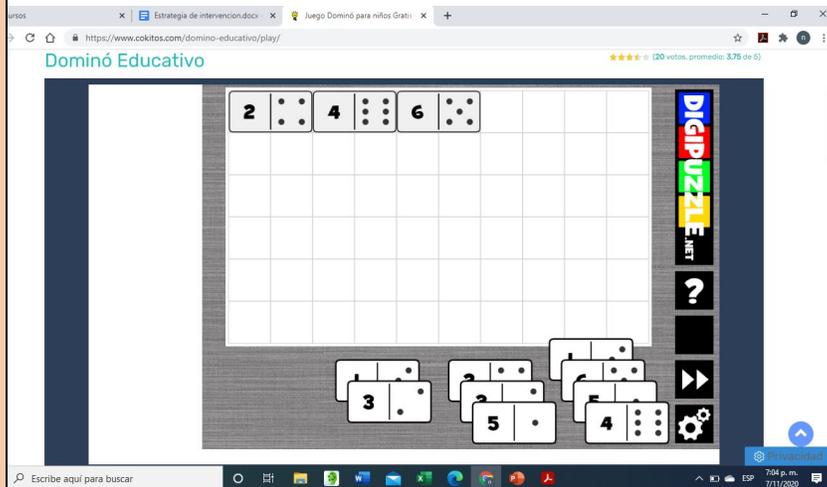
Esta estación tiene la intención de promover un espacio para la interacción y desarrollo de la tolerancia donde los estudiantes comparten con sus pares participando en los juegos de mesa de su agrado o interés. La estación está ubicada en la zona B de la biblioteca y está provista de diferentes juegos de mesa como parqués, dominó, ajedrez, loterías y rompecabezas.

Los estudiantes ingresan libremente, teniendo en cuenta las normas establecidas (las cuales han sido socializadas con anterioridad) para el uso del material disponible, el cual será entregado y orientado con el apoyo de 4 estudiantes de servicio social. Hay cupo para 80 estudiantes. El rompecabezas se rota después de haberlo armado.

Juegos en línea.

<https://www.paisdelosjuegos.com.co/juego/ludo-multiplayer.html>

<https://www.paisdelosjuegos.com.co/juego/ludo-hero.html>



<https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-mesa-online/>

Recursos TIC de apoyo.
Computador, Tablet, celular, internet.

2. Tema Estación Jugando con las palabras.

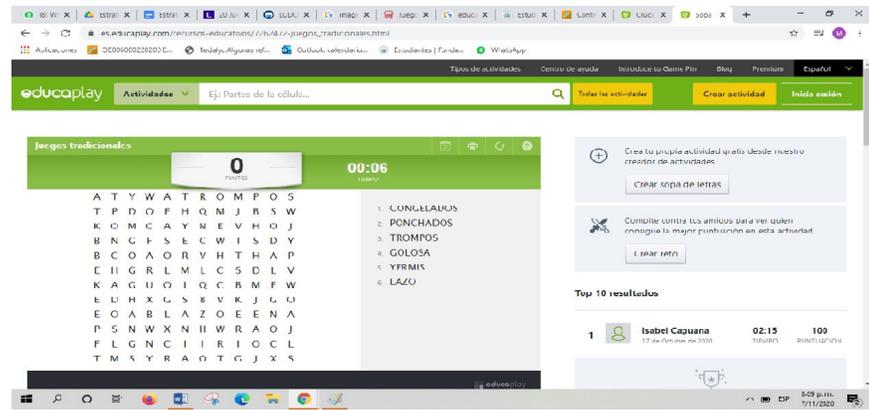
Esta estación se encuentra ubicada en la biblioteca zona A, estará a cargo del bibliotecario quien contará con el apoyo de 4 estudiantes de servicio social. Este espacio cuenta con cupo para 40 estudiantes. Se ofrece la lectura de libros tres días a la semana y videocuentos dos días a la semana.

Lectura individual, cada estudiante elige un cuento o libro de su preferencia para leer, al finalizar realiza un dibujo o un escrito sobre lo que comprendió de la lectura, el cual será entregado junto con el libro, para ser expuesto en la galería cada mes, evidenciando el impacto generado de la estación en la hora del descanso.

Video cuento, después de ver el video cada estudiante tomará una hoja donde realizará un dibujo o un escrito sobre lo comprendido en el video cuento, que será entregado para la exposición en la galería cada mes.

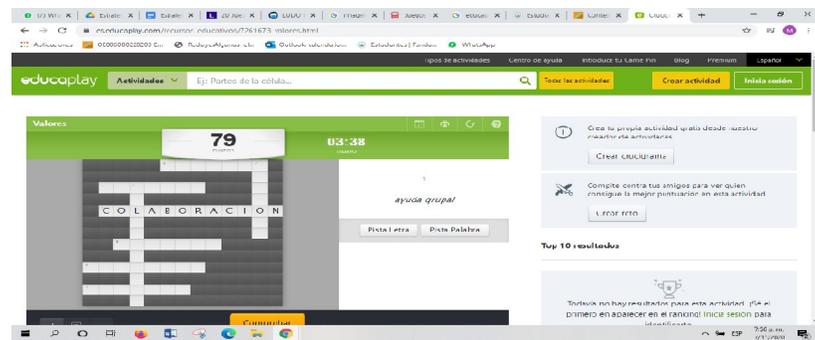
Los estudiantes tendrán la libertad de inventar o crear adivinanzas, trabalenguas, refranes, poesías, acertijos, los cuales socializarán con los demás participantes en la estación.

Recursos Virtuales de apoyo

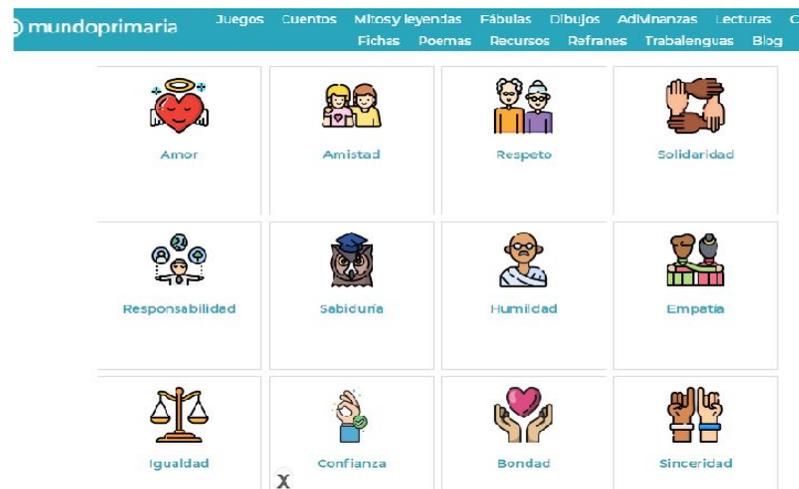


es.educaplay.com/recursos-educativos/7262472-juegos_tradicional.html

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7261673-valores.html>



<https://www.mundoprimeria.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-con-valores>



Recursos TIC de apoyo.
Televisor y DVD, USB, computador, Tablet.

3. Tema El Rincón de la Expresión del Arte:

Esta estación ofrece 40 cupos, estará supervisada por un docente que se encuentra en acompañamiento, con apoyo de 4 estudiantes de servicio social. Estará ubicada en el patio interior (frente a la biblioteca).

En esta estación los estudiantes encontrarán diversos materiales como vinilos, plastilina, colores, crayolas, dibujos diversos y de mándalas, así como hojas blancas para dibujo libre; cada estudiante realiza la actividad que desee según su gusto. En algunas semanas se tendrán temas específicos como por ejemplo el día del planeta, el día del idioma, la semana por la paz, etc., para los temas específicos se proyectará un video alusivo, el cual será la base para la expresión artística del estudiante.

Estos trabajos se recogerán para exponerlos en el festival artístico que realiza el colegio.

Recursos virtuales de apoyo:

<https://www.juegos.com/juegospara artes>

<https://www.juegos.com/juego/fantasia-en-mosaicos>



<https://www.juegos.com/juegos/artes-y-creatividad>

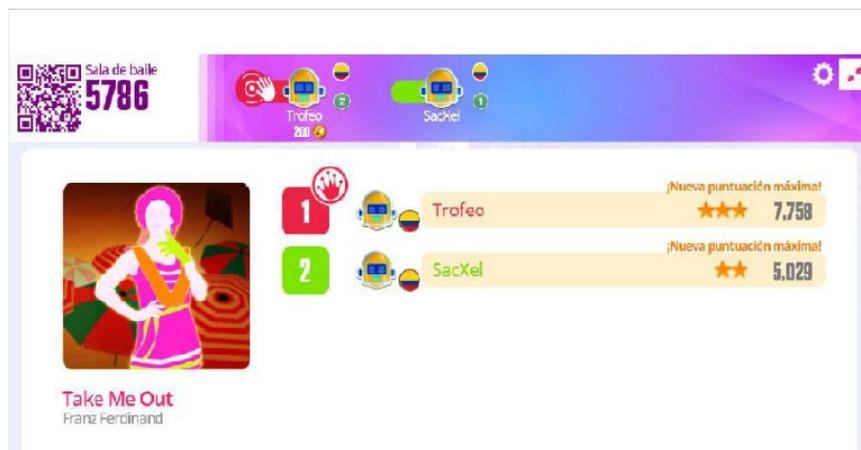
Recursos TIC de apoyo
Televisor, USB, DVD, computador, Tablet.

4. Tema Estación Expresión corporal:

La cantidad de estudiantes que pueden acceder son 40. Estará dirigida por un docente que se encuentra en acompañamiento y con el apoyo de 2 estudiantes de servicio social. Estará ubicada en el patio de banderas zona B.

Esta estación ofrece actividades de motricidad gruesa que le permite a los estudiantes canalizar su energía, por medio de diferentes ritmos musicales con los cuales realizarán coreografías de acuerdo a su gusto rítmico. De las coreografías creadas por los estudiantes se elegirán 2 para ser presentadas en el festival artístico del colegio, como representación de básica primaria.

Recursos virtuales de apoyo:



<https://justdancenow.com/>

https://www.youtube.com/watch?v=FP0wgVhUC9w&list=PLAyfK1moD03HBcq7b_UHKeF76cIZkiebB&index=3&t=0s

https://www.youtube.com/watch?v=JMfWq_KotzE&list=PLAyfK1moD03HBcq7b_UHKeF76cIZkiebB&index=1

Recursos TIC de apoyo
Grabadora, USB, Computador, DVD.

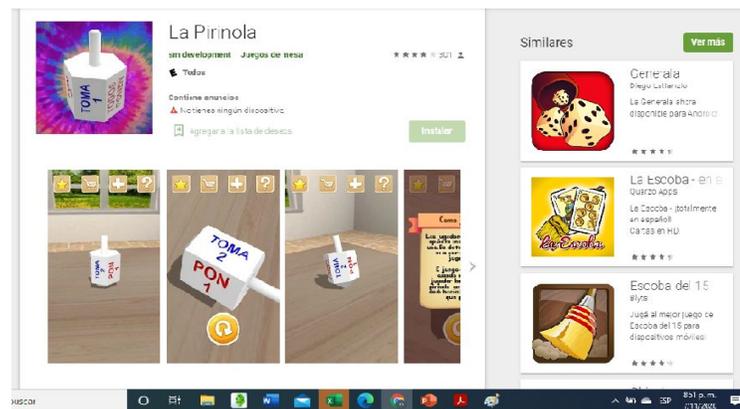
5. Tema Juegos Tradicionales:

La cantidad de estudiantes que acceden a esta estación son 50. Estará dirigida por un docente que se encuentra en acompañamiento y con el apoyo de 4 estudiantes de servicio social. Estará ubicada en el patio de banderas zona B

Esta estación ofrece diversas actividades como los trompos, la pirinola, la golosa, saltar lazo, los bolos, la rana, yoyo y encostados, las cuales serán rotadas utilizando 4 juegos semanalmente.

Recursos Virtuales de apoyo:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smdev.pirinola&hl=es_CO&gl=US



Recursos TIC de apoyo
computador, Tablet, internet, celular

Cierre: se propone una actividad para evaluar el cumplimiento del objetivo “Resultado de aprendizaje”

Inicialmente se hará una observación y registro por medio de un video en un lapso de dos semanas de las situaciones que se presenten durante el descanso en la disminución de la agresividad en los estudiantes en la hora del recreo, en segundo lugar, se aplicará una encuesta a docentes y estudiantes para conocer el impacto de la estrategia y los cambios positivos y significativos.

Recursos TIC de apoyo.

Cámara, celular, computador, televisor

<p>Mediación-Recursos:</p>	<p>Físicos:</p> <p>Juegos de mesa: rompecabezas, parqués, dominó, ajedrez, loterías, mesa, sillas.</p> <p>Jugando con las palabras: cuentos, libros de literatura infantil, hojas blancas, crucigramas, sopas de letras, colores, lápices, mesas, sillas, cojines.</p> <p>Expresión del arte: hojas blancas, hojas con dibujos y mándalas, vinilos, pinceles, vasos con agua, toallitas, colores, plastilina, lápices, crayones, revistas, papel seda, crepe, iris de colores, colbón, mesas, sillas.</p> <p>Expresión Corporal: Cintas doble raso o cintas de papel de colores, aros.</p> <p>Juegos tradicionales: Trompos, yoyos, pirinolas, juegos de bolos (pines y pelotas), lazos, juego de rana y argollas, costales, pintura verde y blanca (para pintar las golosas en el piso), fuchis o pelotas de tela.</p>						
	<p>Recursos Tecnológicos: Televisor, computador, USB, DVD, Tablet, grabadora.</p>						
<p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>Decreto 1290 de 2009</p> <table border="1" data-bbox="505 1167 1365 1877"> <thead> <tr> <th data-bbox="505 1167 711 1268">NIVELES DE LOGRO</th> <th data-bbox="711 1167 1365 1268">CRITERIOS INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="505 1268 711 1591">Superior</td> <td data-bbox="711 1268 1365 1591">Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando activamente, siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando organizadamente la estación al terminar el recreo.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="505 1591 711 1877">Alto</td> <td data-bbox="711 1591 1365 1877">Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando y siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando la estación al terminar el recreo.</td> </tr> </tbody> </table>	NIVELES DE LOGRO	CRITERIOS INDICADORES	Superior	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando activamente, siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando organizadamente la estación al terminar el recreo.	Alto	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando y siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando la estación al terminar el recreo.
NIVELES DE LOGRO	CRITERIOS INDICADORES						
Superior	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando activamente, siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando organizadamente la estación al terminar el recreo.						
Alto	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando y siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, mostrando respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando la estación al terminar el recreo.						

	Básico	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando y siguiendo las instrucciones para el cumplimiento de la actividad, pero no muestra mucho respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando la estación al terminar el recreo.
	Bajo	Cumplen con las normas para el ingreso a la estación, participando muy poco y no siguen completamente las instrucciones para el cumplimiento de la actividad y no muestra mucho respeto por sus pares al pedir la palabra, esperar el turno, al solicitar los materiales y devolverlos. Abandonando la estación al terminar el recreo.
Referencias Bibliográficas	<p>-Flórez, B. & Guerrero, J. (2017) Propuesta didáctica para disminuir la agresividad física de los estudiantes de grado primero del I.E.D. Nueva Constitución en la clase de educación física. Bogotá, Universidad Libre de Colombia.</p> <p>-Martínez, L., Pérez, E. & Ramírez, C. (2015). La danza como estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la I.E.D. El Tequendama sede Santa Rita. La Mesa Cundinamarca, Fundación Universitaria los Libertadores.</p> <p>-https://sites.google.com/site/arteyeducacionenvalores/ https://docentesaldia.com/2019/11/24/todo-sobre-rubricas-que-son-como-elaborarlas-y-ejemplos-editables/ https://www.paisdelosjuegos.com.co/</p>	

Recursos:

Físicos:

Juegos de mesa: rompecabezas, parqués, dominó, ajedrez, loterías, mesa, sillas.**Jugando con las palabras:** cuentos, libros de literatura infantil, hojas blancas,

crucigramas, sopas de letras, colores, lápices, mesas, sillas, cojines.

Expresión del arte: hojas blancas, hojas con dibujos y mándalas, vinilos, pinceles, vasos con agua, toallitas, colores, plastilina, lápices, crayones, revistas, papel seda, crepe, iris de colores, colbón, mesas, sillas.

Expresión Corporal: Cintas doble raso o cintas de papel de colores, aros

Juegos tradicionales: Trompos, yoyos, pirinolas, juegos de bolos (pines y pelotas), lazos, juego de rana y argollas, costales, pintura verde y blanca (para pintar las golosas en el piso), pelotas de tela o fuchis.

Virtuales:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7261673-valores.html>

es.educaplay.com/recursos-educativos/7262472-juegos_tradicionales.html

<https://www.paisdelosjuegos.com.co/juego/ludo-multiplayer.html>

<https://www.paisdelosjuegos.com.co/juego/ludo-hero.html>

<https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-mesa-online>

<https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-con-valores>

https://www.juegos.com/juegospara_arte

<https://www.juegos.com/juego/fantasia-en-mosaicos>

<https://www.juegos.com/juegos/arte-y-creatividad>

<https://justdancenow.com/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smdev.pirinola&hl=es_CO&gl=US

Evaluación y/ seguimiento:

Se realizarán dos evaluaciones una a las dos semanas de implementada la estrategia y la segunda después de dos meses, en las cuales los estudiantes a través del diligenciamiento de un formato valoran las actividades desarrolladas en cada estación y el impacto generado en la hora del descanso, al igual que las docentes evalúan a través de encuestas el servicio que se presta. A nivel individual cada niño tiene la oportunidad de compartir y evaluar la experiencia vivida durante el descanso socializando porque prefiere este espacio, comparten lo más significativo para ellos, esta actividad se hace con cuatro niños diferentes cada día.

Encuesta para estudiantes:

Nombre: _____ **Curso:** _____

1. ¿Qué te gustó de la estación?
2. ¿Cómo te sentiste en la actividad?
3. ¿Te gustan más las actividades individuales o grupales?

5. Conclusiones y recomendaciones

Podemos concluir que en nuestro colegio los espacios reducidos a la hora del recreo y el no contar con actividades recreativas organizadas son desencadenantes de agresividad en los estudiantes porque se presentan situaciones donde no pueden expresar sus emociones y dejar fluir la adrenalina en sus juegos de una manera asertiva, positiva y satisfactoria.

Nuestra Propuesta de Intervención Disciplinar non deja ver que como docentes debemos buscar estrategias para ayudar a organizar los espacios de los recreos para que se pueda potencializar su uso en actividades recreativas, interesantes y motivantes para los estudiantes, que les permitan expresarse y relacionarse positivamente con sus pares de acuerdo a sus gustos, generando ambientes agradables que disminuyen la agresividad.

Es así que toda la experiencia nos indica que la lúdica es una herramienta fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje, porque los educandos no aprenden de la misma manera ni en el mismo tiempo, la creación de las estaciones brindan la posibilidad de que los estudiantes interioricen normas de comportamiento y valores como la empatía, la colaboración, la tolerancia en la medida que participan de cada estación y lo hacen jugando y divirtiéndose de una manera respetuosa con sus pares fortaleciendo sus relaciones interpersonales.

A manera de recomendación se debe mantener una rotación de las diferentes estaciones innovando, para que no sean monótonas y los estudiantes no pierdan el interés en la participación de las mismas.

Se debe generalizar la implementación de este tipo de estrategias lúdicas para concientizar a los docentes que así los espacios sean pequeños se pueden organizar de tal manera que brinden a los estudiantes un lugar más agradable para disfrutar de su hora de recreo, sin que se presenten conflictos o situaciones de agresión.

El proyecto puede ser aplicado en forma presencial y/o virtual, por la contingencia (covid-19), para ello se tienen en cuenta los juegos de mesa on line y actividades virtuales en las estaciones los cuales permiten que los estudiantes tengan la misma oportunidad de participar en las estaciones con otra concepción y utilidad de la tecnología haciendo que sean innovadoras y atractivas para desarrollarlas, aplicando las TIC.

La propuesta se puede ampliar involucrando a todas aquellas personas que quieran y puedan colaborar, socializando las nuevas tecnologías emergentes y la amplia utilidad de las TIC, para enriquecer el proyecto y continuar su aplicación.

Referencias

- Agresividad. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 26 de febrero de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Agresividad>.
- Anónimo, Editorial, (2017, diciembre-enero). *Revista Internacional Magisterio Educación & Pedagogía*, (83), P. 7.
- Arbeláez, M., Chaverra, A & Mesa, D. (2015). *Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria en la I.E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso*. Repositorio Universidad Los Libertadores.
- Becerra, L. (2017). *Jugando, participando y respetando la agresividad va bajando*. Repositorio Universidad los libertadores.
- Castaño, M. (2017, diciembre-enero). *Una manifestación cultural*. *Revista Internacional Magisterio Educación & Pedagogía*, (83), P.13.
- Delgado, M. (2017). *Actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para mejorar la convivencia de los niños de grado transición 3 sede Raúl Silva Holguín*. Repositorio Universidad los Libertadores.
- Flórez, B. & Guerrero, J. (2017). *Propuesta didáctica para disminuir la agresividad Física de los estudiantes de grado primero del I.E.D. Nueva Constitución en la clase de educación física*. Bogotá, Universidad Libre de Colombia.
- Gálvez, M. (2019). *Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E. N 89552 Nuevo Chimbote*. Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Garay, B. Vizcarra, M. & Ugalde A. (2017). *Los Recreos, Laboratorios Para la Construcción Social de la Masculinidad Hegemónica*. Dialnet. doi:

<http://dx.doi.org/10.14201/teoredu292185209>

González, D. Restrepo, M. & Agudelo, O. (2014). *El Recreo en la Educación Básica: Una Pregunta por el Juego y la Convivencia Escolar*. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.

Hernández, Fernández & Baptista (2014). *Metodología de la investigación*.

Recuperado de

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Barcelona. El libro de bolsillo historia alianza editorial/emecé editores, sexta reimpresión.

Martínez, F. (2002). *El cuestionario es un instrumento de las ciencias sociales*.

Barcelona: Laertes

Martínez, L. Pérez, E. & Ramírez, C. (2015). *La danza como estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la I.E.D. El Tequendama sede Santa Rita. La Mesa Cundinamarca*. Fundación Universitaria los Libertadores.

Myers, D. (1998). *Psicología Social*. Recuperado de

http://www.conductitlan.org.mx/13_psicologiasocial/Materiales/L_PSICOLOGIA%20SOCIAL-Myers.pdf

Ordoñez, S. (2014 septiembre-octubre). *Sobre el diseño de juguetes, el código del gozo y el aprendizaje como experiencia de unidad*. Revista Internacional Magisterio Educación & Pedagogía, (70), P. 12.

Ortega, R., Del Rey, R., & Mora, J. (2001, agosto). Violencia entre escolares

conceptos y etiquetas verbales que definen el fenómeno del maltrato entre iguales. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27404107.pdf>

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básico de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué, Universidad del Tolima, Instituto de Educación a Distancia.

Sarlé P. (2017 diciembre-enero). *¿Juego o actividad lúdica?* Revista internacional Magisterio Educación & Pedagogía, (83), P. 17-18.

Serrano, I. (2000). *Agresividad Infantil*. Ediciones Pirámide. España

Anexos

Anexo 1. Encuesta a Estudiantes de Básica Primaria.

ENCUESTA ESTUDIANTES

Nombre: _____

Edad: _____ Grado: _____

Objetivo: Identificar situaciones que implican agresividad de acuerdo a los juegos que más les gusta realizar a los estudiantes en la hora del recreo.

Lea cada pregunta y responde marcando con una X:

1. ¿Disfrutas el tiempo del recreo?

SI ____ NO ____

2. ¿Cómo te sientes en la hora del recreo?

Alegre () Aburrida(o) () Solo(a) () Acompañada(o)

Por qué _____

3. ¿Qué te gusta hacer en la hora del recreo?

-Realizar actividades de mucho movimiento (correr, saltar lazo, jugar fútbol, a la lleva, etc.)

SI ____ NO ____

-Prefieres hablar con tus amigos (as)

SI ____ NO ____

- ¿Te gusta participar en juegos de mesa? (parqués, ajedrez, rompecabezas, loterías, etc.)

SI ____ NO ____

- Qué otra actividad te gusta realizar que sea diferente a las ya mencionadas.

4. ¿En algún momento durante el recreo has presenciado o vivido situaciones de conflicto?

SI _____ NO ____

Si tu respuesta es SÍ. Explica o describe la situación presentada.

5. ¿Has sido agredida o agredido física o verbalmente por algún compañero o compañera durante la hora del recreo?

SI ____ NO ____

Cuál _____

6. ¿Crees que es suficiente el espacio del patio que tienen para disfrutar la hora del recreo?

SI _____ NO _____

Anexo 2. Encuesta a docentes de básica primaria.

ENCUESTA A DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA

Nombre: _____

Director(a) de curso: _____ Docente de apoyo _____

Objetivo: Identificar las problemáticas que se presentan entre los estudiantes en la hora del recreo.

Lea cada pregunta y responda:

1. ¿Cree usted que el espacio asignado para la hora del recreo de primaria es el más adecuado?

SI _____ NO _____

Por qué

2. ¿Qué actividades consideras se deberían realizar en el descanso? ¿Qué juegos son los que usted ha observado que más realizan los estudiantes en la hora del recreo?

3. ¿Durante la hora del recreo se presentaron situaciones de conflicto entre los estudiantes?

SI _____ NO _____

Cuáles _____

4. ¿Cree que los estudiantes se divierten y disfrutan de la hora del recreo?

SI _____ NO _____

Explique _____

5. ¿Cree usted que las actividades lúdicas pueden ayudar a disminuir la agresividad que se presenta entre los estudiantes en la hora del recreo?

SI _____ NO _____

6. ¿Sugiere alguna actividad que se pueda implementar para disminuir la agresividad de los estudiantes en el espacio de la hora del recreo?

Anexo 3. Diario de campo

DIARIO DE CAMPO

Objetivo: Describir detalladamente las situaciones de agresividad que se presentan entre los estudiantes de básica primaria a la hora del recreo y de los procedimientos realizados para solucionar la situación.

Fecha:

Hora:

Lugar:

Estudiantes implicados en la situación

Descripción detallada de lo que se observa:

Firma de quien hace la observación:
