

IMPLEMENTACION DE JUEGOS, RONDAS Y CANCIONES TRADICIONALES
COMO ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA
ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO 4° DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA DE ZIPACOA

YANETH CELINA BELTRÁN TROCHA
LINEYS DEL ROSARIO OROZCO VILLA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

IMPLEMENTACION DE JUEGOS, RONDAS Y CANCIONES TRADICIONALES
COMO ESTRATEGIAS LUDICAS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA
ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO 4° DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA DE ZIPACOA

YANETH CELINA BELTRÁN TROCHA
LINEYS DEL ROSARIO OROZCO VILLA

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en pedagogía de la
lúdica

Asesor
JORGE ADOLFO NIETO DÍAZ
MSc. Orientación y Asesoría Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Cartagena de Indias, Bolívar, Febrero de 2016

Las directivas de la Fundación
Universitaria Los Libertadores, los jurados
calificadores y el cuerpo docente no son
responsables por los criterios e ideas
expuestas en el presente documento.
Estos corresponden únicamente a los
autores

A Dios, por brindarme la oportunidad
de lograr esta meta.
Por los triunfos y momentos
difíciles que me han enseñado
a valorarle cada día más.

Yaneth

A Dios quien me ha dado la vida y
fortaleza para alcanzar este ideal.
A mi esposo y mis amadas hijas que me
apoyaron de manera incondicional.
Lineys

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

- COOACEDED. Nuestra cooperativa de educadores quien nos apoyó financieramente brindándonos esta oportunidad de capacitación.
- Mis grandes amigas Rosalbina Marrugo y Mary Meza quienes me motivaron a emprender este proyecto.
- Nuestra amiga Betsy Baldiris Villarreal, por sus aportes y apoyo incondicional durante el desarrollo de nuestro trabajo.
- La Universidad Los Libertadores y su equipo de docentes en especial al licenciado Jorge Nieto quien en todo momento se mostró como un verdadero facilitador de procesos en este proyecto de investigación.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	16
1. PROBLEMA	17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.3 ANTECEDENTES	18
1.3.1 Antecedentes empíricos	18
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	19
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. OBJETIVOS	22
3.1 OBJETIVO GENERAL	22
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
4. MARCO REFERENCIAL	23
4.1 MARCO CONTEXTUAL	23
4.2 MARCO TEÓRICO	24
4.2.1 Aspectos específicos del tema	24
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	30
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	33
4.3 MARCO LEGAL	36

5. DISEÑO METODOLÓGICO	40
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	40
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	41
5.3 INSTRUMENTOS	41
5.4 DIAGNÓSTICO	45
5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO	57
6. PROPUESTA	58
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	58
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	58
6.3 JUSTIFICACIÓN	58
6.4 OBJETIVOS	59
6.4.1 Objetivo general	59
6.4.2 Objetivos específicos	59
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	60
6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres	60
6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo	78
6.5.3 Cronograma de actividades	80
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	82
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	82
6.8 RECURSOS	82
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	83
6.10 INDICADORES DE LOGRO	83

7. CONCLUSIONES	84
8. BIBLIOGRAFÍA	85
9. ANEXOS	87

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Preguntas de las encuestas	42
Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los estudiantes	45
Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los estudiantes	46
Tabla 4. Procesamiento de la pregunta 3 de los estudiantes	47
Tabla 5. Procesamiento de la pregunta 4 de los estudiantes	48
Tabla 6. Procesamiento de la pregunta 1 de los docentes	49
Tabla 7. Procesamiento de la pregunta 2 de los docentes	50
Tabla 8. Procesamiento de la pregunta 3 de los docentes	51
Tabla 9. Procesamiento de la pregunta 4 de los docentes	52
Tabla 10. Procesamiento de la pregunta 1 a los padres de familia	53
Tabla 11. Procesamiento de la pregunta 2 a los padres de familia	54
Tabla 12. Procesamiento de la pregunta 3 a los padres de familia	55
Tabla 13. Procesamiento de la pregunta 4 a los padres de familia	56
Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo	57
Tabla 15. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 1	62
Tabla 16. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 2	66
Tabla 17. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 3	69
Tabla 18. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 4	72
Tabla 19. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 5	76

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Juegos favoritos de los estudiantes	46
Gráfica 2. Espacios que utiliza para compartir juegos con sus padres	47
Gráfica 3. Actividades que desean compartir los estudiantes además de las clases	48
Gráfica 4. Actitud de los estudiantes al compartir juegos con amigos del colegio	48
Gráfica 5. Influencia del juego en el comportamiento de los estudiantes	49
Gráfica 6. Estrategias utilizadas para manejar conflictos entre los estudiantes.	50
Gráfica 7. Consideraciones del juego como pérdida de tiempo	52
Gráfica 8. Actividades lúdicas que se practican con los estudiantes	52
Gráfica 9. Importancia de la relación de los niños a través del juego	53
Gráfica 10. Juegos que realizan los niños en su tiempo libre	54
Gráfica 11. Juegos que desean los padres que practiquen sus hijos	55
Gráfica 12. Juegos practicados por los padres cuando eran niños	56
Gráfica 13. Beneficios que ofrece el juego en el niño	62
Gráfica 14. Sensaciones experimentadas al compartir juegos	66
Gráfica 15. Juegos preferidos por los niños	69
Gráfica 16. Opiniones sobre el resultado de respetar las normas durante el juego	72
Gráfica 17. Estrategias para conseguir nuevos amigos	76

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Modelo de taller	43
Cuadro 2. Formato diario de campo	44
Cuadro 3. Diario de campo del taller 1	63
Cuadro 4. Diario de campo del taller 2	67
Cuadro 5. Diario de campo del taller 3	70
Cuadro 6. Diario de campo del taller 4	73
Cuadro 7. Diario de campo del taller 5	76
Cuadro 8. Cronograma de actividades	80
Cuadro 9. Recursos	82
Cuadro 10. Evaluación y seguimiento	83

GLOSARIO

LÚDICA: es toda forma de acción que representa un sentido de espiritualidad apoyada en la ficción o fantasía.

EXULTANTE: se aplica a la persona que exulta o muestra alegría u otro sentimiento con gran excitación.

CONSTRUCTO: es una construcción teórica que se desarrolla para resolver un cierto problema científico.

FRUCTÍFERO: que es de utilidad o produce buenos resultados.

INTERACTUAR: ejercer una acción o relación recíproca dos o más personas o cosas.

PERENTORIA: que es determinante, decisivo o definitivo y no se puede modificar.

TRANSVERSAL: que está atravesado de una parte a otra de una cosa de manera perpendicular a su dimensión longitudinal.

ESPECTRO: figura irreal, imaginaria o fantástica que alguien cree ver.

RESUMEN

Como maestros nos corresponde difundir prácticas fructíferas que orienten hacia aprendizajes significativos que conlleven no solo a la asimilación y aplicación de conceptos sino también a generar cambios de conducta que favorezcan unas relaciones interpersonales optimas entre aprendices. Lo anterior ha sido nuestra motivación para llevar a cabo este trabajo de investigación, a través del rescate y la aplicación de actividades divertidas y agradables un poco olvidadas para mejorar los momentos de recreación de un grupo seleccionado

Palabras claves: Fructíferas, Asimilación, Aprendices, Investigación, Rescate.

ABSTRACT

As it behooves teachers to spread successful practices to guide to meaningful learning that involve not only the assimilation and application of concepts but also to generate behavioral changes that favor optimal relationships between learners. This has been our motivation to carry out this research, through the rescue and application of fun and enjoyable activities to improve a little forgotten moments of recreation of a selected group

Key words: Fruitful, Assimilation, Apprentices, Investigation, Rescue.

INTRODUCCIÓN

La motivación del educando es indispensable para obtener un aprendizaje integral, las rondas juegos y canciones tradicionales constituyen uno de las más importantes herramientas lúdico-pedagógicas para mejorar el comportamiento en los estudiantes, cumpliendo la función de educar divirtiendo, otorgándole al niño el derecho de enriquecerse a través del juego con actividades lúdicas, con las cuales se pretende disminuir los niveles de agresividad y mejorar la convivencia escolar entre los niños y niñas de la institución educativa de Zipacoa.

Entre los objetivos planteados para el desarrollo del proyecto destacamos el reconocer que los juegos, rondas y canciones tradicionales son herramientas activas en los procesos formativos de las niñas y niños. Además de experimentar con estas, una oportunidad para ampliar relaciones de amistad entre los miembros del grupo.

Así como también la aplicación de una nueva estrategia para enriquecer experiencias, adquirir conocimiento espontaneo, fortalecer la socialización entre compañeros, desarrollar la capacidad creativa y ejercitar habilidades motoras, el desarrollo del lenguaje y la inteligencia, permitiendo un desarrollo integral.

Entre las limitaciones encontradas se destaca que la institución no cuenta con un espacio suficiente para la realización los juegos de manera cómoda y segura, por tanto fue necesario desarrollar algunas actividades dentro de las aulas, que en determinado momento interrumpía las clases en salones vecinos, otra alternativa de práctica se efectuó en un lugar fuera de las instalaciones, exponiendo a los niños a distintos riesgos

A través de este proyecto podemos lograr que los estudiantes mejoren sus relaciones interpersonales, practiquen juegos menos agresivos, conservar tradiciones, fortalecer valores como la amistad, trabajo en equipo, respeto, tolerancia y aceptación de sus semejantes y así contribuir a una mejor sociedad.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Analizando el comportamiento de los estudiantes de grado cuarto (4) de educación básica primaria de la institución educativa de Zipacoa perteneciente al Municipio de Villanueva, se observa que los niños no hacen una adecuada utilización del tiempo libre; en los momentos del descanso optan por correr, golpearse como forma para motivar al compañero que corra tras él, todos los juegos que comparten tienen como límite el maltrato físico, tornándose esta actividad agresiva, pero recibida por ellos como normal y divertida. Quizás esta situación se debe a que los niños tienen estos comportamientos aprendidos producto del poco tiempo que los padres dedican para jugar con ellos.

En esta comunidad existen muchos hogares disfuncionales donde se presentan fuertes tensiones emocionales, ya sea por dificultades económicas extremas, padres que laboran (ambos), familias grandes, hacinamiento, problemas de desempleo.

Esta práctica de juegos bruscos proviene algunas veces de la imitación de algunos personajes protagonistas de programas de la televisión, este medio muchas veces influye negativamente en la formación de los niños, por ser tan asequible a los núcleos familiares se convierte en un elemento bastante influyente en la formación y prácticas diarias de los niños.

La escuela posee poco espacio físico para el desarrollo de actividades recreativas que exigen desplazamiento y a esto se le incrementa quizás, la poca disposición de docentes y directivos en apoyar las actividades recreativas en la institución. Todo lo anterior repercute en el comportamiento brusco y a veces agresivo que presentan esos niños. A través de los juegos, rondas y canciones tradicionales, se pretende mejorar las relaciones de convivencia entre este grupo de estudiantes.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas como juegos, rondas y canciones tradicionales influyen en la convivencia escolar de los niños y niñas de grado 4 ° de básica primaria en la institución educativa de Zipacoa?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos. En esta institución solo encontramos en ejecución el proyecto de recreación y sana convivencia del ministerio de educación nacional que esta articulado con el de educación sexual Félix y Susana de la fundación sura. Es decir son escasos los proyectos realizados sobre el papel que juega la lúdica en el desarrollo socio afectivo ante la problemática de la agresividad en las relaciones interpersonales de los estudiantes. Sin embargo, en la fundación universitaria los libertadores encontramos una serie de tesis de grado y proyectos de investigación como:

•Título: Contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes de cuarto de primaria utilizando los juegos tradicionales como una estrategia Lúdico pedagógica.

Autor: José Alfredo. Bernal Correa

Gloria Esperanza Canizales Cáceres; Gloria Edith Pérez Montoya; Vladimir Reyes Romero director.

Descripción: Con la realización del presente trabajo; somos conscientes de la importancia incalculable de incorporar progresivamente los juegos tradicionales, en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del alumno.

•Título: Los juegos tradicionales en la Región Ribereña del Sinú

Autor: Alfa. Barrera Durango

Rosmira Barrera Durango; Euberto Enrique Pitalua Pineda; Nelcy Urango Vargas; Wilmar Peña Collazos Asesor.

Descripción: Se concluye este trabajo resaltando la importancia que tienen los juegos tradicionales de toda la región ribereña del Sinú como identidad cultural y tradición oral. Estos juegos han sido motivo de esparcimientos, alegría y relajamiento corporal por muchas generaciones. Razón que amerita para seguirlos impulsando.

•Título: Rescate de los juegos tradicionales en el municipio de Acacias de Acacias

Autor: Carmen Lucia Torres

Orlando Quintín Rojas; María Elena Villalobos; Elizabeth Vásquez

Descripción: LUDICA

Analiza la importancia que poseen los juegos tradicionales en el proceso enseñanza - aprendizaje, categorizando los juegos para que el niño amplíe los conocimientos de su realidad social y material valorando los aspectos positivos de su cultura.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos

En esta parte se registraron 2 trabajos que de alguna manera giran en torno al mismo eje de este proyecto de grado de la universidad los libertadores; éstos se orientan en opciones lúdicas para enriquecer la vida infantil. Los trabajos son los siguientes:

Juegos tradicionales en la escuela, medios de convivencia pacífica y reconocimiento cultural. Propuesta metodológica. De Edgar Paz Valderrama. Universidad del Valle. Cali. Ciencias del deporte.

El objetivo de este trabajo de grado es "Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural".

Para alcanzar el objetivo planteado, fue necesario empezar por una revisión del marco legal que demostró la validez del proyecto, dado que en Colombia se reconoce la educación integral como el ideal "desde la Constitución Política del país hasta el Manual de Convivencia del colegio, pasando por la Ley General de Educación, la Ley del Deporte y los Lineamientos de la Educación Física-. Todo esto permite asociarla educación física a la convivencia, a los valores y a la cultura, cosa que muchas veces no ocurre. Se trata de asumir la educación ciudadana como un eje transversal de la educación y entender que en las actividades propias de la educación física se dan buenas condiciones para reflexionar sobre el maltrato, el conflicto, la exclusión, los prejuicios, etc.

2. JUSTIFICACIÓN

La lúdica es la dimensión del desarrollo humano que proporciona alegría, placer, gozo satisfacción; es decir es el sentido de disfrute y de libertad en los procesos de expresión creativa del ser humano. De acuerdo a este referente, la puesta en marcha de este proyecto busca que los niños y niñas participantes encuentren en la escuela un espacio de alegría y placer en donde con trabajos en grupo e interacciones permanentes con sus pares se logre mejorar la convivencia escolar.

El porqué de este proyecto se sustenta en la idea de crear descansos recreativos con juegos de la tradición popular de la comunidad, en donde puedan participar todos los actores que conforman la comunidad educativa, docentes padres de familia y estudiantes, pero además requiere crear en los directivos y docentes una conciencia hacia la implementación de la lúdica en los constructos teóricos de sus planes de estudios para que los niños y niñas que asisten a la institución lo hagan cada día más motivados y con esto mejorar su desarrollo académico y reducir los problemas de convivencia escolar gozando de nuevas estrategias que apoyen el aprendizaje en ambientes de convivencia saludables.

Los juegos, rondas y canciones tradicionales cumplen un papel determinante en el desarrollo integral del niño con la función de educar divirtiéndole otorgándole el derecho de vivir y enriquecer su propio entorno por medio de la realización de diversas actividades favoreciéndole desarrollar su inteligencia, iniciativa, creatividad y sociabilidad apoyándose en acciones que incentiven el desarrollo integral de los estudiantes.

Hoy en día los niños tienen a la mano para divertirse alternativas que no requieren esfuerzo físico, como por ejemplo el *play station* y otros juegos electrónicos; este tipo de juegos brindan habilidades que no se pueden negar, sin embargo han aumentado el sedentarismo disminuyendo las posibilidades de "socialización". El juego dentro de la escuela es una herramienta fundamental debido a que con ella se fortalece: la comunicación, la expresión, la toma de decisiones en situaciones reales, el enfrentar el fracaso y los sentimientos que este trae, además de los aprendizajes que quedan; todo lo anterior puede ser fortalecido desde la amplia gama de posibilidades de un juego, que cada vez más está supeditado a espacios cerrados y dependientes de lo electrónico, por todo lo anterior, este proyecto pretende rescatar desde la escuela la importancia del juego.

Por otra parte recordemos que la escuela es un escenario vital al momento de construir sociedad, en la medida que los niños se apropien de conductas sanas, comportamientos adecuados y manifestaciones que evidencien valores, tendremos una comunidad mejor constituida conformada por buenos ciudadanos, es por ello que se hace necesario fomentar aprendizajes q les permita desenvolverse en la sociedad, un ejemplo de ello es el rescate de la ronda y el juego tradicional, razón por la cual proyectos que incluyan estos espacios, se verán permeados por la cultura y la tradición una comunidad que demanda buenos ciudadanos.

El presente proyecto pretende mostrar el juego como una expresión típica de la cultura, lo que quiere decir que cambia de acuerdo al lugar en donde se desarrolla; además, se expresa como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo del ser humano, tanto en su parte individual, como social; de allí que dentro de éste, se desarrollen elementos como la participación, teniendo en cuenta el placer y la obtención del gozo en un escenario tan común como lo es la escuela y la familia.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar los juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas de grado 4 de la institución educativa de Zipacoa y de este modo fortalecer el sentido de pertenencia y la armonía escolar.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer que los juegos, rondas y canciones tradicionales son herramientas activas en los procesos formativos de las niñas y niños.
- Identificar en el juego, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de aprender, relacionarse y expresar emociones.
- Señalar en las características de juegos rondas y canciones tradicionales los beneficios en el desarrollo personal de los niños y niñas.
- Experimentar en juegos, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de ampliar relaciones de amistad con los miembros del grupo.
- Inducir a los estudiantes hacia la práctica de juegos rondas y canciones tradicionales como elementos contribuyentes a establecer relaciones de amistad

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa de Zipacoa está ubicada al norte del departamento de Bolívar en el municipio de Villanueva, en el corregimiento de Zipacoa el cual limita a norte con el municipio de Santa Rosa (norte), al sur occidente con el corregimiento de Cañaveral (Turbaco) y al oriente con Villanueva. Posee clima cálido y su relieve es de grandes montañas en sus alrededores.

La población es de bajos recursos, de estrato uno, la cual no cuenta con la totalidad de servicios básicos, de hecho el único servicio que disfrutan es el sistema eléctrico, La población de Zipacoa en general fue víctima de la violencia, por lo cual se dio desplazamiento forzado, en la actualidad habitantes, se encuentran en proceso de reparación colectiva. Como actividad económica, la mayoría de sus habitantes se dedican a la agricultura y al comercio informal. En cuanto al nivel de escolaridad es básico, no hay mayor acceso a la educación superior.

La Institución Educativa de Zipacoa es una entidad de carácter oficial, adscrita a la secretaria de educación departamental de Bolívar, cuenta con dos sedes, una para pre escolar y básica primaria y otra para básica secundaria y media; la sede de primaria es el escenario de este proyecto, esta sede tiene 10 aulas habilitadas como salones, una sala de informática, un comedor, la oficina de coordinación y la biblioteca. Cuenta con una población estudiantil de 273 estudiantes matriculados entre los grados de pre escolar y básico primaria

Mapa del municipio de Villanueva



Fuente: <http://es.weather-forecast.com/locations/Villanueva-4>

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema

4.2.1.1 Definición de juego. Se entiende como Juego es toda actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. El juego es una acción generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma, B Russel. 1970¹. El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños.

4.2.1.2 El juego y sus beneficios. El juego considerado como una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego es la primera actividad del hombre, por lo tanto es más antiguo que la cultura misma, con funciones y valores que lo hacen ser tan serios como la alimentación y protección del hogar, además, es importante para el individuo ya que constituye una necesidad fisiológica en la cual puede satisfacer sus necesidades, puede expresar lo que siente y sociabilizarse con su entorno.²

El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que las personas experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

- El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor. Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos. Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.

¹ DELGADO, Manuel Gutiérrez. La bondad del juego, pero.. *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 2004, no 7, p. 153-182.

² TORRES, Carmen Minerva. El juego: una estrategia importante. *Educere*, 2002, vol. 19, p. 289-296.

- El juego contribuye al Desarrollo Sensorial. El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (Por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc. Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares. Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido. Favorece la coordinación visomotora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).
- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El/la niño(a) a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...). Ensayo modos de resolver estas situaciones. Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.
- El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales. El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.). Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones. Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.
- El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social. A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir. Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana). Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.
- Permite desarrollar el lenguaje. Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje. Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

Clasificación de los juegos: Los juegos se pueden clasificar de acuerdo con el siguiente orden.

- Juego con uso de objetos. Los juegos con uso de objetos derivan hacia una intención de concurso o competencia, que se califica según reglamentos, que los participantes conocen, aceptan o elaboran en un momento dado. Comúnmente los objetos usados en los juegos infantiles son: ruedas, pelotas, trompos, lazos, monedas, fichas, cometas, muñecas, entre otros.

- Juego sin uso de objetos. En estos juegos el instrumento de recreación son los mismos niños, en decir, que el entretenimiento se teje, se complica, y resuelve entre los jugadores, siendo ellos a la vez sujetos y objetos, empleando el cuerpo, la voz, las manos, los pies.

- Juego sin uso de objeto, con recitado, dialogo y pantomima. En los juegos sin objetos es casi constante el dialogo, en ocasiones se requiere usar el recitado y no pocas veces la pantomima, el espacio físico puede ser manejado de la siguiente manera: filas, ruedas, bandas enfrentadas, entre otras, también suelen ser necesarias las gesticulaciones.

- Juego sin uso de objetos, de oralidad intelectual, adivinanzas, acertijos o enigmas. La adivinanza es en realidad un acertijo, con la cual se quiere decir que la conforma un enigma propuesto utilizando una rima, estrofa o verso. La finalidad de este juego es divertirse descubriendo la idea que está escondida.

- Juegos de palabras. Su característica más importante es la conjugación, en un solo momento de varias motivaciones cuya aparición en el interés del niño estructuran una verdadera disciplina para contribuir a su formación en el aspecto de engranaje entre la inteligencia y el lenguaje.

- Retahílas y jeringonzas. Las retahílas y las jeringonzas han llegado a tener cierta apariencia de sinónimos, porque aluden al lenguaje revuelto y complicado. La gente se refiere a ellos como “juego de palabras” propios de niños. Ellos primero lo ensayan lento y después rápido.

- Trabalenguas. Su principal característica es que está lleno de dificultades para la pronunciación, es una especie de gimnasia oral, para ser vocalizados correctamente, es preciso alcanzar cierto grado de práctica y cohesión.

- Juego de palmoteo. Consiste en realizar, haciendo grupos pares (dos o cuatro participantes), ejercicio de ritmo oral conjugado con palmoteos. Implican una esmerada coordinación motriz, memoria y facilidad de vocalización. La habilidad de los jugadores les va permitiendo, poco a poco, alcanzar mayor rapidez, precisión y vistosidad, en los movimientos y en los efectos sonoros de las palmadas.

- Rondas. Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición, se cantan con rimas, y haciendo rondas con movimientos, gestos repetitivos y palmoteo.

4.2.1.3 ¿Qué hay detrás de las rondas y canciones tradicionales? Las rondas y las canciones tradicionales generan la participación colectiva con proyección grupal; la finalidad esencialmente recreativa, basada en prácticas y actitudes positivas y exultantes. El cumplimiento tácito o expresado, de los planes y propósitos concretos del juego, que son entendidos por todos los participantes, en igualdad de condiciones para cada uno, es un comunitario natural, nacido de la relación entre los niños y del concepto de sociedad que ellos tienen y aplican.

A través de las rondas y canciones tradicionales se estimulan los sentimientos de fraternización en una atmosfera comunitaria eliminando prejuicios y barreras personales. El ejercicio libre de atributos individuales: la voz en el canto y los recitativos; el cuerpo en los movimientos y las figuras rítmicas; y en general la inteligencia, la sensibilidad y el sentido común, sin olvidar la habilidad en el juego mismo. También se debe rescatar en este tipo elementos la aplicación sin reserva, de las leyes morales y establecidas por los mismos niños para el grupo, como la responsabilidad en el cumplimiento de las reglas; el sometimiento consiente normal a normas y sanciones, la autonomía e independencia, en el manejo de los propios recursos, la tolerancia mutua, el ejercicio práctico del sentido del honor y de la dignidad personal.

La vigencia de las cualidades creativas, con expresión de la individualidad, en una atmosfera establecida por el mismo grupo. Los incentivos naturales a la imaginación y a la iniciativa, el respeto a la tradición, como un molde dentro del cual hay que situarse pero con pleno disfrute de la libertad, las particularidades mencionadas integran un verdadero cimiento educativo moral y sociológico. Las canciones infantiles, es aquella canción realizada con algún propósito para los niños y niñas, la letra suele ser muy sencilla, con sentido melodioso y repetitivo para su fácil comprensión y memorización. Las canciones para los niños producen un nivel elevado de satisfacción lúdica, es el más espiritual y trascendental; solo

puede lograrse a través de la música dentro de una consideración puramente creativa

4.2.1.4 Las rondas y las canciones como muestra de diversión sana. Cuando el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias y no, pasar el tiempo en otras actividades sin sentido. Como hay necesidad perentoria en esa consecución de lograr vivencias significativas –en cada uno de los integrantes del grupo– a través de las actividades lúdicas, donde no existe presión para que aprenda o no, sino que se realizan en forma espontánea y libre. Sin embargo, es cierto que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, llena las expectativas de docentes y participantes.

El juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera. Integración que se exige en el nuevo diseño curricular y que puede cubrirse con el juego: una estrategia importante, allí el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo³

4.2.1.5 El juego y su importancia en la convivencia escolar. Las relaciones de convivencia en la escuela son un proceso natural dinámico generado dentro de la comunidad educativa y que son objeto de preocupación constante por parte de todos los sectores de la comunidad escolar, de los responsables políticos y de la propia administración educativa porque incide significativamente en el desarrollo personal, socio-afectivo e intelectual de los alumnos y en definitiva en el éxito escolar, por lo anterior es necesario tener claro el significado de convivencia escolar.

³ TORRES, Carmen Minerva. El juego: una estrategia importante. Educere, 2002, vol. 19, p. 289-296.

La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres y demás acudientes de los estudiantes. “La convivencia es la capacidad de las personas de vivir con otras (con-vivir) en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros”⁴.

En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas de campo, los patios, los actos ceremoniales, la biblioteca), los instrumentos de gestión (el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo), y en los espacios de participación, por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa, de modo que se confirma la importancia de este concepto reiterándolo como esa capacidad de las personas de vivir con otras en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros. La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres y madres fundamentalmente.

Por todo lo anterior es para los maestros, profesores, pedagogos, psicólogos y, en general, todos los profesionales de la enseñanza considerar fundamental una buena convivencia en clase y nuestros alumnos también la consideran importante. “La forma positiva de convivencia escolar, tiene comprobados efectos sobre el rendimiento de los alumnos, el bienestar personal y grupal de la comunidad, y sobre la formación ciudadana”⁵.

Un estudio realizado por Juan Casassus, en el año 2000⁶, arroja una elevada correlación entre una adecuada convivencia y los logros de aprendizaje. Entre sus resultados destaca el buen clima en el aula como elemento que favorece una elevada incidencia positiva en el aprendizaje. En un clima de buena convivencia

⁴ MINISTERIO DE EDUCACION GOBIERNO DE CHILE. Convivencia escolar. . Definición y políticas. Consultado en 13/12/2015. Disponible en internet: http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id_seccion=3375&id_portal=50&id_contenido=13803

⁵ CARRASCO, Álvaro. ¿Cómo evaluar la convivencia escolar?: la mirada desde los estudiantes. *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 2009.

⁶ CASASSUS, Juan. *La escuela y la desigualdad*. Lom Ediciones, 2003.

escolar los alumnos lo pasan mejor, curiosamente, que cuando ocurren en clase algunos hechos” fuera de lo común”. Es necesario por ende ser conscientes de que una buena convivencia en el aula repercutirá positivamente en su aprendizaje y que, incluso, propiciará a nuestros estudiantes ser mejores ciudadanos el día de mañana.⁷

Por último, en todas las instituciones educativas de nuestro país existen unas normas básicas de convivencia. En la elaboración de estas normas convendría la participación activa de algunos alumnos elegidos democráticamente por sus compañeros para que participasen en la formulación de las normas de convivencia del colegio o instituto ya que, así, el alumnado se implicaría más en su cumplimiento y, de esta forma, se construye la responsabilidad grupal e individual para su aplicación.

La convivencia no es algo ajeno a los centros, no podemos decir que históricamente no haya sido atendida, aunque en la mayor parte de los casos, la atención que se ha prestado ha sido para atajar situaciones de disrupción o violencia directa. Actualmente hay una preocupación cada vez más manifiesta entre el profesorado por la indisciplina, siendo conscientes de la necesidad de hacer un replanteamiento en los métodos que tienen de enfrentarse a ella y de educar para su mejora; para esto, el profesorado considera indispensable tener una formación específica, que tuviese, dada su importancia, un carácter obligatorio para todos los docentes.

4.2.2 Aspectos generales de lúdica.

4.2.2.1 Definición de lúdica. La lúdica se identifica como toda acción que produce diversión, placer y alegría y que de igual modo se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía. Por su parte, Héctor A Díaz⁸ define la lúdica como “como toda condición desde la cual el sujeto construye representaciones simbólicas de la realidad objetiva y subjetiva y la recrea en acciones que le proporcionan diversión, placer y alegría”

⁷ DUARTE, Jaqueline Duarte; JURADO, Juan Carlos Jurado. Los procesos pedagógicos y su relación con la convivencia escolar. *Revista Colombiana de Educación*, 2008, no 55, p. 62-81.

⁸ DIAZ, Héctor Ángel. *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO, 2008.

La lúdica como experiencias 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 dimensionalidad, psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida las experiencias lúdicas son una serie de actitudes y de predisposiciones que atraviesan toda la corporalidad humana. Son procesos mentales, biológicos, espirituales que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. En síntesis son cascadas de moléculas de la emoción, que producen una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro. 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 distención que generan las 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 mirar vitrinas, stand, pararse en las esquinas, sentarse en una banca, son también lúdicos. Es importante precisar que el elemento común de estas prácticas culturales, en la mayoría de los casos, actúa sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido cuando la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.⁹

Una de las características de la lúdica es reflejada en que a través de ella se afirma la identidad del individuo, ya que esta se desarrolla en la interacción con el otro. La lúdica va de forma inherente en el desarrollo del ser humano. Se afianza el respeto y el reconocimiento del otro. Como componentes básicos de la lúdica encontramos todas aquellas situaciones imaginarias del ser, que llevadas a la acción en un tiempo determinado en donde el sujeto satisface curiosidades, necesidades y emociones en la interacción con otro sujeto. El individuo se relaciona con símbolos que identifican sujetos o situaciones reales.

4.2.2.2 Principios de la lúdica: en primer lugar encontramos el Principio de fantasía, es la fuente de la actividad creadora que luego se somete por el sujeto a la transformación, Es producto de la imaginación. Algo que no es real, sino que existe solamente en los sueños. En la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo, cumple con la función lúdica de proporcionarle placer y alegría. En la ficción y fantasía el niño avanza a otras etapas de dominio dramatiza el pasado, vive el

⁹ JIMENEZ V, Carlos Alberto. LUDOTERAPIAS. Terapias alternativas desde la Nueva pedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento del desarrollo y del aprendizaje. Ed. MAGISTERIO

presente y se imagina el futuro al introducir en su esfera de ficción las diversas imágenes que tiene de los adultos, del medio donde se desenvuelve y de las vivencias cotidianas.

Principio de placer. Es una sensación o sentimiento agradable, que enseña la forma natural, se manifiesta cuando se satisface al organismo de alguna necesidad. Suele propiciar acciones beneficiosas para el individuo. A veces las maneras de buscar placer resultan negativas. Hay muchas formas de obtener placer, puede ser físico o psíquico. El placer suele relacionarse con la alegría, la alimentación, la curiosidad, los deportes, y las fantasías entre otras, este principio es utilizado por los especialistas para interpretar y comprender el sentido del juego y de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad.

Principio de identidad. El sentido de identidad implica el reconocimiento de si mismo del yo frente al otro , reafirma el sentido de pertenencia y el sentido de identidad colectiva ofreciendo al sujeto un sentido de pertenencia y reconocimiento del otro, toda expresión lúdica se relaciona con el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquico del sujeto.

Principio de alteridad. Expresa la relación del sujeto con el mundo exterior y los contextos socio-culturales, en esta realidad se presentan condicionamientos por los códigos morales que regulan el sujeto lo que hace necesario buscar otros espacios para satisfacer necesidades emocionales y curiosidades transferidas al plano de la dicción. El sujeto al moverse a un mundo imaginario realiza representaciones¹⁰

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

¹⁰LA LUDUCA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA. Disponible en internet. [https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=principios%20de%20la%20actividad%20ludicanes simbólicas asumiéndolas y transformándola](https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=principios%20de%20la%20actividad%20ludicanes+simbólicas+asumiéndolas+y+transformándola).

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

4.2.2.3 Los juegos, las rondas y canciones como manifestaciones lúdicas. Es impresionante lo amplio de las manifestaciones lúdicas, sus campos de aplicación y espectros. Siempre hemos relacionado los juegos, las rondas y las canciones a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que produce, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a estas prácticas recreativas en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, puesto que los juegos, rondas y canciones, trascienden la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de azar, en los espectáculos, en las manifestaciones folclóricas de los pueblos y en muchas expresiones culturales. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía. El Modelo pedagógico es la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, lo cual afina la concepción de hombre y de sociedad a partir de sus diferentes dimensiones (psicológicas, sociológicas y antropológicas) que ayudan a direccionar y dar respuesta a ¿paraqué? el ¿Cuándo? Y el ¿con que?¹¹

Clases de modelos pedagógicos: Dentro de los modelos pedagógicos está el tradicional, romántico, conductista, desarrollista, socialista, y el cognoscitivo dentro de este se encuentra ubicado (el constructivismo y el aprendizaje significativo).

¹¹ ORTIZ OCAÑA, Alexander. *Temas pedagógicos, didácticos y metodológicos*. Alexander Ortiz Ocaña, 2009.

El modelo pedagógico que se está llevando a cabo en la institución educativa de Zipacoa, está enmarcado en el cognitivo y el aprendizaje significativo en el desarrollo de este modelo, el profesor debe acompañar a los estudiantes en la identificación de problemas que se transformen en retos cada vez más complejos mediante procesos a partir de los cuales se producen futuras modificaciones. El docente orientador, es por esencia un creador de ambientes y experiencias en las cuales el alumno desarrolla nuevas estructuras de conocimientos. Sabiendo que todo aprendizaje debe ser realmente significativo y partir de la autonomía del estudiante para construir su propio conocimiento.

Se entiende como aprendizaje significativo aquel adquirido por los alumnos cuando ponen en relación sus conocimientos previos con los nuevos adquiridos. Rosario Pelayo dice, que un aprendizaje significativo “básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje”¹².

El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que este, se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el estudiante almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo, es decir, importante y relevante en su vida diaria.

Para promover el desarrollo intelectual de los educandos a través de este modelo pedagógico se sugiere tener en cuenta en cuanto a exploración de contenidos, la educación en lenguas clásicas, historia antigua y matemáticas por su valor real. Las asignaturas se organizan para enseñar en forma creadora a pensar y a actuar. Se favorece intencionalmente la asimilación de los conceptos científicos, los cuales son abstractos y proceden de la familiarización con los conocimientos más particulares y concretos

El papel de la escuela consiste en desarrollar las capacidades de los individuos adelantándose a su desarrollo para poder favorecerlo, se piensa en el mañana y no en el ayer del desarrollo infantil, buscando convertir el nivel del desarrollo potencial en condición real.

¹² DT-POVEDA PROAÑO, Guillermo; FERIA GRANDA, Rosa Mariela. El material lúdico como una herramienta y su incidencia en el aprendizaje significativo de la matemática en el primer año de bachillerato del Colegio Militar N° 10 Abdón Calderón período 2009-2010. 2010.

Existen de igual modo estrategias para orientar la atención de los alumnos, tales estrategias son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utiliza para focalizar y mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje. En este sentido, deben proponerse preferentemente algunas estrategias que generan aprendizaje significativo, entre estas podemos enumerar:

- **Objetivos Enunciado** que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
- **Resumen Síntesis y abstracción** de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
- **Organizador previo** Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
- **Ilustraciones** Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
- **Analogías** Proposición que indica con una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
- **Preguntas intercaladas** Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
- **Pistas tipográficas** Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza y discursivas para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
- **Mapas conceptuales** Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos redes semánticas, proposiciones y explicaciones).

4.3 MARCO LEGAL

Educar para la paz es un mandato legal de responsabilidad social, reconocido por organizaciones como la UNESCO y la ONU. En Colombia es un mandato constitucional y un imperativo legal, educar en y para la paz.

La Constitución Política de Colombia de 1991 inspirada en la idea de un “Estado Social de derecho provee orientación, mecanismos y procedimientos requeridos para la construcción no solo de un modelo democrático sino de una cultura de la democracia. Así lo señala, entre otros en los siguientes artículos:

ARTÍCULO 41: En todas las instituciones de educación oficial y privada serán obligatorios el estudio de la Constitución y la instrucción Cívica. Asimismo se fomentarán las prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana.

ARTÍCULO 44: Son derechos fundamentales de los niños: la integridad física, la salud, un nombre, una familia, el cuidado, amor, la educación, la cultura. La Familia, la Sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizarle el desarrollo armónico e integral en el ejercicio pleno de sus derechos.

ARTÍCULO 67: La educación es un derecho de la persona y servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento a la ciencia, a la técnica, y los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al ciudadano colombiano en el respeto a los Derechos Humanos, a la paz y a la democracia; en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

LEY 115 DE 1994. La Ley 115 de 1994 en los artículos 5, 20, 23 y 25 expone como fines y objetivos de la educación básica para la formación y capacitación del educando:

ARTÍCULO 10: establece que 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 deberes:

ARTÍCULO 5: FINES DE LA EDUCACIÓN:

Nº 1. El pleno desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, ética, cívica, y demás valores humanos.

Nº 2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

Nº 7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

ARTÍCULO 7: Determina la familia como el núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos a la cual le corresponde matricularlos en instituciones educativas para que reciban una educación conforme a los fines y objetivos establecidos en la Constitución y la Ley, participar en las asociaciones de padres de familia, informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento y participar en las acciones de mejoramiento. Buscar y recibir orientación sobre la educación de sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral.

ARTÍCULO 23: La Educación Ética y en Valores Humanos, será un área obligatoria y fundamental, la cual tiene como finalidad la formación de los estudiantes dentro de los cánones de la moral y las buenas costumbres.

ARTÍCULO 25: Formación Ética y Moral. La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del comportamiento honesto de directivos, educadores y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional.

ARTÍCULO 91: El educando es el centro del proceso educativo y debe participar activamente en su propia formación integral.

ARTÍCULO 92: La educación debe fortalecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, la formación de valores éticos, morales, ciudadanos, y religiosos.

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS CIUDADANAS. En los estándares básicos en competencias ciudadanas se propone transformar la educación tradicional en cívica y valores que ha privilegiado la transmisión de conocimientos y apoyar en cambio, el desarrollo de seres humanos competentes emocional, cognitiva y comunicativamente, con lo cual se favorece su desarrollo moral

Es decir, el estudiante debe desarrollar la capacidad de expresarse y negociar hábilmente con otros (comunicativas), hacer una reflexión crítica de la realidad y descentrarse; es decir, salir de su perspectiva y mirar la de los demás para incluirlas en la propia vida (cognitivas); identificar, expresar y manejar las emociones propias y la de los otros (emocionales); integrar estos conocimientos y competencias al actuar en la vida diaria y pública (integradoras).

El desarrollo de estas competencias está ligado íntimamente al desarrollo moral y es el avance cognitivo y emocional el que permite a cada persona tomar decisiones cada vez más autónomas, tras considerar el punto de vista de los otros con el fin de realizar acciones que reflejan una mayor preocupación por los demás y por el bien común.

LEY 1098 DE 2006: LEY DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA. La Ley 1098 de 2006 de la infancia y la adolescencia profesa la obligación ética fundamental de los establecimientos educativos, las obligaciones del estado y de la familia en cuanto la garantía de los derechos del niño, la niña y el adolescente y el fomento de la convivencia y la democracia. De manera concreta estos aspectos se respaldan en los siguientes artículos:

ARTÍCULO 39: La familia tendrá la obligación de promover la igualdad de derechos, el afecto, la solidaridad y el respeto recíproco entre todos sus integrantes.

ARTÍCULO 41: El Estado es el contexto institucional en el desarrollo integral de los niños y las niñas y adolescentes. Deberá promover la convivencia pacífica en el orden familiar y social. Igualmente formar a los niños, las niñas y los adolescentes y a las familias en la cultura del respeto a la dignidad, el

reconocimiento de los derechos de los demás, la convivencia democrática y los valores humanos y en la solución pacífica de los conflictos.

ARTICULO 43: Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a la dignidad, la vida, la integridad física y moral dentro de la convivencia escolar.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Podemos establecer los proyectos de intervención como un conjunto de acciones organizadas, planificadas respaldadas en necesidades identificadas y orientadas a unas metas, como respuesta a esas necesidades y con la existencia de una teoría que lo sustente. Es decir un proyecto de intervención debe contener variadas actividades pero con una duración establecida por el interventor, una combinación de recursos humanos, técnicos y financieros, metas establecidas, acordes con los objetivos propuestos en su diseño.¹³

Lo anterior anotado se puede reflejar en las fases de todo proyecto de intervención como son: Primera fase: Diagnostico y análisis de las necesidades de intervención. Segunda fase: Planificación y diseño de los componentes del plan de acción. Tercera fase: Ejecución de las acciones del plan propuesto. Cuarta fase: Evaluación formativa (del procesos) y sumativa (del producto).

En el desarrollo óptimo de un proyecto de intervención es pieza clave la actitud de quienes llevaran a cabo la aplicación del proyecto, la cual debe ser abierta, de gran disponibilidad a la superación de obstáculos y de búsqueda de estrategias aplicables en la solución de conflictos ya que muchas veces se puede presentar estos entre la población y ambientes de estudios.

Este tipo de proyectos exige un buen análisis de las necesidades que respaldaran el programa a desarrollar así como también las propuestas a determinar para superar la situación problemática detectada, de allí la importancia de identificar necesidades palpables, bien definidas estableciendo prioridades y teniendo en cuenta los recursos que se tienen.¹⁴

Dentro de los proyectos de intervención son relevantes los componentes del plan de acción como son:

Objetivos de Intervención (¿Para qué?).

Contenido de la intervención (¿Qué?).

Situación Inicial y Contexto de desarrollo (¿En dónde?).

¹³ <http://uvprintervencioneducativa.blogspot.com.co/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html>

¹⁴ <http://alfambriz.tripod.com/gestionurbana/proyectointervencion.pdf>

Destinatarios de la intervención y Niveles de Actuación (individual, de grupo, institucional, etc.) (¿Quiénes?)
Metodología de la Intervención (¿Cómo?)

Los proyectos de intervención son muy útiles en el ámbito pedagógico, permiten aplicar nuevas formas de trabajo, que se convierten en estrategias motivadoras para los estudiantes y a su vez respaldan y facilitan el camino hacia la obtención de una calidad de los procesos y por ende hacia una calidad educativa. Mediante la utilización de proyectos de intervención en las escuelas podemos detectar y ofrecer soluciones a manejos de ciertas problemáticas en la comunidad educativa ya sea de tipo social o ambiental.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: La institución educativa de zipacoa se encuentra ubicada en el municipio de Villanueva al norte del departamento de Bolívar, es una entidad de carácter oficial, ofrece una educación académica, la sede de primaria cuenta con una población estudiantil de 273 estudiantes entre preescolar y primaria.

Muestra: la muestra que se tomó la constituyen el 8.8% de la población total de los educandos de cuarto grado de primaria, para un total de 24 estudiantes. Los niños de grado cuarto asisten a la escuela porque son estudiantes antiguos, desde preescolar ya que son nativos del pueblo y esta es la escuela que le queda más cerca de su vivienda, es de anotar que debido a lo anterior podemos considerar que estas actitudes agresivas en el trato a sus compañeros son repetitivas a lo largo de los años anteriores por ello al propiciar actividades lúdicas como rondas, juegos y canciones motivara a otras experiencias fructíferas de convivencia.

5.3 INSTRUMENTOS

Durante el proceso de investigación se aplicaron instrumentos como: Encuestas, empleando un vocabulario claro comprensible, las cuales se desarrollaron en las aulas del plantel educativo de forma individual a los educandos, docentes y padres de familia, de acuerdo a sus intereses pero con la finalidad de verificar las estrategias pertinentes para abordar la situación problemática.

Se desarrollaron talleres a través de los cuales mediante una forma pedagógica se abordaron teorías de una forma lúdica y práctica. A través del diario de campo se evidencio notablemente la necesidad de implementar nuevas estrategias para

propiciar la tolerancia, delicadeza de los niños y niñas al jugar en los espacios de descanso y evitar los juegos bruscos entre ellos.

5.3.1 Encuestas. La encuesta es una técnica cuantitativa de recolección de datos mediante la aplicación de un cuestionario (serie de preguntas estandarizadas) que son realizada a una muestra representativa.¹⁵ Las encuestas se pueden clasificar de distintas maneras. Según sus objetivos: descriptivas, analíticas. Según el tipo de preguntas: abiertas, cerradas. Según la forma en que se realizan las preguntas: por correo, por teléfono, personal. La encuesta sirve para conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.¹⁶ La encuesta permite aplicaciones masivas, que mediante técnicas de muestreo adecuadas pueden hacer extensivos los resultados a comunidades enteras. En el ámbito educativo son muy numerosas las investigaciones realizadas utilizando esta técnica.

Las encuestas se aplicaron a tres estamentos educativos y las preguntas fueron las siguientes:

Tabla 1. Preguntas de las encuestas.

Preguntas para los estudiantes	Preguntas para los docentes	Preguntas para los padres de familia
1. ¿Cuáles son tus juegos favoritos?	1. ¿De qué manera la implementación en la escuela de actividades lúdicas, influye en el comportamiento de los estudiantes?	1. ¿Por qué es importante que los niños se relacionen a través del juego con niños de su misma edad?
2. ¿En qué espacio de tu tiempo compartes juegos con tus padres?	2. ¿Qué estrategias utilizas para manejar los conflictos que se presentan dentro del grupo de estudiantes?	2. ¿Qué juegos realiza tu hijo en su tiempo libre?
3. ¿Qué actividades Además de las clases, te gustaría compartir con tus compañeros?	3. Explica. ¿Por qué para algunas personas, jugar significa pérdida de tiempo?	3. ¿Qué juegos te gustaría que practicara tu hijo para recrearse?
4. Explica. ¿Cómo te sientes cuando	4. ¿Cuáles son las actividades lúdicas más	4. ¿A que jugaban ustedes cuando eran

¹⁵ http://www.cis.es/cis/opencms/ES/1_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta.html

¹⁶ <http://www.tiposde.org/escolares/123-tipos-de-encuestas/>

compartes juegos con tus compañeros en el colegio?	frecuentes que practicas con tus estudiantes?	niños?
--	---	--------

5.3.2 Los talleres. Es una metodología que permite a los estudiantes desarrollar sus capacidades y habilidades lingüísticas, sus destrezas cognitivas, la competencia verbal, practicar los valores humanos, eliminar las previas, las tareas sin sentido y aprender haciendo.¹⁷ El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva. Es un proceso pedagógico en el cual alumnos y docentes desafían en conjunto problemas específicos.¹⁸ El formato utilizado en este trabajo es el siguiente:

Cuadro 1. Modelo de taller

Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica		
Integrantes:	Sede:	Grupo
	Institución:	Nivel:
	Taller X. (Colocar un título)	
Variable:		
Objetivo:		
Contenido y Metodología		
	a. b. c. d. e.	
Evaluación		

Sede: La institución seleccionada para la aplicación del proyecto.

¹⁷ <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-164715.html>

¹⁸ <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1650/1302>

Grupo: Los estudiantes que conforman la población objeto de estudio.

Integrantes: Se hace mención de las personas responsables a la aplicación del Taller.

Taller: corresponde al nombre de la temática a desarrollar.

Variable: Cualidad a través de la cual se observa y miden las situación presentada.

Objetivo: La meta que se desea alcanzar mediante el desarrollo del taller.

Contenido y metodología: Se orienta la temática a llevar a cabo así como también las estrategias pedagógicas para abordarlas.

Evaluación: A través de preguntas o trabajos de aplicación se determina el grado de asimilación de la temática desarrollada.

5.3.3 Los diarios de campo. Es un instrumento que se utiliza para registrar hechos que son susceptibles de ser interpretados, es una herramienta que permite sistematizar las experiencias investigadas para luego analizar los resultados.¹⁹ Es un instrumento de apoyo al análisis del quehacer pedagógico, sirve de apoyo a la reflexión sobre la forma en que trabajamos con los alumnos. Sirve como archivo, permite tener la posibilidad de revisar, en diferentes momentos del ciclo escolar, las impresiones o reflexiones que día a día hemos ido construyendo; es un documento autobiográfico, nos permite reconstruir nuestra trayectoria docente.²⁰ z

El modelo de diario de campo utilizado en este trabajo es el siguiente:

Cuadro 2. Formato diario de campo

Diario de campo del taller X	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	
Grupo observado	
Lugar de observación	
Tiempo de observación	
Variable	
Descripción de la observación	

¹⁹ <http://definicion.de/diario-de-campo/>

²⁰ ⁷ <http://enriprado.blogspot.com.co/2011/11/diario-de-campo.html>

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Comentarios	
Conclusiones	

Fecha: se anota el día, mes, año y hora de realización del taller.

Grupo observado: La población a quien va dirigido el taller.

Lugar de observación: Espacio físico, donde se lleva acabo el taller.

Tiempo de observación: Momento cronológico de observación.

Variable: Cualidades a través de las cuales se observan y miden las situaciones.

Descripción de la observación:

Aspectos positivos: Se anota todo lo que favoreció para que el taller se realizara.

Aspectos negativos: Los inconvenientes o las dificultades que se tuvieron para realizar el taller.

Comentarios: Corresponde a las apreciaciones personales con respecto al desarrollo del taller.

Conclusiones: Es la terminación del proceso, se presentan los resultados que genero la aplicación del taller.

5.4 DIAGNÓSTICO

5.4.1 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes

¿Cuáles son tus juegos favoritos?

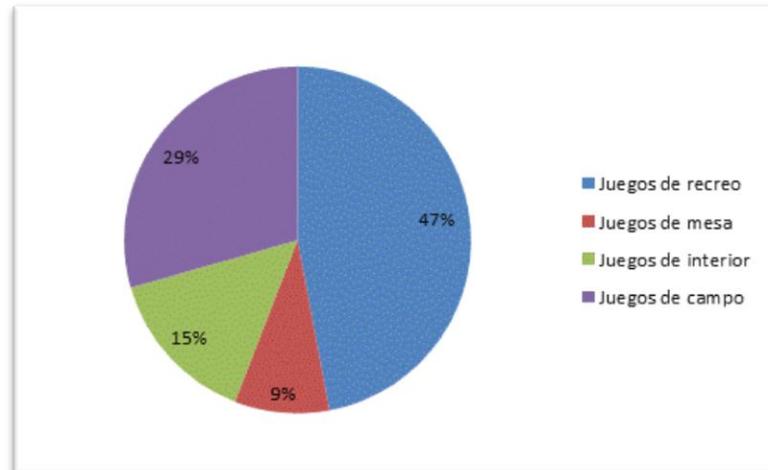
Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los estudiantes.

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Juegos de recreo	32	47%
Juegos de mesa	6	9%
Juegos de interior	10	15%
Juegos de campo	20	29%
Totales	68	100%

Fuente: las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuestas.

Gráfica 1. Juegos favoritos de los estudiantes.



Fuente: Las autoras

En representación de la gráfica juegos favoritos de los estudiantes, el 47% de los participantes prefieren los juegos de recreo, ya que estos le facilitan correr y saltar, prácticas que son apetecidas por ellos. El 29% de los encuestados prefieren los juegos de campo; los cuales les permite salir a un lugar amplio. Mientras que un 15% se inclina por los juegos de interior, que desde sus hogares son fortalecidos. El 9% restante manifiestan interés por los juegos de mesa, los cuales permiten que los estudiantes sean más apacibles en el tiempo libre.

¿En qué espacio de tu tiempo compartes juegos con tus padres?

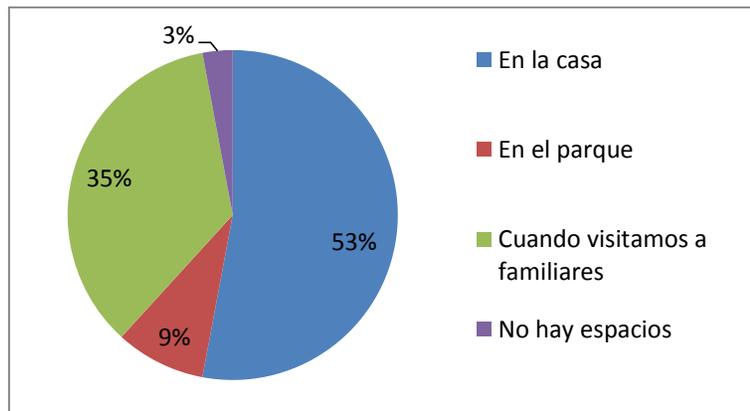
Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los estudiantes

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
En la casa	18	53%
En el parque	3	9%
Cuando visitamos a familiares	12	35%
No hay espacios	1	3%
TOTALES	34	100%

Fuente: Las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuesta.

Grafica 2. Espacios que utiliza para compartir juegos con sus padres



Fuente: Las autoras

El 53% de los participantes comparte los juegos en la casa con sus padres. El 35% solo comparten con sus padres durante visitas a familiares. El 9% comparte en el parque con sus padres, es decir son pocos los niños que interactúan en este espacio. Finalmente el 3% expresa no tener espacios determinados para compartir con sus padres.

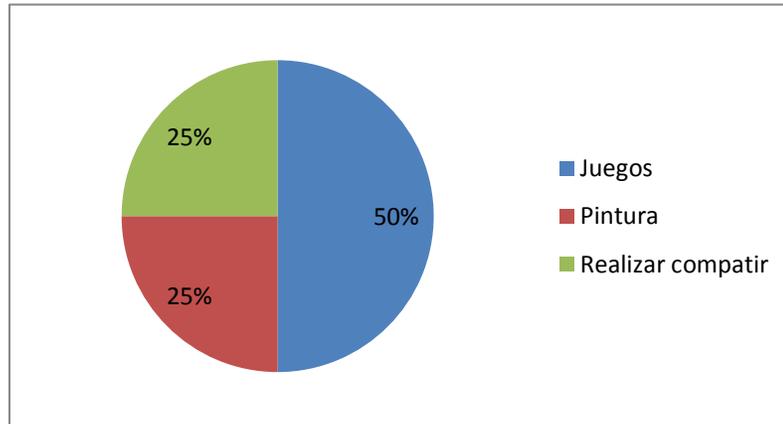
Qué actividades además de las clases, te gustaría compartir con tus compañeros?

Tabla 4. Procesamiento de la pregunta 3

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Juegos	10	50%
Pintura	5	25%
Realizar compartir	5	25%
TOTALES	20	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 3. Actividades que desean compartir los estudiantes además de las clases



Fuente: Las autoras

El 50% de los encuestados, expresa que le gusta compartir juegos con sus compañeros, actividad que indica alto favoritismo debido a que a través de ella interactúa con sus pares. Tanto que el 25% manifiesta agrado por la práctica de la pintura y el restante disfruta compartiendo experiencias sin necesidad de una práctica física.

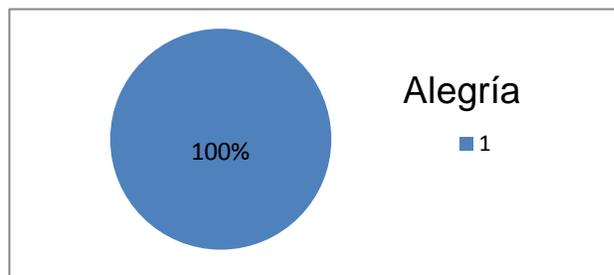
Explica. ¿Cómo te sientes cuando compartes juegos con tus amigos en el colegio?

Tabla 5. Procesamiento de la pregunta 4 de los estudiantes

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Alegría	10	100%
TOTALES	10	100%

Fuente: las autoras

Gráfica 4. Actitud de los estudiantes al compartir juegos con amigos del colegio.



Fuente: Las autoras

El total de la muestra, correspondiente al 100% expresa alegría cuando comparte con sus amigos. Sin interesarle alguna actividad específica, es decir, que no necesariamente requieran de acompañamiento y orientación.

5.4.2 Procesamiento de las encuestas a los docentes

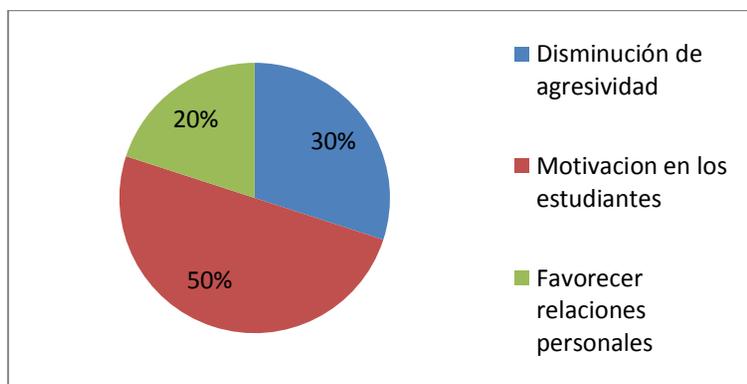
¿De qué manera la implementación en la escuela de actividades lúdicas, influye en el comportamiento de los estudiantes?

Tabla 6. Procesamiento de la pregunta 1 de los docentes

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Disminución de agresividad	3	30%
Motivación en los estudiantes	5	50%
Favorecer relaciones personales	2	20%
TOTALES	10	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 5. Influencia del juego en el comportamiento de los estudiantes



Fuente: Las autoras

De acuerdo a la percepción de los docentes encuestados, el 50% considera que los juegos son apropiados como estrategia de motivación en los estudiantes, para la realización de cualquier actividad. El 30% de los docentes encuestados opina que la actividades lúdicas influyen satisfactoriamente en la disminución de las conductas agresivas entre estudiantes. Y el 20% restante expresa que este tipo de actividades, favorecen las relaciones personales entre los estudiantes.

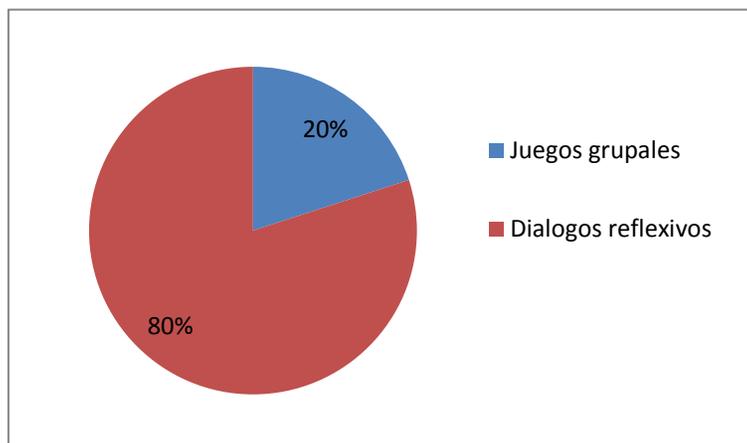
¿Qué estrategias utilizas para manejar los conflictos que se presentan dentro del grupo de estudiantes?

Tabla 7. Procesamiento de la pregunta 2 de los docentes

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Juegos grupales	2	20%
Diálogos reflexivos	8	80%
TOTALES	10	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 6. Estrategias utilizadas para manejar conflictos entre los estudiantes.



Fuente: Las autoras

Los docentes encuestados que consideran el dialogo reflexivo como estrategia para manejar conflictos entre estudiantes, corresponde al 80%. El 20% restante prefiere utilizar juegos grupales, como herramienta para canalizar actitudes hostiles y poco tolerantes.

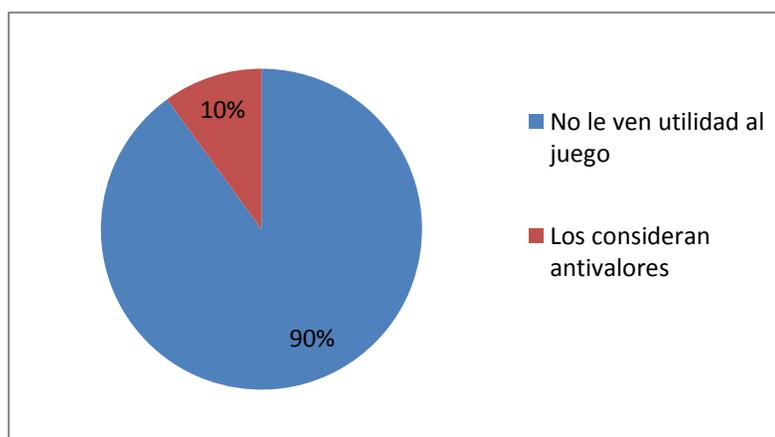
Explica. ¿Por qué para algunas personas, jugar significa pérdida de tiempo?

Tabla 8. Procesamiento de la pregunta 3 de los docentes.

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
No le ven utilidad al juego	9	90%
Los consideran antivalores	1	10%
TOTALES	10	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 7. Consideraciones del juego como pérdida de tiempo



Fuente: Las autoras

El 90% de docentes encuestados piensa que las personas que no le encuentran sentido a la realización de actividades lúdicas, es porque estas no reconocen la importancia que tiene el juego en la formación integral del ser humano. El 10 % de los docentes opina que existe un grupo que llegan a considerar la práctica del juego como verdaderos antivalores.

¿Cuáles son las actividades lúdicas más frecuentes que practicas con tus estudiantes?

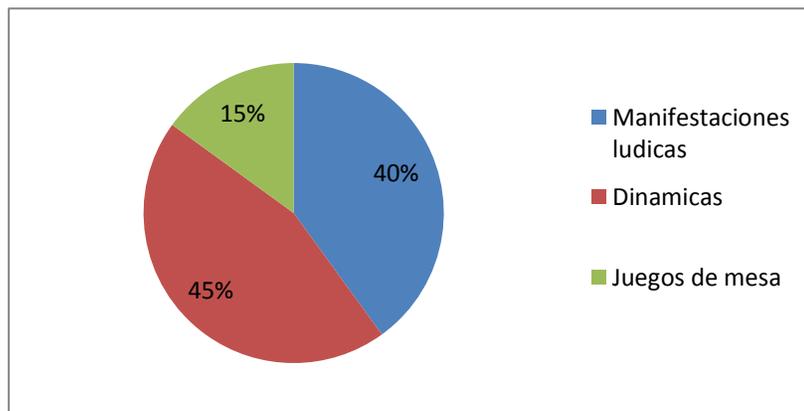
Tabla 9. Procesamiento de la pregunta 4 de los docentes.

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Manifestaciones lúdicas	8	40%
Dinámicas	9	45%
Juegos de mesa	3	15%
TOTALES	20	100%

Fuente: Las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuesta.

Gráfica 8. Actividades lúdicas que se practican con los estudiantes



Fuente: Las autoras

El 45% de los docentes indica que entre estudiantes abundan las dinámicas, las cuales son propuestas durante el desarrollo de los descansos. Un 40% opina que los estudiantes optan por la práctica de juegos libres, considerados como manifestaciones lúdicas. El 15% restante opta por la práctica de juegos de mesa.

5.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres de familia

¿Por qué es importante que los niños se relacionen a través del juego con niños de su misma edad?

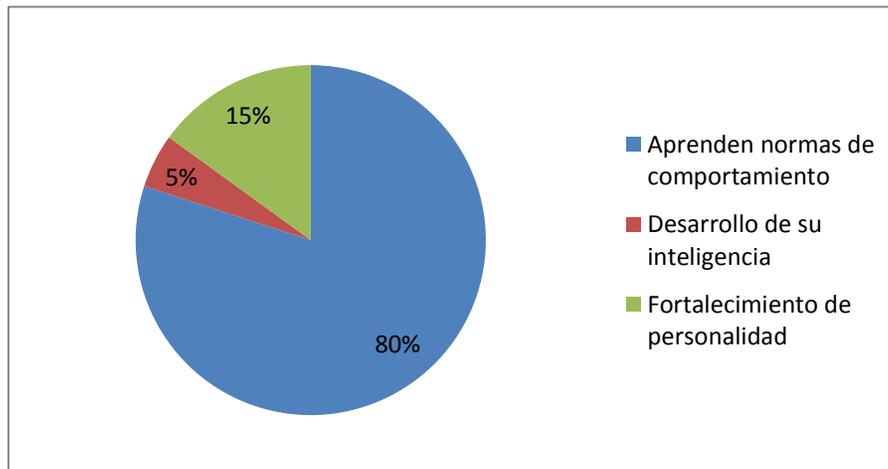
Tabla 10. Procesamiento de la pregunta 1 a los padres de familia

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Aprenden normas de comportamiento	16	80%
Desarrollo de su inteligencia	1	5%
Fortalecimiento de personalidad	3	15%
TOTALES	20	100%

Fuente: Las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuesta.

Gráfica 9. Importancia de la relación de los niños a través del juego



Fuente: Las autoras

El 80% de padres encuestados, considera que la relación de los niños entre si es importante porque favorece el aprendizaje de normas de comportamiento. El 15 % manifiesta que cuando los niños juegan o se relacionan fortalecen su personalidad. Por su parte el 5% expresa que el juego estimula el desarrollo cognitivo.

¿Qué juegos realiza tu hijo en su tiempo libre?

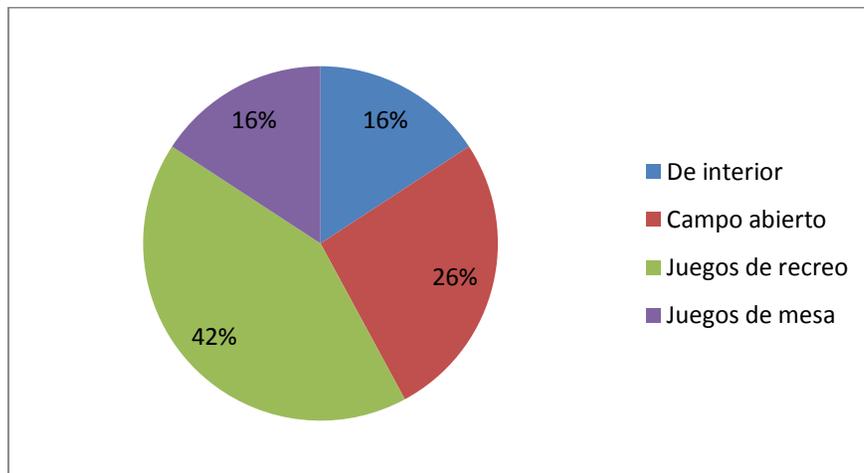
Tabla 11. Procesamiento de la pregunta 2 a los padres de familia

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
De interior	3	16%
Campo abierto	5	26%
Juegos de recreo	8	42%
Juegos de mesa	3	16%
TOTALES	21	100%

Fuente: Las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuesta.

Gráfica 10. Juegos que realizan los niños en su tiempo libre



Fuente: Las autoras

El 42% de los niños practican juegos de recreo. El 26% practica juegos en campo abierto, por ejemplo, el fútbol, béisbol, etc. Un 16% desarrolla en interiores diferentes tipos de juegos, a saber, muñecas, carritos y demás juguetes. Y el otro 16% practica los juegos de mesa, ludo o parques, cartas y loterías

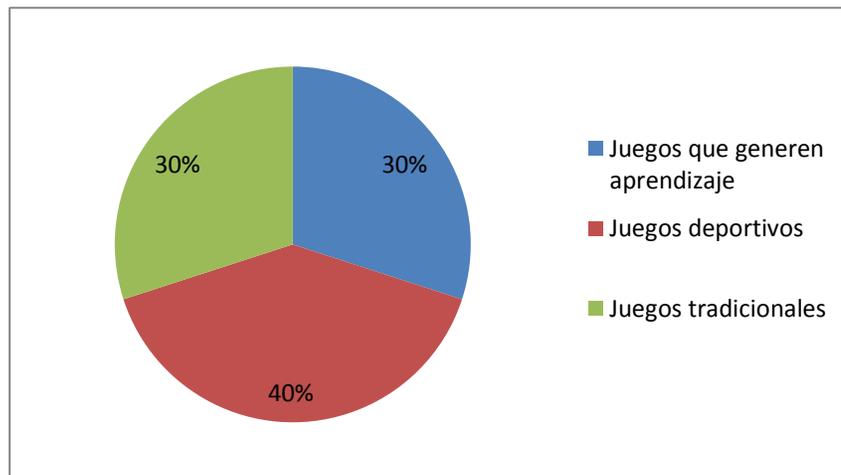
¿Qué juegos te gustaría que practicara tu hijo para recrearse?

Tabla 12. Procesamiento de la pregunta 3 a los padres de familia

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Juegos que generen aprendizaje	3	30%
Juegos deportivos	4	40%
Juegos tradicionales	3	30%
TOTALES	10	100%

Fuente: Las autoras

Gráfica 11. Juegos que desean los padres que practiquen sus hijos



Fuente: Las autoras

Los padres encuetados expresaron en un 40% la preferencia de juegos deportivos para su hijo como forma de utilizar el tiempo libre. El 30% se inclina a que los niños practiquen juegos que generen aprendizaje. Y el 30% restante se inclina por los juegos tradicionales.

¿A que jugaban ustedes cuando eran niños?

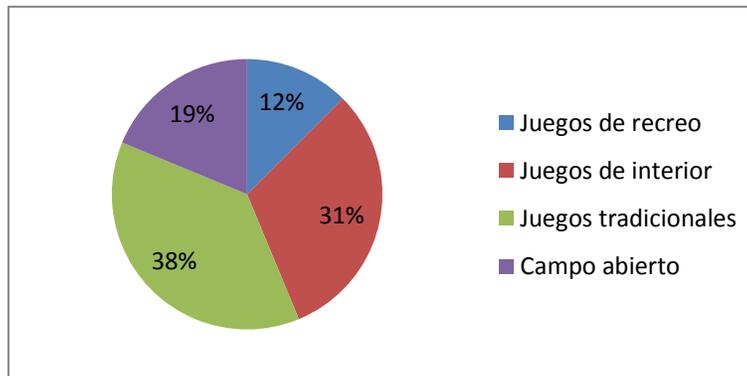
Tabla 13. Procesamiento de la pregunta 4 a los padres de familia

CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Juegos de recreo	2	12%
Juegos de interior	5	31%
Juegos tradicionales	6	38%
Campo abierto	3	19%
TOTALES	16	100%

Fuente: Las autoras

Nota: Los resultados no están procesados por número de encuesta sino por número de respuesta.

Gráfica 12. Juegos practicados por los padres cuando eran niños



Fuente: las autoras

El 38% de los padres encuestados, recuerda que practicaba juegos tradicionales, el 31% manifiesta que realizó juegos de interior, con la utilización de juguetes. Un 19% de los padres lo hizo en campo abierto y 12% practicó juegos durante su recreo.

5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO

Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo

Variables	Indicadores de observación	Hipótesis de trabajo
1. Importancia de las rondas y juegos en la formación de los niños	1. Explicar que beneficios ofrece el juego en el niño.	1. El juego en los niños es una fuente de aprendizaje brinda un desarrollo físico, emocional, cognitivo y psicomotor.
2. La necesidad del juego en el niño.	2. Dramatizar situaciones donde representen experiencias agradables por la práctica de juegos	2. La escuela es el lugar propicio para brindar espacios de aprendizaje y recreación través de juegos, rondas y canciones tradicionales.
3. Clasificación y características de los juegos	3. Realizar juegos de acuerdo a las características establecidas.	3. Compartir juegos, rondas, canciones tradicionales con otros niños les brinda la oportunidad de clasificarlos según las características que exigen su desarrollo.
4. Beneficios que ofrece la práctica del juego sano.	4. Elaborar una cartelera en donde se plasmen tres (3) beneficios de jugar sin pelear.	4. Las rondas juegos y canciones tradicionales favorecen en los estudiantes la práctica de la diversión sana
5. Influencia de los juegos , rondas y canciones en el comportamiento	5. Explica de manera escrita y haciendo uso de ilustraciones, como el juego, las rondas y las canciones nos divierten y ayudan a ser más tolerantes.	5. A través de la apropiación de normas, durante la práctica de juegos, rondas y canciones tradicionales los niños aprenden a relacionarse con los demás en un ambiente de respeto, orden y tolerancia.

Fuente: Las Autoras

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

SOY FELIZ JUGANDO Y CONVIVIENDO

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Después del análisis de los resultados obtenidos en el grupo de niños seleccionados con respecto a las experiencias desarrolladas en el estudio de sus momentos de recreación y el tipo de juegos que practican se detecta una escasa práctica de los juegos y rondas tradicionales, los cuales son remplazados por el ejercicio de juegos bruscos como correr, empujarse etc., que incentivan la agresividad. Las condiciones físicas del terreno árido, estrecho y carente de elementos de juego donde comparten los momentos de descansos quizás son entornos que los invitan solo a correr.

Por lo anterior la propuesta sugiere que bajo la multiplicación de prácticas lúdicas a los estudiantes basadas en juegos, rondas y canciones tradicionales por parte de los docentes de la institución educativa de zipacoa, se propicie poco a poco el uso de estos juegos tradicionales, buscando a si no solo el rescate de lo tradicional y cultural si no también mejorar las relaciones reemplazándolas por unas armoniosas que se propicien durante el juego sano entre compañeros.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La lúdica es la dimensión del desarrollo humano que proporciona alegría, placer, satisfacción, es decir es el sentido de disfrute y de libertad en los procesos de expresión creativa del ser humano. El porqué de este proyecto se sustenta en la idea de crear descansos recreativos con juegos de la tradición popular de la comunidad , en donde puedan participar todos los actores que conforman la comunidad educativa docentes, padres de familia y estudiantes , pero además requiere crear en los directivos y docentes una conciencia hacia la implementación de la lúdica en los constructos teóricos de sus planes de estudios para que los niños y niñas que asisten a la institución lo hagan cada día más motivados y con esto mejorar su desarrollo académico y reducir los problemas de convivencia escolar.

Los juegos rondas y canciones tradicionales cumplen un papel determinante en el desarrollo integral del niño. Hoy en día los niños tienen a la mano para divertirse juegos electrónicos, los cuales han aumentado el sedentarismo disminuyendo las posibilidades de socialización. El juego en la escuela es fundamental en el

fortalecimiento de la comunicación, la expresión y la toma de decisiones. En la medida que los niños se apropien de conductas sanas y comportamientos adecuados, tendremos una comunidad formada por buenos ciudadanos. Es por ello que se hace necesario fomentar aprendizajes que les permita desenvolverse en la sociedad.

El presente proyecto pretende mostrar el juego como una expresión típica de la cultura, lo que quiere decir que cambia de acuerdo al lugar donde se desarrolla; además, se expresa como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo del ser humano, tanto en su parte individual como social; de allí que dentro de este, se desarrollen elementos como la participación teniendo en cuenta el placer y la obtención del gozo en un escenario como la escuela y la familia.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Implementar los juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa de Zipacoa y de este modo fortalecer el sentido de pertenencia y la armonía escolar.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Implementar jornadas recreativas mensuales en la institución que promuevan la práctica de juegos rondas y canciones tradicionales.
- Promover entre los estudiantes la práctica de juegos grupales relacionados con el patrimonio cultural.
- Realizar actividades que motiven a la aplicación de reglas durante el desarrollo de juegos.

Y si no lo baila
Se le da un vasito de agua
Baile usted
Que lo quiero ver bailar
Saltando y brincando
En la puerta del baile
Qué bien que lo hace esta (e) niño (a)
Déjenlo solo, solo en baile
Qué bien que lo hace esta (e) niño (a)

d. Presentación del tema.

Retroalimentación a partir de preguntas como:

¿Cómo se sintieron participando en la ronda?

¿Les gustaría que sus hijos jugaran rondas juegos tradicionales o los juegos que practican en la actualidad?

¿A qué se debe que los niños no practiques las rondas tradicionales?

- Presentación de un video formativo. "juegos tradicionales "(del departamento del Magdalena) de youtube.

Lluvias de ideas con opiniones de asistentes sobre el video visto. Recalcar en este momento lo importante que es que entre padres e hijos se haga la recuperación de estos juegos y rondas que poco a poco han sido desplazados por juegos virtuales y de mesa en los que los niños suelen jugar solos y sin integrarse con otras personas.

Evaluación: Explique qué beneficios ofrece el juego en el niño

Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación

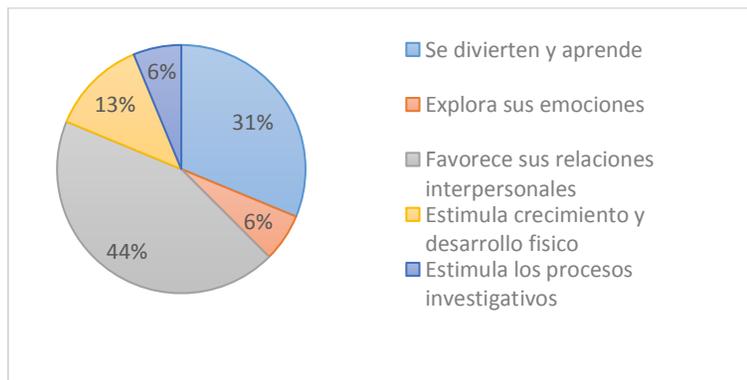
Cuadro de categorías, frecuencias y porcentajes

Tabla 15. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 1

CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Se divierten y aprende	5	31%
Explora sus emociones	1	6%
Favorece sus relaciones interpersonales	7	44%
Estimula crecimiento y desarrollo físico	2	13%
Estimula los procesos investigativos	1	6%
TOTALES	16	100%

Fuente: Las autoras

Grafica 13. Beneficios que ofrece el juego en el niño



De acuerdo a los padres de familia un 44% considera que el juego favorece las relaciones interpersonales de los niños, un 31% opina que a través del juego se divierten y aprenden, el 13% que el juego les estimula su crecimiento y desarrollo físico, un 6% que les sirve para explorar sus emociones y el 6% restante considera que el juego es oportuno para estimular los procesos investigativos, es decir todos los padres reconocen la importancia y beneficios que generan los juegos en los niños.

Cuadro 3. Diario de campo del taller 1

Diario de campo del taller 1	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	10 de noviembre del 2015
Grupo observado	Padres de familia grado 4to
Lugar de observación	Aula de clases
Tiempo de observación	1hora
Variable	Importancia de las rondas juegos y canciones tradicionales en la formación de los niños
Descripción de la observación	
<p>El taller inicia a las 8 y 45 de la mañana. Nos presentamos y damos a conocer el porqué del taller brevemente, seguido iniciamos con la oración hecha por un papito del grupo, la asamblea en pleno escucha. Nos ponemos de pie y damos participación en la dinámica del fosforo en donde los asistentes deben presentarse diciendo algunos de sus datos personales mientras el fosforo este encendido. Los asistentes sonríen a carcajadas al parecer les parece gracioso no dejar apagar el fosforo antes de decir la mayor cantidad de datos personales.</p> <p>Colocamos una canción llamada la familia todos los padres escuchan atentos la canción , al terminar la señora Yarledis Navarro hace su intervención y dice que de esta canción siempre le ha llamado la atención los aportes que esta da acerca del amor en la familia , según esta es la única forma de que los hijos se desarrollen en forma sana emocionalmente seguido nos pusimos de pie todos y tomados de las manos hacemos una ronda que dando palmadas cantamos y bailamos la canción el vasito de agua , mientras uno de los asistentes baila y canta dentro del círculo , cuando casi todos los padres habían salido al círculo la señora Yulis Murillo muy emocionada baila en el círculo y se agacha en el centro y dice hay me caí en un pozo quien me salvara mi amor quien es tu amor preguntamos dando vueltas señala a uno de los 2 únicos papitos varones del grupo , quien muy sonriente sale y baila la canción luego y bastante agitado el señor José Julio Rodríguez dice: lo importante que es en el barrio y en la escuela que los muchachos jueguen los juegos de antes , todos reían, y decían lo rico se sentido al bailar y sentirse niño otra vez .</p> <p>Colocamos un video juegos tradicionales de 6 minutos , en donde todos estuvimos atentos , al abrir la plenaria sobre opiniones que le ofrecía el video , la señora Yesica Cáceres opino: Interesante que nuestros hijos puedan recuperar tradiciones de nuestros abuelos los mismos que demostraban ser buenas</p>	

<p>personas dice que no lo había pensado pero que jugara más a menudo con su hija estas rondas , no significa que la tecnología sea mala si no que está siendo mal utilizada , queremos más niños sociables , tolerantes y felices y la tecnología no ayuda mucho a esto . Por ultimo preguntamos ¿Qué beneficios ofrece el juego en el niño? La mamita Teresa Murillo dice: que muchos aprenden, disfrutan y se preparan para la vida.</p>	
<p>Aspectos positivos</p>	<p>Aspectos negativos</p>
<p>Los padres de familia que asistieron al taller mostraron disponibilidad y colaboración. El espacio escogido para el taller era amplio, y esto facilito la aplicación de las rondas.</p>	<p>El clima del contexto no fue muy propicio ya que no hubo fluido eléctrico y todos los padres no pudieron estar presente en la experiencia.</p>
<p>Comentarios</p> <p>La mayoría de padres de familia coincidieron que les parecía importante que desde la escuela se rescaten estos juegos y que ellos desde ahora tratarían de incentivar más en sus hijos la práctica de estos juegos y menos el uso de juegos virtuales en celulares y Tablet</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Con este taller los padres concluyeron que la práctica de juegos tradicionales ayuda a que los niños no dejen de ser niños no dejen de ser niños a tan temprana edad, y que ellos se puedan acercar más a sus hijos.</p>	

Fuente: las autoras

<p>Taller 2: JUGANDO APRENDO Y SOY FELIZ</p>
<p>Variable: La necesidad del juego en el niño</p> <p>Objetivo: Identificar en el juego, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de aprender, relacionarse y expresar emociones.</p> <p>Contenido y Metodología</p>
<p>a. Bienvenida se les explicara a los niños acerca de la actividad a realizar y luego se hará una oración.</p> <p>b. Reflexión formativa se hará la narración de la fábula. LA PALOMA Y LA HORMIGA.</p> <p>Una paloma volaba cuando vio como una hormiga que se había caído al rio, se estaba ahogando. Rápidamente acudió a salvarla y la hormiga, agradecida, prometió que intentaría devolverle el favor a pesar de su pequeño tamaño. Tiempo</p>

después pudo cumplirlo al picar en la mano a un cazador que estaba a punto de disparar a la paloma.

c. Ambientación: dinámica: "El rey de los mudos".

Descripción de la actividad: Un niño hace de "rey", sentado en su trono, los demás delante de él, se acercan en fila entonces el rey pregunta a cada uno:

Rey: ¿A que han venido?

Los visitantes, por turnos, hacen pantomimas de una acción que describe un oficio, sin hablar. El rey trata de adivinar, si lo logra de tres intentos, selecciona a otro compañero para que haga las veces de rey, sino es descartado y se elige otro rey, luego el juego continúa.

d. presentación del tema

Terminando el juego harán las siguientes preguntas a los niños

-¿Cómo se sintieron al compartir el juego?

-¿Les pareció divertido?

-¿Qué fue lo que más les gusto del juego realizado?

-presentar a los niños los elementos para jugar a la "peregrina" tiza y tejo. En el tablero estarán en una cartelera las instrucciones del juego.

1- Dibujen en el piso una peregrina como forma de lápiz.

2- cada jugador debe tener su piedra o tejo.

3- El primer niño o niña tira su tejo balanceándose en un pie al número 1, cuadro que salta a los cuadros 2 y 3 (poniendo en pie a la vez en cada uno), luego brinca en un pie al 4 salta los cuadros 5 y 6(poniendo un pies a la vez cada uno). Así hasta llegar a 10. Da vuelta y regresa cuando llegue nuevamente al cuadro 2 recoge el tejo que está en el cuadro 1 y salta a la salida y cae en un pie. Así se repite el proceso. si falla y el tejo cae fuera del cuadro que le toca , esperar otro turno. Gana el primero que lleve su tejo al número uno no se puede pisar en la casilla donde hay un tejo de otro jugador.

Después del juego entregar a los niños hojas de block para que dibujen algo que responda a la pregunta:

¿Qué pasaría si al jugar algún participante no cumple con las reglas del juego?

Exposición y explicación breve de los dibujos seguidos aclaración de anotaciones dirigidas al tema del taller.

Evaluación: Explica: ¿cómo te sientes cuando juegas con tus amigos?

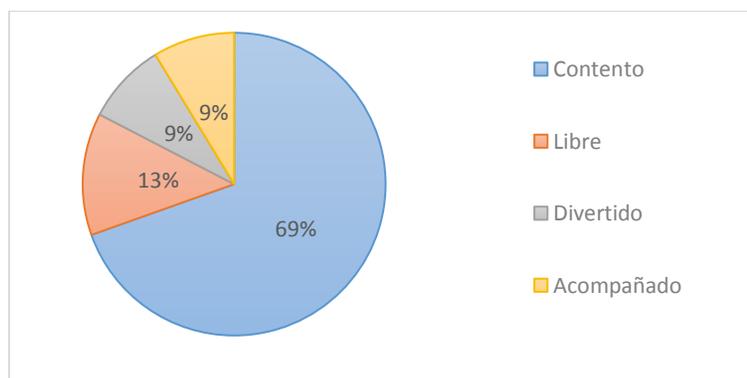
Fuente: las autoras

Tabla 16. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 2

CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Contento	16	70%
Libre	3	13%
Divertido	2	9%
Acompañado	2	9%
TOTALES	23	100%

Fuente: Las autoras

Grafica 14. Sensaciones experimentadas al compartir juegos



Fuente: Las autoras

El 69% de los niños expresan sentirse contentos al compartir juegos con otros niños, un 13% manifiestan sensaciones de libertad al jugar, un 9% dicen que cuando juegan se divierten y el resto de niños correspondiente al 9% opinan que al jugar se sienten acompañados por lo anterior es de anotar entonces que todas las sensaciones experimentadas por los niños al compartir juegos fueron agradables.

Cuadro 4. Diario de campo del taller 2

Diario de campo del taller 2	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	4 de noviembre 2015
Grupo observado	Estudiantes grado 4to
Lugar de observación	Aula de clases y patio de la institución.
Tiempo de observación	1hora 30 minutos
Variable	La necesidad del juego en el niño.
<p align="center">Descripción de la observación</p> <p>El taller se inicia a las 9 de la mañana en el aula de clases se les explica a los estudiantes de la actividad a realizar y se hace una oración para dar gracias a Dios.</p> <p>Luego el docente de investigación hace una reflexión con la lectura la paloma y la hormiga .se comenta acerca de la lectura. Luego se hace la dinámica el rey de los mudos donde un estudiante hace de rey y otro de mudo haciendo pantomimas y el rey tiene que adivinar de que se trata , los estudiantes se divierten y se notan muy contentos y queriendo participar se cambia de rey tres veces Cristóbal Villamil , Meisiret Rodríguez, keiny Arrellano. Luego se les hacen preguntas las preguntas propuestas para después de la dinámica contestaron que les gustó mucho la actividad y que se divierten y que lo que más les gusto fue de hacer de mudo que es muy interesante el estudiante Amaury Beltrán dice que ojala les hicieran estos y más juegos a cada rato en las clase y en el recreo luego salimos al pasillo y se les presenta a los estudiantes la peregrina el docente de investigación le da las indicaciones para que la realicen en el piso que la hagan en forma de lápiz e inicia el juego con las indicaciones y reglas establecidas ellos se notan que se divierten pasan varios a participar se termina el juego cuando un estudiante hace todos los cuadros . Se les entrega hojas de block y ellos realizan los dibujos respondiendo a la pregunta ¿Qué pasaría si algunos de los participantes no hubiera cumplido las reglas del juego? y se hace la explicación de estos los participantes Yeison Morales y linda paredes llegan a la conclusión de que hubieran discutido con agresión otro que el juego se hubiera acabado. El docente de investigación aclara la importancia de que ellos jueguen y lo mucho que les sirve para su crecimiento físico, emocional y las relaciones sociales. Se toman un refrigerio para terminar el taller se les da una hoja con la pregunta para evaluar ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus amigos?</p>	
<p align="center">Aspectos positivos</p> <p>Los estudiantes estaban con mucha disponibilidad felices jugando y compartiendo juntos.</p>	<p align="center">Aspectos negativos</p> <p>Todos los estudiantes no pudieron participar de los juegos, el poco espacio en el patio para realizar estas actividades.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Hay estudiantes que son apáticos a participar les da miedo casi no juegan con los</p>	

demás compañeros, también comentan que las clases son un poco monótonas no con juegos.

Conclusiones

Los estudiantes sienten mucha alegría al realizar los juegos que les enseña la docente de investigación y dice que se siente muy contento jugando con sus amigos y se conocen mejor y comparten muchas cosas.

Fuente: las autoras

Taller 3:DIME A QUE JUEGAS Y TE DIRÉ COMO ERES

Variable: Clasificación y características de los juegos

Objetivo: Señalar en las características de juegos rondas y canciones tradicionales los beneficios en el desarrollo personal de los niños y niñas.

Contenido y Metodología

a. Bienvenida y oración

b. Ambientación: dinámica: Ronda "Arroz con leche"

Descripción de la actividad:

Se canta la ronda con niños y niñas y en la parte central hay uno de los niños que elige con quien se queda al final de la canción

Arroz con leche me quiero casar

Con una señorita de la capital.

Que sepa coser.

Que sepa bordar

Que sepa abrir la puerta para ir a, jugar

Con esta si

Con esta no

Con esta señorita me caso yo

c.se hará la retroalimentación de la actividad a través de las siguientes respuestas

-Decir que fue lo que más les gusto de la ronda

-Explicar otros juegos que conozcan

d. Presentación del tema.

-se llevaran diapositivas llamativas donde se les mostrara la explicación de las diferentes clasificación y características de los juegos rondas y canciones tradicionales.

Evaluación: Responde la siguiente pregunta: ¿Cuál es el juego que más disfrutas. Explica tus razones (a través de un texto mínimo de 5 renglones).

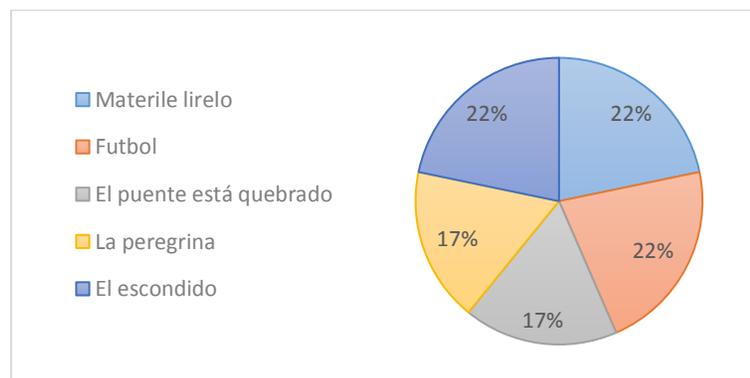
Fuente: las autoras

Tabla 17. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 3

CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mate rile lirelo	5	22%
Futbol	5	22%
El puente está quebrado	4	17%
La peregrina	4	17%
El escondido	5	22%
TOTALES	23	100%

Fuente: Las autoras

Grafica 15. Juegos preferidos por los niños



Fuente: Las autoras

22% de los niños le agrada jugar mate rile lirelo, el 22% prefiere practicar futbol, el otro 22% el juego el escondido, el 17% el puente está quebrado y el restante 17% la peregrina. Es decir a pesar de no estar acostumbrados a practicar este tipo de juegos ya los prefieren porque a través del desarrollo de los talleres se han ido familiarizando con ellos.

Cuadro 5. Diario de campo del taller 3

Diario de campo del taller 3	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	6 de noviembre del 2015
Grupo observado	Estudiantes de grado 4to
Lugar de observación	Aula de clases
Tiempo de observación	1 hora
Variable	Clasificación y características de los juegos.
Descripción de la observación	
<p>El taller se inicia a las 2 de la tarde. En el aula de clases se inicia la actividad se da la bienvenida a los estudiantes más que todo las niñas, los niños se cohíben un poco. Se realiza la ronda y luego la docente de investigación les realiza la pregunta ¿Qué fue lo que más les gusto de la ronda y que explique otras rondas que conozcan , los estudiantes participan muy activamente Dewin junior dice que a él le gusta un juego que se llama arranca yuca que se agarran de un palo y se tienen que halar fuerte hasta soltarlo dice que es divertido . El estudiante Cristóbal Villamil interviene y dice que su mama lo ha enseñado a jugar el puente está quebrado otro juego el cual explica y dice que le gusta mucho. Helen Arrellano otra estudiante dice que le gusta una ronda el vasito de agua que se la enseñaron en el grado primero, Wilder Obeso comenta que a él le gusta jugar al pley en su casa y al futbol y que así se divierte . A continuación la docente de investigación coloca las diapositivas en pantalla referentes a la clasificación y características de los juegos , rondas y canciones tradicionales , ella misma va haciendo la explicación de estas la estudiante Linda polo hace preguntas de donde vinieron esos juegos y se le da una breve explicación de que esos juegos son culturales , que vienen de generación en generación y que se están perdiendo porque los padres jóvenes de estos tiempos no los están enseñando a sus hijos . Los estudiantes parecen haber comprendido el taller y dice Yeison Morales que se divirtieron con el tema. Al final del taller se les coloca para que contesten en una hoja de block la respuesta de la pregunta ¿Cuál es el juego que más disfrutas, explica tus razones?</p>	
Aspectos positivos La disponibilidad y curiosidad de los estudiantes para querer saber que son los juegos tradicionales.	Aspectos negativos Saber que los padres no están enseñando esas tradiciones así lo expresaron los niños en el taller.
Comentarios A los estudiantes les gusto los juegos que las docentes de investigación les transmitieron. Quedaron con la curiosidad de preguntar más de esas tradiciones a sus padres.	
Conclusiones	

Algunos estudiantes llegaron a la conclusión de que los juegos que ellos practican son muy agresivos como el del machetazo que es pegarse duro, con la mano y todo el brazo, otros dijeron que los juegos que se les transmiten dejan una enseñanza y son muy buenos.

TALLER 4. JUGANDO, JUGANDO ME VOY AGRUPANDO.

Variable: Beneficios que ofrece la práctica del juego sano

Objetivo: Experimentar en juegos, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de ampliar relaciones de amistad con los miembros del grupo.

Contenido y Metodología

- a. Bienvenida y oración
- b. Ambientación: dinámica: ronda
Mate rilerilero.

Descripción de la actividad: En esta ronda los niños se dividen en dos grupos, formando en fila, frente a frente. Con una distancia prudente para permitir el desplazamiento de grupo hacia otro.

Uno de los grupos se prepara a cantar de la siguiente manera:

Oh, oh tambor, mate rilerilero

El segundo grupo responde:

¿Qué vanéis a buscar? Mate rilerilero

Primer grupo responde.

Un pájaro de oro, mate rilerilero

Segundo grupo responde:

Escoge la que quiera, mate rilerilero

Primer grupo:

Escogemos a (nombre de una niña), mate rilerilero

Segundo grupo:

¿Qué nombre le pondrán?, mate rilerilero

El primer grupo le asigna a esa niña escogida nombres feos, luego de un rato le asignan un nombre bonito que sea del agrado del otro grupo y terminan diciendo todos:

Hagamos una ronda, que la reina se casó.

C. Terminada la ronda se harán las siguientes preguntas a los niños:

¿Para qué nos sirve esta ronda?

¿De las compañeras, con quienes compartes juegos?

¿Qué beneficio de brindan los juegos?

d. Presentación del tema

- se inicia con un dramatizado. Se reúnen en dos grupos de participantes y en un periodo de 15 minutos se les pide que organicen un drama que tenga como tema "Los defectos de una reina ". Luego el dinamizador con ayuda de las opiniones de niños se concluirá la importancia de respetar y cumplir las normas establecidas en los juegos y la no agresión entre los miembros de un equipo al jugar.

Evaluación: Contestaran las siguientes preguntas.

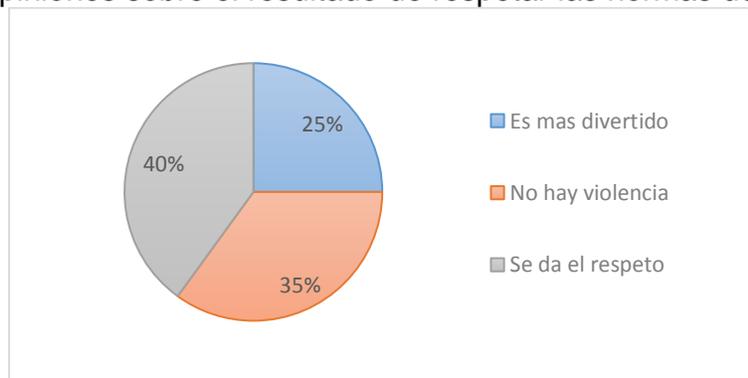
¿Qué sucede cuando no se respetan las normas de un juego?

Tabla 18. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 4

CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Es más divertido	5	25%
No hay violencia	7	35%
Se da el respeto	8	40%
TOTALES	20	100%

Fuente: Las autoras

Grafica 16. Opiniones sobre el resultado de respetar las normas durante el juego



Fuente: Las autoras

El 40% de los niños opina que cuando se respetan las normas durante el juego se da el respeto entre los participantes, el 35% considera que no se presenta violencia y el 25% piensa que cuando se respetan las normas se divierten más.

Cuadro 6. Diario de campo del taller 4

Diario de campo del taller 4	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	10 de noviembre del 2015
Grupo observado	Estudiantes grado 4to
Lugar de observación	Aula de clases y patio de recreo.
Tiempo de observación	1 hora 30 minutos.
Variable	Beneficios que ofrece la práctica de juego sano
Descripción de la observación	
<p>El taller inicia a las 10 y 30 am. Se ofrece una bienvenida y oración luego se invita a los niños a participar de la ronda mate ríle lire lo, se organizan en dos grupos con gran entusiasmo, desplazándose hacia cada extremo, inicia un primer grupo cantando a coro oh, oh tambor mate ríle rílelo, rápidamente el segundo grupo pregunta que vienen a busca mate ríle rílelo, le responden un pájaro de oro mate ríle rílelo, luego se invitan a escoger un niño o una niña que haces las veces del pájaro de oro. Poco a poco le colocan nombres feos como: rompe huesos, Brunilda, rascona etc. y el grupo opuesto desesperado grita ese nombre no nos gusta mate ríle lirelo. Después le dicen un nombre hermoso a la niña Doesli, le asignan el nombre de estrellita y sus compañeros gritan alegre ese nombre si nos gusta mate ríle lirelo, luego se organizan en una ronda contentos avisando que la reina se casa. Al terminar la ronda se sientan en el piso, manteniendo la posición en círculo la profesora de investigación les pregunta ¿para qué creen ustedes que nos sirve esta ronda? Jonatán dice que para divertirse con sus compañeros y Helen comenta que le gusta para mantenerse en movimiento porque no le agrada estar sentada en la silla la profesora dirige otra pregunta : ¿de las compañeras con quienes compartes juegos ? y varios responden a la vez con keinis la profesora le llama la atención como responden a coro y preguntan porque les gusta jugar con la compañera y linda responde que keiny es muy alegre , Yeimis opina que además de ser alegre mi compañera es buena amiga la profesora les pregunto ¿ qué beneficios les brinda los juegos ? se quedan callados por un momento y Jonatán responde que cuando se juega las personas se distraen y no se pelean . Yeimis dice que con el juego se hacen más amigos las personas y Jeison opina que cuando se juega todas las personas se ríen y muestran alegría.</p>	

La profesora interviene indicando que jugar sanamente nos permite divertirnos , ganar amigos y expresar nuestras emociones .A continuación se invita a los estudiantes a organizarse en dos grupos y en 15 minutos prepara un drama cuyo tema sea Los defectos de una reina . Cumplido el termino del tiempo establecido el primer grupo con mucha risa presenta una reina que lleva en su cabeza una corona de papel , la niña Linda que presenta la saluda a todos y estos le gritan expresiones como : gorda , despeinada , enana y la reina termina simulando que llora . El segundo grupo presenta a Keiny como su reina y ella los invita a que caminen detrás de ella pero estos se niegan diciendo que no la quieren como su reina porque ella es fea y tienen una voz muy gruesa de inmediato la reina representada Keiny los insulta y dice que ella siempre será la reina así ellos no la quieren. Al terminar las presentaciones todos aplaudieron felices por el trabajo realizado. La profesora pregunta si les agrado el juego y que enseñanza nos deja, Darwin responde que le dio mucha risa, que fue divertido pero que él sabe que no debemos burlarnos de las otras personas, Cristóbal pide la palabra y dice que cuando nos burlamos de las personas estas les da pena y sufre mucho. La profesora toma parte ratificando la importancia de respetar a las personas durante los juegos así como también evitar siempre la agresión física y verbal entre el grupo con el cual nos divertimos. por último se pregunta a los niños de manera escrita : ¿Qué sucede cuando no se respetan las normas de un juego?

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Los niños se mostraron alegres, muy dispuestos a participar de las actividades propuestas. Hubo empatía con la profesora de investigación Yaneth Beltrán a pesar que ella no trabaja en la institución	Dos estudiantes estaban indispuestos su participación no fue posible, permanecieron quietos en su silla de trabajo, ya que las actividades propuestas implicaban desplazamientos.
<p>Comentarios</p> <p>Los niños disfrutaron al asignarles nombre feos a sus compañeros siguiendo las normas de los juegos, pero luego con mucha convicción reconocieron que esto no es apropiado ya que en cada práctica de juego debe haber respeto y tolerancia entre los miembros del equipo.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Los niños reconocen la importancia del respeto y la aceptación de los miembros del grupo al compartir juegos. Se observó mucho agrado gozo, por parte de los niños a través de su participación activa.</p>	

Fuente: las autoras

Taller 5: EL JUEGO Y LAS EMOCIONES

Variable: influencia de los juegos, rondas y canciones en el comportamiento de los niños.

Objetivo: Inducir a los estudiantes hacia la práctica de juegos rondas y canciones tradicionales como elementos contribuyentes a establecer relaciones de amistad.

Contenido y Metodología

- a. Bienvenida y oración
- b. Ambientación: dinámica y juegos "el puente está quebrado"

Descripción de la actividad

El siguiente juego pedagógico, se inicia cuando los participantes realizan una fila agarrándose por los hombros, se eligen dos participantes luego se les colocan un nombre a cada participante ellos se toman de las manos para formar un pequeño círculo, los demás pasan por ese círculo y el último queda dentro de él y le pregunta que para donde va; gana el participante que más fuerza tenga.

Letra de la canción del juego:

El puente está quebrado
Con qué lo curaremos
Con cascara de huevo
Burritos al potrero
Que pase el rey
Que ha de pasar
Que el hijo del Conde
Se ha de quedar.

- c. Se hará la retroalimentación por medio de las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué son importantes las indicaciones iniciales para participar de un juego?
 - ¿Qué diferencias pueden establecer entre los juegos y rondas tradicionales y los juegos que practican normalmente durante los descansos?
- d. Presentación del tema.
 - Charla sobre la agresividad y sus consecuencias en las relaciones personales
 - La diversión a través de la práctica de los juegos, rondas y canciones infantiles.
 - Diferencia de los juegos y rondas tradicionales con los practicados en la institución.

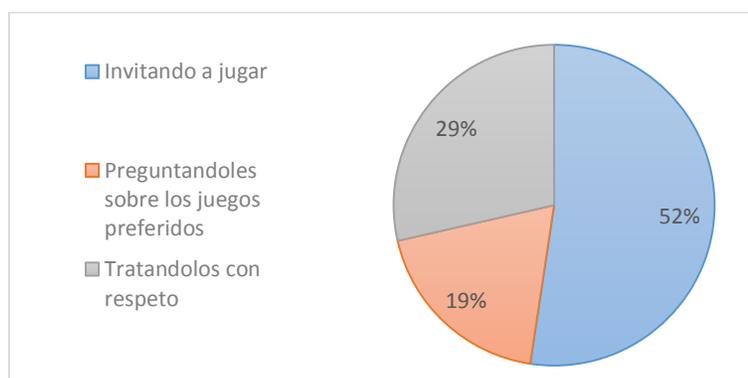
Evaluación: Responde ¿Cómo hago amigos jugando?

Tabla 19. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación taller 1

CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Invitando a jugar	11	52%
Preguntándoles sobre los juegos preferidos	4	19%
Tratándolos con respeto	6	29%
TOTALES	21	100%

Fuente: Las autoras

Grafica 17. Estrategias para conseguir nuevos amigos



Fuente: Las autoras

El 52% de los niños consiguen nuevos amigos invitándolos a jugar, el 29% tratando con respeto a sus compañeros y un 19% dialogando con ellos y preguntándoles sobre sus juegos preferidos.

Cuadro 7. Diario de campo del taller 5

Diario de campo del taller 5	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	24 de noviembre del 2015
Grupo observado	Estudiantes grado 4to

Lugar de observación	Aula y patio de recreo de la institución.	
Tiempo de observación	1 hora	
Variable	Influencia de los juegos rondas y canciones en el comportamiento de los niños.	
Descripción de la observación		
<p>El taller inicia a las 2 de la tarde se hace el saludo de bienvenida, luego una oración para dar gracias a Dios. Iniciamos tomando nota de cuantos estudiantes asisten al taller total fueron 20 estudiantes la docente del grupo de investigación les propone hagan una fila para realizar el juego el puente está quebrado y que luego dos niños agarrados de la mano hagan como especie de un puente ella les explica todo lo referente al juego y se inicia todos los estudiantes muy participativos cantan el estribillo del puente está quebrado conque lo curaremos con cascara de huevo burritos al potrero que pase el rey que quiera pasar el hijo del conde se queda atrás.</p> <p>Para donde vas para la luna o para el sol dicen los del puente Amaury y Yerlis; así continua el juego y pasan los estudiantes por el puente y se van acomodando unos en la luna y otros en el sol quien obtiene más habitantes es la luna, luego miden fuerzas y gana la luna todos ríen, gritan se nota que se divierten la docente de investigación terminado el juego les hace las siguientes preguntas ¿porque son importantes las indicaciones iniciales para participar de un juego? A la cual Helen Arrellano responde seño porque así sabemos cómo vamos a jugar, también Jonatán Zabalsa contentas que para que el juego sea más divertido. Y la pregunta ¿Qué diferencias pueden establecer entre los juegos y rondas tradicionales y los juegos que practican, normalmente durante los descansos? El estudiante Oscar Mera contesta que los juegos de ahora son corriendo y golpeándose y los que ustedes nos están enseñando son suaves y no tan agresivos, la estudiante Yeimys dice que estos juegos se pueden compartir más con los compañeros y no corriendo haciendo escándalo. Helen que es una niña muy participativa dice que ella no juega casi al machetazo ni al yimi porque es corriendo y se golpean y que ahora va a jugar estos juegos tradicionales.</p> <p>A continuación la docente de investigación realiza una corta charla donde les hace explicación a los estudiantes sobre la agresividad y sus consecuencias en las relaciones personales también les habla muy dinámicamente de lo que se pueden divertir y aprender con los juegos , rondas y canciones infantiles y sobre todo si son enseñados por los abuelos y sus padres también les hablo acerca de la importancia de que miren la diferencia entre estos y los que ellos juegan ahora en la institución y les da unas recomendaciones para que vivan en armonía y sanamente. Terminado el taller se les da para que contesten la pregunta. Como hago amigos jugando?</p>		
Aspectos positivos	Aspectos negativos	
Los niños cada día se muestran más motivados en participar de las	La actividad se desarrolla en un salón de clases amplio y los niños gritan de	

<p>actividades lúdicas que se les proponen. Observamos que se invitaban unos a otros a jugar y escoger hacia donde se ubicaban en la luna o el sol</p>	<p>alegría y emoción durante su realización, este ruido perturba e interrumpe las clases de los salones vecinos. Lo ideal sería que la actividad se llevara a cabo en el patio pero la institución no cuenta con un patio en un estado óptimo.</p>
<p>Comentarios El juego el puente está quebrado se ajusta hacia una actitud tolerante entre los niños y niñas. Cuando se presenta el momento de medir fuerzas entre los equipos de la luna y el sol no se empujan, no se maltratan más que ganar se observa en ellos el deseo de divertirse.</p>	
<p>Conclusiones Los niños se notan más compenetrados en la práctica de las rondas tradicionales, le preguntan a la profesora que cuando trabajaran otro taller para seguir jugando. Se nota un trabajo en equipo dentro del grupo se percibe un ambiente cordial y amable entre los niños, reconocen que es mejor jugar que pelear.</p>	

Fuente: las autoras

6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo

Hipótesis 1. “El juego en los niños es una fuente de aprendizaje brinda un desarrollo físico, emocional, cognitivo y psicomotor”.

Esta hipótesis se valida. Porque, el juego, el deporte, la recreación y la educación física son prácticas de vital importancia en el proceso educativo del niño ya que propician una educación integral. Esta educación integral le permitirá al niño desenvolverse en los diferentes ámbitos personales durante su vida.

Hipótesis 2. “La escuela es el lugar propicio para brindar espacios de aprendizaje y recreación través de juegos, rondas y canciones tradicionales”.

Esta hipótesis se valida parcialmente. Si bien sabemos que el juego es un elemento que favorece el aprendizaje de una manera más efectiva en el que hacer pedagógico, brindando experiencias significativas en el ámbito intelectual y recreativo en la escuela, también debemos reconocer que el núcleo familiar también puede ser un espacio propicio de aprendizaje y recreación a través de la práctica de juegos y rondas tradicionales.

Hipótesis 3. “Compartir juegos, rondas, canciones tradicionales con otros niños les brinda la oportunidad de clasificarlos según las características que exigen su desarrollo”.

Esta hipótesis se valida. A través del juego el niño se relaciona con el medio y con otros niños, de esta manera al compartir experiencias recreativas les da la oportunidad de establecer características referentes a contenidos, reglas y desarrollo de juegos, rondas y canciones tradicionales.

Hipótesis 4. “Las rondas juegos y canciones tradicionales favorecen en los estudiantes la práctica de la diversión sana”.

Esta hipótesis se valida. Cuando comprendemos el valor de la diversión sana, se comprenden y aprecian los intereses y preferencias de los demás .Al compartir juegos y canciones tradicionales los cuales tienen un contenido que invitan a una interacción enmarcada en un clima de orden y respeto los estudiantes podrán vivenciar una sana diversión.

Hipótesis 5. “A través de la apropiación de normas, durante la práctica de juegos, rondas y canciones tradicionales los niños aprenden a relacionarse con los demás en un ambiente de respeto, orden y tolerancia”.

Esta hipótesis se valida parcialmente. El recibir, aceptar y compartir normas a través de actividades recreativas como son el desarrollo de juegos, rondas y canciones tradicionales ayuda a los niños a relacionarse con respeto y amabilidad pero estos resultados se darán a medida que el proyecto se desarrolle en toda la comunidad para que se noten verdaderos cambios de comportamientos a nivel general.

6.5.3 Cronograma de actividades

Cuadro 8. Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Lanzamiento del proyecto a la comunidad educativa																
Taller 1. En familia recuperamos tradiciones (dirigido a padres)																
Taller 2. Jugando aprendo y soy feliz (dirigido a estudiantes)																
Jornada lúdico recreativa “compartiendo rondas, juegos y canciones tradicionales” (dirigido a toda la comunidad)																

ACTIVIDAD	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Evaluación semestral del proyecto (organizadores del proyecto)																
Taller 3. Dime a que juegas y te diré como eres (dirigido a estudiantes)																
Taller 4. Jugando Jugando me voy agrupando																
Taller 5. El juego y las emociones (dirigido a estudiantes)																
Evaluación final del proyecto																

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Docentes de todos los grados de primaria

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Estudiantes de la básica primaria de la institución educativa de Zipacoa.

6.8 RECURSOS

Cuadro 9. Recursos

RECURSOS	VALOR
DIDÁCTICOS:	
- 4 docenas de cartulina	\$ 8.000
- copias para talleres	\$ 150.000
- Marcadores permanentes y borrables	\$ 60.000
- Cuerdas para saltar, trompos, bolitas de cristal.	3 docenas de cuerdas \$ 90.000 3 docenas de trompos \$ 60.000 3 docenas de bolitas de cristal \$ 30.000
HUMANOS:	
- Docentes de todos los grados de primaria	
- Psicólogo de CDI Zipacoa	Honorarios \$250.000
- Docente que va a dirigir el proyecto	
TECNICO:	
- Video Bean	
- Computador	
- Equipo de audio	
TOTAL	\$648.000

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Cuadro 10. Evaluación y seguimiento

<p style="text-align: center;">Planear</p> <p>Afianzar en la comunidad educativa la práctica de estrategias lúdicas que permitan la sana convivencia en el contexto escolar.</p>	<p style="text-align: center;">Hacer</p> <p>Realizar los talleres y las actividades programadas para favorecer la sana convivencia escolar en la institución educativa.</p>
<p style="text-align: center;">Verificar</p> <p>De manera continua se analizarán los resultados con respecto a lo que se quiere lograr a través de la observación el cumplimiento y la evaluación.</p>	<p style="text-align: center;">Actuar</p> <p>Se revisará continuamente el desarrollo de cada actividad evaluando aciertos, desaciertos y estableciendo correctivos.</p>

6.10 INDICADORES DE LOGRO

- Practica y participa activamente en jornadas de juegos, rondas y canciones tradicionales.
- Propone la práctica de juegos rondas y canciones tradicionales durante los periodos de descanso.
- Muestra actitudes de orden y respeto al compartir juegos, rondas y canciones tradicionales con sus compañeros.

7. CONCLUSIONES

- Teniendo en cuenta los resultados obtenidos por el análisis de las encuestas realizadas a estudiantes, padres de familia y docente, además de la observación directa a los estudiantes dentro de su ámbito escolar, se concluye que es importante y necesario el desarrollo en la institución educativa de zipacoa implementar juegos rondas y canciones tradicionales como elemento lúdico para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas de la básica primaria.
- A través de las actividades desarrolladas se observó un disfrute colectivo que generó entre los participantes del proyecto vivenciar relaciones agradables de convivencia pacífica y amistosa.
- Un papel importante en este proyecto de intervención fueron los padres de familia, en ellos se percibió motivación, participación y apoyo, expresaban mucha satisfacción y goce al recordar experiencias lúdicas vividas en su niñez y ahora compartirlas con sus hijos
- Con respecto a los docentes de la institución estos manifestaron satisfacción por participar y desarrollar esta estrategia lúdica, que sin lugar a dudas ayuda a una mejor convivencia entre los estudiantes, permitiendo que se relacionen de una manera agradable y sin presiones entre la comunidad educativa.
- Un aspecto significativo digno de resaltar fue que a través de las actividades aplicadas se pudieron brindar espacios que contribuyeron a un acercamiento afectivo entre padres e hijos.
- La propuesta tuvo acogida dentro de la comunidad educativa y consideraron su aplicación, como elemento significativo dentro los distintos proyectos institucionales para mejorar la convivencia escolar.

8. BIBLIOGRAFÍA

CARRASCO, Álvaro. ¿Cómo evaluar la convivencia escolar?: la mirada desde los estudiantes. RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 2009.

CASASSUS, Juan. La escuela y la desigualdad. Lom Ediciones, 2003.

DELGADO, Manuel Gutiérrez. La bondad del juego, pero.. EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, 2004, no 7, p. 153-182.

DIAZ, Héctor Ángel. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO, 2008.

DT-POVEDA PROAÑO, Guillermo; FERIA GRANDA, Rosa Mariela. El material lúdico como una herramienta y su incidencia en el aprendizaje significativo de la matemática en el primer año de bachillerato del Colegio Militar N° 10 Abdón Calderón período 2009-2010. 2010.

DUARTE, Jaqueline Duarte; JURADO, Juan Carlos Jurado. Los procesos pedagógicos y su relación con la convivencia escolar. Revista Colombiana de Educación, 2008, no 55, p. 62-81.

JIMENEZ V, Carlos Alberto. LUDOTERAPIAS. Terapias alternativas desde la Nueva pedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento del desarrollo y del aprendizaje. Ed. MAGISTERIO

LA LUDUCA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA. (on line) Disponible en internet. <https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=principios%20de%20la%20actividad%20ludicas%20simbolicas%20asumiendolas%20y%20transformandola>.

MINISTERIO DE EDUCACION GOBIERNO DE CHILE. Convivencia escolar. . Definición y políticas. Consultado en 13/12/2015. (on line) Disponible en internet: http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id_seccion=3375&id_portal=50&id_contenido=13803

OCAÑA, Alexander Ortiz. Temas pedagógicos, didácticos y metodológicos. Alexander Ortiz Ocaña, 2009.

TORRES, Carmen Minerva. El juego: una estrategia importante. Educere, 2002, vol. 19, p. 289-296.

TORRES, Carmen Minerva. El juego: una estrategia importante. Educere, 2002, vol. 19, p. 289-296.

webgrafía

<http://uvprintervencioneducativa.blogspot.com.co/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html>

<http://alfambriz.tripod.com/gestionurbana/proyectointervencion.pdf>

http://www.cis.es/cis/opencms/ES/1_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta

<http://www.tiposde.org/escolares/123-tipos-de-encuestas>

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-164715.html>

<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1650/1302>

<http://definicion.de/diario-de-campo/>

<http://enriprado.blogspot.com.co/2011/11/diario-de-campo.html>

9. ANEXOS

Taller 1. EN FAMILIA RECUPERAMOS TRADICIONES



Fuente: Las autoras



Fuente: Las autoras

Taller 2. JUGANDO APRENDO Y SOY FELIZ



Fuente: Las autoras



Fuente: Las autoras

Taller 3. DIME A QUE JUEGAS Y TE DIRE COMO ERES



Fuente: Las autoras



Fuente: Las autoras

Taller 4. JUGANDO, JUGANDO ME VOY AGRUPANDO



Fuente: Las autoras



Fuente: Las autoras

Taller 5. EL JUEGO Y LAS EMOCIONES



Fuente: Las autoras



Fuente: Las autoras