

**Diseño de un programa lúdico pedagógico para mejorar conductas disruptivas en el aula de clases en niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena**

Trabajo Presentada Para Obtener El Título de especialista en pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Edsson Giovanni Torregloza Ramos

Mayo, 2017.

Copyright © 2017 por Edsson Giovanni Torregloza Ramos.

Todos los derechos reservados.

## Tabla de contenidos

Capítulo 1.Repercusión de las conductas disruptivas en los procesos pedagógicos.....	10
1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Formulación.....	12
1.3 Justificación.....	12
1.4 Objetivos.....	15
1.4.1 Objetivo General.....	15
1.4.2 Objetivos Específicos.....	15
Capítulo 2 Conceptos trascendentales.....	17
2.1. Marco contextual.....	17
2.2. Antecedentes.....	18
2.3. Marco teórico.....	20
2.3.1 Conductas Disruptivas.....	20
2.3.2 Lúdica.....	23
2.3.3 Pedagogía.....	24
2.4 Marco Legal.....	25
Capítulo 3 La lúdica una herramienta pedagógica.....	27

3.1. Tipo de investigación.....	27
3.2 Población y muestra.....	28
3.3 Instrumentos de Recolección de Información.....	28
3.4 Resultados y análisis de la aplicación de instrumentos de recolección.....	29
3.4.1 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes.....	29
3.4.2 Procesamiento de las encuestas a docentes.....	33
3.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres.....	37
3.5 Diagnostico.....	41
3.6 Variables.....	43
Capítulo 4. Propuesta de intervención.....	44
4.1 Titulo de la propuesta.....	44
4.2 descripción de la propuesta.....	44
4.3 Justificación.....	45
4.4 Objetivos.....	46
4.4.1 Objetivo General.....	46
4.4.2 Objetivos Específicos.....	47
4.5 Estrategias y actividades.....	48

4.5.1 Taller 1.....	49
4.5.2 Taller 2.....	50
4.5.3 Taller 3.....	52
4.5.4 Taller 4.....	54
4.5.5 Taller 5.....	57
4.6 Personas responsables.....	60
4.7 Beneficiarios de la propuesta.....	60
4.8 Recursos.....	60
4.9 Evaluación y seguimiento.....	60
4.10 Indicadores de logro.....	61
Capítulo 5 Conclusiones.....	62
Lista de referencias.....	64
Anexos.....	67

### Lista de tablas

Tabla 1. Marco Legal.....	23
Tabla 2. Respuestas de los estudiantes a la pregunta No 1.....	27
Tabla 3. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 2.....	28
Tabla 5. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 3.....	29
Tabla 5. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 4.....	29
Tabla 6. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 5.....	30
Tabla 7. Respuesta de los docentes a la pregunta No 1.....	31
Tabla 8. Respuesta de los docentes a la pregunta No 2.....	32
Tabla 9. Respuesta de los docentes a la pregunta No 3.....	32
Tabla 10. Respuesta de los docentes a la pregunta No 4.....	33
Tabla 11. Respuesta de los docentes a la pregunta No 5.....	34
Tabla 12. Respuesta de los padres a la pregunta No 1.....	35
Tabla 13. Respuesta de los padres a la pregunta No 2.....	36
Tabla 14. Respuesta de los padres a la pregunta No 3.....	37
Tabla 15. Respuesta de los padres a la pregunta No 4.....	38
Tabla 16. Respuesta de los padres a la pregunta No 5.....	39

Tabla 17. Variables.....	42
Tabla 18. Actividades y estrategias en la investigación.....	47

### Lista de gráficas

Gráfica 1. Porcentaje respuesta alumnos pregunta 1.....	27
Gráfica 2. Porcentaje respuesta alumnos pregunta 2.....	28
Gráfica 3. Porcentaje respuesta alumnos pregunta 3.....	29
Gráfica 4. Porcentaje respuesta alumnos pregunta 4.....	30
Gráfica 5. Porcentaje respuesta alumnos pregunta 5.....	30
Gráfica 6. Porcentaje respuesta docentes pregunta 1.....	31
Gráfica 7. Porcentaje respuesta docentes pregunta 2.....	32
Gráfica 8. Porcentaje respuesta docentes pregunta 3.....	33
Gráfica 9. Porcentaje respuesta docentes pregunta 4.....	34
Gráfica 10. Porcentaje respuesta docentes pregunta 5.....	35
Gráfica 11. Porcentaje respuesta padres pregunta 1.....	36
Gráfica 12. Porcentaje respuesta docentes pregunta 2.....	37
Gráfica 13. Porcentaje respuesta docentes pregunta 3.....	38
Gráfica 14. Porcentaje respuesta docentes pregunta 4.....	39
Gráfica 15. Porcentaje respuesta docentes pregunta 5.....	39

## Resumen

Esta investigación pretende diseñar un programa lúdico pedagógico que permita disminuir conductas disruptivas en el aula de clases en niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación ALUNA, esto teniendo en cuenta teorías y soportes bibliográficos encaminados a temáticas tales como: el comportamiento infantil, la escuela, evolutiva infantil, la lúdica como herramienta pedagógica, entre otras.

Considerando la propuesta de este diseño lúdico - pedagógico como eje sintetizador en la configuración que transversaliza, materializa y organiza estos conceptos en un todo: el programa; buscan establecer los criterios y las relaciones existentes entre los mismos para proyectar unas estrategias lúdico-didácticas. Dichos criterios optimizarían la consecución de objetivos de aprendizaje y desarrollo planeados, para así lograr mantener la disciplina escolar desde nuevas perspectivas teóricas y nuevas metodologías de enseñanza.

Palabras claves: aprendizaje, conductas disruptivas, estrategias lúdicas y pedagogía.

### **Abstract**

This research aims to design a program playful pedagogical that allows decrease behaviors disruptive in the classroom of classes in children and girls of 6 to 8 years of the Foundation ALUNA, this taking in has theories and stands bibliographic aimed to thematic such as: the behavior child, the school, evolutionary child, the playful as tool pedagogical, between others.

Think this playful design proposal - pedagogical as synthesizer axis in the configuration as transversally, materializes and organizes these concepts in a whole: the program; seek establish them criteria and the relations existing between them themselves to project some strategies.

To my consideration, such criteria optimize the achievement of objectives of learning and development planned, to thus achieve keep the discipline school from new perspectives theoretical and new methodologies of teaching.

**Keywords:** disruptive behavior, strategies, playful and pedagogical.

## Capítulo 1

### Repercusión de las conductas disruptivas en los procesos pedagógicos

#### 1.1 Planteamiento del problema

En la Fundación ALUNA, ubicada en la ciudad de Cartagena, se ha observado que en las aulas de clases conformadas por niños y niñas de 6 a 8 años se presentan conductas disruptivas tales como: levantarse del puesto permanentemente, molestar al compañero, agredir físicamente, gritar, salir del salón sin permiso, irrespeto al docente, etc. Todos estos signos dan como resultado un comportamiento escolar inadecuado, generando un ambiente tenso y conflictivo, dando lugar a que se vean afectados los procesos de enseñanza y aprendizaje en los procesos educativos.

Teniendo en cuenta esta problemática, es pertinente dar una solución a esta necesidad y poder disminuir este tipo de comportamientos dentro del aula para poder garantizar mejores procesos pedagógicos.

Ahora bien, es importante mencionar que muchos de los niños y niñas pertenecientes a este contexto crecen en medio de violencia, ya sea en la familia, en el barrio e incluso a través de los medios de comunicación.

“aquellos niños y niñas que están expuestos a violencia poseen alta probabilidad de adquirir comportamientos agresivos, ya sea a través de insultos, agresiones físicas, palabras obscenas” (Crick & Grotpeter, 1995, págs. 710-722). (Lagerspetz, Bjorkqvist, & Peltonen, 1988, págs. 303-315).

Además sino se busca una alternativa para dar solución a esto, es muy probable que “quienes tienen malos comportamientos y son agresivos en la niñez, continúen siéndolo cuando sean adultos, creando un enorme ciclo de violencia” (Huesmann, 1984, págs. 1120-1134) (Chaux, 2003, págs. 15,47-58).

En el caso de la fundación ALUNA, se evidencia un nivel de estrés, tensión y desánimo al momento de abordar esta problemática dentro del aula.

Todos estos factores, plantean un enorme reto a nivel de educación y convivencia.

Es por ello que en este trabajo, presenta el diseño de un programa lúdico pedagógico, que pretende mejorar y disminuir problemas de comportamientos de tipo disruptivo en las aulas, dando una alternativa de solución adaptada a las necesidades del contexto y la población, permitiendo mejorara así los procesos de enseñanza, aprendizaje y mejora del clima escolar.

## **1.2 Formulación del problema**

¿El diseño y la implementación de un programa lúdico pedagógico aportan a la modificación de las conductas disruptivas en niños y niñas de 6 a 8 años de la Fundación ALUNA?

## **1.3 Justificación**

“Los comportamientos disruptivos o mal comportamiento dentro del aula, tienen una gran repercusión académica y social. Así, con frecuencia hemos observado que aquellos

alumnos que manifiestan este tipo de conductas acaban siendo lo que se conoce como fracaso escolar” (Fernandez, 2007).

Este tipo de comportamientos se definen como un conglomerado de conductas inapropiadas o enojosas, ejecutadas por parte de niñas y niños, que obstaculizan la marcha normal de la clase, observándose y materializándose concretamente en conductas como Falta de cooperación, mala educación, insolencia, desobediencia, provocación, agresividad, llegar tarde a clase, no pedir permiso para salir del aula, renegar constantemente de las actividades en clase, no acatar órdenes del docente, levantarse constantemente de la silla sin permiso, pintar las mesas y paredes, no cumplir con las actividades en clase ni en casa, quitar las cosas a otros compañeros, rayar los cuadernos y libros, hablar permanentemente e interrumpir al docente, peleas constantes entre los compañeros, burlas constantes hacia compañeros y docentes, desafío de la autoridad, no hacer lo indicado, decir vulgaridades, amenazas al profesor verbal y físicamente, entrar armas al salón de clase, en ocasiones se observa inadecuado manejo de la sexualidad, descuido personal y agresión física a animales, entre otras. (Pi, 2001)

Esta problemática requiere una solución apremiante, puesto que está relacionada al conjunto de comportamientos que se constituyen en barreras para el mantenimiento de la disciplina al interior del aula de clase, denominándose como problemas de comportamiento, afectando el clima escolar.

Ahora bien, la literatura especializada resalta también la importancia del clima escolar en el aprendizaje. Los estudios sobre eficacia y mejora escolar reflejan elocuentemente que esta

variable es de gran relevancia para promover los aprendizajes, independientemente del contexto que se trate. (Bryk, 2010) (Casassus, 1998) (Reynolds, 2006) (Sammons, 1995).

Los problemas de comportamiento y sus consecuencias se evidencia en la fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena, los cuales, al no ser abordadas formalmente desde perspectivas teóricas con el encuadre pedagógico apropiado, ha dificultado la creación de las premisas necesarias que posibiliten el ejercicio óptimo de la práctica pedagógica, las herramientas teórico-prácticas necesarias y fundamentales para su correspondiente superación.

Es conveniente la elaboración del presente estudio, ya que en primera instancia, se propone, mediante el diseño de un programa de estrategias lúdico-pedagógicas, herramientas de intervención específicas, que inciden en la modificación y superación de aquellas conductas inapropiadas que afectan a los niños y niñas de la fundación ALUNA, contribuyendo al enriquecimiento de las premisas pedagógicas en el ámbito local para una adecuada intervención educativa, lo cual redundará en una mejor integración social elevando así finalmente la calidad de vida de los diferentes actores de la comunidad educativa.

En segunda instancia, las ventajas que ofrece este proyecto pedagógico está que, permitirá que la comunidad educativa, y en específico en el cuerpo docente de ALUNA, desarrolle una mayor sensibilidad profesional en el diseño y manejo de intervenciones fundamentadas no solo en el conocimiento pedagógico vigente, sino también, atendiendo a las necesidades educativas particulares presentes en nuestras instituciones educativas, dotándolo de un mayor dominio y control en su práctica pedagógica sin recurrir a equivocados usos del castigo, tan común y poco eficiente, como técnica de intervención en nuestro medio académico.

Finalmente, desde el punto de la comunidad académica universitaria la facultad de pedagogía de la Corporación Universitaria Los Libertadores, obtendrá beneficios con este proyecto, porque le permitirá a los nuevos especialistas en formación expandir su conocimiento acerca de las distintas herramientas lúdico- pedagógicas que se pueden llevar a cabo al encontrarse con una población que presente características tales como las que se mencionan en este proyecto, además de contribuir con un saber nuevo en el marco del contexto pedagógico de la ciudad de Cartagena.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Diseñar un programa lúdico pedagógico para el mejoramiento de conductas disruptivas en el aula de clases en niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación ALUNA.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Diseñar un programa efectivo basado en estrategias lúdico pedagógicas que permitan una mejor intervención de los comportamientos disruptivos en el aula de clases en la Fundación ALUNA.
- Identificar las conductas disruptivas que presentan los niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación ALUNA que afectan los procesos de aprendizaje.
- Diseñar herramientas de detección y seguimiento a comportamientos disruptivos dentro del aula.

- Brindar herramientas novedosas al equipo docente en cuanto a la intervención de conductas disruptivas que afectan los procesos pedagógicos en la fundación ALUNA.

## Capítulo 2.

### Conceptos trascendentales

#### 2.1 Marco contextual

La fundación ALUNA es una entidad sin ánimo de lucro que ofrece atención integral pedagógico-terapéutica a niños, niñas, jóvenes y adultos con discapacidad cognitiva y múltiple, y que sirve como modelo en el tema de la pedagogía especial en Colombia.

La palabra Aluna es un término que utilizan los indígenas koguis de la Sierra Nevada de Santa Marta en Colombia, para referirse al mundo de lo no visible o espiritual, del puro pensamiento, de la pura idea. En un nivel significa pensamiento y en otro océano.

La discapacidad y la pobreza son sus temas prevalentes, trabaja en ellos en su sede principal y en barrios de escasos recursos económicos de la ciudad. Desarrolla además programas de empoderamiento a las familias, capacitación a profesionales, a estudiantes y a su propio equipo humano continua y permanentemente por especialistas de Suiza y Colombia, sensibiliza a la comunidad, sistematiza su experiencia y la publica en su Revista de Educación Especial.

Aluna, brinda una atención integral, dividida de la siguiente forma: programa de atención temprana, programa en aulas, programa para adultos, talleres protegidos, calidad de vivir, programas en la comunidad, satélite ALUNA en Policarpa, satélite en ALUNA Móvil.

La misión de Aluna es contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad cognitiva, promoviendo el respeto de su dignidad, la autonomía personal y su integración familiar y social, mediante un modelo pedagógico propio. (ALUNA, 2017)

Así mismo busca la aplicación de estrategias educativas apropiadas teniendo en cuenta sus necesidades individuales y sociales. Sin embargo, a nivel institucional, la disciplina escolar es un concepto fundamental ya que gracias a esto es posible el logro de una buena gestión del aula.

## 2.2 Antecedentes

**Título:** Estrategias pedagógicas y didácticas para docentes de educación preescolar que ayuden a la detección e intervención del TDAH en niños y niñas en el aula escolar.

**Autor:** Mayra Dayany castro, Carolina quiñones Quirós.

**Palabras claves:** Comportamiento, Trastorno, Dificultades, Estrategias, Contexto.

**Fecha de publicación:** 2008

**Resumen:** Este trabajo surge de la inquietud que se generó a lo largo de las prácticas docentes realizadas durante la carrera ya que se identificaron situaciones en los docentes no están capacitados para desarrollar un adecuado proceso con los niños que presentan TDAH. La presente investigación tiene como objetivo proponer y generar estrategias pedagógicas y didácticas que ayuden a los docentes de educación preescolar en la detección e intervención del TDAH en niños y niñas en el aula escolar. A partir de un proceso de indagación sobre el

trastorno de la conducta denominado TDAH y la participación en tres instituciones educativas que permitieron recolectar información valiosa y relevante, aplicando diferentes instrumentos que aportaron elementos fundamentales para la elaboración de la 2 propuesta una cartilla informativa y practica para que los docentes en educación preescolar desarrollen nuevas formas de enseñanza con los niños que presentan TDAH.

**Título:** La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la institución educativa las acacias de Ibagué.

**Autor:** Lida Fernanda Conde Salgado, Diana Patricia León Chacón

**Palabras claves:** convivencia, comportamiento, agresión, estrategia, lúdica.

**Fecha de publicación:** 2015

**Resumen:** Este trabajo se realizó con el objetivo de implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al mejoramiento de la convivencia en los niños y niñas, disminuir comportamientos agresivos y contribuir con el adecuado proceso de aprendizaje en el grado de preescolar de la Institución Educativa Las Acacias. Es así, que partiendo de un proceso de investigación formativa, se logró realizar esta intervención pedagógica, con el desarrollo de actividades lúdicas ejecutadas para mejorar el comportamiento observado en el aula de clase, siendo esta, una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los niños dentro del proceso de enseñanza, ya que la agresión física y verbal es uno de los factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para una sana convivencia. Dicho proyecto se realizó en dos fases, en la primera fase se llevó acabo todo el proceso de observación, seguido de la identificación del problema observado dentro de la institución

educativa de práctica, y en la segunda fase se llevó a cabo el proceso de intervención a la problemática encontrada, es decir, la realización de todas las actividades lúdicas, con las que se pretenden atenuar dicha problemática. El proyecto favoreció la implementación de nuevos escenarios pedagógicos para contribuir en la formación de niños y niñas, que logren convivir en armonía y comunicación constante con las personas que intervienen en su formación, y desde un modelo constructivo llevarlos a mejorar sus conductas y demostrar su aplicación y adecuado comportamiento en su entorno vivencial.

## **2.3 Marco teórico**

### **2.3.1 Conductas Disruptivas.**

El término disrupción “es un anglicismo en donde una parte del profesorado tiene dificultad para asumir” (García, 2001). La real academia admite el adjetivo disruptivo como "que produce una ruptura brusca" y en general en el mundo educativo viene a significar un conjunto de conductas inapropiadas en el aula, retrasando o impidiendo en algunos casos el proceso de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose así en un problema académico de rendimiento que promueve mayor fracaso escolar. También suele interpretarse como un problema de indisciplina o falta de disciplina dentro de la clase propiciando un clima de aula tenso creándose malas relaciones tanto entre alumnos y profesores como entre los propios niños.

Otra definición aceptada para conductas disruptivas, es aquella donde se reconocen como un conglomerado de conductas inapropiadas o “enojosas” de alumnos que “obstaculizan” la “marcha normal” de la clase generando falta de cooperación, mala educación, insolencia,

desobediencia, provocación, agresividad, etc. Según diversos autores “suele ser producida principalmente por alumnos/as que quieren llamar la atención de sus compañeros/as o del profesor/a y que tienen problemas de carencia de normas/afecto y/o de rendimiento académico, muy impulsivos/as, etc.”. (García Correa, 1984)

Se caracterizan por la manifestación de los siguientes comportamientos: llegar tarde a clase, no pedir permiso para salir del aula, renegar constantemente de las actividades en clase, no acatar órdenes del docente, levantarse constantemente de la silla sin permiso, pintar las mesas y paredes, no cumplir con las actividades en clase ni en casa, quitar las cosas a otros compañeros, rallar los cuadernos y libros, hablar permanentemente e interrumpir al docente, pelearse todo el tiempo con los compañeros, burlas constantes hacia sus compañeros y docentes, desafiar la autoridad, no hacer lo indicado, decir vulgaridades todo el tiempo, amenazan al profesor verbal y físicamente, entran a clase armados, se observa inadecuado manejo de su sexualidad, descuido personal, agresión física a animales, etc.

Si bien es cierto existen estrategias de intervención terapéuticas y pedagógicas aplicadas por profesionales de esta disciplina científica, en pedagogía dichos recursos son escasos, en parte debido a que la pedagogía como tal, es una disciplina que carece de un corpus de conocimientos propios, lo cual le lleva a encontrar su propia existencia como rama del saber al conjugar saberes de otras disciplinas; por otro lado se evidencia notablemente el hecho de que los profesores, al intentar brindar solución al problema que plantean las conductas disruptivas, utilizan métodos terapéuticos de intervención pero sin su correspondiente adaptación apropiada, generando tensiones al interior de las relaciones que se tejen en el aula de clase, ya que los profesores

olvidan que las estrategias de intervención implementadas por ellos siguen siendo las mismas desde hace muchos años sin tener en cuenta el cambio generacional.

Olvidan también que el estudiante al comportarse de esta manera lo que busca es mostrarse como un agente capaz de reñir con las normas y las reglas de juego implantadas en el aula. Por ello surge una pregunta lógica: ¿cómo implementar estrategias de intervención adaptadas a las necesidades educativas concretas que se presentan en un salón de clases y que a su vez contribuya a disminuir o superar los problemas asociados a las conductas disruptivas?

Las estrategias de intervención provenientes de la psicología, específicamente, las que atañen al condicionamiento operante, son provechosas porque proporcionan una orientación teórica y metodológica, dirigida a la intervención que, basándose en los conocimientos de la psicología experimental, considera que las conductas normales y anormales están regidas por los mismos principios; que trata de desarrollar estos principios y aplicarlos a explicar conductas específicas, y que utiliza procedimientos y técnicas que someten a evaluación objetiva y empírica, para disminuir o eliminar conductas desadaptativas e instaurar o incrementar conductas adaptativas. (Labrador, 1990)

Sin embargo, se considera necesario enmarcar estas estrategias de intervención provenientes de la psicología científica, dentro del universo de la lúdica, ya que esta facilita la interiorización de normas, pautas de interacción social, gracias a que esta dimensión del ser humano está relacionada con el placer y goce, además de otorgarle mayor poder correctivo a todo el conjunto de estrategias lúdico-pedagógicas tendientes a ser implementadas para la supresión de las conductas disruptivas manifestadas por los estudiantes de la fundación ALUNA.

Ahora bien, es necesario explicar dicho sea de paso algunos conceptos estrechamente relacionados con el de estrategias lúdico-pedagógicas

### **2.3.2 Lúdica**

La lúdica viene del latín ludus: juego, diversión, pasatiempo y se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento (Castillo, 2009). Esta a su vez se materializa en el juego como una forma satisfactoria de la dimensión lúdica. Podemos considerar entonces en este caso algo lúdico como aquello que proporciona diversión a través del juego.

Por ello, “las estrategias lúdicas pedagógicas implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación brindando al mismo tiempo la posibilidad de ejercer la libertad y la autonomía” (Castillo, 2009). Desarrollan la motivación como motor de las interacciones. Como es sabido, el estímulo constituye el paso previo para todo aprendizaje y el juego entraña una amalgama variadísima de estímulos que aceleran el proceso, ya que el individuo se somete, por voluntad propia, a toda aquella actividad que le resulta placentera. Se incluyen ambos conceptos, por lo cual coexiste la relación lúdico-didáctica y viceversa.

Estas estrategias lúdico-pedagógicas son fundamentales para incentivar la interiorización y el valor de las normas y que proporcionan un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y las formas alternativas de comunicación e interacción no

violentas. Al igual que las actividades simbólicas están relacionadas con el desarrollo de la dimensión socioemocional. (Castillo, 2009)

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.

La lúdica es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce, y felicidad, acompañados de la distensión que generan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive todos aquellos actos cotidianos como morara vitrina, pararse en las esquinas, sentarse en una banca, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que el elemento en común de estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.

### **2.3.3 Pedagogía**

Tomando la definición del diccionario filosófico como: “La Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. En general lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos”. Pedagogía viene del griego país que significa niño y hago que significa conducir, “guiar al niño”. A sí mismo se indica que el término pedagogía lleva inmerso el sentido de guiar al estudiante. (Ordoñez, 2004)

Ahora bien, cabe resaltar la importancia que tiene la pedagogía tradicional a través de la historia, debido a que es el punto de referencia ante la cual reaccionan las demás, haciendo transformaciones para tratar de superarla, mejorando la educación y las condiciones de este complejo proceso. En consecuencia, “La pedagogía no debe reducirse al acto meramente de carácter técnico. Su responsabilidad debe extenderse en un sentido más amplio e integral, mediante el cual se planteen los procesos pertinentes de reflexión y praxis sobre el mundo, en busca de formación integral y la transformación humana”. (Gonzalez, 1995, pág. 24). Así mismo podemos afirmar que “la pedagogía puede ser definida como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo” (Lemus, 1973, pág. 348).

Se agrega también a la Pedagogía como el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo” (Gonzalez, 1995).

## **2.4 Marco legal**

El proyecto está sustentado en las siguientes normas:

Tabla 1. Marco Legal

NORMA	DESCRIPCIÓN
<p><b>Constitución Política de Colombia de 1991 en el artículo 67 Ley 115 (1994)</b></p>	<p>la educación como un derecho de la persona y le da carácter de servicio público normas generales que regulan el servicio público de la educación, y fundamenta los principios sobre el derecho a la educación, que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad</p>
<p><b>(MEN, 1994, Art 1).</b></p>	<p>“la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”</p>
<p><b>Decreto 1860 de 1994 en el artículo 14</b></p>	<p>ley de infancia y adolescencia para la elaboración del marco legal de la institución</p>
<p><b>Decreto 1860 Artículo 17</b></p>	<p>Necesidades de la comunidad educativa, las normas de convivencia que orientan el comportamiento de los estudiantes.</p>
<p><b>(MEN, 2007) lineamientos curriculares</b></p>	<p>tienen como principio el de la lúdica en donde refieren que: “Para desarrollar el principio de la lúdica se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute”</p>
<p><b>CONPES social 109:</b></p>	<p>Principios, la familia como eje fundamental.</p>
<p><b>Ley 1620 de 2013: PEI</b></p>	<p>Ley de convivencia escolar Proyecto Educativo Institucional.</p>

Fuente: Elaboración propia

## Capítulo 3

### La lúdica una herramienta pedagógica

#### 3.1 Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo es cualitativo con un enfoque descriptivo porque nos permite interpretar e identificar comportamientos disruptivos en niños y niñas de la Fundación ALUNA, a través de un formato, observación directa y archivos.

“La investigación cualitativa investiga contextos que son naturales, o tomados tal y como se encuentran, más que reconstruidos o modificados por el investigador” (Sherman, 1988, págs. 2-22); en el cual se pretende diseñar un programa lúdico pedagógico eficaz que permite modificar conductas disruptivas identificadas previamente en estudiantes de 6 a 8 años de la Fundación ALUNA.

“La investigación cualitativa debería ser considerada y aplicada como una parte integral de los proyectos de intervención en la cual tanto investigador como investigado, participan como parte del proceso, considerando útiles las técnicas y métodos que son empleados por antropólogos, sociólogos y psicólogos en sus trabajos de campo y análisis profesional”. (Bautista, 2011)

Así mismo este enfoque de investigación requiere una metodología de Investigación, Acción Participación puesto que es aplicada sobre realidades humanas y donde se involucra y participa toda la comunidad educativa ya que sus participantes: estudiantes, docentes, directivos y padres son gestores en el proceso de reflexión, apropiación y desarrollo de las posibles

propuestas sugeridas por ellos mismos y hacer parte de la solución a fin de un beneficio colectivo.

Por otra parte el proyecto de investigación busca sensibilizar a docentes de la Institución en concientizarse sobre la importancia de la implementación mecanismos innovadores de tipo lúdico como medio de intervención para modificar conductas disruptivas dentro del aula.

### **3.2 Población y muestra**

Se toma como población de referencia del presente estudio 5 estudiantes (3 niños y 2 niñas) del aula Oso en la fundación ALUNA ubicada en el barrio república de Chile en la Ciudad de Cartagena, los cuales oscilan entre las edades de 6 a 8 años.

El tipo de muestreo empleado es intencional, dado el carácter observacional del estudio y corresponde al 50% de la población total del Aula.

### **3.3 Instrumentos de Recolección de Información**

La encuesta es una técnica basada en entrevistas, a un número considerable de personas, utilizando cuestionarios, que mediante preguntas, efectuadas en forma personal, telefónica, o correo, permiten indagar las características, opiniones, costumbres, hábitos, gustos, conocimientos, modos y calidad de vida, situación ocupacional, cultural, etcétera, dentro de una comunidad determinada. Puede hacerse a grupos de personas en general o ser seleccionadas por edad, sexo, ocupación, dependiendo del tema a investigar y los fines perseguidos.

Para este caso se diseñaron tres tipos de encuestas, aplicadas a cinco estudiantes, cinco padres de familia y cinco docentes de la Fundación ALUNA de Cartagena.

### 3.4 Resultado y análisis de la aplicación de los instrumentos de recolección (detección de conductas)

#### 3.4.1 Procesamiento de las encuestas de los estudiantes.

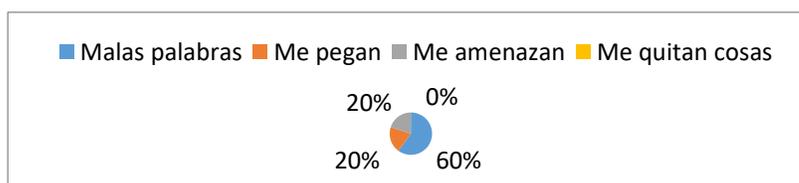
##### Pregunta No 1. En clase o en el colegio hay niños que:

Tabla 2. Respuestas de los estudiantes a la pregunta No 1

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Me dicen malas palabras	3	60%
2	Me pegan	1	20%
3	Me amenazan	1	20%
4	Me quitan cosas	0	0%
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 1. Respuesta de los alumnos a la pregunta No 1



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** Podemos concluir que la acción agresiva más frecuente en el aula es decir malas palabras con un 60%, con un 20% se evidencian amenazas y con otro 20% maltrato físico.

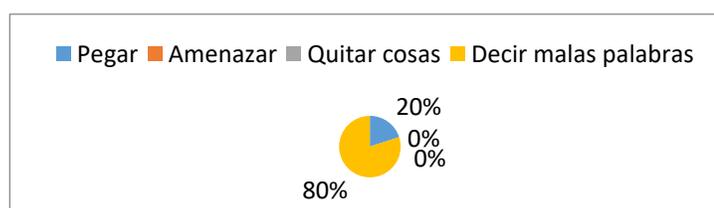
##### Pregunta No 2. Alguna vez has:

Tabla 3. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 2

	CATEGORIA	Frecuencia	%
1	Pegado a un compañero/a	1	20%
2	Amenazado a un compañero/a	0	0
3	Quitado cosas	0	0
4	Dicho malas palabras a algún compañero/a	4	80%
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 2. Respuesta de os estudiantes a la pregunta No 2



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** Según la encuesta podemos concluir que el 80% de los estudiantes ha dicho malas palabras mientras que el 20% restante ha llegado a pegar a algún compañero.

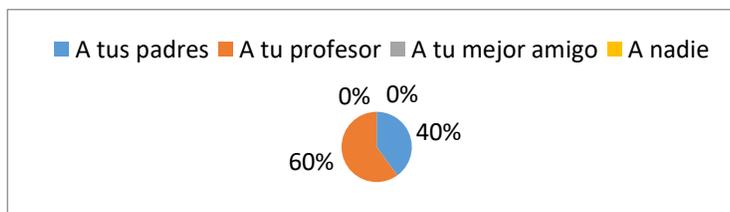
**Pregunta No 3. Cuando te han pegado, insultado o se han metido contigo se lo has dicho (señala una)**

Tabla 4. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 3

	CATEGORIA	Frecuencia	%
1	A tus padres	2	40%
2	A tu profesor o profesora	3	60%
3	A tu mejor amigo	0	0
4	No se lo has dicho a nadie	0	0
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 3. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 3



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** Podemos concluir basados en los porcentajes de la encuesta que el 60% de los estudiantes comenta las situaciones a sus profesores y que el 40% restante lo hace a sus padres.

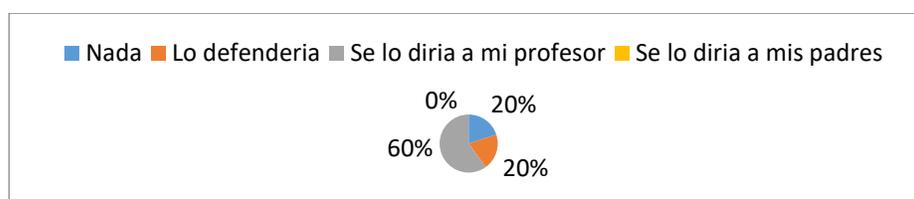
**Pregunta No 4. Si ves a un compañero o compañera que está pegando o insultando a otro/a ¿qué harías? (contesta a una, lo que harías siempre)**

Tabla 5. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 4

CATEGORIA	Frecuencia	%
1 Nada	1	20%
2 Le defendería	1	20%
3 Se lo diría a mi profesor o profesora	3	60%
4 Se lo diría a mis padres	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 4. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 4



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** El 60% de los estudiantes encuestados manifiesta las situaciones a sus padres, un 20% defendería a sus compañeros y el 20% restante no haría nada.

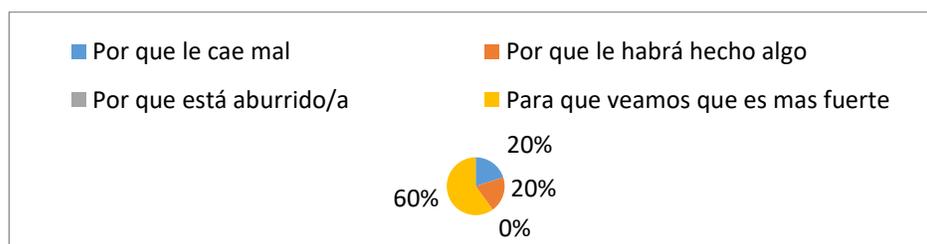
**Pregunta No 5. Cuando un compañero o compañera pega, insulta o se mete con otro/a ¿por qué crees que lo hace? (contesta una, la que te convenza más)**

Tabla 6. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 5

CATEGORIA		Frecuencia	%
1	Porque le cae mal	1	20%
2	Porque le habrá hecho algo	1	20%
3	Porque está aburrido/a y se mete con la gente	0	0
4	Para que veamos que es el/la más fuerte	3	60%
TOTAL		5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 5. Respuesta de los estudiantes a la pregunta No 5



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** El 60% de los estudiantes manifiesta que sus compañeros agreden a otros para mostrar que son más fuertes, mientras que en porcentajes de 20% se dividen las impresiones en por que le cae mal y por qué le habrá hecho algo.

### 3.4.2 Procesamiento encuestas a Docentes.

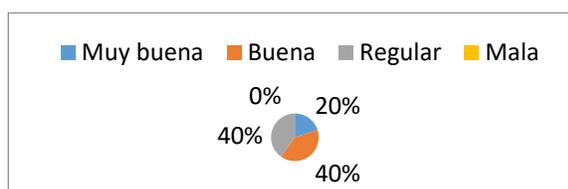
**Pregunta No. 1. Considera que la convivencia en su aula es:**

Tabla 7. Respuesta de los docentes a la pregunta No 1

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Muy buena	1	20%
2	Buena	2	40%
3	Regular	2	40%
4	Mala	0	0
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 6. Respuesta de los docentes a la pregunta No 1



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** Al 20% de los docentes le parece muy buena la convivencia, mientras que a un 40% le parece únicamente buena y al restante 40% regular.

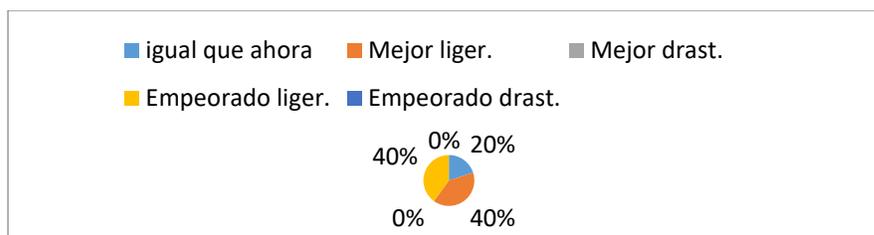
**Pregunta 2. En su opinión, la convivencia escolar en los tres últimos años ha sido:**

Tabla 8. Respuesta de los docentes a la pregunta No 2

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Igual que ahora	1	20%
2	Ha mejorado ligeramente	2	40%
3	Ha mejorado drásticamente	0	0
4	Ha empeorado ligeramente	2	40%
5	Ha empeorado drásticamente	0	0
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 7. Respuesta de los docentes a la pregunta No 2



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** 40% de los docentes manifiesta que la convivencia ha mejorado ligeramente, otro 40% piensa que ha empeorado ligeramente y un 20% refiere que sigue igual.

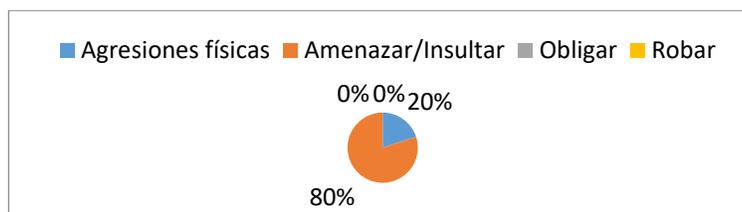
**Pregunta 3. Indique cuales conductas ha observado en los alumnos de su centro, marque con una X:**

Tabla 9. Respuesta de los docentes a la pregunta No 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1 Agresiones físicas	1	20%
2 Amenazar o insultar	4	80%
3 Obligar a hacer cosas que otro no quiere	0	0
4 Robar dinero o material	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 8. Respuesta de los docentes a la pregunta No 3



Fuente: elaboración propia (2017)

**Análisis.** Podemos concluir que la conducta más observada en los estudiantes por parte de los docentes es la de amenazar/insultar con un 80% en la frecuencia, mientras que la de agredir físicamente se observó en un 20%.

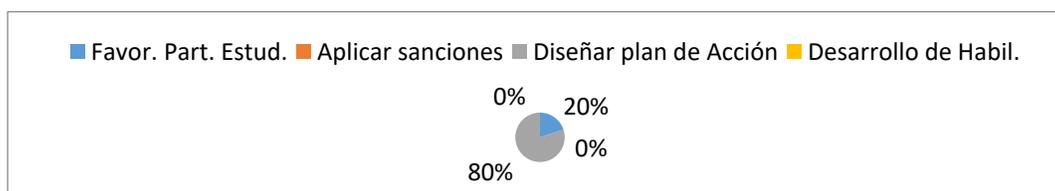
**Pregunta 4. Con los recursos con los que cuentan, ¿qué solución considera más correcta para afrontar los problemas de convivencia que surgen en el centro?**

Tabla 10. Respuesta de los docentes a la pregunta No 4

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Favorecer una mayor participación del alumnado en la solución de problemas	1	20%
2	Aplicar sanciones estrictas	0	0
3	Diseñar y aplicar un Plan de Acción lúdico-pedagógico en el que se aborde la disciplina y las normas de convivencia de manera agradable	4	80%
4	Desarrollar en todos los miembros de la comunidad educativa habilidades sociales de comunicación y resolución de conflictos	0	0
	<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 9. Respuesta de los docentes a la pregunta No 4



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** Podemos deducir dentro de la encuesta que el 80% de los docentes se inclinan por el diseño de un plan de acción lúdico-pedagógico y el 20% restante en favorecer la participación estudiantil para abordar disciplina y normas.

### Pregunta 5. Para mantener la disciplina en mi aula:

Tabla 11. Respuesta de los docentes a la pregunta No 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1 Desde el primer día, establezco las normas que se deben seguir en mi clase	0	0
2 El primer día de clase debato con mis alumnos las normas de convivencia y las hacemos explícitas	5	100%
3 Ante cuestiones que amenazan la convivencia de la clase intervengo rápidamente	0	0
4 Utilizo los castigos porque me suelen dar buen resultado y mantengo el orden en la clase	0	0
TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 10. Respuesta de los docentes a la pregunta No 5



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** El 100% de docentes encuestados manifestó que el 1er día debaten con sus alumnos las normas de convivencia y las hacen explícitas.

### 3.4.3 Procesamiento de encuestas a padres

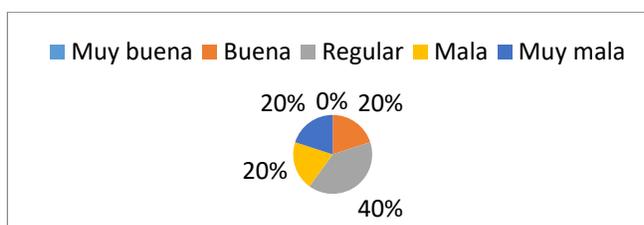
#### Pregunta 1. Considera que la convivencia en su hogar es:

Tabla 12. Respuesta de los padres a la pregunta No 1

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Muy buena	0	0
2	Buena	1	20%
3	Regular	2	40%
4	Mala	1	20%
5	Muy mala	1	20%
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017)

Gráfica 11. Respuesta de los padres a la pregunta No 1



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** Se evidencia por medio de las encuestas que el 40% de los padres manifiesta que la convivencia en su hogar es regular, mientras que en 3 porcentajes de 20% cada uno se divide las opiniones en cuanto a buena, mala y muy mala.

**Pregunta 2. Para mantener la disciplina en casa; escoja la opción con la que más se identifique:**

Tabla 13. Respuesta de los padres a la pregunta No 2

	CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1	Establezco las normas que se deben seguir en casa	2	40%
2	Ante situaciones que amenazan la convivencia en casa intervengo rápidamente	2	40%
3	Utilizo los castigos porque me suelen dar buen resultado y mantengo el orden en la casa	1	20%
4	Me siento impotente para mantener el orden en casa	0	0
	TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 12. Respuesta de los padres a la pregunta No 2



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** El 40% de los padres manifiesta que establece normas en casa, otro 40% afirma que actúa ante cualquier situación presente, mientras que un 20% utiliza castigos.

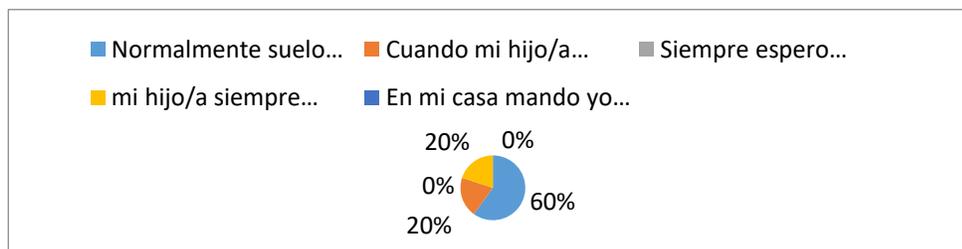
**Pregunta 3. Mi forma de actuar como padre/madre con mi hijo/a es: elija la opción con la que más se identifique.**

Tabla 14. Respuesta de los padres a la pregunta No 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1 Normalmente suelo elogiar cualquier comportamiento adecuado que haga mi hijo	3	60%
2 Cuando mi hijo/a no hace lo que yo le digo suelo reaccionar gritando o enfadándome	1	20%
3 Siempre espero que mi hijo/a me obedezca, aunque si no me hace caso termino por ignorarlo	0	0
4 Mi hijo/a siempre se sale con la suya y por no enfadarme termino haciendo lo que él quiere	1	20%
5 En mi casa mando yo. Si no se hace lo que yo digo mis hijos saben lo que les espera: castigo, cachete, gritos...	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 13. Respuesta de los padres a la pregunta No 3



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** Podemos concluir mediante la encuesta que en un porcentaje del 60% los padres suelen elogiar los buenos comportamientos de sus hijos, mientras que en iguales porcentajes de 20% se dividen las opiniones en terminar enojados o cediendo ante acciones de los niños.

**Pregunta 4. Convivencia en el hogar: Escoja la opción que mejor lo identifique.**

Tabla 15. Respuesta de los padres a la pregunta No 4

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1 Existen normas claras sobre el funcionamiento de la convivencia en casa (horarios, reglas, comportamientos,...)	3	60%
2 En la semana nos reunimos toda la familia, al menos una hora, para estar juntos y hacer cosas en común	0	0
3 En temas de interés familiar, la opinión de nuestros hijos para tomar una decisión final es tenida en cuenta	1	20%
4 En casa, hay reparto de responsabilidades que cada uno debe cumplir para que todo vaya bien	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 14. Respuesta de los padres a la pregunta No 4



Fuente: elaboración propia (2017).

**Análisis.** Basados en la evidencia resultada de la encuesta obtenemos que el 60% de los hogares encuestados maneja normas establecidas, un 20% tiene en cuenta la opinión de los niños para toma de decisiones y otro 20% reparte responsabilidades entre sus integrantes.

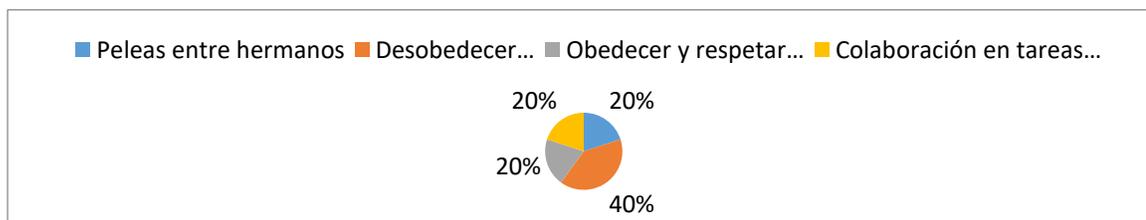
**Pregunta 5. De las siguientes situaciones cual se presenta con mayor frecuencia en su casa:**

Tabla 16. Respuesta de los padres a la pregunta No 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	%
1 Peleas entre los hermanos	1	20%
2 Desobedecer e irrespetar las decisiones de los padres	2	40%
3 Obedecer y respetar las decisiones los padres	1	20%
4 Colaboración en las tareas domésticas	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: elaboración propia (2017).

Gráfica 15. Respuesta de los padres a la pregunta No 5



Fuente: elaboración propia.

**Análisis.** Podemos concluir mediante la encuesta que con un 40% la situación que más se presenta en los hogares estudiados es la de desobedecer decisiones, mientras que con un igual porcentaje de 20% se reparten las demás (obedecer, colaborar y pelas entre hermanos).

### **3.5 Diagnostico**

A partir del análisis de las encuestas realizadas a estudiantes, padres de familia y docentes, se pueden realizar las siguientes afirmaciones:

Los niños y niñas del Aula Oso de la Fundación ALUNA manifiestan haber realizado o haber sido víctimas en algún momento de agresiones verbales y físicas en el aula de clases, sintiéndose motivados generalmente por el interés de mostrarse más fuertes ante sus pares o como rechazo ante un hecho previo, así como también afirman que acuden en primera instancia a su docente y luego a sus padres al llegar a casa para informar dicho evento y en caso de observarlo se atreven a defender a sus compañeros víctimas del mismo, generando inevitablemente alteraciones en el curso normal del aula.

Los docentes por su parte manifiestan que desde el primer día de clase debaten las normas de convivencia junto a sus estudiantes, siendo explícitos y haciéndolos participativos en dicho debate; así mismo afirman que la convivencia en su aula es en mayor porcentaje regular, a veces buena y que no ha mejorado significativamente en los últimos 3 años evidenciado a diario tanto amenazas e insultos verbales como agresiones físicas entre sus alumnos. A su vez consideran pertinente el diseño y aplicación de un plan de acción lúdico-pedagógico en el que se

aborde la disciplina y las normas de convivencia de una manera agradable y que genere interés por parte de los niños y niñas de su aula.

Los padres de familia a su vez advierten que la convivencia en sus hogares pasa de regular a mala en la mayoría de los casos así que para mantener la disciplina establecen normas que se deben seguir en casa, actúan de manera rápida e intervienen ante cualquier situación que amenace la convivencia y en caso de ser necesario utilizan castigos que han demostrado resultados previos y así, mantienen el orden en el hogar.

Es pertinente la intervención ante la presencia de conductas inapropiadas en el aula de clases y ante su segura manifestación en el ámbito familiar por parte de los niños y niñas debido a que estas influyen notable y negativamente en los procesos de aprendizaje y en la interacción dentro de su contexto social.

### **3.6 Variables**

De acuerdo al análisis realizado se han identificado las siguientes variables como hechos importantes en la problemática encontrada.

Tabla 17. Variables

<b>VARIABLE</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Malas palabras</b>	Disminuir el pronunciamiento de malas palabras por parte de los niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación Aluna.	Taller 1 Mesa redonda Juego de roles Dramatización
<b>Agresiones entre estudiantes</b>	Disminuir agresiones físicas entre los niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación Aluna.	Taller 2 Juegos de interacción física Dibujo representativo
<b>Comunicación en el aula</b>	Fortalecer la comunicación entre los niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación Aluna.	Taller 3 Juego “Me gusta”
<b>Comunicación asertiva entre estudiantes</b>	Mejorar la comunicación asertiva entre los niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación Aluna a través de actividades lúdicas.	Taller 4 Actividad “La ardilla sin casa” Juego de roles
<b>Desobediencia en casa (seguimiento de instrucciones)</b>	Aumentar el cumplimiento de normas en niños y niñas de 6 a 8 años de la Fundación ALUNA a través de actividades lúdicas.	Taller 5 Actividad “Tarjeta de instrucciones” Actividad “La búsqueda del tesoro”

Fuente: Elaboración Propia

## Capítulo 4

### Propuesta de intervención

#### 4.1 Título de la propuesta

“Modificando conductas disruptivas en el aula”

Diseño de un programa lúdico pedagógico efectivo para la modificación de conductas disruptivas en niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación ALUNA

#### 4.2 descripción de la propuesta

Esta propuesta tiene como fin el diseño de un programa lúdico -pedagógico encaminado a la supresión progresiva de conductas disruptivas en niños y niñas de 6 a 8 años de la Fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena.

Se debe reforzar positivamente a quienes cumplan con las normas establecidas previamente y sancionar a quienes continúan irrumpiendo estas.

La propuesta se llevará a cabo de la siguiente manera: Socialización de la propuesta a equipo pedagógico de la Fundación ALUNA que trabaja con esta población. Cartilla “Modificando conductas disruptivas en el aula”, se propone el diseño y entrega de una cartilla la cual incluya actividades encaminadas a la modificación de conductas disruptivas en el aula durante 10 días por espacios de hora y media una vez por semana.

Esta herramienta permitirá que el docente tenga muchas más posibilidades de trabajo a nivel lúdico que podrá implementar con los estudiantes, hasta el fin de continuar disminuyendo y modificando estas conductas de manera gradual a través de estrategias lúdico pedagógicas.

### **4.3 Justificación**

“Los comportamientos disruptivos o mal comportamiento dentro del aula, tienen una gran repercusión académica y social. Así, con frecuencia hemos observado que aquellos alumnos que manifiestan este tipo de conductas acaban siendo lo que se conoce como fracaso escolar” (Fernandez, 2007).

Esta problemática requiere una solución apremiante, puesto que está relacionada al conjunto de comportamientos que se constituyen en barreras para el mantenimiento de la disciplina al interior del aula de clase, denominándose como problemas de comportamiento, afectando el clima escolar.

Los problemas de comportamiento y sus consecuencias se evidencia en la fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena, los cuales, al no ser abordadas formalmente desde perspectivas teóricas con el encuadre pedagógico apropiado, ha dificultado la creación de las premisas necesarias que posibiliten el ejercicio óptimo de la práctica pedagógica, las herramientas teórico-prácticas necesarias y fundamentales para su correspondiente superación.

Las ventajas que ofrece este proyecto pedagógico está que, permitirá que la comunidad educativa, y en específico en el cuerpo docente de ALUNA, desarrolle una mayor sensibilidad profesional en el diseño y manejo de intervenciones fundamentadas no solo en el conocimiento

pedagógico vigente, sino también, atendiendo a las necesidades educativas particulares presentes en nuestras instituciones educativas, dotándolo de un mayor dominio y control en su práctica pedagógica sin recurrir a equivocados usos del castigo, tan común y poco eficiente, como técnica de intervención en nuestro medio académico.

Finalmente, desde el punto de la comunidad académica universitaria la facultad de pedagogía de la Corporación Universitaria Los Libertadores, obtendrá beneficios con este proyecto, porque le permitirá a los nuevos especialistas en formación expandir su conocimiento acerca de las distintas herramientas lúdico- pedagógicas que se pueden llevar a cabo al encontrarse con una población que presente características tales como las que se mencionan en este proyecto, además de contribuir con un saber nuevo en el marco del contexto pedagógico de la ciudad de Cartagena.

## **4.4 Objetivos**

### **4.4.1 Objetivo General**

Modificar las conductas disruptivas en el aula de clases en niños y niñas de 6 a 8 años de la fundación ALUNA.

#### **4.4.2 Objetivos Específicos**

- Disminuir el pronunciamiento de malas palabras por parte de los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.
- Disminuir agresiones físicas entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.
- Fortalecer la comunicación dentro del aula entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.
- Fortalecer la comunicación asertiva entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.
- Aumentar el cumplimiento de normas en niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la Fundación ALUNA a través de actividades lúdicas.

#### **4.5 Estrategias y actividades**

La estrategia que se ejecutará en esta propuesta de intervención está basada en desarrollo de diversos talleres que buscan la modificación de manera positiva de las conductas disruptivas, mediante la implementación de diversas actividades lúdico pedagógicas que acompañarán cada taller.

A continuación se presentan cinco talleres lúdico pedagógicos diseñados y pensados como apoyo a docentes, padres de familia y en especial a estudiantes, que permitirán mejorar las conductas disruptivas presentes en los niños y niñas.

Tabla 18. Actividades y estrategias en la investigación

<b>Estrategias</b>	<b>Actividades</b>
<b>Inducción a equipo pedagógico del aula, cartilla didáctica.</b>	Juegos, teatro, canciones, trabajo en equipo, guiones, creaciones colectivas.

Fuente: elaboración propia (2017).

#### **4.5.1 Taller 1**

##### **1. Identificación**

Institución Educativa: “fundación ALUNA-jornada de la mañana”

Grupo: Oso 1

Nivel: Primaria

Responsables: Docente del aula

Variable: Malas palabras

Tiempo: una hora y treinta minutos.

##### **2. Objetivo**

Disminuir el pronunciamiento de malas palabras por parte de los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.

##### **3. Contenido y metodología**

###### **Actividades**

Los estudiantes se ubican en una mesa redonda, el docente junto con los estudiantes recreará 5 situaciones de la vida real donde exista la presencia de malas palabras. (Apoyarse con imágenes o pictogramas).

Se divide el grupo en 3 subgrupos y se elegirá una situación de las mencionadas anteriormente, cada grupo debe ser liderado por un miembro del equipo del aula.

Luego cada grupo deberá crear personajes sencillos y un discurso con apoyo de vestuarios y maquillaje, para representar una pequeña escena teniendo en cuenta la situación elegida.

Cada grupo dramatiza la escena en frente de toda la clase, se finaliza con una reflexión acerca de la utilización de las Malas palabras y su influencia en la sana convivencia.

## **B. Normas y Recomendaciones Dentro Del Taller**

- Disciplina y organización frente a la actividad.
- Respeto por la actividad, los compañeros y el docente.
- Todos deben participar.

## **4. Recursos**

Físicos: Las instalaciones del colegio.

Humanos: Niños, niñas y el docente.

Materiales: vestuarios, pinturas para cara.

## **5. Seguimiento.**

Realizado mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”

### **4.5.2 Taller 2**

#### **1. Identificación**

Institución Educativa: “fundación ALUNA-jornada de la mañana”

Grupo: Oso 1

Nivel: Primaria

Responsables: Docente del aula

Variable: Agresiones entre estudiantes

Tiempo: una hora y treinta minutos.

## **2. Objetivo**

Disminuir agresiones físicas entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.

## **3. Contenido y metodología**

### **Actividades**

Se hacen grupos de 6 a 7 niños aproximadamente. Cada grupo se separa en dos hileras que van a representar a unos personas que van caminando por una acera; una hilera de niños es la de los que van en un sentido y la otra (no tiene por qué ser el mismo número de niños es la de los que van en sentido contrario).

Cada grupo puede hacerlo al mismo tiempo en lugares distintos, o bien pueden mirarse un grupo a otros mientras actúan.

Van a representar personas que se encuentran por casualidad en la calle y que se saludan efusivamente.

De esta forma cada niño va a saludar a 5 o 6 de sus compañeros. En este caso puede acompañarse de palabras y de saludo improvisadas por ellos.

Cada vez que se cruzan tiene que saludarse como si fueran dos adultos que son amigos, pero que hace mucho tiempo no se han visto. El maestro puede enseñarles cómo hacerlo, saludando a todos los de una hilera, pero no exactamente de la misma manera.

A veces les saluda con un apretón de manos, otras con unas palmadas en la espalda, otras con un abrazo, otras con dos besos, etc.

Cada estudiante plasmará en un dibujo cómo se sintió durante la interacción con su compañero.

Para finalizar el docente le pide a cada niño y niña que describa su dibujo frente al grupo y se realiza una reflexión sobre la importancia de tratar bien al compañero y no agredirlo física ni verbalmente.

## **B. Normas y Recomendaciones Dentro Del Taller**

- Disciplina y organización frente a la actividad.
- Respeto por la actividad, los compañeros y el docente.
- Todos deben participar.

## **4. Recursos**

Físicos: Las instalaciones del colegio.

Humanos: Niños, niñas y el docente.

Materiales: Lápices de colores, hojas de bloc.

## **5. Seguimiento.**

Realizado mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”

### **4.5.3 Taller 3**

#### **1. Identificación**

Institución Educativa: “fundación ALUNA-jornada de la mañana”

Grupo: Oso 1

Nivel: Primaria

Responsables: Docente del aula

Variable: Comunicación en el aula

Tiempo: una hora y treinta minutos.

#### **2. Objetivo**

Fortalecer la comunicación entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.

#### **3. Contenido y metodología**

##### **Actividades**

Todos juegan juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado, los niños se ubicarán en desorden, el profesor tirará la pelota al aire para comenzar el juego, el jugador que coge la pelota tendrá que lanzarla rápidamente a la vez que dice algo que le gusta. En un primer momento se hará de forma genérica, pero luego se puede ir haciendo de forma más temática. Por ejemplo:

Comidas

Aficiones

Vestido

Ocio

Incluso con frases delimitadas como: Me gusta que me mimen, (dándome un beso, diciéndome que hago las cosas bien etc.)

## **B. Normas y Recomendaciones Dentro Del Taller**

- Disciplina y organización frente a la actividad.
- Respeto por la actividad, los compañeros y el docente.
- Todos deben participar.
- Es importante no plantear ganar o perder.

## **4. Recursos**

Físicos: Las instalaciones del colegio.

Humanos: Niños, niñas y el docente.

Materiales: pelota.

## **5. Seguimiento.**

Realizado mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”

### **4.5.4 Taller 4**

#### **1. Identificación**

Institución Educativa: “fundación ALUNA-jornada de la mañana”

Grupo: Oso 1

Nivel: Primaria

Responsables: Docente del aula

Variable: Comunicación asertiva entre estudiantes

Tiempo: una hora y treinta minutos.

## **2. Objetivo**

Fortalecer la comunicación entre los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación Aluna.

## **3. Contenido y metodología**

### **Actividades**

#### **La ardilla sin casa**

Organización: se trazan varios círculos en el piso según el número de jugadores dejando siempre a uno sin círculo o sea sin casa.

Todos los niños se sitúan dentro de su círculo o casa, excepto el que no tiene casa, a la voz de mando que dirá " Ardillitas a pasear ".

Los niños saldrán del círculo conversarán mientras caminan por el terreno de juego, que estará delimitado, a la voz de mando nuevamente que dirá ardillitas a su casa todos tratarán de llegar primero a las casas ocasión que aprovechará el que no tiene casa para entrar a una de ellas, el niño que se quede sin casa pasará a ser la ardilla sin casa y así sucesivamente hasta que culmine el juego.

Se selecciona un niño que se identificara con el número 1. A la orden de la promotora todos los acompañaran en el canto que dice así

Lunes antes de almorzar

A una niña fui a buscar

Ella no podía jugar

Porque tenía que lavar

Al llegar aquí el niño que está dentro del círculo imita la acción de lavar mientras sus compañerito siguen el canto

Así lavaba, así. Así

Así lavaba, así, así

Así lavaba, que yo lo vi.

Luego inicia el canto con el compañero que le sigue a la derecha del lugar que ocupaba en el coro, así sucesivamente hasta que lo hayan realizado todos los niños, a medida que cambien de niño, cambiara la labor hogareña por ejemplo planchar, barrer, etc., al pasar todos los niños se cantara la estrofa final que dice así:

Domingo antes de almorzar

A una niña fui a buscar

Ella sí pudo jugar

Porque era el día de pasear.

## **B. Normas y Recomendaciones Dentro Del Taller**

- Disciplina y organización frente a la actividad.
- Respeto por la actividad, los compañeros y el docente.
- Todos deben participar.
- Es importante no plantear ganar o perder.
- los niños no deben quedarse al lado ni dentro del círculo durante el paseo.
- todos los niños deberán imitar su labor

## **4. Recursos**

Físicos: Las instalaciones del colegio.

Humanos: Niños, niñas y el docente.

Materiales: Tiza, canciones.

## **5. Seguimiento.**

Realizado mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”

### **4.5.5 Taller 5**

#### **1. Identificación**

Institución Educativa: “fundación ALUNA-jornada de la mañana”

Grupo: Oso 1

Nivel: Primaria

Responsables: Docente del aula

Variable: Desobediencia en casa (seguimiento de instrucciones)

Tiempo: una hora y treinta minutos.

## **2. Objetivo**

Aumentar el cumplimiento de normas en niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la Fundación ALUNA a través de actividades lúdicas.

## **3. Contenido y metodología**

### **Actividades**

Organización: participan padres de familia, siendo ellos quienes liderar las actividades.

Preferiblemente debe realizarse en un espacio abierto y amplio.

Actividad 1

### **Tarjetas de instrucciones**

Los padres entregan tarjetas con imágenes o palabras separan las instrucciones para completar una tarea específica.

Los padres deberán escribir o dibujar cada paso del proceso, como arreglar la cama o terminan una manualidad.

El padre de familia debe elegir una actividad que tenga series específicas que se deban seguir para tener éxito. Esto ayuda a que los niños se den cuenta de que los niños deben seguir pasos son importantes al seguir las instrucciones. Los niños miran cada tarjeta y completan el paso correspondiente en orden. Si siguen los pasos exactamente, deben ser capaces de terminar el proyecto.

Si el niño culmina satisfactoriamente la actividad se debe elogiar y si no se debe motivar para que lo haga mejor.

## Actividad 2

### **La búsqueda del tesoro**

El padre de familia debe entregar una lista de instrucciones a seguir para encontrar una recompensa, luego elabora una serie de instrucciones o pistas que lleven a los niños al final de la búsqueda del tesoro. Los niños siguen cada paso para encontrar la siguiente pista. Otra opción es dibujar un mapa con indicaciones específicas. Esto podría incluir instrucciones para que los niños den un número determinado de pasos o vayan a lugares específicos. Si los niños siguen las instrucciones correctamente, se les recompensa con el tesoro al final.

No olvide motivar al niño durante y después de la actividad.

## **B. Normas y Recomendaciones Dentro Del Taller**

- Disciplina y organización frente a la actividad.
- Respeto por la actividad, los compañeros y el docente.
- Todos deben participar.
- Es importante no plantear ganar o perder.

### **4. Recursos**

Físicos: Las instalaciones del colegio.

Humanos: Niños, niñas y el docente.

Materiales: pelota.

### **5. Seguimiento.**

Realizado mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”

#### **4.6 Personas responsables**

Las personas encargadas de desarrollar los talleres y actividades lúdico pedagógicas serán los docentes y/o tutores de aula en compañía de sus auxiliares y el apoyo del tallerista de artes Edsson Giovanni Torregloza Ramos.

#### **4.7 Beneficiarios de la propuesta**

Los niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena y en general todos los estudiantes en los cuales se implementen estas actividades serán los beneficiarios de recibir el acompañamiento por parte de docentes y padres en busca de modificar las conductas disruptivas.

#### **4.8 Recursos**

**Humanos:** docentes, tutores, auxiliares, talleristas, estudiantes niños y niñas de 6 a 8 años del aula OSO de la fundación ALUNA de la ciudad de Cartagena.

**Materiales:** cartilla manejo de conductas disruptivas, instalaciones de la institución, pelotas, tizas, canciones, lápices de colores, hojas de block, vestuarios, pinturas para la cara.

#### **4.9 Evaluación y seguimiento**

Se recomienda la realización del seguimiento mediante la técnica de “formato de seguimiento conductual”.

#### **4.10 Indicadores de logro**

Se recomienda la utilización del “formato de seguimiento conductual” para indicar el alcance de logros y la continuación del proceso.

## Capítulo 5

### Conclusiones

Desde el inicio escolar, los educandos evidencian todos los comportamientos aprendidos en sus contextos; es por esta razón que como docentes tenemos el compromiso de brindar nuevas estrategias de intervención que modifiquen aquellas conductas que van en contra de su proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo que permitan ir reemplazando técnicas tradicionales inadecuadas que llevan a aumentar este tipo de comportamientos.

Por otra parte, ha sido una experiencia inigualable y productiva para los procesos de formación académica, ya que gracias a todos aquellos conocimientos adquiridos relacionados a este estudio, nos permitimos crear una nueva visión referente al tema, de esta forma se reconoce la posibilidad de plantear un programa de intervención lúdico pedagógico que permite aportar una solución en una problemática social actual. Es realmente importante que las Instituciones Educativas evalúen el número de estudiantes por salón que presentan estas conductas, puesto que esto dificulta el dominio de grupo para lograr brindar una educación de calidad.

Después de conocer que en el aula de clases se evidencian comportamientos disruptivos, el docente tiene la responsabilidad de cambiar los hábitos de intervención que normalmente aplica.

Por ello se considera que el diseño de este programa lúdico pedagógico traerá consigo muchos beneficios a nivel de herramientas de intervención pedagógica para los docentes de la fundación ALUNA, puesto que responde a las necesidades latentes y brinda una nueva visión para abordar esta problemática.

### Lista de referencias

- ALUNA, F. (10 de FEBRERO de 2017). *Fundación ALUNA*. Obtenido de Fundación ALUNA:  
<http://www.aluna.org.co/>
- Andrea, C. B. (2009). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.  
*Tesis de maestría en Diseño*. Universidad de palermo, Buenos Aires.
- Bautista, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa*. Manual Moderno.
- Bolivar, B. B. (3-8 de Noviembre de 1998). *Funlibre*. Obtenido de Funlibre:  
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Bryk, B. S. (2010). *Organizing Schools for Improvement: Lessons from Chicago*. Chicago.
- Casassus, J. F. (1998). *Primer estudio internacional comparativo sobre lenguaje, matemáticas y factores asociados en tercero y cuarto grado*. Santiago de Chile: Llece.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión. *Revista de Estudios Sociales*, 15, 47-58.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). *Relational aggression*,.
- Fernandez, A. G. (2007). *El Paradigma Cualitativo en la investigación socio-educativa*. San Jose, Costa Rica: Colección : Investigación y Desarrollo educativo regional IDER.
- García Correa, A. N. (1984). *Las conductas disruptivas en el aula*. Murcia: E.G.B. Ed.
- García, F. (2001). *Guía para la convivencia en el aula*. Barcelona: Cissparix.
- Gonzalez, F. (1995). *La pedagogía como disciplina humana*. Heredia - Costa Rica.

Guillermo, Z. B. (Julio de 2012). *Funlibre*. Obtenido de Funlibre:

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>

Herruzo, J. L. (2001). *Disminución de conductas disruptivas mediante procedimientos de correspondencia de "decir-hacer"*. Almería: Universidad de Córdoba.

Huesmann, L. R. (1984). *Stability of aggression over time and generations*.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza.

Labrador. (1990). *La disrupción y los conflictos en el aula*.

Lagerspetz, K. M., Bjorkqvist, K., & Peltonen, T. (1988). *indirect aggression typical*.

Lemus, A. (1973). *Temas Fundamentales*. Buenos Aires: Kapelusz.

Luciano, M. C. (1988). *A systematic replication of response prevention to eliminate nocturnal thumbsucking. Child and family behavior therapy*.

Ordoñez, j. (2004). *Introducción a la Pedagogía*. San Jose, Costa Rica: EUNED.

Pi, V. (2001). *Orientaciones para la intervención en conductas disruptivas*. Barcelona: Espasa.

Reynolds. (20 de Septiembre de 2006). *La investigación de los constructos de comportamiento y de autoinforme de dominios impulsividad utilizando análisis de componentes principales*.

Obtenido de U.S. National Library of Medicine:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3268653/>

Sammons, P. H. (1995). *Key Characteristics of Effective Schools*:. Londres.

Sherman, R. y. (1988). *Qualitative Research in Education: Focus and Methods*. New York: The Falmer Press.

## Anexos

### Anexo A. Registro fotográfico



\*En las imágenes se evidencian los momentos de socialización del proyecto a docentes, administrativos y padres de familia, así como el diseño, impresión y entrega de cartillas con los talleres lúdico pedagógicos para la modificación de conductas disruptivas.

### Anexo B. Formato de seguimiento

#### FORMATO DE SEGUIMIENTO EN LA ESCUELA

Fecha : \_\_\_\_\_

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Nombre de la actividad: \_\_\_\_\_

Hora de inicio: \_\_\_\_\_

Hora de finalización: \_\_\_\_\_

Nombre del docente: \_\_\_\_\_

#### OBSERVACIONES

Grado de desarrollo alcanzado Logrado 4 En proceso 3 Avance inicial 2 No logrado 1	Grado de desarrollo alcanzado				Observaciones
Conductas	1	2	3	4	
Distraer al compañero					
Lanzar cosas					
Golpear otro compañero					
Gritar al compañero					

## FORMATO DE SEGUIMIENTO EN CASA

**Fecha :** \_\_\_\_\_

**Nombre del estudiante:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_

**Nombre de la actividad:** \_\_\_\_\_

**Hora de inicio:** \_\_\_\_\_

**Hora de finalización:** \_\_\_\_\_

**Nombre del docente:** \_\_\_\_\_

### OBSERVACIONES

<b>Grado de desarrollo alcanzado</b> Logrado 4 En proceso 3 Avance inicial 2 No logrado 1	<b>Grado de desarrollo alcanzado</b>				<b>Observaciones</b>
<b>Conductas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
No obedece reglas en casa					
Utiliza palabras obscenas en casa					
Grita a miembros de la familia					