

Los juegos teatrales como propuesta pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los descansos escolares con estudiantes de grados transición uno, dos y tres del colegio nueva constitución de la ciudad de Bogotá

Proyecto de grado: Licenciatura en Educación física, Recreación y Deportes

Everth Alexander Villamil Méndez

Camilo Alejandro González Vivas



Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa: Licenciatura en Educación física, Recreación y Deportes

Bogotá febrero 2018

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo 1: planteamiento del problema	3
Descripción de la situación problema	3
Formulación del problema	4
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
Justificación	5
Antecedentes	6
Marcos de referenciales	11
Marco teórico	11
Descanso escolar	12
Agresividad	32
Conducta	35
Marco legal	44
Ley general de educación.	50
Capítulo 2: Aspectos metodológicos	54
Marco metodológico	54
Enfoque metodológico	54
Cronograma	66
Propuesta pedagógica	69
Entre juego y juego aprendemos	70
Capítulo final: Análisis y discusión de resultados	73
Análisis de resultados	73
Conclusiones	79
Bibliografía	81
Apéndice	82

Introducción

El siguiente proyecto de grado presenta una problemática muy usual, con una propuesta de solución muy diferente a lo convencional en cuanto a método y espacio de tiempo refiere. La agresividad en los niños es un caso que se presenta con mucha frecuencia en el diario vivir de la escuela, aún más en los descansos escolares, es por ello que esta propuesta aplica a esa problemática por medio de juegos teatrales, y usando el mismo espacio de tiempo en los que esta problemática tiene mayor constancia. Este momento del día tiene que ser contemplado como un lapso en el que el niño se divierta, socialice, descansase y por qué no, siga aprendiendo. Es visto como un acercamiento al mundo real, dado que el niño se expresa libremente en ese contexto, de ahí que no debe contemplarse que se vea afectado por agresiones o diferentes factores que alteren el ideal de estos.

A través de 16 sesiones se aplicó la propuesta al inicio de cada descanso escolar, utilizando solo un pequeño espacio de tiempo para permitir dar continuidad al recreo después de cada aplicación. De esta manera se practicó la teatralidad en forma de juego, relacionando los cursos de transición del colegio Nueva Constitución, y brindando otro espacio a ese momento tan vital del día. Por medio de diarios de campo, entrevistas y evidencias visuales, se presenta sesión a sesión la aplicación de la propuesta, con el fin de hacer un seguimiento guiado que da a entender el propósito y la funcionalidad que conlleva el realizar juegos teatrales en relación con el manejo de la conducta.

La teatralidad como herramienta para el fomento de la imaginación y la disminución de conductas agresivas, termina siendo de gran ayuda dado su componente creativo e incluyente, que evita una competición entre los participantes, y promueve la interacción de todos hacia un fin común. El arte, la imaginación y el juego, de la mano hacia motivos positivos, y enlazados armónicamente.

A continuación, se presentará el paso a paso de cómo se logra dar con el punto de partida de la problemática, y de qué manera se desenvuelve para una propuesta de solución, en 3 capítulos, el primero presentando la situación problema, la justificación y antecedentes que dan fe de la importancia que merece el proyecto. El segundo, que se apoya en todo el constructo teórico, para dar fuerza al planteamiento y la propuesta que se presenta. Y un tercero, que muestra la evidencia del trabajo que se realiza, y evalúa el trascendencia que tuvo la aplicación del proyecto.

Capítulo 1: planteamiento del problema

Descripción de la situación problema

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo precisar la importancia que merecen los descansos escolares de manera guiada en los grados transición uno, dos y tres del Colegio Nueva Constitución de la ciudad de Bogotá. La fase del descanso escolar es de vital importancia para el desarrollo social, emocional, físico y cognitivo del niño, esto debido a la interacción que existe entre compañeros en ese momento del día, donde de manera libre aprenden a negociar, ceder, jugar en equipo, a ganar y perder; experimentando de forma autónoma todos estos procesos para aprender a convivir con el otro. Aparte de ser un espacio de descanso mental después de una jornada académica, para permitir dar paso a las siguientes horas de clase, ya con un aire de renovación.

Los aspectos mencionados anteriormente son relevantes para que el descanso académico tenga un fin exitoso, aunque no siempre sucede de tal manera, ya que se deben tener en cuenta factores que alteren el ideal de estos momentos, como ejemplo de ello, que existan conductas agresivas o peligrosas entre otros. De esta manera el Colegio Nueva Constitución ha sido motivo de estudio para el presente trabajo, donde a través de diarios de campo, diagnósticos de clase, y observación directa se ha evidenciado que la hora del recreo entre niños de los grados de transición, resulta en su mayoría de tiempo un espacio que se presta para la agresividad entre ellos. Como ejemplo de ello se presentan casos de peleas físicas y verbales, el uso de elementos externos como piedras y tierra para lastimar a otros compañeros, aislamiento por parte de algunos niños con temor a ser maltratados, escupitajos contra los menores, entre otros. Todo esto sucede sin control alguno por parte de los docentes, dejando a libre albedrío que se comporten como quieran,

aspectos que resultan perjudiciales cuando los estudiantes no aplican las normas de respeto con ellos mismos. Es entendible que también sea un momento de descanso para los maestros, pero se debe resaltar las edades de los alumnos, siendo necesario una imagen de autoridad al cuidado de ellos.

De situaciones como esta, es necesario la creación de una estrategia para que se dé un descanso pedagógico a partir de juegos teatrales, definidos por Ladousse (1987) como

“los juegos teatrales son breves, simples y flexibles, es decir, son improvisados, promueven la creatividad del niño y los incita a trabajar en equipo”. (Tejerina, 1993) Visto desde esta perspectiva, estos tipos de juegos influyen mucho para un adecuado manejo de los descansos escolares, debido a que promueven el trabajo en equipo ya que, del fin común, nace la cooperación.

De esta manera se busca que el recreo se convierta en un descanso pedagógico, refiriéndose a darle otro espacio de enseñanza a este instante del día, con la intencionalidad de manejar de manera adecuada este momento, para así poder generar lazos de comunicación, afectividad y respeto entre los niños.

Formulación del problema

¿Qué se requiere para diseñar e implementar una propuesta pedagógica que a partir de los juegos teatrales pueda llevar un proceso por el cual se disminuyan las conductas agresivas en los descansos escolares con los grados de transición del colegio Nueva Constitución?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica a partir de juegos teatrales que permitan disminuir las conductas agresivas en el descanso escolar con los niños de transición uno, dos y tres del colegio Nueva Constitución de la ciudad de Bogotá.

Objetivos específicos

1. Determinar cuales son las manifestaciones de agresividad que se presentan entre los niños de transición uno, dos y tres, en el momento del descanso escolar.
2. Elaborar y aplicar una propuesta pedagógica que permita disminuir las conductas agresivas entre los estudiantes del grado transición uno, dos y tres del colegio nueva constitución.
3. Evaluar la propuesta pedagógica, con el fin de verificar la incidencia que tiene la aplicación de juegos teatrales en el momento del descanso para la disminución de conductas agresivas.

Justificación

Este trabajo de investigación se realizará con el fin de aprovechar los descansos escolares para reducir las manifestaciones de agresividad que se observan en el lapso de este tiempo, buscando un mejor desarrollo social y personal para los estudiantes. Ya que muchos de ellos toman este espacio para realizar actividades inapropiadas que muchas veces terminan causando daños físicos y psicológicos a sus compañeros. Teniendo en cuenta que son niños de edades entre los 4 y 5 años, y se encuentran en la etapa preoperacional, que según Piaget es el momento en el que su egocentrismo se encuentra más marcado, por esta razón algunos docentes piensan que estos comportamientos son normales y por lo tanto no se toman las

medidas correspondientes. Por este Motivo se hace importante esta investigación porque ayuda a que los estudiantes tengan un descanso escolar productivo donde todos puedan jugar armoniosamente sin tener que preocuparse por ser lastimados o víctimas de algunas conductas agresivas.

Por ello, con la implementación de la propuesta pedagógica se tratará de darle el enfoque correcto al descanso escolar logrando que sea utilizado apropiadamente por los estudiantes afianzando de manera significativa sus relaciones con los demás, para que así todos puedan hacer uso de este espacio adecuadamente, lo que quiere decir que sea un periodo de tiempo en el que los niños se diviertan y aprendan de manera mas asertiva sobre la importancia que tiene el jugar de manera prudente entre ellos, sin excluir a ninguno de sus compañeros y mucho menos maltratarse.

Como aspecto a resaltar, el proyecto se hace llamativo cuando se decide incluir una estrategia pedagógica fuera de los estandartes educativos, como lo es el momento del descanso, ya que es un espacio de libertad, pero en el que se encuentran vinculados todos los niños, lo que hace más fácil una integración de cursos, y una armonía global en lo que a los grados de transición se refiere.

Antecedentes

El colegio Nueva Constitución de la ciudad de Bogotá, presenta problemas convivenciales en sus descansos académicos, con mayor exactitud en los grados de transición 1, que comprenden edades entre los 3 a 5 años de edad. Momento donde se evidencian casos de irrespeto, agresividad y juegos inadecuados, es por ello necesaria la creación de una propuesta pedagógica que ayude a manejar el recreo.

Implementación de juegos como estrategia para manejar el recreo escolar de los estudiantes del centro educativo Puerto Caldas del municipio de Pereira Corregimiento del Puerto Caldas

Para el presente trabajo de investigación se utilizó como punto de referencia un proyecto de grado llamado “Implementación de juegos como estrategia para manejar el recreo escolar de los estudiantes del centro educativo Puerto Caldas del municipio de Pereira Corregimiento del Puerto Caldas” (Gloria Amparo Hoyos, María Elizabeth Jiménez, Luz Adriana, 2011). En el trabajo se presentan situaciones problemáticas en los descansos escolares, como violencia entre los niños, falta de espacio para jugar, maltratos verbales, entre otros. Todo esto en presencia de los docentes de la institución, pero sin buscar soluciones para resolver los conflictos en el recreo. Los estudiantes Pedro Acosta, Humberto Gómez y Luis Toro, deciden a través de observaciones y diarios de campo, diseñar una estrategia que permita un manejo adecuado del recreo escolar a través de adecuación de espacios, adquisición de juegos, programación del uso del patio y desarrollo de actividades lúdicas. De esta manera poder dejar un consolidado teórico para que los maestros tengan bases para controlar el espacio de recreo de los niños. El proyecto se basó en encuestas y descripciones de la problemática, siendo este un trabajo documental.

Como conclusión final, se llega a un acuerdo verbal, entre docentes, directivos y acudientes como un sentir común de la ausencia de espacios idóneos para que se dé un adecuado recreo, y de la mala actitud de los estudiantes a esta hora del día, donde se comprometen a tratar de mejorar estos aspectos a través del consolidado teórico que aportaron los estudiantes.

La pedagogía teatral, una estrategia para el desarrollo del autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición

Tomando de referencia la teatralidad en la educación, se hace importante destacar el trabajo de investigación en la Universidad de Chile, con su proyecto “ La pedagogía teatral, una estrategia para el desarrollo del autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición” de la estudiante María López (2008, p 6-20), donde se busca dejar a un lado la educación tradicional, y dar paso a una estrategia por medio de la teatralidad para que los niños de transición tengan una percepción diferente de la clase, y puedan expresarse a través del cuerpo. Por medio de juegos teatrales la estudiante investigadora logró aumentar el rendimiento en clases en el curso al que aplicaba, y, por otra parte, disminuir la agresividad entre los niños. Para la propuesta de este proyecto, se hace necesario tomar diferentes puntos de vista que contribuyan a la formación de una idea clara acerca de lo que implica el relacionar teatro y pedagogía. De esta manera se toma como fuente la propuesta, ya que la idea base es la de lograr disminuir las conductas agresivas por medio de los juegos teatrales. Partiendo de la investigación de la chilena, se hace evidente como se puede vincular la teatralidad en las clases, sin importar el eje temático, debido a que la estudiante lo aplicó en sus sesiones de sociales. Ahora bien, si se trata de la educación física, se puede realizar con más facilidad, dado que el movimiento se ejecuta en ambas ramas. En lo que implica direccionar una clase con juegos teatrales, se dimensiona el hecho de que los participantes debían jugar sin oposición y disponer todos de buena actitud; el hecho de hacerlo de tal manera hace que los alumnos se vinculen más entre ellos, y puedan expresarse con mayor confianza, creando lazos de amistad y seguridad entre ellos. Es así como se logra bajar los

índices de agresividad, dado que de una clase armoniosa y sin prejuicios se llega fácilmente al aumento de la tranquilidad en el aula.

El juego como herramienta pedagógica se debe tener siempre en cuenta, ya que la liberación de estrés que produce es increíble si se direcciona a un objetivo pedagógico, se pueden ver reflejadas grandes atribuciones a la población a quien se dirija.

Por otro lado el instituto de estudios interdisciplinarios de la niñez y la adolescencia (INEINA) en Heredia, Costa Rica, manejado por la Magíster en Pedagogía con énfasis en Desarrollo y Atención Integral de la Primera Infancia (UNA) Ana Lucía Chaves Álvarez, realizó una investigación donde se buscó analizar a fondo qué es lo que está pasando en relación con los recreos en las escuelas de su país, además que es lo que requieren estos estudiantes para estos espacios con el fin de plantear posibles estrategias que contribuyan a mejorar y fortalecer el descanso en la escuela.

Como resultado de esta investigación se da un aporte importante al señalar que el juego es frecuentado para el recreo, ya que así lo destacan la mayoría de los estudiantes de diferentes grados en diferentes colegios públicos en su país, donde un 42,17% de las respuestas muestran que para los niños y niñas el juego resulta ser lo que más les gusta del recreo, como premisa de esto Smaliroff nos dice al respecto “el juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y una actividad necesaria y placentera durante toda la vida”, pero en otro sentido también se evidencia que el 29,51% de las opiniones de los entrevistados refleja que lo que no les gusta del recreo se relaciona con los pleitos, las peleas, el sentirse amenazados o susceptibles de ser lastimados y los juegos bruscos.

De la investigación realizada se desprende que el tiempo de recreo resulta ser una necesidad fundamental para los niños y niñas dentro del proceso educativo. Por tanto, no puede ser considerado como un aspecto menos importante o al que no hay que prestarle atención, pues el recreo permite que los estudiantes puedan descansar, hacer sus necesidades básicas, alimentarse, compartir con sus compañeros y compañeras, jugar y desestresarse de la rutina académica.

Por último, se encontró una revista de comunicación publicada el marzo del 2014 donde se utilizan los juegos teatrales como herramienta para el tratamiento de algunas necesidades educativas, especialmente con aquellas que tienen que ver con desajuste lingüístico, el desajuste conductual y comunicativo. El objetivo fue diseñar una intervención donde el teatro sea el eje fundamental de estrategias de actuación para desarrollar competencias sociales, comunicativas y afectivas. De acuerdo con esto, las actividades de representación teatral constituyen un medio idóneo que conjuga la música, la danza, la plástica y la literatura para que los niños reconozcan y expresen sus sentimientos y emociones, aprendan a controlarlos y reconozcan que pueden expresar y manejar sentimientos negativos a través de una acción positiva y lúdica.

En cuanto a su metodología se llevó a cabo una investigación cualitativa orientada al cambio y a la toma de decisiones, posterior a esto, se llevó a cabo con una población de alumnos entre 3 y 18 años de un colegio de la ciudad de Toledo en España, en donde se realizó en primer lugar la prueba diagnóstica con el fin de determinar las necesidades educativas de esta población, una vez detectadas las necesidades educativas, se definió un programa de intervención que incorporó las técnicas del teatro como estrategia que permite desarrollar competencia socio-afectivas.

Por último, las técnicas de recolección de datos de esta investigación dan pie para decir el desarrollo de nuestro proyecto puesto que en esta se utilizan la observación, diarios de campo y entrevistas, como la manera más ordenada para dar validez a la investigación. Para finalizar las conclusiones de este estudio fue que los juegos teatrales como herramienta son de gran ayuda para manejar temas como conductas inadecuadas en los estudiantes, además desarrollo de la creatividad y mejora de las relaciones interpersonales de los estudiantes del colegio Toledo de España, se puede decir que la aplicación de estos recursos fue de gran influencia para determinar las necesidades educativas y así mismo dar una pronta solución a estas.

Marcos de referenciales

En el marco referencial se recopila las consideraciones teóricas y las investigaciones previas que se tomaron como parte de este proyecto de investigación, además consiste en realizar una compilación breve y precisa de conceptos, teorías, que están directamente ligados con los temas utilizados y con el problema de investigación permitiendo así tener idea de estos y también entender las finalidades que tiene cada autor.

Marco teórico

Para comprender el objeto de estudio de la investigación, es necesario conocer los criterios clave que sustentan de manera teórica la base científica del problema. También, en este sentido, permite adquirir referencias pedagógicas que den fuerza al planteamiento. Es por ello que a continuación, se desglosan cada uno de los conceptos claves de este proyecto:

Descanso escolar

Según Weaver (2005) el descanso escolar es “un período de tiempo entre lecciones durante la jornada de un centro educativo, en la que los alumnos pueden realizar libremente actividades tales como estudiar, leer, escuchar música, charlar, comer, ir al baño, jugar y descansar.”

Dicho esto, se puede entender como un receso que se da entre clases, para que los niños descansen, jueguen, tengan libertad de movimiento y expresión, se alimenten y puedan llegar renovados a las siguientes horas de clase. En este espacio de total libertad, los niños usan el juego como principal estrategia de distracción, y de esta manera fomentando intrínsecamente las estructuras del comportamiento social. El descanso puede ser utilizado como estudio social y psicológico, porque es el momento del día donde los niños pueden compartir con sus pares y mostrar sus verdaderas personalidades. Al sentir la libertad de no tener una imagen de autoridad siguiéndoles, actúan a su placer, siendo tan inocentes y sintiéndose tan libres como para simplemente jugar. Pese a cualquier cosa que pueda ocurrir en los descansos, es necesario que los niños tengan el espacio de liberación, y no incurrir en ideas como arrebatarles ese momento del día. Viéndolo desde otro punto de vista el descanso escolar ayuda a corregir comportamientos inadecuados que se presentan, facilitando que el docente busque una estrategia con el fin de que este tiempo tan valioso para los estudiantes sea aprovechado de la mejor manera. Permite descargar tensiones y volver con la mente abierta para aprender nuevos conceptos; ayuda a establecer relaciones de amistad y socializar con los pares.

Por otra parte, Pellegrini y Smith (1993) definen el descanso escolar como "un rato de descanso para los niños, típicamente fuera del colegio" (Pellegrini, 1993). Es así

como la esencia misma de este, es el de poder salir de la rutina y entrar en un estado aislamiento espacial, tomar aire fresco y entrar en la dinámica del juego, el descanso, la alimentación o la interacción. Permite a la persona desenvolverse en su estado natural, al no tener que responder académicamente a presiones que alteren su nota escolar, o su rendimiento institucional. Visto desde este punto, infinidad de estudios se pueden realizar en este pequeño espacio de tiempo, dado que, sin presiones, y en estado natural se pueden reflejar los verdaderos comportamientos.

Se debe tener en cuenta, que los tiempos de receso en los colegios no siempre existieron. A comienzos del siglo XIX existían experiencias similares al descanso escolar, como era el caso de Samuel Wilderspin. El maestro inglés utilizaba estos espacios a manera de vigilancia y disciplinamiento del niño. Para el profesor, ese lapso de tiempo, era muy importante para hacer reflexiones e investigaciones, dado su similaridad con el mundo real, puesto que los niños se expresaban tal cual eran. Situación que aprovecharía para corregir malas conductas y hacer estudios en cuanto al comportamiento de los niños. Más adelante, a finales del siglo XIX triunfaría la escuela pública, con un método de enseñanza simultáneo (refiriéndose al agrupamiento de niños, con el fin de realizar toda la misma clase). Desde ahí nace como implementación generalizada el descanso escolar, fundamentados en que era necesario que los jóvenes se recuperaran de la fatiga académica.

En palabras de Lorenzo Luzuriaga (1995) “los recreos se establecieron en la escuela tradicional para romper la sucesión de clases en las que el alumno permanecía pasivo, y evitar la fatiga de éste”. De esta afirmación, se concluye que a parte de una finalidad de descanso, también se buscaba la productividad, dado que se necesitaba recargar la energía de cada joven para poder continuar con su periodo académico. No solo los expertos veían, o ven este momento como uno de

relajación, sino como una fuente explotable, en el buen sentido, de estudio, de continuidad, de rendimiento, de transición. Es así como el descanso debe vincularse con procesos tan importantes como el desarrollo social del niño, su aprendizaje y su salud, expuestos a continuación:

Descanso escolar y aprendizaje:

Al constituir un descanso de la rutina diaria, brinda el espacio para un nuevo aprendizaje, según (Toppino, 1991, pág. 123) “hallaron que cuando se aprende en periodos separados, la capacidad de recordar mejora, más que cuando se presenta toda la información en un solo periodo.” La función del cerebro en cuanto a la atención se refiere, requiere de la novedad periódica, para así poder formar memorias a largo plazo. En estudios experimentales, (Pellegrini, 1993).Hallaron que niños de primaria estaban más atentos en clase cuando jugaban en el descanso, y menos atentos cuando este por razones externas se acortaba y tenían que volver más temprano a clase. De esta manera se enlaza con el aprendizaje, debido a que se demuestra que es necesario un espacio para descansar y renovarse para luego adquirir conocimiento.

Un estudio muy valioso, dado que le da la importancia que el descanso merece, porque se insinúa que solo es un tiempo libre mal aprovechado, o que se pierde tiempo en ese lapso dado que se descontinúa el trabajo. Pero si se logra entender que todo se relaciona con el fin de aumentar el rendimiento, este espacio adquirirá la importancia que siempre ha merecido tener.

Descanso escolar y desarrollo social.

En este espacio del día, podría ser el único en el que los niños interactúen, por cuestiones como lo son los padres que trabajan todo el día y dejan al niño solo en casa, o maestros que no permitan interacción en clase, por ello es necesario que se

brinde esta oportunidad para que ellos socialicen. Según unas observaciones durante el recreo de una escuela primaria, (Jarrett., 2001). Halla que los niños se ven obligado a socializar con el simple hecho del juego en el descanso, dado que deben organizar sus propias reglas, estar de acuerdo con todos, y resolver conflictos de ser necesario para la continuidad de este. De esta manera; se debe dar la importancia que merece este momento del día, para que joven explore y comparta sentimientos, hable y se divierta con el compartir de sus compañeros. La socialización como elemento vital de la vida debe tenerse en cuenta, dado que se aprende del otro, se descargan emociones, se vislumbran nociones del bien y el mal, se despeja la mente y disminuye la sensación de soledad. El ser humano necesita socializar, y al no tener en muchas ocasiones la oportunidad en casa, en el barrio o con la familia, el descanso se presta de manera inmediata al llamado de esta necesidad.

El descanso y la salud.

En una modernidad que avanza constantemente hacia el sumergimiento tecnológico, se debe respetar un espacio donde los niños sean libres de movimiento y no se sometan a estar sentados en el aula, pasar a la casa y seguir en esta misma posición para jugar con los implementos virtuales. La población infantil está en un constante desvío hacia la obesidad y el sedentarismo, de esta manera se hace vital el descanso escolar para poder jugar y emprender una actividad física, adicional a la clase de educación física. (Pellegrini S., 1998, pág. 51) Revelan que, aunque no todos los niños están activos durante el recreo, en su mayoría emplean este espacio para poder aplicar el movimiento y el juego. Visto de este modo, se podría llamar al descanso como un método de prevención de enfermedades crónicas no transmisibles. No solo merece el descanso la definición más básica como un receso de tiempo, sino darle

un trasfondo, como el espacio de tiempo que permite al estudiante emplear su tiempo en socializar, como fuente de salud mental, de aprendizaje como medio de conocimiento externo a lo habitual, y de actividad física, al cambiar de la misma posición de todo el día, a obligarse a jugar, o simplemente caminar, a vincularlo directamente con la salud, para de este modo comprender dicho concepto como parte fundamental del desarrollo del niño.

En un trasegar de ires y venires acerca de la importancia, duración o necesidad de tener descansos escolares, se debe rescatar la esencia del mismo, recuperarse de la fatiga que implica una jornada académica, brindar ese espacio del día, no debe verse como una pérdida de tiempo, sino más bien como una ganancia. Así como la empresa permite estos espacios de tiempo en los trabajos, la escuela debe hacerlos con sus estudiantes.

El juego

En el diccionario Español de la Real academia, el vocablo de juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción de efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera necesidad que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el solo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de la historia.

Desde otro punto de vista, el filósofo José María Cagigal, define el juego como “una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que, saliendo de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a

determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión” (Silvia Blanch, 2016). Desde este concepto es claro que el autor interpreta el juego como ese ejercicio donde participa un individuo con el fin de liberar tensiones por lo que de cierta manera se ve inmerso dentro de una serie de reglas que ayudan a que el juego se lleve a cabo con normalidad, también cabe resaltar que se ve como un “pasatiempo” ya que siempre se realiza en ese lapso de tiempo donde las personas no tienen nada que hacer. Por esto se considera que el juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, como una actividad importante para el hombre, ya que por sus características, funciones y beneficios de este podrían aportar mucho para el desarrollo de los individuos.

En este orden de ideas, Guy Jacquin define el juego como “una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como finalidad esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás.” (Sanchez, 2010). Como se puede apreciar se encuentra una gran relación entre estos dos autores en cuanto a la definición del juego, por lo que se puede mencionar que el juego es de vital importancia para el ser humano y la sociedad, y más cuando se vincula este con una población tan destacada como lo es la infantil, ya que como lo señala Jean Piaget el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Para este psicólogo, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas.

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y

éticos. Como define Orlick, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños ´premiando la competencia excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, están deformando las vidas de los niños” (Orlick, 2002). Como señala el autor muchas veces los juegos se ven afectados por las circunstancias en las que se dan, pues al permitir que el juego se convierta en una competición por ganar algo, se está logrando que los estudiantes quieran ganar de cualquier manera sin importar el daño que puedan causar a los demás, es por esto que los docentes deben tener en cuenta que los juegos que se deben permitir entre los estudiantes tienen que ser de integración para los niños alejándose así de generar rivalidades que después pueden tener un efecto negativo dentro del grupo.

Como se puede apreciar, las distintas y diversas definiciones del juego, más los aportes por los diferentes autores de puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue algunas reglas pensadas muchas veces por los mismos participantes y que son susceptibles de variaciones constantes. Por lo que se puede decir que el objetivo principal del juego es estimular las relaciones afectivas, verbales, y sociales; logrando transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad.

Características del juego

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que este debe disponer de tiempo y espacio, teniendo en cuenta también las edades y necesidades. Para explicar un poco más sobre este tema se

tomarán las seis características del juego que determinó Rogert Caillois entre estas se tienen: “libre, placentera, incierto, improductivo, reglamentado y ficticios” (CAILLOIS, 2015). Continuación se explicará cada una de ellas y finalmente se harán las opiniones acerca de estas.

Juego libre: Considerada por facilitar la toma de decisiones y permitir actuar dentro de él sin que se convierta en obligación. No sujeto a imposiciones externas, sumergiéndose en forma espontánea y de forma natural. Además de esto no se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es “solo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere”.

Juego placentero: Gira fundamentalmente en torno a la producción de placer moral, físico, estético y sensual, favoreciendo la satisfacción de impulsos profundos. Por lo que se destaca por ser acogida con gran facilidad por los niños ya que le brinda espacios donde se pueden divertir e interactuar con otro niño así ayudándolo a aprender a convivir de manera armoniosa.

Juego incierto: Su desenlace incierto proporciona un factor motivante para su constante realización, ya que la verdadera pasión del juego recae en no conocer la acción del mismo, dejando a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de invitar: “cuando en una partida el resultado ya no es dudoso se deja de jugar”.

Juego improductivo: Hace referencia aquellos juegos que se relacionan con la ficción, pues no generan ningún aprendizaje ni ninguna ayuda en el desarrollo y crecimiento de los niños, en este sentido se puede decir que tienen cierta cercanía con los juegos competitivos pues en edades infantiles este tipo de juego no genera sino inconvenientes como agresiones físicas o verbales.

Juego reglamentado: Todos los juegos incluso los individuales, están sometidos a convenciones que rigen ordinariamente y que se establecen temporalmente una

nueva ley, que es la única que cuenta. Además, poseen formas en las que se regulan las propias relaciones que surgen al interior de estos; estas se determinan por acuerdos informales previos, por el uso y la costumbre.

Juego ficticio: En comparación con la vida corriente el juego es ante todo irreal, en el sentido que se desarrolla en medio de situaciones inexistentes y que carecen de trascendencia. Comúnmente se suele utilizar mucho en edades tempranas ya que los niños suelen usar su imaginación y pueden generarse grandes juegos productos de ello.

De acuerdo a esto se puede decir que el juego toma parte importante en la vida del ser humano quien de acuerdo a sus necesidades busca la manera de divertirse en lo que más le llame la atención, pero es aquí donde el juego toma interés pues con sus características despliega infinidad de oportunidades que ayudan a sentirse cómodos a las personas en sus diferentes dimensiones, logrando así que cada quien tenga la disposición de escoger lo que realmente es de su interés y así cumplir con uno de sus objetivos primordiales como lo es la liberación de energía y el estrés.

Clasificaciones del juego

Para hablar de las clasificaciones del juego se tomará con referencia a Jean Piaget “quien establece desde su postura psicológica tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre, entre estos menciona el juego de simple ejercicio o senso-motores, juegos simbólicos y juegos de reglas” (Sánchez, 2000). A continuación, se especificará cada uno de ellos con el fin de esclarecer la funcionalidad de estos.

Juegos de simple ejercicio o senso-motores: Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es el simple placer de la acción de

descubrimiento del mundo; surge como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso.

Juegos simbólicos: Poseen un componente de imitación que se mueve dentro del mundo de lo simbólico; surgen como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación con el mundo que nos rodea.

Juegos de reglas: en este tipo de juegos, Piaget no se refiere a la regulación, de hecho, características de todo tipo de juego, si no que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo. Este tipo de juego refleja progresivamente las reglas de la sociedad, que en el desarrollo se dan primero como “no coercitivas”, que no requieren obligatoriedad de cumplimiento y, finalmente como ley, resultante del consenso entre compañeros de juego.

De acuerdo a esto la trascendencia del juego en la educación física es grande, ya que pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma el carácter y se ayuda al desarrollo de la personalidad, pero no solo ayuda con esto también se desenvuelve el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrolla la observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. Finalmente cabe destacar que dentro de estas clasificaciones de se debe tener en cuenta que cada tipo de juego debe ser utilizado de acuerdo a la edad del niño ya que el psicólogo Piaget enfoco cada tipo de juego para un estadio de crecimiento por lo que cada uno cumple un objetivo específico en el desarrollo humano.

Carácter pedagógico del juego

El juego como actividad abierta mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que, al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social, se esté incidiendo a la vez en otros aspectos. Cabe mencionar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales, sino como dice Bonilla “por el contrario convertir la educación en una experiencia lúdica” (Sánchez, 2000). En donde el docente lejos de asumir su papel autoritario, posibilite espacios libres al conocimiento.

Por lo que se considera que el juego es para el niño es la primera herramienta de interacción con lo que lo rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. Es por esto que se debe reconocer el juego como una actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, donde el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus estudiantes, así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc. Pues ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Para que el juego pueda llevar un fin exitoso de debe tener en cuenta que los juegos tienen que ser adecuados a la edad del grupo en que se aplican e ir aumentando progresivamente su dificultad con el fin de contribuir positivamente en su formación. A partir de esto se debe tener en cuenta que el juego además de facilitar la integración entre los estudiantes, este también puede constituir un medio de incalculable valor para la adquisición de la solidaridad, la equidad, la ética, la

autonomía y la comunicación, ya que ofrece una innegable opción para el cultivo axiológico especialmente en los juegos colectivos.

Juegos teatrales

Los juegos teatrales son considerados vehículos de expresión, porque a través de ellos se pueden manifestar emociones externas y reprimidas, a través no solo de la oralidad sino del cuerpo. Este tipo de juegos busca la inclusión en los grupos, dado que son libres de oposición, porque realmente su objetivo se da a través de las emociones y la expresión, unir lazos entre amigos y reflejar las verdaderas conductas que mueven el actuar de la persona. Con este medio se pueden gestar situaciones sociales, ajenas a la institución, se pueden traer historias de la casa, del barrio, de la familia, entre otras. Al ser un promotor de la comunicación, permite que personas reprimidas participen de las actividades, busca incluir a todos los participantes para crear un entorno social seguro, armonioso y amigable. Por medio del cuerpo, se pueden realizar infinidad de movimientos, no solo que demuestren capacidades motrices, sino que se vuelvan el espejo del alma, a veces las palabras no son suficientes, o no se encuentra el modo de describir una sensación, es por ello que los juegos teatrales y la educación física se pueden enlazar, dado que las dos intervienen en el movimiento humano y lo usan como herramienta constante en las propuestas de clase.

Se puede describir como un ejercicio que une la espontaneidad del juego con la voluntad de imitación. Cabe aclarar que esta clase de juegos en los que se representan emociones o cuentos, no se tiene en cuenta un guión o texto escrito. Es así como Cervera (1981: 24) define el juego teatral de la siguiente manera, “actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir

acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego” (Cervera, 1982). Partiendo del concepto del autor, se destaca la facilidad con la que se puede llevar a cabo una clase con este tipo de juegos, dado que usa como principal herramienta la cotidianidad y la convierte a su favor para recrear escenas o actos expresivos en donde se pueda jugar e interpretar toda clase de situaciones.

Para comprender un poco cómo surge el juego teatral, es necesario hacer un breve recorrido a lo que es la historia del teatro en sí. Partiendo desde los rituales en la prehistoria para celebrar a un Dios, o en representación de animales para favorecer la caza, el hombre siempre ha estado inmerso en la teatralidad. Con el pasar de los años, estos ritos empezaron a ser más glamurosos con la utilización de la música, y el uso de máscaras. Poco a poco avanzaría, a tal punto cuando los griegos deciden establecerlo como un espectáculo, buscando en sí hacer una representación de escenas, y con un público en frente. Al pasar los años, el teatro obtendría infinidad de variantes como la tragedia, la dramatización, la comedia, entre otros. En ese mismo orden de ideas, se comenzaría a emplear con el tiempo de manera pedagógica, siendo un promotor para actividades sociales, lúdicas, educativas y de expresión corporal. Así mismo, se buscaría la implementación no solo en escuelas dedicadas al tema, sino en la educación formal, siendo vistas como materias obligatorias u opcionales, adquiriendo un carácter escolar y entendiendo la teoría, la interpretación y el juego como herramientas para aplicarlas. De este modo, se comprende como una rama del teatro, pero puede aplicarse en otros ejes temáticos, según el fin que se les desee dar. De esta manera el juego teatral agrupa el conjunto de recursos y de prácticas concurrentes como lo son las actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, entre otros. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje

corporal, el verbal o a través sólo de los gestos. Por consecuencia el teatro aporta a la formación del niño la inclusión de valores ya que permite a través de sus actividades no solo distraer y divertir si no también enseñar lecciones morales, todo esto por medio de personajes que pueden ser reales, animados o inanimados; de esta misma manera el espacio puede ser real o imaginario, al igual que el tiempo. Por esto se considera que a través de los juegos teatrales no solo se trabaja la parte de la expresión corporal si no por el contrario por medio de este se facilita el desarrollo de la imaginación y la creatividad, además este permite al pequeño representar situaciones reales o ficticias ayudando así a comprender el entorno en el que vive de una manera mejor. Por este motivo el niño aceptara unas reglas que serán un paso importante para el respeto de las normas de la sociedad adulta.

Importancia del teatro en la etapa infantil

El teatro en la etapa infantil es una de las mejores formas de diversión, expresión y desarrollo, pues a los niños les gusta y la pasan bien. A parte de esto favorece a la evolución de cada parte de su cuerpo y mente, por esto tomando como referencia a la pedagoga Sofía Domínguez Martínez quien señala que “El teatro ayuda a los niños en la mejora del lenguaje, de la comprensión y especialmente de la expresión, permitiendo así ampliar su vocabulario, mejorar su pronunciación, entonación, y vocalización, permitiendo así reconocer su voz aguda, grave, fuerte y débil” (Martínez, 2010). En concordancia con la autora se puede decir que la ejecución de estos juegos impulsa a los niños tímidos a ir perdiendo poco a poco ese miedo de relacionarse con los demás o a hablar en público y aceptarse a sí mismo, por lo tanto, favorece a una buena socialización. Además de esto, se encuentra que también

enfatan en la cooperación y el trabajo en equipo haciéndolos sentir que forman parte de un grupo.

Por otro lado, se evidencia que los juegos teatrales toman gran importancia en la expresión corporal y gestual; en la comprensión de su cuerpo, de sus posibilidades de acción y limitaciones. Además de esto potencia el desarrollo psicomotor y el movimiento espacial, lo que quiere decir, la lateralidad y el desenvolvimiento con confianza y seguridad en el entorno. Por esto cada representación teatral da lugar a que los niños puedan ser críticos con los demás y consigo mismo, por este motivo se toma como herramienta para este proyecto de investigación el juego teatral ya que permite el aprendizaje de los niños de una manera diferente respondiendo así a sus gustos, intereses y necesidades.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario comprender algunos tipos de juegos teatrales que hay, pues por medio de estos también se genera un mejor aprendizaje para los niños, además de esto permiten llevar a cabo sesiones de clases más dinámicas y divertidas para que los niños tengan más posibilidad de integrarse. A continuación, se mostrará detalladamente cada uno.

Expresión corporal y mimo

La expresión corporal, es todo aquel gesto que sirve para comunicar algo a través del cuerpo, desde afirmar o negar una pregunta con la cabeza, o mostrar timidez con el rostro, mostrarse alegre con el cuerpo, e infinidad de movimientos que pueden acaparar la oralidad. Es cierto que se han establecido gestos para ciertas interpretaciones, pero lo grandioso de la expresión por medio del cuerpo es la espontaneidad, ya que nace de una sensación y no se piensa mucho en el acto corpóreo. Al no estar codificados en su totalidad, además puede reflejar distintos significados según el contexto, por lo tanto para Le Boulch la expresión corporal se

define como: “son las reacciones emocionales y afectivas profundas, ya sean conscientes o inconscientes en forma de traducción” (Raquel Pérez Ordás, 2012). De esta manera se considera escasa la importancia asignada a la técnica, o en todo caso esta, no es concebida como modelo al que deben llegar los alumnos, pues es cierto que a veces se utilizan determinadas técnicas, pero esto como un medio y no como un fin. Por otra parte, y partiendo del uso de la expresión corporal, se aplica el mimo, como respuesta a la necesidad de explicar algún movimiento, imitando, o representando una situación o persona que se desee. Son dos elementos que se enlazan para dar forma a un acto con el cuerpo. Por lo tanto para tener un poco más claro la palabra mimo se toma como referencia a Iven (2004) quien dice “significa expresar y comunicar emociones, ideas, situaciones reales, ficticias, por medio de acciones, actitudes y gestos. Algunos lo han definido como “el arte del silencio” o “la poesía del movimiento” incluso como “la magia del gesto” (Raquel Pérez Ordás, 2012). De acuerdo a esta definición se puede tomar este tipo de juego como un medio por el cual el niño aprende a transmitir sus emociones, sentimientos y pensamientos, ayudándoles a abrirse a los demás de una manera lúdica, además permite tener un adecuado manejo del cuerpo, porque los juegos de mímica ayudan a controlar mejor los movimientos mejorando de cierta manera la coordinación, por último permite al niño socializar con los demás ya que se suelen realizar en grupo, estos juego hacen que hasta los niños más tímidos o introvertidos puedan dar rienda suelta a sus sentimientos expresando sensaciones que de otra manera no manifestaría.

Juego dramático:

El juego dramático alude a todos esos roles que reparten cuando se juega a interpretar, como por ejemplo el caso de policías y ladrones. Sin tanta estructura esta clase de juegos se viven casi que, a diario en los descansos escolares, sin reglamento ni autoridades presentes, dado que entre los mismos niños se reparten papeles en sus propios juegos, desde el caballo hasta el jinete, o el doctor y su paciente, como cualquier cantidad que se puedan imaginar. Siguiendo a Mayor (1987), quien define el juego dramático como: “una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones”. (Rosario Navarro Solano, 2012) Por esto se considera que este contenido es esencial de enseñanza en áreas como el lenguaje y comunicación, como medio de desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños. Pero como no tener en cuenta que la educación física también juega un papel importante ya que este tipo de juegos tiene que ver con la utilización del cuerpo. De esta manera los estudiantes muestran sus emociones y tensiones, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad, estas manifestaciones permiten conocer mejor a los estudiantes, logrando así ver cómo se expresan con sus compañeros, evidenciando diferentes maneras de expresión corporal que le permitirán adaptarse mejor a un grupo de clase.

Por este motivo es de interés el juego dramático como un medio idóneo que enseña a los estudiantes a aprender, a compartir el grupo, a respetar y aceptar al otro, a desarrollar la iniciativa propia, a participar en tareas creativas, a resolver conflictos desde la no violencia y agresividad, además ayudar a incorporar conductas básicas tanto verbales como no verbales. En este sentido, se establece que este tipo de juegos es una vía para el desarrollo de habilidades sociales, por último no se puede

olvidar que una característica principal de esta herramienta educativa es que necesita de un colectivo de personas para que se pueda realizar.

Títeres

El teatro de títeres se considera como una herramienta educativa en los distintos niveles y en la educación no formal. Sin embargo, muchos educadores no han entendido la importancia que estos pueden tener sobre la población a la que se aplique. Por lo tanto es necesario profundizar un poco sobre la relevancia que estos tienen en la educación por esto skulzin y Amado (2006) señalan los títeres como una actividad escolar “es una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social” (Albiach). De acuerdo con el autor se puede decir que en la etapa de educación infantil los títeres son muy valiosos, ya que a través de ellos se pueden expresar ideas, sentimientos, así como representar hechos de la vida cotidiana, además muchos estudiantes se sienten tímidos ante la idea de representar algún papel. Es por esto que pensando en estos niños y niñas con este tipo de problemáticas surge el teatro de títeres, que puede ser un medio de sobreponerse y adquirir soltura en la dramatización, pues les brindan la oportunidad de crear en su mente y con sus manos, diferentes situaciones, que los ponen en contacto con el medio artístico, en este sentido sus posibilidades educativas son numerosas.

Los títeres son de mucho valor ya que permiten educar de una manera entretenida siendo un medio didáctico, pues sirve como herramienta para captar la atención de los niños, ya que la forma que se les da a estos títeres puede ser de animales o personajes famosos, que al manipularlos con sus manos cobran vidas. De acuerdo a esto una ventaja que tiene este tipo de teatro es que los niños pueden ser los creadores de sus propios títeres dándole así la forma y figura escogida por ellos utilizando así su

imaginación para crear algo que le guste permitiendo dentro del proceso que el estudiante disfrute, sonría, y sienta placer. En este sentido los títeres se pueden utilizar no solo para un área específica, sino para la mayoría de ellas lo importante es que el docente tenga claro el objetivo y uso que le va a dar a este tipo de juego. Por otro lado son utilizados en las representaciones de actividades y dramatizaciones de cuentos que ayudan a reforzar los valores y respetar las normas dentro y fuera del aula, en este caso se utilizara para trabajar problemáticas de agresividad que se al venido presentando entre estudiantes del grado preescolar, logrando con esto que los estudiantes puedan convivir mejor en el descanso escolar sin que se siga presentando las manifestaciones que hacen que muchos niños no disfruten adecuadamente de este espacio tan importante.

Agresividad

Dentro del contexto educativo se puede evidenciar que la agresividad ha venido siendo una problemática que afecta tanto la convivencia escolar como el adecuado desarrollo de la personalidad de los estudiantes. De acuerdo a esto Anderson y Bushman (2002) definen la agresividad como “cualquier conducta dirigida hacia otro individuo, que es llevada a cabo con la intención inmediata de causar daño”. (Carrasco, Miguel Angel, 2006). de esta manera, se puede mencionar que estas conductas agresivas pueden ser manifestaciones que se producen de manera natural o pueden ser impulsadas por factores de externos, que quiere decir esto, la primera puede ser provocada por una alteración en nuestras emociones que obliga a que actuemos de manera inapropiada frente algunas situaciones y la segunda puede ser por agentes externos como en el caso de los colegios donde los estudiantes al ser ácidos por sus compañeros suelen involucrarse en situaciones que lo lleven a comportarse de forma irracional a acudiendo a comportamientos agresivos solo por

demostrar su fuerza o que es el mejor. Pero como los niños aprenden este tipo de conductas según Fabiola Muñoz vivas (2000) En su tesis doctoral titulada “adolescencia y agresividad” “las condiciones que conducen a este aprendizaje de la agresión tiene que ver con aquellas en las que el niños tiene muchas oportunidades de observar agresión o cuando es objeto de agresión, no obstante, en tales situaciones solamente algunos niños llegar a desarrollar conductas agresivas graves, que pueden ser tratadas con ayuda de especialistas en el tema con el fin de ayudar al involucrado a tener control de estos impulsos”. (Vivas, 2000)

Por otro lado, la agresividad según Berkowitz (1996) “Consiste en una disposición a comportarse agresivamente de diferentes maneras como: atacar, faltar el respeto, ofender o provocar a los demás, intencionalmente” (Carrasco, Miguel Angel, 2006). Todo esto realizado de forma constante y repetitiva, pero a qué se debe a que estas manifestaciones se presenten en la actualidad según A. Bandura (1973) “Nos señala que las principales causas de estos comportamientos son transmitidas por padres” (Chavez, Maria Teresa, 2010). Lo que quiere decir muchas veces no se dan cuenta de sus acciones frente a los niños, de esta manera los niños suelen imitar lo que ven en casa pensando que puede ser algo normal frente al resto de sus compañeros. Aunque por otro lado nos señala Israel Cortes que “La agresividad es una característica que ayuda a los seres vivos en su lucha por la supervivencia y que sirve al hombre para enfrentar situaciones desfavorables, pero cuando esta energía “sale de control” puede generar problemas de violencia y convivencia social”. (Chavez, Maria Teresa, 2010). En concordancia con este autor se puede decir que es la problemática que se evidencia en este problema de investigación ya que los estudiantes hacen uso de estas acciones para indisponer a sus compañeros.

Características de la agresividad:

La agresividad, tiene diferentes medios de manifestaciones que se observan en la mayoría de los seres vivos, sobre todo en la raza humana, por esto tomando a Buus (1961) quien menciona que la característica principal de los comportamientos agresivos, se presentan en tres formas:

a. Según la modalidad, la cual puede tratarse de agresión física, por ejemplo: un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales o verbales, con una respuesta vocal que resulta nociva para el otro organismo como amenazador o rechazar.

b. según la relación interpersonal, la agresión puede ser directa como la amenaza, el ataque y el rechazo que puede ser verbal, como divulgar un chisme o murmuración y también física como destruir la propiedad ajena.

c. según su grado de actividad implicada, la agresión poder activar, que incluye todas las conductas hasta aquí mencionadas o pasivas como lo es impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo, es decir teniendo una oposición o resistencia verbal o no verbal, así como no aceptar sugerencias o consejos.

De acuerdo con estas características Buus comenta, que, en el caso de los niños, suelen presentarse la agresividad en forma directa, como un acto violento que puede ser físico, como un puñetazo, empujones, golpear, patadas, etc. También no verbales como insultar, malas palabras y amenazas. Por esto como señala Fuensanta Cerezo Ramírez (1997) “Una característica principal de la conducta agresiva es que el tipo de comportamiento del niño quien la expresa con rabietas, el deseo de herir y en ocasiones, trata de enseñar al otro lo que es permitido o no”. (Carrasco, Miguel Angel, 2006).

Tipos de agresividad:

La agresividad se puede ver enmarcada por cinco tipos, cada uno con una trascendencia distinta, pero con un mismo objetivo el de causar daño, a continuación, se describirán cada una de ellos:

1. Agresividad física: Puede definirse como un ataque contra un organismo perpetrado por partes del cuerpo que pueden ser: golpes, patadas, pellizcos, puñetazo, etc.

2. Agresividad verbal: se refiere al daño “psíquico”, es una respuesta vocal que descarga estímulos nocivos sobre una persona. Ejemplos: malas palabras, insultos y amenazas.

3. Agresividad facial: Hace referencia a toda clase de expresión que se hace en contra de otra persona, no causando daño físico, se manifiesta con las miradas en este caso con gesto.

4. Agresividad indirecta: Se refiere que si el objeto dañado pertenece evidentemente a alguien y el acto destructor está reforzado por la pérdida y malestar de la víctima, la respuesta es agresiva.

Conducta

La conducta es la manera como se actúa, teniendo en cuenta factores como cultura, contexto y vivencias. Esta determina como es el reflejo de la personalidad ante la sociedad, el cómo perciben al sujeto, es por ello que la conducta está sumergida a la concepción social que se tenga de la persona. En palabras de Pavlov acerca: “actividad del organismo en relación funcional con su entorno. La conducta humana es inseparable del entorno”. Watson, J. B., Pavlov, I. P., Skinner, B. F., & Bandura, A. (1976). Conductismo. Por ello antes de juzgar, se debe conocer todo lo que rodea al niño, para saber cuál es el motivante o detonante por el cual el niño actúa. Pero dado

que esto de cierta manera refleja un buen o mal comportamiento, se hace trascendental trabajar desde muy temprana edad para cambiar comportamientos poco deseados. A la hora de hablar de conducta y del ser humano es muy probable que inmerso en lo que es la inteligencia emocional se establezcan diferentes tipos de comportamiento. Como podría ser en primera instancia. la conducta agresiva que es la que tienen aquellas personas que se caracterizan por tratar de satisfacer sus necesidades, que disfrutan del sentimiento de poder, que les gusta tener la razón, que tienen la capacidad de humillar a los demás y que suelen ser enérgicas.

En segundo plano se menciona una conducta pasiva. En este caso concreto, quienes se caracterizan por tenerla son personas tímidas, que ocultan sus sentimientos, que tienen sensación de inseguridad y de inferioridad, que no saben aceptar cumplidos, que no cuentan con mucha energía para hacer nada y que los demás se aprovechan de ellos con mucha facilidad. Y de igual manera cabe mencionar una conducta asertiva. Las personas que la poseen tienen entre sus principales señas de identidad el que siempre cumplen sus promesas, que reconocen tanto sus defectos como sus virtudes, se sienten bien consigo mismos y hacen sentir también bien a los demás, respetan al resto y siempre acaban consiguiendo sus metas.

También se podría decir que toda conducta nace de un estímulo, de esta manera se pueden responder a estímulos positivos o negativos, de allí que se les dé importancia a las cátedras de valores. Al vincular el juego como método de prevención, se logra no solo condicionar al niño a unas ciertas reglas para poder participar, sino que se le da las pautas de comportamiento y de cuál es la mejor actitud que se debe adquirir para seguir jugando.

Como se ha venido mencionando, los factores externos afectan el desarrollo conductual del niño, más comúnmente:

Sexo y Edad: Cuando hablamos de niños hasta los 10 años, los trastornos de conducta son más frecuentes en niños que en niñas, sin embargo, en la adolescencia, esta diferencia no resulta significativa. En cuanto a estos trastornos, en chicas es más frecuentes que se den los trastornos por ansiedad, depresivos y de alimentación y en chicos, los trastornos en los que predomina la hiperactividad, falta de atención y conductas impulsivas. Estos últimos irán más relacionados con mal comportamiento en clase y en casa.

Familias desestructuradas: Tomando como referencia el artículo de investigación del Dr. Nilo Valentín Noroño Morales, Dra. Regla Cruz Segundo et al. Se observa que las características más significativas como influyentes en los niños (9-11 años) con manifestaciones agresivas eran el consumo de alcohol por los miembros de la familia, sentimiento de rechazo en los niños, manifestaciones agresivas por parte de las figuras de autoridad, bajo nivel cultural y falta de vínculos laborales.

Patrones de crianza: En el estudio realizado en la Universidad de la Sabana, con niños de 7-11 años, se comprobó que afectaba notablemente en el comportamiento de los niños la forma en la que los educaban sus padres y los tipos y estilos de apego. Siendo más favorable que se establecieran normas básicas con el niño, directrices claras y acuerdo en las decisiones que tomarán las figuras de autoridad.

Tipos de conducta:

Al hablar de un concepto tan amplio, podríamos hacer clasificaciones muy diversas de los tipos de conducta que se pueden encontrar. En este proyecto de investigación se tomarán los tipos y clasificación de conductas en función de cómo se relaciona los niños con los demás, entre estas se tienen establecidas tres que son las más cercanas a la vida cotidiana. Cada una de ellas será expuesta a continuación.

Conductas de tipo agresivo:

Es una de las clases de conducta más fácil de identificar. Muchas conductas agresivas que realiza el ser humano, son heredadas de nuestros antepasados, puesto que tenían un propósito evolutivo muy útil. A lo largo de la historia las conductas agresivas se utilizaban para advertir a posibles enemigos de que estaban invadiendo propiedades, sobrepasando límites, defender posiciones de poder. En general, defender derechos.

Las conductas de tipo agresivo están relacionadas con acciones como: elevar la voz, tensar los músculos faciales, apretar puños. Pero hoy en día cuando alguien experimenta conductas de tipo agresivo se piensa que está fuera de control o que está teniendo reacciones desproporcionadas o fuera de lugar.

Según Kauffman (1989), Brioso y Sarria (1990) “Señalan que las conductas agresivas están caracterizadas por la ambigüedad, el caos, la confusión y la indefinición (Beatriz aivón Jimenez, 2000). Generalmente se habla de agresividad al hecho de provocar daño físico o psicológico intencionado a una persona u objeto. Se trata de trastornos de la conducta con clara repercusión social, por lo que varios autores se refieren a estas manifestaciones como conductas antisociales. En esencia esta problemática implica un reajuste en las relaciones sociales ejemplo de estos puede ser una comunicación defectuosa, también por falta de aceptación a las normas del grupo social.

Las consecuencias de este tipo de dificultades para el desarrollo de la actividad educativa son claras y por ello constituye uno de los principales focos de atención de los docentes ya que las manifestaciones de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero puede que para algunos niños se convierta en un problema por la persistencia de su agresividad y su incapacidad para controlar su mal genio, es por esto que es importante trabajar desde las edades infantiles este tipo de conductas ya que permitirá que el estudiante pueda ser consciente de lo que está mal y lo que está bien ayudándolo así a dominar sus conductas.

Conducta de tipo pasivo:

Este tipo de conductas son propias de personas que huyen de los conflictos. Son los que “nunca dicen no”, “no dan una voz más alta que otra”, toleran mucho y se comportan de una manera más sumisa.

Utilizan mucho el “no pasa nada”, “no importa”, por lo general, el objetivo va más enfadado a que se conserve un buen ambiente, libre de discusiones y conflictos. Para ello, toleran más que el resto de personas. El mayor inconveniente de emitir este tipo de conductas de una forma habitual, es que, otras personas se aprovecharán de esto. Por lo que se dice que es aquel comportamiento en el que el sujeto queda a merced de los deseos, órdenes o instrucciones de los demás. Antepone el bienestar de los demás al suyo, entendido éste como los deseos, ambiciones u opiniones.

Por lo tanto, la conducta pasiva según Güell y Muñoz (2000) quienes mencionan, respecto a esta, que se “Ha comprobado que se encuentra relacionada con sentimientos de culpabilidad, ansiedad y, sobre todo, con baja autoestima. Las personas pasivas siempre tienen temor de molestar a las demás, tienen dificultad para afrontar una negativa o un rechazo y sufren de un sentimiento de inferioridad” (Pereira, 2008). Por otra parte, se puede decir que la conducta pasiva va en contra de los propios derechos porque la persona no es capaz de manifestar sus sentimientos y opiniones y permite a la vez, que las demás la pisoteen. Este tipo de conductas es poco estudiada y tenida en cuenta por los docentes ya que para ellos es mejor que los estudiantes se dejen manejar a sus antojos, pero se debe tener mucho cuidado con esto, ya que puede afectar en el desarrollo de la personalidad del ser humano logrando que esta persona no sea realmente feliz con su vida.

Conducta de tipo asertivo:

La palabra asertivo, de aserto, proviene del Latín asertus y significa afirmación de la certeza de una cosa, por lo que se deduce que una persona asertiva es aquella que afirma con certeza.

De este modo la conducta asertiva es definida por Güell y Muñoz (2000) “Como la expresión apropiada de las emociones en las relaciones, sin que se produzca ansiedad o agresividad” (Pereira, 2008).

Por lo tanto, las conductas asertivas son aquellas que en nuestra sociedad se consideran como las más aceptadas y adecuadas para relacionarse con los demás. Sin embargo, se ha podido evidenciar que no todo el mundo sabe ser asertivo.

Las conductas de tipo asertivo, engloban una habilidad que, adquirida de forma temprana, sería un medio preventivo para que no se desarrollen las conductas disruptivas en niños. Sin embargo, pueden adquirirse después también, para solucionar el problema. Podría ser una forma de ayudar a los jóvenes y adultos con problemas de conducta o conductas inadecuadas.

De acuerdo a esto Riso (2000) explica “que una persona es asertiva cuando tiene la capacidad de ejercer o defender sus derechos personales; por ejemplo, decir “no”, expresar opiniones contrarias o desacuerdos y manifestar sentimientos negativos sin permitir que la manipulen, como lo hace la persona sumisa, ni violar los derechos de otras personas, como lo hace la agresiva”. (Pereira, 2008). Este tipo de conducta es un poco complicado inculcarla ya que depende muy de las vivencias y experiencias que cada persona haya tenido, pero no quiere decir que desde la labor docente no se trabaje en ella, pues en cada clase los profesores mencionan ejemplos de cómo convivir mejor en una sociedad pero cada persona dentro de sí misma va formando su personalidad por lo que es libre de saber que camino escoger si quiere ser una persona que piensa por sí misma o de lo contrario permite que otros hagan por él lo

que ellos quieran. Por esta razón El comportamiento asertivo supone afrontar las relaciones interpersonales de un modo abierto y directo. Pues permite tratar los conflictos abiertamente para que el proceso de comunicación pueda continuar. Ayudando esto a que se tome confianza en sí mismo, Lo que hace a la persona sentirse bien, por consiguiente, la persona asertiva es equilibrada, se acepta a sí misma y acepta a los demás. Es socialmente positiva y contribuye a la armonía del equipo.

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Se entiende por desarrollo al conjunto de modificaciones que ocurren a lo largo de la vida, estas pueden ser físicas o cognitivas cambios que determinan características individuales en cuanto a conocimientos y habilidades para percibir, pensar y cómo actuar ante la realidad. Teniendo en cuenta esto se pueden encontrar diferentes teorías que describen el desarrollo cognitivo entre las más importantes la teoría de Piaget y teoría de Vygotsky.

Por lo tanto, se tomará como referencia la teoría de Piaget puesto que esta nos ayuda a entender cómo el niño puede interpretar el mundo en sus diferentes etapas de desarrollo. Para entrar un poco en contexto se hablará un poco del autor de esta teoría Piaget (1896- 1980) nacido en suiza, fue un reconocido Psicólogo, epistemólogo y biólogo. Fue el creador de la conocida epistemología genética y también hizo aportes importantes a la misma. Fuera de esto logró reconocimiento por sus estudios sobre la infancia y la inteligencia (Piaget, 1995). En cuanto a la teoría que nos plantea este psicólogo nos hace cambiar la idea que se tenía del niño pues se creía que era un adulto en miniatura y que se debía ir moldeando de acuerdo a nuestros intereses, desde su planteamiento se hizo un giro rotundo en cuanto a la educación y forma que

se debe enseñar a un niño, de esta misma forma la manera en que este ve el mundo y como lo interpreta. Por esto Piaget nos menciona “el conocimiento deber ser estudiado desde el punto de vista biológico, ya que el desarrollo intelectual se forma partiendo de la continuación del mismo y establece dos aspectos uno de adaptación y el otro de acomodación”. (Piaget, 1995). De este modo lo que se logra entender de lo anterior es que la asimilación es el modo en que el organismo se enfrenta a un estímulo del entorno y la acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.

Por lo tanto, para este proyecto de investigación se debe tener en cuenta los estadios de desarrollo del ser humano y más cuando se trabaja con niños, pues no se puede caer en el error de pensar que los niños son organismos vivos plasmados y moldeados por el ambiente es decir creer que son adultos en cuerpo pequeños, de acuerdo a esto, se toma como referente al psicólogo suizo jean Piaget quien señala “que los niños a través de etapas específicas conforme con su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras, estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países”. (Tomas, 2008). No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. De acuerdo a esto, se señalan cuatro etapas a tener en cuenta en el desarrollo del niño cada una de ellas se describirán más adelante para que se tenga un conocimiento un poco más profundo del tema y así poder tener una orientación más adecuada hacia la educación de los niños.

Piaget fue un teórico de fases quien dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas:

En primer lugar, etapa sensoriomotora, que parte desde el nacimiento a los 2 años de edad, donde él bebe se empieza a relacionar con el mundo a través de los sentidos y

de la acción, por lo que desarrollan la conducta intencional o dirigida hacia metas ejemplo de ello golpear sus juguetes o algo que tenga cerca para que suene. También, los niños llegaron a comprender que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente de su percepción. Además, existen unas actividades que en este periodo experimentaron un notable desarrollo entre ellas la imitación y el juego. Otro aspecto importante en esta etapa son los tres tipos de reacciones circulares que van apareciendo de forma progresiva en el niño: las primeras que están centradas alrededor del cuerpo del niño como lo es sacar la lengua en repetidas ocasiones; las secundarias dirigidas hacia la manipulación como golpear objetos para llamar la atención; y las terciarias que tiene que ver con la explosión de efectos novedosos como lo es golpear en repetidas ocasiones un objeto.

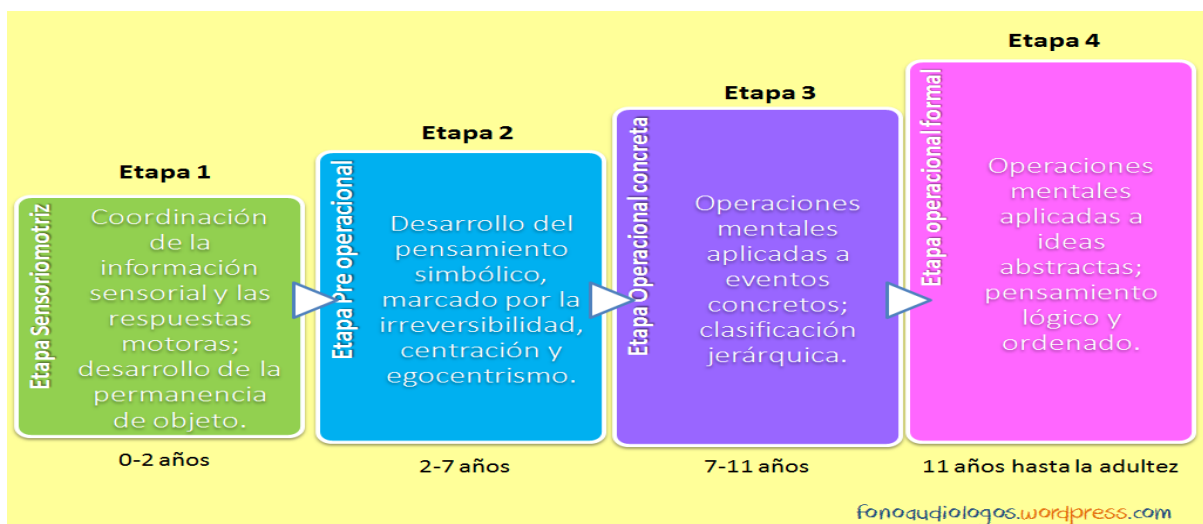
La segunda etapa el estadio pre operacional, que comprende de 2 a 7 años. Está en marca el comienzo de la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes, por lo tanto, el niño presenta una mejor habilidad para emplear símbolos como gestos, números, palabras o imágenes, con los cuales buscará representar las imágenes reales del entorno, ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Otro avance que se tiene en esta edad es que empieza a utilizar palabras para comunicarse, utiliza números para contar objetos, participa en juegos de fingimiento y expresar sus ideas el mundo por medio de los dibujos. Por último, se menciona que esta etapa se llamó así porque se carece de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que se observan en niños de mayor edad y también porque predomina el egocentrismo entre estas edades donde los estudiantes suelen pensar solamente en ellos sin importar lo que lo rodee.

La tercera etapa de las operaciones concretas que comprende la edad de 7 a 11 años, donde se señala que el niño ha logrado varios avances el primero su pensamiento

muestra más rigidez y mayor flexibilidad lo que quiere decir que puede devolver a su estado original es decir un estímulo como el agua vaciada en una jarra de pico, con solo invertir la acción. Así pues, el pensamiento parece menos centralizado y egocentrista.

Finalmente, la cuarta etapa estadio de las operaciones racionales que comprende las edades de 11 a 12 años este se caracteriza por la adquisición del razonamiento lógico en todas las circunstancias, incluido el razonamiento abstracto, lo más importante en este estadio va relacionado con la inteligencia de los niños, ya que puede posiblemente realizar hipótesis sobre algo que no tienen aprendido de forma concreta. Por lo que aquí se empieza a establecer el aprendizaje como un todo y no n forma concreta con en el anterior estadio.

Etapas de desarrollo según Piaget.



Marco legal

PEI del colegio Nueva Constitución: “Líderes éticos y conciliadores, capaces de construir y transformar mediante una comunicación asertiva”

Concepción pedagógica

Académico

Implementar nuevas prácticas educativas que conduzcan a la formación integral desde el ser, el saber y el hacer, hacia el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y el uso de las TIC, para que los estudiantes construyan su proyecto de vida con responsabilidad y autonomía, respondiendo a las exigencias culturales, sociales y ambientales.

Convivencia

Desarrollar competencias ciudadanas mediante estrategias pedagógicas que promuevan la práctica de los principios y valores institucionales; de tal manera, que redunde en el mejoramiento de la convivencia institucional y del entorno.

Relación con la comunidad

Contribuir al desarrollo integral de la comunidad educativa, mediante el ejercicio de prácticas pedagógicas que promuevan la responsabilidad social.

Administrativo

Optimizar los procesos administrativos de manera que respondan a los requerimientos del proyecto educativo institucional, mediante la adecuada gestión de los recursos físicos, financieros, humanos y servicios de la institución.

Contenidos

Saber ser

Identificación de la competencia: Construcción de convivencia ciudadana.

Descripción de la competencia:

Practico las habilidades, conocimientos y actitudes propias de las competencias ciudadanas, para construir convivencia, participar democráticamente y valorar el pluralismo, en el marco de los principios institucionales y Derechos Humanos.

Unidades de la competencia:

1. Comprendo el concepto de ciudadanía y la importancia de ejercerla proactivamente.
2. Conozco los procesos mentales fundamentales que se requieren para el adecuado ejercicio de la ciudadanía (Interpretación de intenciones, generación de opciones, toma de perspectiva, consideración de consecuencias, meta-cognición y pensamiento crítico).
3. Desarrollo las principales habilidades emocionales (identificación y manejo de las propias emociones, empatía e identificación de las emociones de los demás en el contexto de la diversidad) para el adecuado ejercicio de la ciudadanía.
4. Establezco diálogos constructivos con los demás, comunico y argumento mis puntos de vista, necesidades, intereses e ideas, y comprendo aquello que los demás ciudadanos quieren expresar.
5. Manejo los conflictos pacífica y constructivamente, conforme a los principios institucionales.

Saber conocer

Identificación de la competencia: desarrollo de habilidades de pensamiento.

Descripción de la competencia:

Desarrollo habilidades de pensamiento mediante procesos de aprendizaje, orientados a la solución de problemas, articulando los conocimientos de las disciplinas y los conceptos previos, con las necesidades del contexto socio cultural, ambiental y tecnológico.

Unidades de la competencia:

1. Reconozco información relacionada con un determinado ámbito de la realidad, con el fin de generar comprensión y conocimiento, teniendo como referencia los retos del contexto y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
2. Comprendo la información para determinar su sentido y significación, con base en los conocimientos previos y su aplicación en situaciones ya conocidas.
3. Selecciono y utilizo el conocimiento que requiero para solucionar un problema.
4. Explico las situaciones y problemas del contexto para entender su naturaleza, sus causas y efectos, aplicando los saberes disciplinares y personales.

Saber hacer

Identificación de la competencia: Solución de problemas en contexto.

Descripción de la competencia:

Soluciono problemas del contexto mediante proyectos de aprendizaje con impacto en la realidad, a partir de las habilidades de pensamiento desarrolladas, el trabajo colaborativo y el compromiso ético.

Unidades de la competencia:

1. Identifico, comprendo y explico las situaciones o problemas en contexto, teniendo en cuenta necesidades, hechos y conocimientos de las disciplinas relacionadas.
2. Argumento y propongo soluciones a las situaciones o problemas del contexto.
3. Planeo la realización de las soluciones propuestas.
4. Implemento las soluciones propuestas de acuerdo a la planeación.
5. Evalúo el proceso y los resultados alcanzados.
6. Desarrollo estrategias de mejoramiento en forma organizada.
7. Socializo el proceso y los resultados alcanzados, de acuerdo con lo requerido.

Tecnologías de la información y la comunicación.

Identificación de la competencia: utilizo las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Descripción de la competencia:

Manejo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas que facilitan el planteamiento o implementación de soluciones a problemas del contexto.

Unidades de la competencia:

1. Conozco las TIC más utilizadas actualmente y comprendo su funcionamiento.
2. Identifico los componentes de las TIC que se emplean en la institución y el funcionamiento de cada uno.
3. Implemento efectivamente los procesos informáticos (la gestión básica de archivos, los procesadores de textos, el correo electrónico, el tratamiento de imágenes creativas y la edición de documentos multimedia), entendiendo códigos comunicativos que me facilitan la construcción del conocimiento organizado.
4. Evalúo la navegación efectiva como herramienta para desarrollar los proyectos institucionales y el uso responsable y ético de internet.
5. Socializo los proyectos desarrollados a partir del uso efectivo, creativo y estético de las TIC, como respuesta a las necesidades del contexto.

Habilidades comunicativas

Identificación de la competencia: Desarrollo de habilidades comunicativas.

Descripción de la competencia:

Desarrollo las habilidades comunicativas orientadas a generar pensamiento crítico desde la oralidad, escucha, lectura y producción textual, con el fin de propiciar transformaciones personales y del entorno.

Unidades de la competencia:

1. Identifico mis fortalezas y debilidades en diferentes contextos comunicativos.
2. Relaciono los aprendizajes previos con los saberes propios de la disciplina.
3. Conceptualizo los elementos que componen la comunicación asertiva, la oralidad y escucha, la lectura y comprensión de textos continuos y discontinuos; producción textual, expresión corporal y el uso de las TIC.
4. Contextualizo los aprendizajes en situaciones comunicativas, mediante la interrelación de saberes disciplinares.
5. Planeo y participo en la construcción del proyecto multidisciplinar a partir de los aprendizajes, intereses personales, habilidades y necesidades del entorno.
6. Implemento mi proyecto, a través del fortalecimiento de las habilidades comunicativas y uso de las TIC.
7. Socializo el proyecto ante la comunidad educativa o ante quien lo requiera.
8. Evalúo y ajusto el proyecto a partir de las recomendaciones y sugerencias realizadas en la socialización.

Educación preescolar

Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16.

- e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

Marco institucional

El colegio se encuentra ubicado en la Carrera 107b #74b-31. Barrio, Garcés Navas .Ubicada al Noroccidente de Bogotá, en el barrio Garcés Navas, barrio que se creó e inició su construcción en el año 1967, y se inauguró en el año 1973, lleva el nombre del doctor José Vicente Garcés, quien siendo gerente del Instituto de Crédito Territorial, se propuso solucionar en parte el problema de vivienda de muchas de las familias del sector. En 1977 con la colaboración de la junta de acción comunal, la defensa civil, la asociación de padres de familia y la Secretaría de educación, a través del ICCE, se hizo el acta de fundación y entrega de la obra para iniciar labores escolares en forma inmediata. Desde entonces la institución ha brindado el servicio educativo a la población del sector en los niveles de básica y media, no formal; en las jornadas diurna y nocturna. En 1991 según resolución No 5581 emanada por el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación de Bogotá D.C. la jornada diurna cambia el nombre por: CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL “NUEVA CONSTITUCIÓN” En el año 2002 de acuerdo con las políticas establecidas por la Secretaría de Educación Distrital en las que en su reordenamiento e integración de las instituciones y según la resolución No 3659 del 15 de noviembre la institución se identifica ante los demás colegios Distritales como: Institución Educativa Distrital “Nueva constitución” teniendo como parámetros: instituciones que ofrezcan servicios de preescolar, básica, media vocacional y educación no formal. Igualmente en su ordenamiento la reconoce como una sola institución con las jornadas mañana, tarde y noche según resolución No 1909 del 28 del 2002.

El Colegio Distrital NUEVA CONSTITUCIÓN, imparte educación pública en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media y Educación para Adultos, que se ampara en los principios constitucionales.

Misión y visión

Misión

La institución COLEGIO DISTRITAL NUEVA CONSTITUCIÓN, ofrece educación preescolar, primaria, básica y media, educación para adultos en la jornada nocturna, desarrollando su función social en un ambiente alegre, acogedor, con un acompañamiento escolar desde la afectividad y la calidad, para formar jóvenes con visión clara de un desarrollo integral y equitativo en concordancia con el currículo y su proceder diario, con capacidad de liderazgo, con sentido propio de responsabilidad, deseosos de participar en la transformación de su entorno y buscadores de la verdad, la ciencia y la fraternidad, como elementos básicos de la paz y la sana convivencia.

Se implementan estrategias significativas de aprendizaje y de formación para promover competencias desde el ser, el hacer y el saber, las cuales regulen la convivencia armónica y fraterna. Conformamos un comprometido equipo de trabajo, ético y competente, enriquecido por el fortalecimiento de valores que nos permiten un crecimiento permanente.

Visión.

La institución educativa COLEGIO DISTRITAL NUEVA CONSTITUCIÓN, ofrecerá hacia el 2015 un servicio de reconocida calidad.

Se destaca por su organización y liderazgo institucional, ofrecerá a las familias, empresas y sociedad, estudiantes competentes con una formación personal y académica significativa y exitosa. Tendrá un equipo de trabajo sólido, ético y competente.

La institución se caracteriza por su ambiente armónico y fraterno, su disponibilidad para el servicio, la orientación oportuna a su personal y el fortalecimiento de saberes y competencias básicas. Estará dotada de óptimos espacios pedagógicos acordes con las exigencias ambientales y tecnológicas del momento.

Capítulo 2: Aspectos metodológicos

Marco metodológico

Enfoque metodológico

Para la aplicación de este proyecto se utilizará el tipo referido a investigación acción, aplicando las bases teóricas de Kurt Lewin, quien dice al respecto “ es la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada” (Colmenares, 2012) .Visto de este modo, cabe resaltar la importancia que cobra el actuar en este tipo de enfoque, dado que deja a un lado la teoría como único medio, y decide implementar el actuar como promotor de cambio social. Para tener más clara la percepción o el concepto que este tipo de investigación refiere, es necesario conocer ciertas etapas para definirlo, así es como Kemmis y McTaggart (1998) señalan que la investigación acción debe cumplir con una serie de características, tales como:

Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas. La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

- Es colaborativa: Se realiza en grupo por las personas implicadas.
- Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis.
- Induce a teorizar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran las propias reflexiones.
- Realiza análisis críticos de las situaciones.

Lewin atribuye que la investigación -acción debe seguir ciertas fases:

Fase 1 Planificación: (diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial).

En la planificación se debe tener en cuenta un reconocimiento de la situación inicial, afrontando temas como el contexto y diagnósticos que den prueba de cuál es la problemática a intervenir.

Para el proyecto Se hace un barrido informativo en cuanto a recolección de datos se refiere, y se observó el contexto del colegio, problemáticas y situaciones que ayudaron a determinar la situación actual a la que se afronta. Para tal fin, se realizó una encuesta gráfica a los niños, para determinar el grado de agresividad que podían identificar, y posteriormente a sus maestras de aula, una encuesta que verificara el comportamiento agresivo de algunos niños.

Fase 2 Acción:

Una vez con la información recolectada se pasa a la fase de acción, donde a partir de bases teóricas se puede intervenir y aplicar la propuesta.

En cuanto a este proyecto, una vez recolectada la información acerca del problema, se planificó sobre el cómo actuar para reducir la problemática, de igual manera se apoya con un constructo teórico, para así tener las bases al momento de intervenir. Es así cómo se intervino, inicialmente con los diagnósticos, y posteriormente se procede por medio de la realización de una propuesta pedagógica a partir de juegos teatrales a realizar en 16 sesiones de clase en los descansos escolares, abarcando un tiempo no mayor a 15 minutos. Contando con la participación de los tres diferentes cursos de transición.

Fase 3 Evaluación:

En la fase final, se debe evidenciar y evaluar el impacto que tuvo la propuesta en la problemática, por medio de evaluaciones, entrevistas, encuestas, entre otros.

Es importante cuando se lleva a cabo la implementación de una propuesta, determinar qué efecto tuvo la aplicación de esta dentro del grupo donde se desarrolló, por lo tanto, en la última parte de este proyecto de investigación se realizó una entrevista a cada docente de los grados de transición para que ellas pudieran contar si las actividades que se llevaron en los descansos lograron cambiar en algo los comportamientos agresivos de los estudiantes. A través este último paso se pudo saber si el descanso dirigido fue apropiado para manejar este tipo de conductas con los niños de esta edad.

Enfoque de investigación

El presente trabajo será guiado por el enfoque cualitativo, el cual comprende el estudio del comportamiento de los sujetos, y analiza el entorno social y cultural. Según Taylor y Bogdan el objetivo del enfoque cualitativo es el de “proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven”. Por lo tanto, se convierte en una herramienta útil para el proyecto dado que investiga el ser en toda su dimensión, entendiendo las diferencias y cualidades de cada persona. Las interrogantes que debe responder un estudio de este tipo son la identificación del problema, así como la descripción, exploración y su explicación.

Este tipo de enfoque tiene como base el análisis de pequeños grupos o muestras, que consideran un carácter representativo de la realidad, en este mismo sentido se toma al grupo de estudiantes del colegio nueva constitución de los grados transición uno, dos y tres, con los cuales se busca interpretar la realidad de su problemática.

Población y muestra

Se seleccionó estudiantes del grado transición uno y dos, quienes oscilan entre 3 a 5 años de edad estando en su etapa pre-operacional. Como muestra, se tomará la participación de los niños en su totalidad por aula, debido a que el trabajo se realizará en el descanso y podrá tener espacio para recibir a los alumnos. De esta manera se contará con los niños y niñas para la aplicación del proyecto.

Se decide vincular la participación de todos los niños dado que el objetivo es reducir las conductas agresivas en el descanso escolar, dicho fin incumbe a toda esta comunidad que participa del descanso, desde el más agresivo hasta el más inofensivo, como participes de este espacio se debe vincular a cada niño en el proceso.

Instrumentos de recolección de datos

Para el presente trabajo se utilizarán fuentes de recolección de datos tales como encuestas para los docentes de cada curso, diarios de campo y por último una entrevista dirigida a las docentes para validar la influencia que tuvo este proyecto en los niños. Se toman de partida las encuestas para poder cuantificar las conductas agresivas en cuanto su frecuencia refiere. Por otra parte, como medida de evaluación del proceso diaria, se utilizará el diario de campo, como elemento que relate el día a día de la aplicación.

Encuesta:

Es una técnica muy común para evaluar tendencias (comerciales, de opinión, entre otras). La encuesta se constituye en un método de recolección sistemática de datos de una muestra poblacional mediante el uso de entrevistas y otros instrumentos para obtener datos. En la práctica, es una observación, entrevista personal o la aplicación de un cuestionario a una muestra poblacional numerosa y dispersa (Cerdeña, 2002). Como instrumento, la encuesta no es un método específico de ninguna disciplina de ninguna

ciencia y en general es aplicada de forma amplia a diversos tipos de investigación que requiera un flujo de información de un amplio sector de la población. Por lo tanto la encuesta se usa principalmente cuando la información requerida no puede obtenerse sino a través de la consulta masiva.

Se utilizó como medio para determinar las principales conductas de agresividad que presentan los alumnos, la cual estará dirigida a las docentes de los cursos de transición unos, dos y tres ya que estas conviven la mayor parte con los estudiantes. Cada maestra recibirá una encuesta al comienzo y al final de la aplicación de la propuesta. Con el fin definir cuáles son las principales conductas en cuanto a agresividad se refiere que más están presentes en los niños de cada curso.

También se usará una encuesta gráfica, con la cual cada niño identificará la imagen con la que se sienta a gusto marcando una equis. Por lo cual se entregarán 72 encuestas, una por cada niño del curso. Para esto se utilizara como herramienta de medición la escala de Likert, siendo este uno de los medios más utilizado principalmente en la investigación.

Diarios de campo:

Los diarios de campo serán realizados por los docentes practicantes con el fin de relatar los comportamientos de los niños en el descanso, para identificar sus conductas frente a los compañeros. Se realizará un diario de campo al día, para un total de 16, que representan las sesiones diarias.

Entrevista:

Es una conversación que tiene un propósito definido, propósito que se da en función del tema que se está investigando. Se plantea como una transacción en donde se da y recibe información, de emisor a receptor hasta lograr los objetivos propuestos por el investigador. (Cerde, 2002). La entrevista tiene tres funciones básicas, la primera obtener

información de los individuos y los grupos, segundo facilitar la información e influir sobre ciertos aspectos de la conducta de una persona o un grupo. Por último de la entrevista se obtiene toda la información que no se obtiene de la observación, a través de ella es posible adentrarse al mundo de cada individuo y reconocer sentimientos, creencias y conocimientos que no se perciben a simple vista.

La entrevista se realiza a las docentes de cada curso con el fin de analizar el resultado de la aplicación de la propuesta, e identificar la aceptación que obtuvo por parte de los estudiantes, con mira a una posible aplicación por parte de ellas en un futuro. Esta tendrá espacio en el último día de aplicación, presentando una entrevista por docente.

Diagnóstico de entrada.

Para el diseño del diagnóstico de entrada, se utiliza como punto de referencia la aplicación de dos encuestas, una dirigida a los niños de transición uno, dos y tres. Y la otra a cada docente titular de los cursos. En la primera se utiliza un método didáctico para los niños, y es que, por medio dibujos, reflejen y escojan cual les parece más apropiado, el que más les guste. Para ello, se ingresó a cada salón con el fin de ir de mesa en mesa mostrando el dibujo a los niños, con el fin de que uno a uno indicara el más les llamase la atención.

Por otra parte, abordando a cada maestra de planta, en este caso un total de 3, se les entregó una encuesta, que respondiera los índices de agresividad en el descanso escolar y en el aula, teniendo en cuenta la frecuencia con la que cada niño presenta una conducta agresiva.

ENCUESTA SOBRE CONDUCTAS AGRESIVAS
UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
REALIZADO POR: CAMILO ALEJANDRO GONZALEZ VIVAS
ALEXANDER VILLAMIL MÉNDEZ
BOGOTA 2018

OBJETIVOS: determinar las conductas agresivas que tienen los niños y niñas del grado transición uno, dos y tres del colegio nueva constitución.

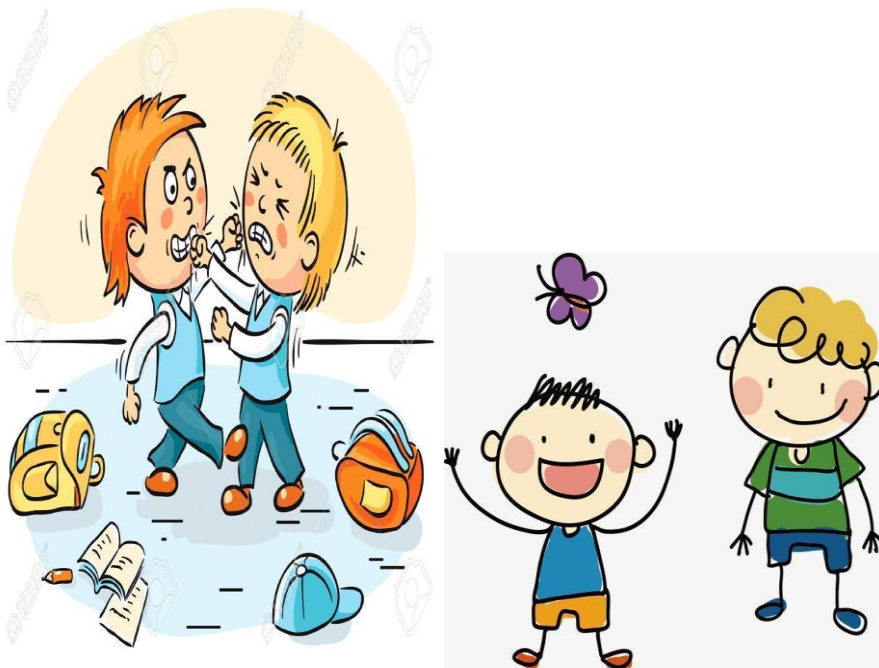
La siguiente encuesta se realizará bajo la escala de Liker, en la cual se solicita responder con una equis (X) en la imagen que llame su atención.

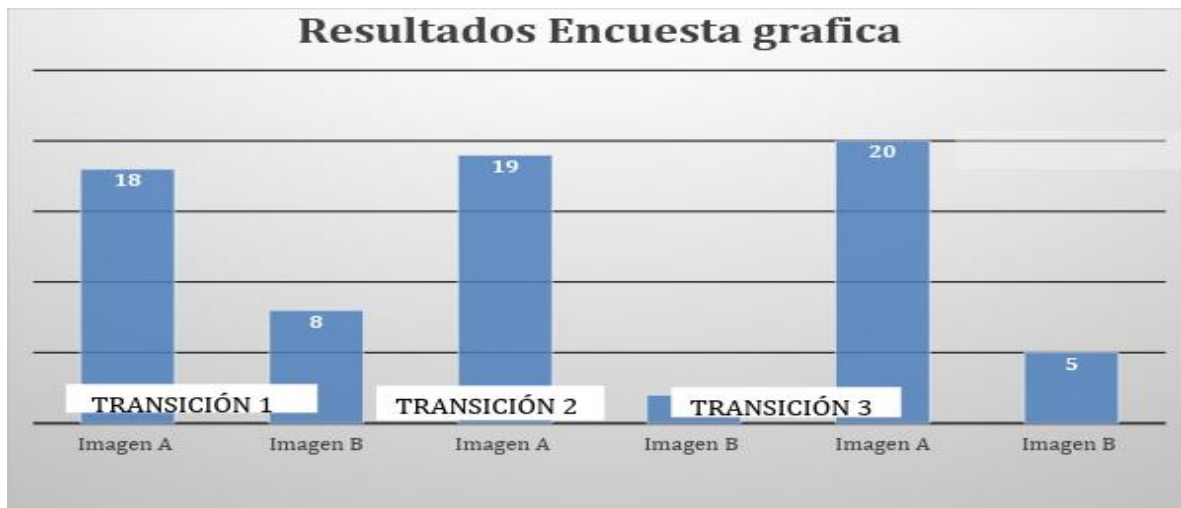
Nombre:

Grado:

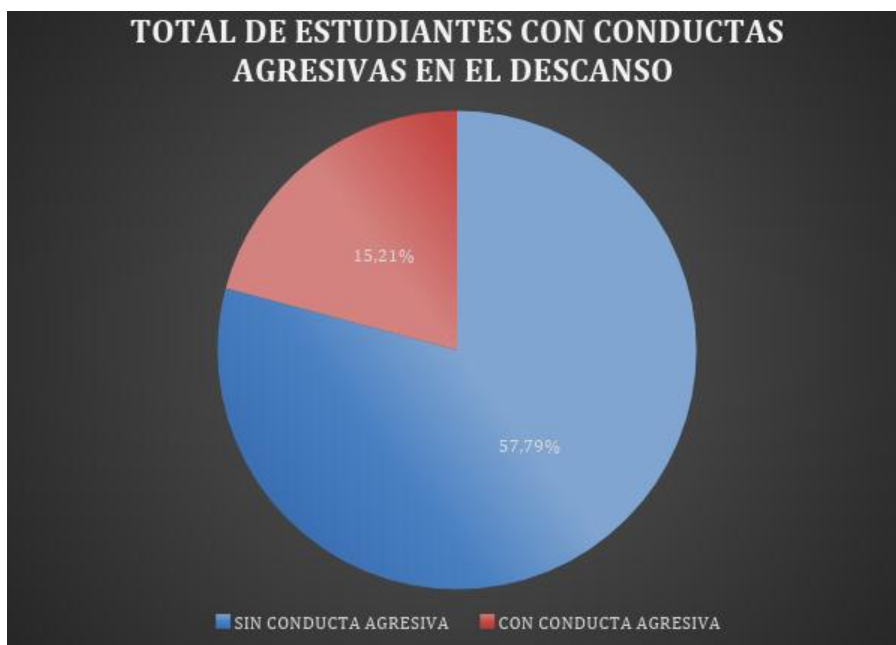
Maestra:

Marcar con una equis “x” la imagen que más te guste.





Los resultados de la encuesta gráfica arrojan que el grado con mayor número de conductas agresivas es transición 1 ya que 8 escogieron la imagen B, mientras el segundo grado en presentar mayor número conductas es transición 3 quienes tienen 5 estudiantes, por último se tiene el grado transición 2 quienes son los que tienen menos estudiantes con esta problemática.



En la sumatoria de los cursos, la gráfica da a entender que el 15,21 % de los niños prefieren imágenes agresivas, por encima de las que hablen de amistad. Se realiza la sumatoria debido a que todos trabajarán juntos en los descansos.

ENCUESTA SOBRE CONDUCTAS AGRESIVAS

UNIVERSIDAD LIBRE
 FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
 REALIZADO POR: CAMILO ALEJANDRO GONZALEZ VIVAS
 ALEXANDER VILLAMIL MÉNDEZ
 BOGOTA 2018

OBJETIVOS: determinar las conductas agresivas que tienen los niños y niñas del grado transición uno, dos y tres del colegio nueva constitución.

La siguiente encuesta se realizará bajo la escala de Liker, en la cual se solicita responder con una equis (X) en la casilla correspondiente a la frecuencia con que se percibe la situación en mención.

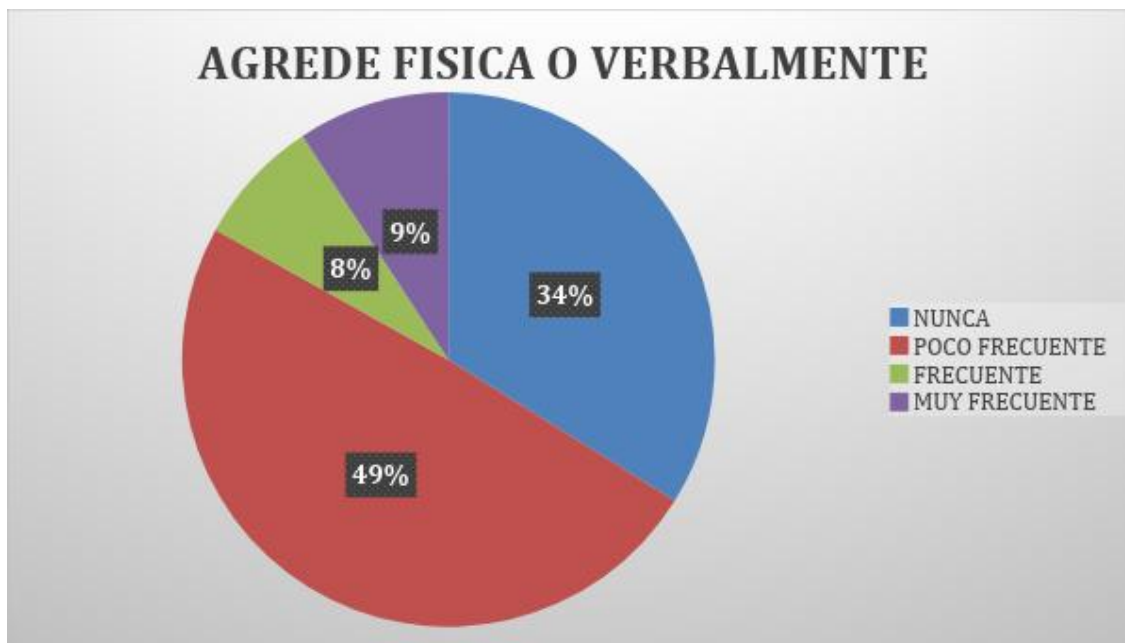
Nombre:

Grado:

Maestra:

Marcar con una equis “x” la respuesta correspondiente a la pregunta.

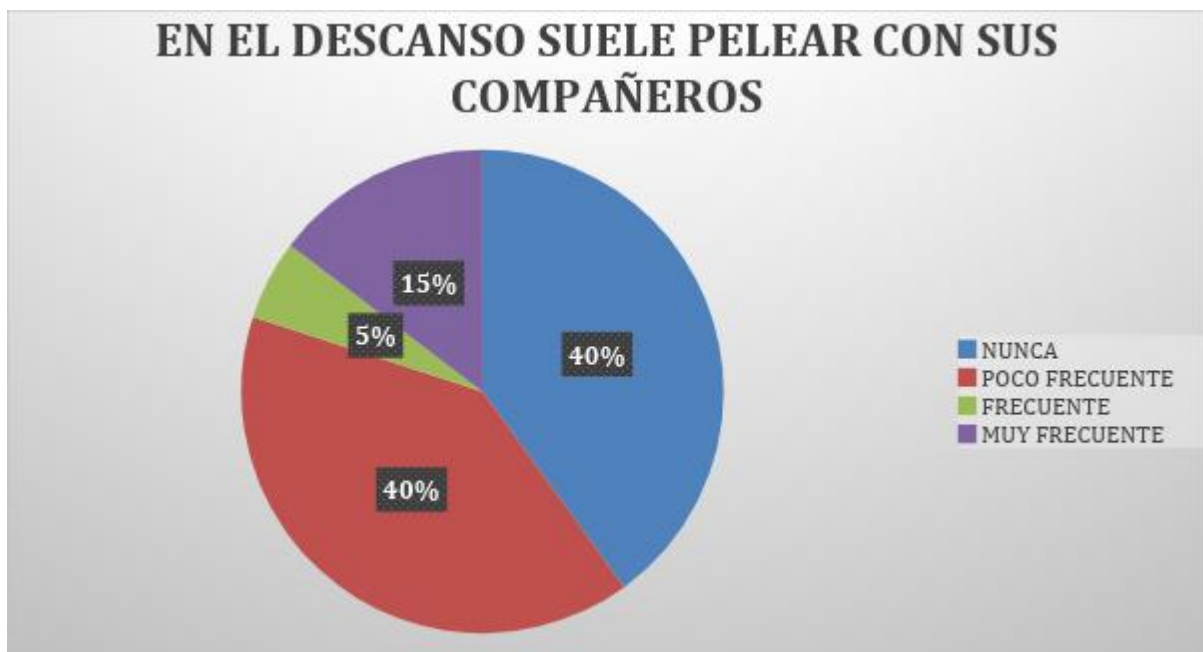
Preguntas	Nunca	Poco frecuente	Frecuente	Muy frecuente
Agrede física o verbalmente a sus compañeros				
Es irrespetuoso con su maestra				
En el descanso escolar suele pelear con sus compañeros				
Se involucra en juegos agresivos				
Aleja algunos compañeros de su grupo				



A la pregunta de que si se presentan agresiones físicas o verbales durante el descanso se puede ver que el 34% de los niños no presentan este tipos de conductas, mientras que un 49% en pocas ocasiones suelen ser incitados a recurrir a ellas, mientras que un 9% y 8% de los estudiantes durante el descanso suelen recurrir a estas conductas. De esta pregunta se puede concluir que no todos los estudiantes suelen ser agresivos, pero la poca minoría que lo es hace que el descanso sea un espacio donde muchos estudiantes se sientan incómodos por dichos comportamientos.



En cuanto a la interrogante sobre si es irrespetuoso con su maestro, se puede observar como el porcentaje de niños aumenta hacia un 35 % de irrespeto hacia el docente tanto en el aula como fuera de ella, mientras que un 36% de los niños de muestra un respeto ameno por el docente, por otro lado el 28% de los estudiantes pocas veces suelen ser irrespetuosos con los docentes aunque lo hacen, mientras que el 1% de la encuesta arroja que muy poco lo que realmente son irrespetuosos con el docente. Como se puede ver en la gráfica un gran porcentaje de estudiantes son irrespetuosos con sus docentes titulares lo que hace pensar el ambiente dentro del aula sea un poco incómodo para el docente por lo que el descanso es un espacio adecuado para que ellos liberen sus tensiones mientras que se preparan para seguir en su clase.



En respuesta a la pregunta se puede ver que los resultados suelen ser positivos ya que el 40% de los niños no suelen pelear en el descanso, mientras que el otro 40% de los niños suelen recurrir muy pocas veces a este tipo de respuestas inadecuadas, pero también se evidencia que un 15% de los niños manifiestan comportamientos agresivos frente a sus compañeros siendo muy recurrentes con las peleas, por último el 5% de los estudiantes también suelen pelear en el descanso haciendo de este espacio algo incómodo ya que por

la poca minoría de estudiantes que son agresivos incitan los demás a que actúen de la misma manera lo que puede perjudicar el adecuado desarrollo de la personalidad de los niños.



En respuesta a la pregunta de puede ver que el 37% de los niños no suelen acatar los llamados de atención de los docentes, pero por otro lado un 36% y un 27% de los estudiantes suelen hacer caso a los llamados de atención, a acuerdo a esto se puede concluir que la gran mayoría de los estudiantes tienen dificultades para prestar atención a las órdenes asignadas por los docentes, por lo que es importante ayudar a generar sentido de pertenencia para que estas conductas no se sigan presentando en esta institución ya que la gran mayoría de tiempo los niños deben de estar dispuestos a prestar atención a lo que se les dicen porque por el contrario el aprendizaje puede llegar a complicárseles un poco.

Cronograma

CRONOGRAMA							
INSTITUCIÓN: COLEGIO NUEVA CONSTITUCION				PRACTICANTES: CAMILO ALEJANDRO VIVAS GONZALES, ALEXANDER VILLAMIL MENDEZ			
FECHA	HOR A	LUGAR	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGÍA	INSTRUMENTOS	RESULTADOS ESPERADOS
22 / 02 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Diagnóstico	Determinar las conductas agresivas que se presentan al momento del descanso.	Aplicar encuestas para los docentes y estudiantes.	Encuestas, diario de campo.	Determinar las condiciones en las que se encuentran los estudiantes del grado transición.
26 / 02 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de adaptación Juego de representación mi rutina diaria para ir al colegio	Inducir a los niños a participar en el descanso pedagógico.	Comando directo: El profesor explica la tarea, siempre está pendiente de los cambios, solo se ejecuta lo que él ordena.	Ficha de observación, diario de campo.	Generar la participación de la mayor parte de los niños en la actividad propuesta.
01 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de adaptación Juego de representación emociones	Inducir a los niños a participar en el descanso pedagógico.	Comando directo: El profesor explica la tarea, siempre está pendiente de los cambios, solo se ejecuta lo que él ordena.	Ficha de observación, diario de campo.	Generar la participación de la mayor parte de los niños en la actividad propuesta.
05 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de adaptación Juego de títeres simón dice	Inducir a los niños a participar en el descanso pedagógico.	Comando directo: El profesor explica la tarea, siempre está pendiente de los cambios, solo se ejecuta lo que él ordena.	Ficha de observación, diario de campo.	Generar la participación de la mayor parte de los niños en la actividad propuesta.
8 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de adaptación Juego de representación un cuento de invierno	Inducir a los niños a participar en el descanso pedagógico.	Comando directo: El profesor explica la tarea, siempre está pendiente de los cambios, solo se ejecuta lo que él ordena.	Ficha de observación, diario de campo.	Generar la participación de la mayor parte de los niños en la actividad propuesta.
12 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego de mímica charadas	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Reducir las conductas de agresividad física entre los estudiantes de los grados transición.
15 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego de interpretación actúa para la cámara	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Reducir las conductas de agresividad física entre los estudiantes de los grados transición.

22 / 03 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego representación la estatua	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Reducir las conductas de agresividad física entre los estudiantes de los grados transición.
02 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego confianza moldea la arcilla	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Reducir las conductas de agresividad física entre los estudiantes de los grados transición.
05 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego teatro la caja de sorpresas	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Reducir las conductas de agresividad verbal entre los estudiantes de los grados transición.
09 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego teatro el bosque	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Disminuir las conductas de agresividad verbal entre los estudiantes de los grados transición.
12 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Juego El lobo	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Disminuir las conductas de agresividad verbal entre los estudiantes de los grados transición.
16 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención El lazarillo	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Minorar las conductas de agresividad facial entre los estudiantes de los grados transición.
19 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención El sol y la luna	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Minorar las conductas de agresividad facial entre los estudiantes de los grados transición.
23 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Fase de intervención Formas de caminar	Disminuir las conductas agresivas en momento del descanso escolar.	Asignación de una tarea: El profesor explica la tarea, el estudiante la ejecuta en el tiempo que el docente estableció.	Ficha de observación, diario de campo.	Minorar las conductas de agresividad facial entre los estudiantes de los grados transición.

26 / 04 / 2018	3:00 PM	PATIO DE TRANSICIÓN	Evaluación de la incidencia de la estrategia pedagógica	Determinar la incidencia de la estrategia pedagógica.	Aplicar encuestas a las docentes y estudiantes.	Encuestas.	Determinar si la aplicación de la estrategia pedagógica fue positiva o negativa.
----------------	---------	---------------------	---	---	---	------------	--



Entre juego y juego aprendemos

Fundamentos pedagógicos de la propuesta

Pedagógico.

Se busca reducir las conductas agresivas entre los niños, acción que de trasfondo permite mejorar sus relaciones interpersonales. Por medio de los juegos teatrales trabajar en equipo y expresaran emociones a través del cuerpo, permitiéndoles explorar su imagen corporal.

Todo esto se realizará bajo los siguientes parámetros:

Como medida inicial se realizará un diagnóstico de entrada, con el fin de determinar el punto de partida a tomar con los niños de los grados de transición, en segunda instancia tomando los estilos de enseñanza de Mosston (Camacho, 2002), como lo son comando directo para inducir al niño a la participación de las actividades y guiarlo en ellas, así como también posteriormente la asignación de la tarea para brindarle mayor autonomía a los niños, así poner observar y corregir las malas conductas que se presenten dentro de la actividad. Finalmente para la evaluación se utilizarán las mismas encuestas que se realizaron inicialmente para determinar la incidencia que se tuvo con la aplicación de la estrategia pedagógica, por medio de la escala de Likert para tener una recolección de datos carácter cuantitativo.

Sociológico

La sociología, es una ciencia que se encarga de estudiar la sociedad, es decir que estudia y observa los comportamientos que tienen los individuos frente a un contexto determinado; no solo se observa los comportamientos si no también su organización y su relación con los demás.

En este proyecto se evidencian los comportamientos gracias a diarios de campo, y observaciones, que ilustran el día a día de los niños, y su manera de actuar frente a diferentes situaciones. En este caso el estudio es enfocado al descanso, y por ende cambia de manera social el comportamiento del niño, debido a que en este espacio actúan con plena libertad. Así pues al implementar juegos teatrales en los descansos, se seguirá teniendo en cuenta la libre expresión por parte de los niños, y el juego como factor social al momento de involucrar la interacción.

Metas que alcanzar

- Reducir las conductas agresivas entre los niños de transición.
- Generar un impacto positivo por medio de juegos teatrales.
- Implementar un plan de juegos a trabajar en el descanso escolar.

Objetivo general.

Construir y aplicar 16 juegos teatrales, con el fin de disminuir las conductas agresivas en los descansos escolares con niños de transición uno, dos y tres del Colegio Nueva Constitución.

Objetivos específicos.

- Clasificar un conjunto de juegos teatrales que contribuyan a disminuir las conductas agresivas en los descansos escolares.
- Emplear los juegos teatrales en cada descanso escolar, con el fin de reducir las conductas agresivas.
- Evaluar por medio de encuestas finales, la incidencia que tuvo la aplicación de la propuesta con la reducción de las conductas agresivas.

Justificación

La aplicación del juego teatral como factor de cambio social en un descanso escolar, da en sí una idea innovadora en cuanto a métodos de trabajar en una institución refiere, dado que no es muy común aplicar estrategias en ese momento del día. Se hace crucial, dado a que el objetivo es el de reducir conductas agresivas, para permitir dar paso a un recreo en paz y con un fin exitoso, el de divertirse, relajarse y disfrutar en compañía. Por medio de un constructo teórico, se dejarán evidencias y juegos teatrales con el fin de seguir siendo aplicados con ayuda de estudiantes de décimo y once en su hora de labor social, al menos una vez por semana.

Metodología

De esta manera, se emplearon dos tipos de enseñanza, las cuales son mando directo y asignación de tareas, debido a que se enlazan armónicamente con la estrategia que es a base de juegos teatrales, sin mencionar la edad que también es un factor fundamental para aplicar estos estilos mencionados.

El mando directo como herramienta principal para guiar los juegos, tiene las siguientes características:

1. El profesor emite, y el alumno recibe.
2. El docente tiene el dominio total de la clase.
3. Se procede a explicar y demostrar el gesto o ejercicio a realizar por el grupo de alumnos.

Este tipo de metodología es necesario usarla, debido a las edades de los niños, por lo que usualmente se distraen con facilidad, por ello se debe imponer autoridad con el fin de tener un mejor dominio en las actividades. Cabe resaltar que este estilo de enseñanza

será utilizado para las primeras cuatro clases donde se tomarán para inducir a los estudiantes a la participación de los descansos pedagógicos.

Por otra parte, para la segunda fase se empleó el estilo de asignación de tarea, el cual encaja con los juegos teatrales dado que la mayor parte del tiempo los niños deberán cumplir con los objetivos asignados de manera casi que autónoma con ayuda de sus compañeros y evitando la constante intervención del docente. Este se caracteriza por:

1. Delegar al alumno algunas actividades y decisiones.
2. El profesor delega las actividades y permite mayor interacción entre profesor – alumno y entre alumno-alumno.

Secuencia de contenidos.

Los contenidos aplicados, se dividen en tres fases:

Fase 1 Adaptativa: Se busca llamar e invitar a los niños a participar de las actividades, puesto que no están acostumbrados a la presencia invasiva de un adulto en su descanso. Por ello, por medio de globos, llamados alegres e invitaciones cordiales, se llamará la mayor cantidad de niños para dar inicio a las actividades, y lograr que se vuelva normal la idea de participar de juegos en el recreo.

Fase 2 Intervención: Ya con los niños apropiados de la idea de participar en cada descanso, se buscará por medio de cada actividad infundir la idea de la no agresividad, la libre expresión, y el juego con la única meta de divertirse.

Fase 3, evaluativa: Al final de cada sesión se valorará la trascendencia que tuvo la aplicación de la actividad, dado que esta solo cubre un espacio del descanso, para dar libre albedrío al espacio restante. También se aplicará una evaluación final, para constatar la importancia que tuvo la aplicación de la propuesta.

Contenidos de los juegos teatrales:

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
1. Simón dice.	Títeres	10 minutos	Títere Tela
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
Armando un pequeño teatrino, y usando un títere para llamar la atención de los niños, se juega el clásico Simón dice, donde el docente por medio del títere será el personaje de Simón. Quién dirá la siguiente frase a los niños “Simón dice” a lo que los niños contestarán “qué dice Simón”, y el docente dará una instrucción para que los niños obedezcan según lo que Simón diga. Como ejemplo de ellos, abrazos entre ellos, o saludos a sus profesores entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeto hacia sus compañeros. ● Interactuar con otros niños. ● Jugar sin competir. 	Mando directo.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
--------	------	--------	------------

2. Actúa para la cámara.	Interpretación.	10 minutos	Cámara de cartón
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor, les dirá a los niños que imaginen que están siendo grabados para una película, la cual será filmada con una cámara inventada por el profesor. De ahí el docente inventará situaciones o escenas para que los niños interpreten. Importante que no sean diálogos memorizados, sino que nazca a partir de la imaginación del niño.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de la imaginación. ● Respeto hacia sus compañeros. ● Interactuar con otros niños. ● Jugar sin competir. 	Mando directo.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
---------------	-------------	---------------	-------------------

3.Mi rutina diaria.	Representación.	10 minutos	
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor a cargo hace mención de la rutina diaria que se suele hacer en el día a día, antes de ir a estudiar, desde levantarse, hasta bañarse, vestirse e irse. La idea, es que los niños por medio de la mímica, hagan toda su rutina, sin hablar y usando la imaginación para representar estas actividades cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Jugar cooperativamente . ● Interactuar con otros niños. ● Jugar sin competir. 	Mando directo.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
4.Emociones.	Representación.	10 minutos	Imágenes ilustradas sobre amistad, amor, tristeza, y otros sentimientos.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
Por medio de imágenes ilustradas, que representen diferentes emociones, el docente les deberá mostrar estas imágenes a los niños, con el fin de que ellos por medio de gestos y movimientos representen lo que interpretan en cada ilustración.	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferenciar las diferentes emociones que existen. ● Dividir la agresividad de la amistad y el amor. 	Mando directo.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
5.Un cuento de invierno.	Representación.	10 minutos	Cuento corto.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
<p>Por medio de un cuento corto, en este caso “un cuento de invierno”, o cualquier otro, se agrupa a los niños con el fin de contarles el cuento. Pero en cada escena o párrafo, deberá existir una ilustración por parte de los niños y el docente, siendo así una especie de obra teatral, pero sin memorización de diálogos, sino dándole rienda suelta a la imaginación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de la imaginación, para crear contextos. ● Comprender el contenido de la historia “no juzgar por las apariencias, actitud amigable hacia las personas en vez de la agresiva” 	Asignación de tarea.	<p>Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.</p>

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
6.Charadas.	Mímicas.	10 minutos	Papeles con profesiones ilustradas.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
<p>Esta actividad buscará por medio de la representación que los estudiantes entiendan que las agresiones físicas no pueden ser utilizadas tan a menudo por ellos en los diferentes espacios donde ellos conviven, por lo que en la primera parte se les explica lo que es una agresión y como esta puede afectar algún compañero suyo, luego se realizará la actividad, descripción: Cada niño sacará un papel que le dará el profesor, cada papel lleva una profesión. El niño deberá representarla, para que los demás niños la adivinen. No se podrá hablar en la</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de la imaginación. ● Creatividad. ● Juego sin agresión. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

representación.			
-----------------	--	--	--

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
7.Estatua.	Representación.	10 minutos	Tambor de juguete.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación

<p>Los niños deberán simular que son estatuas, u objetos de arcilla, con la diferencia que podrán tener un poco de movilidad, lentos, pero no quietos. El docente tendrá un tambor, y cada vez que suene el tambor simulará una ola de calor, a lo que los niños se “derretirán un poco”. Sonará paulatinamente hasta que los niños queden completamente derretidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego sin agresión. ● Respetar al compañero. ● Divertirse. 	<p>Asignación de tarea.</p>	<p>Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.</p>
--	--	-----------------------------	--

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
8.Moldea la arcilla.	Representación.	10 minutos	

Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
<p>Inicialmente el docente simulará ser una estatua de arcilla, con el fin de que pase de a un niño, para moldear un poco la arcilla, es decir, moverá la parte del cuerpo de desee del maestro, y éste quedará tal cual como lo indique el niño. Posteriormente se postulará el niño que quiera participar siendo la estatua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego sin agresión. ● Respetar al compañero. ● Divertirse. 	<p>Asignación de tarea.</p>	<p>Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.</p>

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
9.La caja de sorpresas.	Representación.	10 minutos	Caja. Imágenes con ilustraciones.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
Con los niños reunidos, se les pedirá que se agachen y permanezcan en esa posición, a la señal del docente que se realizará con un pito los niños deberán levantarse poco a poco hasta quedar de pie. como es una caja de sorpresas el docente dará lo que se debe representar que puede ser una moto, un carro, un avión, etc. de esta manera los niños deberán imitar el movimiento del objeto.	<ul style="list-style-type: none"> ● Estímulo de la imaginación. ● Jugar sin agresión. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
10.El bosque.	Representación.	10 minutos	Tambor de juguete.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
Este juego consiste en generar un ambiente agradable para todos los estudiantes, el primer lugar todos los participantes tendrán que imaginarse que son árboles por lo que deberán permanecer con los brazos levantados, utilizando un tambor se dará la señal para realizar un movimiento. una vez ubicados, por cada movimiento que se haga se irá avanzando hasta completar un camino por donde todos los árboles tendrán que pasar sin abandonar su forma.	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego sin agresión. ● Uso de la creatividad. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
11.El lobo.	Representación.	10 minutos	Titere de lobo.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor deberá explicar a los niños que simulan ser ovejas o pollitos, porque él interpretará al lobo feroz. Cuando el lobo no esté cerca, los niños deberán jugar libres, pero haciendo ruidos referentes al animal, y una vez que el lobo aúlla avisando su llegada, los niños deberán esconderse y cerrar los ojos hasta que el lobo se vaya.	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego libre sin agresión. ● Uso de la imaginación. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
12.El lazarillo.	Representación.	10 minutos	Venda de ojos.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
Un niño deberá simular el no poder ver, por lo que cerrara los ojos, o si se quiere, se podrá vendar. Los demás compañeros, deberán guiarlo para que no caiga. Puede empezar el maestro, y posteriormente los demás niños.	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperación en el juego. ● Juego sin agresión.. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
13.El sol y la luna.	Representación.	10 minutos	Imágenes ilustradas del sol y la luna.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor deberá llevar imágenes representativas del sol y la luna. Alzará de manera visible el sol a lo alto, para indicar que los niños pueden jugar, estos jugarán desplazándose en el espacio y saludando a quien tengan enfrente, pero cuando se alce a lo alto la luna, deberán simular estar dormidos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperación en el juego. ● Juego sin agresión. ● Libertad en el juego. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
14. Formas de caminar.	Representación.	10 minutos	Imágenes ilustradas de profesiones.
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor, pedirá a los estudiantes que deben caminar por todo el espacio, pero cuando él muestre la imagen de una profesión por ejemplo un soldado, un cura, un ladrón, un modelo, etc. Ellos deberán empezar a caminar según la profesión que se le va indicando.	<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad ● Juego sin agresión. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
15.Saludo inventado.	Representación.	10 minutos	
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor, reunirá a los estudiantes en un círculo una vez estén ordenados se les dice que deben intentar saludar utilizando la parte del cuerpo que el docente le mencione. Por ejemplo, cuando se menciona el pie, los niños deberán inventar un saludo con el pie.	<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad ● Juego sin agresión. 	Asignación de tarea.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Sesión	Tema	Tiempo	Materiales
16.Arreglando el coche.	Representación.	10 minutos	
Descripción	Aprendizaje	Metodología	Evaluación
El profesor, les explicará a los niños que todos tienen un carro, por lo que simularán los sonidos y correrán por el patio. Habrán estaciones donde se deba detener el conductor, para arreglar el auto. Como ejemplo, reparar un llanta, echar gasolina, entre otros. A lo que los niños simularán, que cada uno es mecánico y deberán arreglar su coche.	<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad ● Juego sin agresión. 	Asignación de tareas.	Por medio de un diario de campo, se evaluará, el transcurso que toma el descanso luego de la aplicación de la sesión.

Capítulo final: Análisis y discusión de resultados

Análisis de resultados

Los análisis que se expondrán a continuación, muestran cambios positivos en cuanto a la disminución de conductas agresivas refiere, por medio de unas encuestas gráficas que inicialmente los niños habían respondido en gran parte de manera negativa, se puede observar la reducción en cuanto a número de niños que responden negativamente a las imágenes.

Por otra parte, se hace una entrevista final a las profesoras titulares, quienes responden de manera positiva al trabajo que se hizo con los niños, y aprueban que es un proyecto que se podría seguir trabajando en los descansos, así como en el aula.

Imágen 1



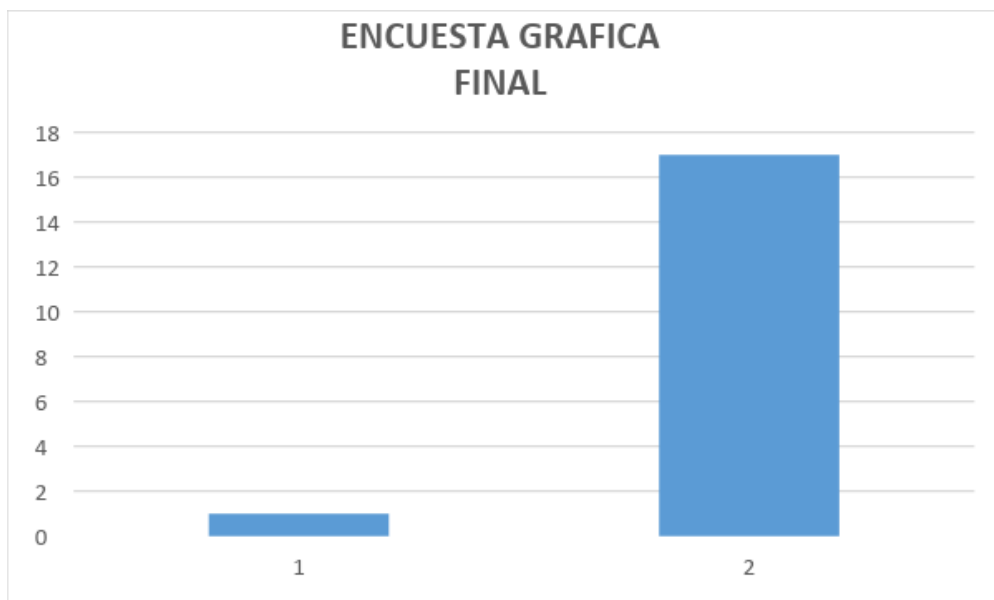
Imágen 2



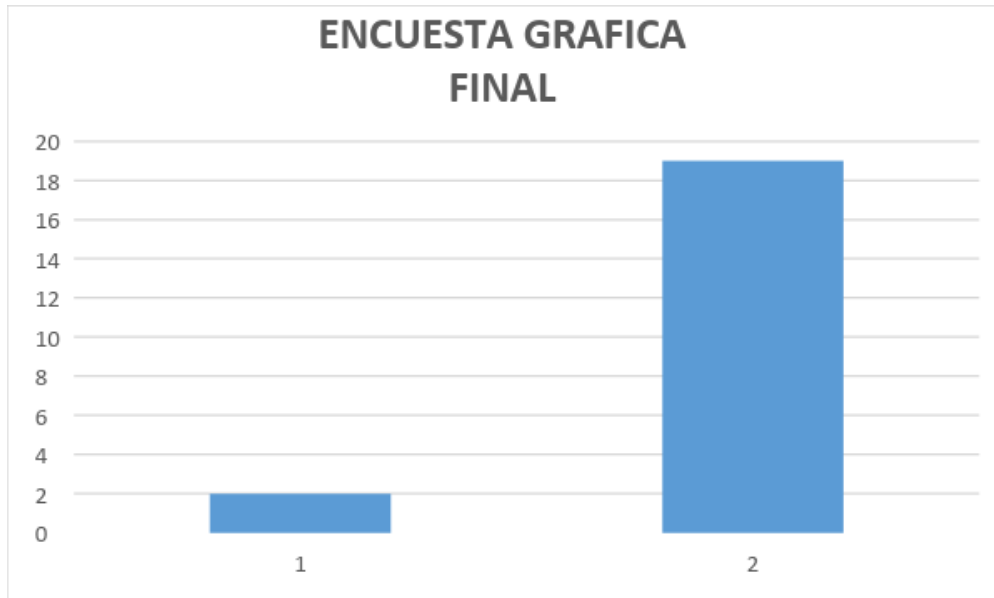
Transición 1



Transición 2



Transición 3



Las encuestas muestran la reducción que hubo en cada grado de transición, en cuanto a escoger la imagen acerca de la amistad refiere. No se disminuye en su totalidad, pero se aprecian logros, y da a entender que un trabajo diario podría disminuir ese patrón en su totalidad. Los grados, se mezclan en el descanso escolar, haciendo más notorio la reducción de ciertos patrones de comportamiento acerca de la agresividad. Algunos de los niños más problemáticos, lograron entender que es mejor hacer amigos, que estar peleando, dado que cada actividad enlazaba el valor de la amistad con el juego no competitivo.

En cuanto a los cursos, se evidencia que:

Transición 1: Reduce de 8 niños que escogieron inicialmente la imagen sobre agresividad, a solamente 1 que continuó eligiéndola.

Transición 2: Pasa de 2 niños, que inicialmente escogieron la imagen sobre la agresividad a 1 que continuó haciéndolo.

Transición 3: Inicialmente con 5 niños, que se decidieron por la gráfica de agresividad, se reduce al final a 2 niños que prosiguieron eligiéndola.

Entrevista final

Transición 1.

Docente: Blanca Benavides

1 ¿Cree usted, una herramienta útil, trabajar los primeros 10 minutos en el descanso escolar por medio de juegos con los niños?

Respuesta: Si, porque los niños se los niños se relajan después de dos horas de clase.

2. ¿Considera que los juegos teatrales general un impacto positivo en los niños?

Respuesta: Si, porque ellos se divierten.

3. ¿Considera que trabajar por medio de juegos teatrales en el descanso reduce las conductas agresivas que se presentan en los niños?

Respuesta: Respuesta: Si, porque están entretenidos en otra actividad.

4. ¿Estuvo de acuerdo con que se haya aplicado en los descansos sesiones de juegos teatrales?

Respuesta: Si,

5. ¿Cree usted, que trabajar 10 minutos del descanso es suficiente, o le añadiera más tiempo?

Respuesta: Pienso que es muy corto el tiempo.

6. ¿Considera el descanso escolar como otro espacio pedagógico?

Respuesta: Claro que sí, porque ellos están en una etapa de que todo aprenden.

Transición 2

Docente: Ana Marcela Guayacán Castro

1 ¿Cree usted, una herramienta útil, trabajar los primeros 10 minutos en el descanso escolar por medio de juegos con los niños?

Respuesta: Si,

2. ¿Considera que los juegos teatrales general un impacto positivo en los niños?

Respuesta: Si,

3. ¿Considera que trabajar por medio de juegos teatrales en el descanso reduce las conductas agresivas que se presentan en los niños?

Respuesta: Respuesta: Si,

4. ¿Estuvo de acuerdo con que se haya aplicado en los descansos sesiones de juegos teatrales?

Respuesta: Si,

5. ¿Cree usted, que trabajar 10 minutos del descanso es suficiente, o le añadiera más tiempo?

Respuesta: Esta bien.

6. ¿Considera el descanso escolar como otro espacio pedagógico?

Respuesta: Sí, **Transición 3:**

Docente: Nayibe Franco

1 ¿Cree usted, una herramienta útil, trabajar los primeros 10 minutos en el descanso escolar por medio de juegos con los niños?

Respuesta: Si, porque sería como unas pautas a seguir.

2. ¿Considera que los juegos teatrales general un impacto positivo en los niños?

Respuesta: Sí, permiten la imaginación, aumenta el vocabulario.

3. ¿Considera que trabajar por medio de juegos teatrales en el descanso reduce las conductas agresivas que se presentan en los niños?

Respuesta: Respuesta: Si,

4. ¿Estuvo de acuerdo con que se haya aplicado en los descansos sesiones de juegos teatrales?

Respuesta: Si,

5. ¿Cree usted, que trabajar 10 minutos del descanso es suficiente, o le añadiera más tiempo?

Respuesta: De pronto más tiempo sin embargo no solo en el descanso.

6. ¿Considera el descanso escolar como otro espacio pedagógico?

Respuesta: No, debe ser un espacio de esparcimiento.

Conclusiones:

Teniendo en cuenta los objetivos planteados en el trabajo investigativo se pudo concluir lo siguiente:

- Se determinó cuales eran las manifestaciones de agresividad, por medio de una encuesta inicial a niños y docentes. Arrojando como resultado la frecuencia de agresión física entre los niños.
- Se elaboró una propuesta a partir de juegos teatrales, que pudo ser aplicada en el momento del descanso escolar de manera exitosa, apoyada con diarios de campo para constatar su aplicación.
- Se pudo evaluar la propuesta, por medio de una encuesta final a los niños, y una entrevista a las docentes, demostrando la influencia positiva que tuvo la aplicación de la propuesta para reducir las conductas agresivas en los descansos escolares.

Con base al proyecto se puede concluir:

- Se logra disminuir las conductas agresivas en los descansos escolares, representando así un espacio más armonioso en este lapso del día.

- Participación voluntaria de los niños, dado que no era una actividad obligatoria. Por ello cabe destacar que todos los niños decidieron participar de los juegos propuestos.
- Inclusión de los niños de grado Jardín, esto puesto que al ser una actividad realizada en el descanso escolar, daba pie para que más niños pudieran participar, por ello se resalta la gran acogida que tuvo la propuesta, permitiendo la involucración de los grados que quisieran estar y jugar.
- Se logra fomentar la estimulación y desarrollo de la imaginación, dado la libertad que se presentaba en los juegos teatrales para hacer uso de la creatividad.
- Se fomenta la expresión corporal, puesto que cada actividad requiere diversas maneras de expresión a través del cuerpo, permitiendo explorar las posibilidades que brinda el uso de la corporeidad para transmitir una idea.
- La diversión sin agresión como elemento vital. Logro que se obtiene puesto a que ninguna actividad presentaba competitividad.

Recomendaciones.

- Los juegos teatrales demuestran ser excelente vehículos de expresión corporal, y grandes promotores del juego sin agresión, por lo que es vital tenerlos en cuenta para ser aplicados en clases de educación física u otras áreas.
- Continuar con la propuesta por parte de la institución, una vez a la semana en el descanso escolar, por medio de alguna docente de transición, o haciendo uso de la ayuda que brindan los estudiantes de 11 en el momento del descanso, como labor social.
- Utilizar los juegos teatrales para vincular de manera positiva distintos cursos, no solo de transición, sino de primaria o bachillerato.

- Que la institución haga uso y aproveche la gran variedad de material teatral que contiene, para fomentar los juegos teatrales en las diferentes materias.

BIBLIOGRAFÍA

- Albiach, M. À. (s.f.). Los títeres: un recurso educativo . *educacion social* , 164-179.
- Almudena Santamaria Martin, F. G. (2014). *Arriba el telón: enseñar teatro y enseñar desde el teatro*. Secreteria general tecnica.
- Beatriz aivón Jlmenez, B. F. (2000). conductas agresivas .
- CAILLOIS, R. (2015). *LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES: LA MASCARA Y EL VERTIGO* . España: S.L. FONDO DE CULTURA ECONOMICA DE ESPAÑA.
- Carrasco, Miguel Angel. (2006). Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/viewFile/478/417>
- Casaus, M. N. (2014). *trabajo de grado* . Obtenido de <http://docplayer.es/28795076-Trabajo-fin-de-grado.html>
- Cerda, H. (2002). *Los elementos de la investigacion: cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogota: Búho.
- Cervera. (1982). *Teatro y educacion*. Don bosco.
- Cervera, J. (1982). *Historia crítica del teatro infantil español*. Madrid : Editora nacional.
- Chavez, Maria Teresa. (2010). Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/27611.pdf>
- Claudia Milena Rivera, M. S. (2012). *Biblioteca digital* . Obtenido de http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/1805/1/Investigaci%C3%B3n_%20Juego_Preescolar_Rivera_%20Sarria_2013..pdf
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una. *Revista latinoamericana de educacion*, 14.
- Elsa Yadira Bedoya Ibarra, J. M. (2016). *repositorio universidad catolica* . Obtenido de <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1567/Elsa%20Yadira%20Bedoya%20Ibarra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, M. T. (Dicimbre de 2008). *Universidad de chile departamento de educación*. Obtenido de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2008/cs-lopez_m/pdfAmont/cs-lopez_m.pdf
- Jarrett. (2001). Boys and girls at play: Games and recess at a southern urban elementary school. westport: Reifel.
- Martínez, S. D. (2010). El teatro en la educación infantil . *Revista digital para profesores de la enseñanza* , 17.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. barcelona: paidotribo.
- Pedro Nel Acosta, H. T. (2016). *repositorio libertadores*. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/586/AcostaVanegasPedroNel.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Pellegrini, A. D. (1993). *School recess: Implications for education and development*. .
- Pellegrini, D. (1993). *SCHOOL RECESS AND PLAYGROUND BEHAVIOR*. State University of New York: Albany.
- Pellegrini, S. (1998). *Implications for education and development*. New York: REVIEW OF EDUCATIONAL RESEARCH.
- Pereira, M. L. (2008). RELACIONES INTERPERSONALES ADECUADAS MEDIANTE UNA. *Revista Electrónica publicada por el instituto de educacion* , 27.
- Piaget, J. &. (1995). *Seis estudios de psicología*. Labor.
- Raquel Pérez Ordás, M. H. (2012). EL MIMO COMO RECURSO EN EXPRESIÓN CORPORAL A NIVEL. *Revista digital de educacion fisica* .
- Regla Cruz Segundo, N. V. (2002). Intervención educativa para la disminución de la agresividad en la conducta infantil. *Revista cubana de pediatría*, 77.
- Romero, P. (2008). *Pedagogía de la humanización*. Bogota: Bonaventuriana.
- Rosario Navarro Solano, A. M. (2012). EL JUEGO DRAMÁTICO DE 5 A 9 AÑOS. *Octaedro Andalucía*, 25.
- Sanchez. (2010). Temas para la educacion Fisica. *Revista digital para profesores de la enseñanza*, 7.
- sanchez, g. e. (2000). *el juego en la educacion fisica*. armenia: kinesis.
- Sánchez, G. E. (2000). *El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales*. Kinesis.
- Silvia Blanch, M. A. (2016). El juego en la primera infancia. *OCTAEDRO*, 25.
- Tomas, j. (2008). Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Vivas, F. M. (2000). <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>. Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>

APÉNDICE

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 1 Fase de adaptación.	26 / 02 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
25 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>Se llevó a cabo una invitación para los estudiantes, informándoles que en los descansos se realizarán actividades en las que ellos podrán encontrar un espacio de diversión, este primer acercamiento se hizo de salón en salón haciéndoles saber esto a los niños.</p> <p>Se empieza la actividad a las 3:00 pm, utilizando bombas para llamar la atención de los niños. Cuando ellos se acercan se empieza mencionando que vamos a representar lo que se hace a diario, ósea que hacemos todos los días, se empieza desde que vamos a ir estudiar, levantándose de la cama hasta que se acuesten, repitiendo cada una de las acciones que se realizan durante ese transcurso de tiempo.</p> <p>En la actividad hubo buena participación de los estudiantes, se vio que estuvieron entretenidos realizando las representaciones, además no se presenciaron situaciones donde los estudiantes se lastimaran durante el</p>	<p>Se puede decir que los estudiantes se sorprendieron cuando nos vieron en el descanso y más con pelucas y silbatos, lo que facilitó explicarles el porqué de estas actividades en el descanso. Durante la actividad los ejercicios permitieron, que todos los niños pudieran participar, al hacer acciones cotidianas en las que todos se sintieron identificados. De esta manera se evidencia que las actividades en el descanso escolar pueden tener una incidencia positiva al realizarse constantemente ya que durante la primera actividad no se presentaron queja ni reclamos de parte de ningún estudiante.</p>

		<p>ejercicio, por lo contrario, se observaba que interactúan entre ellos de buena manera y compartiendo adecuadamente con sus compañeros, además respondiendo pertinentemente.</p> <p>Para terminar, se felicita a los estudiantes por la colaboración y disponibilidad de participar en el descanso dirigido, también se entregan algunas bombas para que los niños sigan disfrutando de su descanso, por último, se termina la actividad con una despedida y un abrazo entre todos los compañeros.</p> <p>Luego nos disponemos a observar el resto de tiempo que queda del descanso, donde podemos evidenciar que los estudiantes en su mayoría de tiempo utilizan juegos agresivos siendo los niños los que más manifiestan estas acciones, pero se puede ver que en algunas niñas también es notorio las estas conductas lo que nos anima a seguir incluyendo los juegos teatrales para tratar de contrarrestar la problemática.</p>	
--	--	--	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 2 Fase de adaptación.	01 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
23 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>diez minutos antes de salir al descanso se pasa por los salones de transición recordándoles a los niños que en el descanso vamos a estar realizando una actividad muy especial para ellos por lo tanto todos quedan cordialmente invitados.</p> <p>Se empieza la actividad a las 3:00 pm, haciendo un llamado de atención a los niños para que participaran de la actividad. Posteriormente en un rincón del patio, iniciando con mi compañero a dar el ejemplo, siendo nosotros quienes representaban emociones muy dramáticamente, se les da el espacio a los niños para que lo hagan. Con imágenes ilustradas sobre felicidad, tristeza, amistad entre otros, los niños debían representar eso que veían en cada ilustración con el cuerpo, de esta manera se dio inicio a una serie de actuaciones que</p>	<p>Al empezar el descanso quedamos sorprendidos a ver que la mayoría de niños corrían para el lugar que teníamos para ellos, lo que nos dejó muy tranquilo porque se ve que los estudiantes están interesados en los juegos que les propones. Además, con esta actividad se permitió que los niños se expresaran libremente sin ser juzgados, así como también una interacción graciosa, al imitar gestos de emociones. Con esto una vez más notamos que al realizar este tipo de juego teatral los niños se entretienen y dejan de un lado los juegos bruscos para unirse a participar con sus demás compañeros.</p>

		<p>integran a los niños. Siendo tan entretenida que hasta los niños de jardín decidieron unirse.</p> <p>Una vez pasados 12 minutos se da la finalización a la actividad, y se permite que los estudiantes sigan en su descanso, mientras tanto nosotros observamos cómo transcurre el resto del receso escolar, donde nos damos cuenta que durante la actividad se logra que los estudiantes interactúen mejor entre ellos pero al dejar a los estudiantes solos empiezan de nuevo la manifestación de conductas agresivas entre ellas empujones, peleas, amenazas, lo que hace que algunos estudiantes se sientan en la obligación de alejarse del grupo.</p>	
--	--	--	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 3 Fase de adaptación.	05 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

<p>40 estudiantes.</p>	<p>Alexander Villamil, Camilo González Vivas</p>	<p>Cinco minutos antes de salir al descanso se pasa por los salones de transición recordándoles a los niños que en el descanso vamos a estar realizando una actividad muy especial para ellos por lo tanto todos quedan cordialmente invitados para que pasen un rato agradable junto con sus compañeros.</p> <p>Se empieza la actividad a las 3:00 pm, haciendo un llamado de atención a los niños para que participaran de la actividad.</p> <p>Posteriormente se les dirige a un teatrino que habíamos armado con anterioridad. Se les pide a los niños que atiendan sentándose, para que el títere Simón apareciera.</p> <p>Una vez el títere aparece, se juega a “Simón dice”, actividad con la cual los niños preguntan “que quieres Simón” y Simón debe dar una serie de instrucciones como rey que es. Entre las instrucciones se dieron la simulación de animales y sus movimientos, muestras de afecto entre los niños, saludo a sus maestros, entre otros.</p> <p>La actividad contó con buena participación de los niños, quienes emocionados jugaban.</p> <p>Pasados 15 minutos se finaliza la actividad. Donde los estudiantes quedan libres para jugar lo que deseen, mientras tanto nosotros seguimos observando el descanso para ver cómo se comportan los niños, donde se pudo ver se seguían presentando las conductas</p>	<p>Tras cada actividad vemos que los estudiantes se animan a participar cada vez más en las actividades que les proponemos, siendo muy pocos los que no participan. además</p> <p>Se logra un juego clásico, de manera diferente, teatral. Permitió que los niños se divirtieron siguiendo las instrucciones del títere, a quien veían como tal en su personaje y no al docente. Realizando esta actividad se evidencia que los niños se interesan por los juegos ya que cuando salen a descanso lo que primero hacen es buscar donde estamos nosotros.</p>
----------------------------	--	---	---

		agresivas en algunos grupos de niños que aprovechaban cuando nadie los estaba viendo para molestar a sus compañeros.	
--	--	--	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 4 Fase de adaptación.	08 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

<p>40 estudiantes.</p>	<p>Alexander Villamil, Camilo González Vivas</p>	<p>Faltando cinco minutos para el descanso nos dirigimos a los salones de preescolar a recordarles a los niños que los esperamos para jugar en el descanso.</p> <p>Se empieza la actividad a las 3:00 pm, haciendo un llamado de atención a los niños para que participaran de la actividad. Que constaba de contar una historia, la cual se debía representar por escena. El cuento decía así:</p> <p>Erase un crudo día de invierno. Caía la nieve, soplabla el viento y Belinda jugaba con unos enanitos en el bosque. De pronto se escuchó un largo aullido. ¿Qué es eso? Pregunto la niña.</p> <p>Es el lobo hambriento. No debes salir porque te devoraría le explicó el enano sabio.</p> <p>Al día siguiente volvió a escucharse el aullido del lobo y Belinda , apenada, pensó que todos eran injustos con la fiera. En un descuido de los enanos, salió, de la casita y dejó sobre la nieve un cesto de comida.</p> <p>Al día siguiente ceso de nevar y se calmó el viento. Salió la muchacha a dar un paseo y vio acercarse a una vaquita blanca, preciosa.</p> <p>¡Hola, hola! Dijo la niña. ¿Quieres venir conmigo?</p>	<p>Siendo esta la última fase de adaptación se cumple con el objetivo de las primeras cuatro actividades que era incentivar a los estudiantes a participar en las actividades del descanso. Por otro lado, se logra dar rienda suelta a la imaginación, permitiendo brindar un espacio donde todos los niños interactúan de manera libre y sin libretto ni instrucciones reglamentadas. Esta vez se logra que los estudiantes puedan pasar un mejor descanso pues cada vez se reducen más las quejas por parte de los niños.</p>
----------------------------	--	---	--

		<p>Entonces la vaca saltó sobre Belinda y el lobo, oculto se lanzó sobre él, alcanzando una dentellada. La astuta y maligna madrastra, perdió la piel del animal con que se había disfrazado y escapó lanzando espantosos gritos de dolor y miedo.</p> <p>Solo entonces el lobo se volvió al monte y Belinda sintió su corazón estremecido, de gozo, más que por haberse salvado, por haber ganado un amigo.</p> <p>Finalizado el cuento, se permitió a los niños continuar con su descanso. Mientras que nosotros seguimos observando los comportamientos de ellos, donde se evidencia que muchos niños tratan de estar involucrados en varios tipos de juegos con sus demás compañeros pero algunos de ellos temen a ser maltratados por sus demás compañeros y a pesar de su intento prefieren permanecer solos.</p>	
--	--	---	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
-----------------	--------------	--------------	-------------

sesión N° 5 Fase de intervención	12 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
40 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>Se empieza la actividad a las 3:10 pm, se utilizan bombas para llamar la atención de los niños, una vez se acercan les pido que hagamos un círculo grande y que nos sentemos en el piso manteniendo el círculo, posterior a esto, se muestran una serie de imágenes donde se reflejaban conductas agresivas y cada vez que se les mostraba se les explicaba que esto era malo y por qué no debían de hacerlo, luego explico la actividad al grupo que quiso participar, les mencione que escogería a ocho compañeros los cuales tendrán que sacar un papelito que tiene una imagen que ellos intentan imitar y el resto tiene que adivinar que está tratando de mostrar el niño.</p> <p>Cabe resaltar que las imágenes escogidas fueron pertinentes para la edad de los niños ya que se utilizaron profesiones como doctor, peluquería, conductor, también de animales con perro, león, sapos, y expresiones como felicidad, miedo, entre otras.</p> <p>En el desarrollo de la actividad se pudo evidenciar que los estudiantes estaban entretenido con lo que estamos haciendo y a la gran mayoría se le facilitó realizar la representación de la imagen que se le mostró, además de estos se logró el objetivo de la actividad que era relacionar a los estudiantes de los diferentes transiciones logrando así fomentar de manera positiva en las relaciones interpersonales de los estudiantes, de esta misma manera</p>	<p>Los niños se divierten mucho interpretando personajes, e intentando adivinar los personajes de sus compañeros.</p> <p>Además se puede ver como algunos niños saben que están actuando de mala manera y por lo tanto ofrecen disculpas a sus compañeros.</p>

		<p>al tener a los estudiantes envueltos en actividades como estas se logró influenciar la buena convivencia y la no participación el juegos agresivos en los que se ven sumergidos los estudiantes.</p> <p>Finamente se deja a los estudiantes seguir en su descanso, mientras tanto nosotros observamos cómo se comportan donde la mayoría sigue utilizando algunas conductas agresivas pero en algunas ocasiones se ve como piden disculpas por ello lo que nos hace pensar que el estudiante sabe que hace algo malo pero de alguna manera trata de corregirlo.</p>	
--	--	--	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 6 Fase de intervención	15 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm

Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
50 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>Se da inicio a la sesión a las 3:00 pm, horario del descanso escolar. Por motivo de lluvias los niños son trasladados al auditorio escolar. Se da inicio a la actividad invitando a los niños a participar. Para empezar se muestran una serie de imágenes a los estudiantes donde tratamos de explicarles a través de ellas lo que es una conducta agresiva y como ellos se ven inmersos en ellas, de esta manera se les hace una pequeña reflexión para que no utilicen estas conductas con sus demás compañeros, luego se continua con la actividad pensada, Por medio de la ilustración de una cámara, los niños imaginaban que pertenecían a una serie de escenas, las cuales debían interpretar para la cámara. Escenas de amistad, alegría, interpretación de animales, y de profesiones. La actividad involucra a todos los niños de manera divertida.</p> <p>La sesión concluye a las 3:15 pm. Donde los niños quedan libres, pero nosotros seguimos observando sus comportamientos, esta vez se pudo notar que los estudiantes estaban compartiendo más entre ellos y que la manifestación de conductas agresivas se presenciaban pero no de la misma manera que al comienzo.</p>	Los niños pudieron mostrar sus habilidades para la actuación, desinhibiéndose, y explotando su imaginación. Sesión que resultó muy divertida para todos.

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
-----------------	--------------	--------------	-------------

sesión N° 7	22 / 03 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Fase de intervención			
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
50 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>Da inicio la sesión a las 3:00 pm, en el patio del descanso. Se explica por medio de imágenes algunas conductas de tipo agresivo con el fin de que los niños entiendan que algunos de sus comportamientos pueden estar perjudicando a sus demás compañeros, luego se continúa con la actividad donde se les explica a los niños la metodología del juego, a los que todos deciden aceptar y participar. En el transcurso hubo muchas risas al imitar figuras de cera, y al sonar del tambor, los niños decidieron no solo derretirse un poco, sino hacer gestos chistosos. Luego de dos rondas más por petición de los niños, se da por terminada la sesión a las 3:12 pm.</p> <p>Donde los niños continúan con su descanso, mientras que nosotros observamos cómo sigue este sin la presencia de alguien que los dirija, esta vez logramos ver que el descanso se desarrolla con normalidad aunque con una y otra presencia de agresión entre los estudiantes.</p>	Los niños disfrutaban mucho la vinculación del maestro en los juegos. Se pudo jugar tranquilamente, y potenciando la confianza de los niños al permitir que sus compañeros los usaran como arcilla, brindando un espacio para compartir y reír.

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
-----------------	--------------	--------------	-------------

sesión N° 8 Fase de intervención	02 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
50 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	<p>se empieza la actividad a las 3:10, donde con bombas en mis manos empiezo a llamar la atención de los niños, una vez reunidos se les recomienda a los niños que en esta actividad todos tienen que jugar sin pelear ni insultar a ningún compañero, porque la idea es que todos se tienen que divertir. Luego de esto les explico a los niños la posición en la que se arrancan la actividad y también les menciono el nombre del juego.</p> <p>En el desarrollo de la actividad se puede ver que los estudiantes se sienten cómodos con la actividad ya que la realizan adecuadamente y se les nota el interés por participar en ella, en esta ocasión se representó una moto, un carro, un avión, una bicicleta, y por último se le pide a todos que se regalen un fuerte aplauso y un abrazo entre todos, finalmente se le agradece a los estudiantes y se le permite continuar con su descanso. Esta vez durante la observación pudimos ver como un grupo de compañeros ayudaban a sus otros amigos para que hicieran parte del juego, además las conductas agresivas se seguían presentando pero con una baja frecuencia.</p>	Se realiza un juego donde se evidencia que los estudiantes trabajaron y se divirtieron, logran así una participación entre los distintos cursos de transición.

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 9 Fase de intervención	05 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
45 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	Se empieza la actividad a las 3:00 pm, se hace el llamado a los estudiantes a participar en la sesión, en ese momento la gran mayoría se dirige hacia nosotros, cuando todos están cerca se empieza explicando qué actividad se va a realizar y se muestra el camino por donde se tiene que ir pasando. en primer lugar todos los estudiantes realizan la posición de árbol, luego empezamos realizando los primeros sonidos con el tambor y enseguida se da un movimiento, primero dar cinco pasos con las puntas de los pies hay páramos y empieza a ser mucho viento por lo que los árboles empiezan a inclinarse hacia adelante y hacia atrás, logrando mantener el equilibrio se continúa con el camino, pero esta vez deben realizar cinco pasos caminando hacia atrás, en ese momento nos detenemos y esquivamos unos charcos que hay delante de nosotros con saltos, así se fue desarrollando la clase hasta terminar el camino, antes de continuar con el descanso se muestra una serie de imágenes a los estudiantes donde se muestran conductas agresivas con el fin de que ellos entiendan que es lo que están haciendo mal	En esta actividad se logró integrar a los estudiantes de transición mostrando así un poco más de respeto entre ellos, de esta misma manera los estudiantes aprenden a convivir mejor en el descanso ya que por medio de este juego no se genera competencia entre ellos.

		<p>y puedan evitar realizarlo durante el resto del descanso por último se agradece a los niños y se le pide que continúen con su descanso.</p> <p>Mientras tanto nosotros seguimos en nuestra observación donde se evidencia que las conductas agresivas que se evidenciaban antes se al venido reduciendo considerablemente.</p>	
--	--	---	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 10 Fase de intervención	09 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
45 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	Se empieza la actividad a las 3:00, llamando la atención de los niños, haciendo ruidos de lobo y mostrando el títere. Luego por medio de títere y con unas imágenes se les explica a los niños que las agresiones físicas no deben darse en el descanso escolar y menos entre niños tan pequeños. Luego Se les explica el juego, a lo que acceden alegremente. Se hace una primera ronda, con la afanada intriga de los niños esperando la llegada el lobo, una vez llega, salen corriendo a	Los niños se divierten mucho, cuando de juegos de rol se trata, al imaginar que de verdad hay un lobo, y que todos deben esconderse, se evidencia un trabajo en equipo por parte de ellos.

		<p>carcajadas a esconderse. El lobo pregunta en voz alta “donde están los niños”, y los niños solo se reían mientras se tapaban los ojos. El juego continuó dos rondas más, y se le permitió a un niño interpretar al lobo. Después de 15 minutos se da por terminada la sesión y continuidad al descanso, mientras nosotros seguimos realizando nuestra observación donde se logra evidenciar que los estudiantes están más unidos y se logra que las conductas agresivas sean cada vez menos entre los grados transición.</p>	
--	--	---	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 11 Fase de intervención	12 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

48 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	La sesión da inicio a las 3:00 pm. Se hace un llamado para invitar a los niños, donde les explico haciendo el ejemplo con mi compañero. A lo que se prosiguió, con los niños ayudándome a caminar, posteriormente unos cuantos niños harían el papel, de quien no puede ver, y los demás lo ayudarían, pasando por gran parte del patio, evitando juguetes en el suelo. Siendo las 3:14 pm, se le pide a los estudiantes que hagan un círculo y que se sienten, una vez organizados se les muestra una serie de imágenes a los estudiantes donde se representan algunas conductas agresivas con el fin de que los estudiantes sepan que está mal realizar este tipo de acciones y con ello evitar que las realicen, luego se continua con el descanso, mientras tanto nosotros seguimos observando el comportamientos de ellos donde se logra ver que el comportamiento de los niños es mucho mejor que la anterior sesión.	Al depender del otro, se pudo vivenciar el compañerismo, y la amistad, dado que se guiaban sin malicia de hacer caer al otro. Esta clase de juegos ayuda a fomentar el respeto.
--------------------	---	---	---

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 12 Fase de intervención	16 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

30 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	La sesión da inicio a las 3:00 pm, llamando a los niños que quisieran participar. Una vez reunidos se les explica el juego, a lo que ellos aceptan riendo. Primero el sol, todos los niños corrían y se saludaban, pero siempre pendientes del cambio del sol, cuando este cambió, los niños corrieron riendo a dormir, todos juntos, y mirando con cautela, esperando con ansia el cambio de la luna. Esto se repitió un par de veces. La sesión culminó a las 3: 11 pm, donde al final se le muestra a los niños por medio de imágenes las conductas que ellos realizan durante el descanso logrando así impactar en ellos para que no las sigan realizando, por último se realiza la observación donde ya son pocos los estudiantes que manifiestan este tipo de comportamiento agresivos.	Los niños suelen motivarse cuando ven ilustraciones, que acerquen el juego un poco más a la realidad. Al saber que debían saludar al niño que tuvieran en frente, se vieron de buen ánimo, al saludar sin ningún tipo de temor a sus pares.
--------------------	---	---	---

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 13 Fase de intervención	19 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

<p>30 estudiantes.</p>	<p>Alexander Villamil, Camilo González Vivas</p>	<p>Se da inicio a la sesión a las 3:00 pm, donde se utilizan bombas y silbatos para llamar la atención de los estudiantes, una vez reunidos con la gran mayoría de estudiantes se dan las indicaciones pertinentes para empezar la actividad, donde todos los niños comienzan caminar en cámara lenta pero cuando se les muestra la imagen intentar caminar de acuerdo a lo que se les muestra, la primera imagen el mostrárseles fue la del soldado la cual fue muy bien representada por la mayoría, luego la de payaso donde todos empezaron a caminar como si estuvieran cojos y se movían muy extraño pero todos se divertían, después sale la imagen de robots donde todos caminar muy rígidamente e intentan no tropezarse, de nuevo de muestra otra imagen esta vez la de un modelo donde para las niñas fue fácil realizarlo, pero algunos niños se mostraron tímidos ante esta imagen por lo que fueron motivados por los docentes para que dejaran la pena a un lado, por ultimo de muestra la imagen de un borracho, todos los niños se reían y caminaban de lado. Finalmente se puede mencionar que esta actividad logro su objetivo el cual era primero que todo divertir a los estudiantes, también lograr que los estudiantes participaran en un espacio libre de agresiones y peleas entre ellos mismos.</p>	<p>Para algunos estudiantes fue difícil representar algunos movimientos, pero finalizando la sesión se logró que estos niños pudieran integrarse al grupo sin el temor a ser objeto de burla de sus demás compañeros.</p>
----------------------------	--	---	---

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 14 Fase de intervención	23 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios
30 estudiantes.	Alexander Villamil, Camilo González Vivas	Se da inicio a la sesión siendo las 3:00 pm, para llamar la atención de los estudiantes utilizamos un tambor y unas maracas, luego de esto se organiza al grupo en un círculo grande, luego de esto se le explica a los niños que deben inventar un saludo con la parte del cuerpo que se le indique. En este sentido se les pregunta a los estudiantes ¿cómo sería el saludo con los hombros? En ese momento todos quedaron pensativos y solo cinco estudiantes realizaron la indicación, luego todos imitaron a estos cinco compañeros, una vez entendida la dinámica se continúa con la actividad esa vez se les pide a los estudiantes que saluden ahora con los ojos, todos intentaron realizarlo y de paso se divertían pues hacían gestos muy chistoso, así se continuo hasta llegar a los pies, en el desarrollo de esta actividad se tuvo más participación de los niños que de costumbre, fuera de esto la actividad fue bien acogida por ellos pues al principio les fue difícil pero a medida que iban pasando las partes del cuerpo se iba	Me pareció importante que en esta actividad hubo más participación de los estudiantes, además se logra que el descanso se un espacio libre de conductas inadecuadas como lo es la agresividad, además se va mejorando las relaciones sociales de los niños.

		<p>mejorando su actuación, finalmente se puede decir que la actividad salió muy bien pues fuera de realizar lo que teníamos pensado se logró divertir e integrar a los estudiantes de los tres transiciones. En esta última observación se puede resaltar que la gran mayoría de estudiantes jugaba de manera prudente por lo que la presencia de las conductas agresivas eran muy pocas y se manifestaban en muy pocos estudiantes.</p>	
--	--	--	--

Diario #	Fecha	Lugar	Hora
sesión N° 15 Fase de intervención	26 / 04 / 2018	Patio de transición	3:00 pm - 3:30 pm
Número de estudiantes	Observador	Descripción	Comentarios

<p>30 estudiantes.</p>	<p>Alexander Villamil, Camilo González Vivas</p>	<p>Se comienza la sesión a las 3:03 pm, llamando la atención de los niños, haciendo ruidos de carro y simulando manejarlo. Es así como se fueron acercando poco a poco los niños. Detrás y siguiéndome, los iba guiando con los sonidos, sin atropellar a nadie y dirigiéndonos a reparar el carro. Para mi sorpresa, los niños proponían otras cosas, como seguir en motos, o todos en bus, por lo que se pudo improvisar con diferentes vehículos, pero manteniendo la idea original. A las 3:14 se da por terminada la sesión por lo tanto los estudiantes siguen en su descanso mientras nosotros observamos su comportamientos en esta oportunidad son pocas las manifestaciones de agresividad, además se ve como los estudiantes interactúan mejor entre ellos logrando así afianzar sus lapsos de amistad y compañerismo.</p>	<p>Las representaciones resultan ser muy divertidas para los niños. Es una buena metodología para aplicar no solo en estas sesiones, sino para complementar una clase normal.</p>
----------------------------	--	---	---













