

Los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de los grados 2° y 4° de la Institución Educativa Alfredo

Bonilla Montaña

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista Pedagogía de la lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Daisy Marleny Rodríguez, Delia María Peña & Nancy Lasso Rodríguez

Jamundí, 2017

Copyright © 2017 por Daisy Marleny Rodríguez Montaña, Delia María Peña Mosquera &
Nancy Lasso Rodríguez. Todos los derechos reservados.

Agradecimientos

A Dios por darnos tantas bendiciones y alimentar nuestras almas cada día de pensamientos y acciones positivas. A nuestros padres, hijos y familiares por brindarnos su apoyo incondicional, su comprensión y tiempo sacrificado. A nuestros estudiantes por ser el principal motivo de superación y cambio en nuestro quehacer pedagógico. A los compañeros docentes por el acompañamiento y el aporte brindado durante nuestro trabajo investigativo. A la Fundación Universitaria los Libertadores por darnos la oportunidad de aprender y crecer profesionalmente.

A nuestra asesora Leidy Cristina Sachica, por su paciencia y colaboración en este proceso.

Finalmente a nuestra Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña por brindarnos el espacio y disposición para llevar a feliz término nuestro proyecto.

Las autoras

Resumen

El proyecto está encaminado en crear espacios dinamizadores, que permitan mejorar las relaciones que desencadenan violencia y agresión en los estudiantes de los grados segundo y cuarto de la jornada de la mañana del año lectivo 2017 de la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña del municipio de Jamundí. Como propuesta de intervención, se plantean unos momentos con los que se pretende mejorar los niveles de convivencia para lograr cambios significativos que conlleven a niños, niñas y jóvenes a estar en ambientes agradables, tolerantes donde exista el dialogo, el compañerismo y el respeto; gracias a la implementación de la lúdica como herramienta fundamental en el desarrollo de cada una de las actividades del proyecto de investigación, se logra evidenciar diferentes prácticas artísticas, recreativas, culturales y deportivas las cuales logran florecer la imaginación de los estudiantes permitiendo el cambio en sus conductas; llegando a ser seres sociales, integrados con padres de familia, directivos, docentes y comunidad en general que permitan cambios relevantes de participación, inclusión y convivencia en el contexto escolar.

Palabras clave: espacios dinamizadores, convivencia, lúdica, arte, deporte, cultura, contexto, inclusión, participación.

Abstract

The project is aimed at creating spaces that promote better the relationships that trigger violence and aggression in students in the second and fourth grades of the day of the 2017 academic year of the Educational Institution Alfredo Bonilla Montaña of the municipality of Jamundí. As a proposal for intervention, a few moments are proposed that aim to improve the levels of coexistence to achieve significant changes that lead children and young people to be in pleasant, tolerant environments where there is dialogue, fellowship and respect. Thanks to the implementation of play as a fundamental tool in the development of each of the activities of the research project, it is possible to demonstrate different artistic, recreational, cultural and sporting practices which manage to develop the students' imagination allowing the change in their behaviors becoming social beings, integrated with parents, managers, teachers and community in general that allow relevant changes of participation, inclusion and coexistence in the school context.

Keywords: dynamic spaces, coexistence, play, art, sport, culture, context, inclusion, participation.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción.....	9
Capítulo 2. Aproximación teórica.....	14
Capítulo 3. Ruta metodológica.....	28
Capítulo 4. Partí- Conviludica.....	46
Capítulo 5 Conclusiones.....	63
Lista de referencias.....	56
Anexos.....	59

Lista de tablas

Tabla 1. Referentes legales.....	24
Tabla 2. Línea de investigación de la facultad.....	32
Tabla 3. Publicación.....	33
Tabla 4. Población estudiantil.....	37
Tabla 5. Cronograma de actividades.....	51
Tabla 6. Plan de acción CONVILUDI-DEPORTIJUEGO.....	56
Tabla 7. Plan de acción CONVILUDI-ARTE.....	59
Tabla 8. Plan de acción LA RUEDA DE LAS NORMAS.....	61

Lista de anexos

Anexo 1. Encuesta para los estudiantes.....	64
Anexo 2. Encuesta a padres de familia.....	65
Anexo 3. Lista de chequeo- observación directa.....	66
Anexo 4. Encuesta a Docentes.....	67
Anexo 5. Evidencia de encuestas	68
Anexo 6. Evidencia de Actividades.....	70

Lista de figuras

Figura 1, Ubicación Geoespacial en el mapa.....	14
Figura 2, Ubicación del mapa de google.....	15
Figura 3, Instalaciones Institución educativa	15
Figura 4, Esquema (Referentes Teóricos).....	22
Figura 5, Esquema (Referentes Legales)	23
Figura 6, Esquema Investigación.....	34
Figura 7, Composición de I.E Alfredo Bonilla Montaña y Esquema de (Población y Muestra).....	36
Figura 8, Gymkhana conviludica, Diseños Delia M peña.....	53
Figura 9, Gymkhana conviludica, Diseños Delia M peña.....	53

Lista de gráficos

Grafico 1, Grafico Estadístico de Encuesta de Padres de familia.....	39
Grafico 2, Grafico Estadístico de Encuesta de Estudiantes.....	40
Grafico 3, Grafico Estadístico de Encuesta de Docentes.....	41

Capítulo 1

Introducción

La sana convivencia escolar es un derecho y un deber que tienen todos los miembros de la comunidad educativa, cuyo fundamento principal es la dignidad de las personas y el respeto,

De acuerdo al decreto N° 732 del 5 de Mayo de 1995 “Derechos y deberes de los alumnos y normas de convivencia”; por lo tanto el aprendizaje contribuye a lograr ambientes de tolerancia, respeto mutuo y libre de violencia, en el cual cada uno de sus miembros pueda desarrollar plenamente su personalidad, ejercer sus derechos y cumplir con sus deberes.

Teniendo en cuenta lo anterior y observando que en la institución la gran mayoría de los estudiantes manifiestan constante agresividad en los diferentes espacios escolares generando ambientes de maltrato verbal y en ocasiones físico como algunas de las formas de expresarse, lo cual se puede percibir diariamente a través del desarrollo de actividades en el aula de clase, talleres grupales y juegos agresivos que realizan durante la hora del descanso o en actividades deportivas u otros eventos.

Dada estas razones la presente investigación tiene por objeto, la elaboración de un proyecto que permita identificar y analizar las diferentes situaciones que generan conflictos en la convivencia escolar, por consiguiente, es importante recordar que según la Ley 1620 del 15 de marzo del 2013 sobre violencia escolar; crea mecanismos de prevención, protección, detención

temprana y denuncia ante las autoridades competentes que atenden contra la convivencia escolar, por lo cual se entiende la buena convivencia como “la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite

el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes”.

Es importante crear un marco de acción para que los estudiantes no sólo tengan una convivencia armónica sino que desarrollen en el aula y en los diferentes escenarios espacios de interacción permanente.

En la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña sede principal del Corregimiento de San Isidro y la Ciudadela Terranova, se evidencian algunas situaciones donde los estudiantes de los grados 2° y 4° juegan de manera agresiva durante los momentos de esparcimiento; fomentando conflictos en el aula de clases viéndose reflejados en sus relaciones interpersonales y en su entorno escolar.

También es evidente en toda la comunidad educativa; que las sedes no ofrecen un espacio adecuado para la superpoblación existente, están distribuidos en aulas de 48 a 53 alumnos por docente, lo que ocasiona un alto grado de hacinamiento; por consiguiente se genera mayor conflicto en las relaciones interpersonales.

Es por ello, que surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo potenciar las relaciones interpersonales efectivas hacia el establecimiento de una sana convivencia escolar los estudiantes de los grados 2° y 4° de la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña?

Esta investigación tiene como objetivo:

Fomentar las relaciones interpersonales efectivas hacia una sana convivencia en los estudiantes de grado 2° y 4° de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña mediante la recreación y los juegos tradicionales.

Por lo cual se tiene en cuenta unas metas que permitan el desarrollo y aplicación del proyecto como son:

- Diagnosticar los factores que influyen en la agresividad de los estudiantes, mediante la aplicación de algunos instrumentos (Encuesta, observación directa, lista de chequeo) para determinar el grado de avance al interior del aula y su entorno escolar.
- Establecer los aportes que los juegos tradicionales hacen a las prácticas de la sana convivencia.
- Diseñar estrategias pedagógicas a través de la lúdica y los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la sana convivencia.
- Socialización y apropiación de las normas establecidas en el Manual de Convivencia Institucional.

Por tal razón desde la justificación, se hace necesaria la puesta en marcha del proyecto, porque este posibilita el perfeccionamiento de habilidades, aptitudes y actitudes. Entre ellas se tienen

En cuenta las destrezas motrices y socio afectivo, que los lleve a explotar su potencial físico y emocional para el disfrute y goce en busca de una sana convivencia y un compartir con el otro en los diferentes ambientes.

Esta investigación es importante en la medida que permite constatar que los juegos tradicionales y la lúdica logran el desarrollo y la socialización construida en colectividad. Además

se puede evidenciar el papel preponderante que estos desempeñan en la construcción de una identidad y cultura propia.

Por tal razón se busca que desde los diferentes espacios escolares se puedan desarrollar actividades lúdico recreativas donde los estudiantes se vinculen y canalicen de una forma positiva sus energías, con el fin de disminuir la agresividad en los juegos físicos y verbales, que suelen presentarse con frecuencia en los diversos escenarios escolares, convirtiéndose en una herramienta que contribuya a la formación integral del individuo, donde este experimente su espontaneidad, la alegría y además fortalezca las potencialidades que posee y le permitan satisfacer necesidades, expresar y controlar sus emociones, desarrollar sus pensamientos, aceptar el punto de vista de otro, ampliar su horizonte, aprender a cooperar, comunicarse con los demás, proponer y cumplir las normas establecidas de convivencia e interiorizar la importancia de trabajar en equipo.

En este sentido, una transformación de la convivencia escolar, a partir de la lúdica y los juegos tradicionales, cambiarían las reglas de secuencia y de ritmo, que caracterizan la cultura escolar tradicional y con ello no solo las prácticas de enseñanza sino las formas de socialización, comunicación e interacción.

Un cambio en este conjunto de relaciones, es un cambio en la cultura escolar. Con los resultados emanados de esta investigación se pretende llegar a una reflexión en cuanto a las prácticas pedagógicas vividas en la escuela, con la finalidad de poner en escena el juego y la lúdica, exaltando la importancia de estos en la vida social del ser humano como elemento integrador, al que no solo se le debe asignar un tiempo, un lugar o espacio determinado sino que haga parte del acontecer y de una cultura.

La investigación es importante para la realización de las prácticas académicas y formativas en la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, porque fortalece el proyecto educativo

institucional; además de brindarle herramientas pedagógicas para el desarrollo y la transversalidad desde los proyectos en aras del conocimiento.

Vale la pena resaltar que este proyecto está diseñado para mejorar el dialogo y la convivencia; busca que éste vea en la lúdica una herramienta metodológica que le permita al estudiante fortalecer aspectos fundamentales de su proceso cognitivo, sicomotor y de convivencia. Es también de carácter innovador porque logra introducir en los procesos tradicionales de enseñanza, elementos que tienen que ver con la formación en valores como: el amor, la autoestima, la tolerancia, el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, el liderazgo, la autonomía, utilización del tiempo libre, etcétera; además permite al niño o la niña con las disposiciones que tienen que ver con el cumplimiento de sus deberes y derechos, desarrollo de la inteligencia, el cuidado de su integridad física y las relaciones interpersonales con su entorno.

Capítulo 2

Aproximación teórico

Esta propuesta de investigación se plantea en la institución Educativa pública Alfredo Bonilla Montaña, jornada de la mañana, ubicada en el municipio de Jamundí al suroriente del Valle del Cauca. La institución cuenta con cinco sedes, ubicadas en El Paso de la Bolsa, Bocas del Palo, San Isidro, el Guabal y la ciudadela Terranova; la cual atiende una población estudiantil mixta; grados de preescolar, básica de primaria, media y secundaria, en jornadas (mañana, tarde, noche y sabatina) aproximadamente con un # 2.023 de diferentes etnias y culturas procedentes de diversas zonas del municipio como la parte urbana, la zona rural plana y la zona rural baja. Además otros municipios cercanos como Cali, Santander de Quilichao etc., pertenecientes a estratos 1, 2 y en algunos casos 3.

Figura 1, Ubicación Geoespacial en el mapa



Figura 2, ubicación del mapa de google



Figura 3, Instalaciones de la institución educativa



Fuente: Elaboración propia

En el transcurso de esta investigación y de acuerdo a informaciones reportadas donde se menciona; como en el departamento del Valle del Cauca hay una gran preocupación por el fortalecimiento de los juegos tradicionales, al igual que las manifestaciones culturales y recreativas

como espacios de distensión, para lograr desarrollar las capacidades intelectuales y de unión entre los diferentes grupos sociales para garantizar la armonía y la convivencia pacífica.

Como fuente de antecedentes se toman los estudios sobre juegos tradicionales realizado por la Corporación Departamental de Recreación – RECREAVALLE (2009), quienes tienen como misión estimular a los diferentes grupos sociales interesados en cultivar y preservar esta tradición para que se logre el fortalecimiento y puesta en escena de estos, potencializando los vínculos familiares, grupos sociales y las capacidades creativas de los estudiantes; cabe anotar, que la recreación es parte fundamental en el proceso educativo; permite un desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo, desarrollando habilidades y destrezas en los diferentes ámbitos escolares, también se aplican y se aprenden normas fortaleciendo los valores básicos para una sana convivencia.

Encontramos teorías del docente Moreno G. (2008), de la Universidad Tecnológica de Pereira Colombia; quien plantea que el juego constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado, en cumplimiento con determinadas funciones los valores y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por lo tanto, además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis da explicación del fanatismo, del gusto y del placer absoluto.

Gracias a este planteamiento se puede decir que el juego se convierte en una estrategia didáctica que regula la convivencia a través de los acuerdos establecidos, costumbres, hábitos y formas de socialización, haciendo énfasis en el contexto.

Los investigadores Acosta T., Restrepo y Salazar R. (2016), en su tesis de grado Escenarios de Convivencia, una Propuesta Lúdica para su desarrollo; (Fundación Universitaria

los Libertadores); esta soportada en el enfoque del aprendizaje social planteado por Fuensanta Cerezo Ramírez, profesora de psicología de la educación de la universidad de Murcia (España), la cual parte del modelo social que proporciona la familia, el apoyo o rechazo que experimenta cada individuo en su grupo de iguales, la red de relaciones que se genera en cada grupo social, ejerce una influencia directa sobre el comportamiento, de manera que el grupo, en gran medida, favorece y refuerza este tipo de conductas.

Se valora y se respeta el juego del niño, no solo como un recurso para que este construya normas con otros y las interiorice; sino que se convierta en algo significativo, donde las apliquen y exija su cumplimiento. Por lo cual, se evidencia que ellos avanzan en las nociones y prácticas de respeto, justicia, responsabilidad, compañerismo entre otros.

Otra de las tesis de La Fundación Universitaria Los Libertadores; planteada por E. Muñoz Sánchez (2016) en su trabajo “La Vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo” toma como referente a Martínez C. (2008) el cual asegura que la lúdica 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. Uno de los elementos principales del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de educación y enriquece los procesos de enseñanza aprendizaje. De acuerdo a esta afirmación se puede decir que la lúdica es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora; como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los aspectos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos que dependen de ella.

Finalmente en la tesis de R. Posada (2014) de la Universidad Nacional en su trabajo de Grado “La lúdica como estrategia didáctica” se apoya en el trabajo de investigación del docente

Carlos Alberto Jiménez, titular de la Universidad Libre de Colombia; entre algunos de sus libros se encuentra *La lúdica como experiencia cultural* quien afirma que el juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan de su cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan modificar la cultura y en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

De acuerdo a esta ponencia se puede afirmar que el juego se considera un fenómeno cultural, como medio natural de expresión del ser humano socializado, lo que conlleva a fortalecer un sistema de creencias, tradiciones, valores, acciones, conocimientos espirituales y tecnológicos a la interacción con su entorno, hace referencia a una práctica y la adapta a su diario vivir.

A manera de síntesis podemos decir que existe una relación entre juego y la pedagogía por lo que se mantiene el papel de los juegos tradicionales en la escuela y particularmente en las prácticas pedagógicas, las cuales han sido establecidas por los pedagogos anteriores a la escuela activa, durante y posterior a ella. Igualmente, esta relación ha sido planteada, por estudiosos que han tenido que ver de manera directa con las prácticas escolares.

A continuación se describe como algunos de ellos han planteado este tipo de relaciones:

Para el pedagogo A.G.F. Froebel el juego educativo se sitúa desde el comienzo como un medio o un instrumento de la acción pedagógica. Es el producto más puro y más espiritual del hombre en la edad de la niñez, el cual como un signo, revela la actividad espiritual del hombre del mañana. El juego engendra, según Froebel, alegría, libertad, paz y armonía con el mundo.

De él se puede decir que fue uno de los primeros en resaltar el valor pedagógico del juego, la actividad libre y la manifestación de lo divino, que es la creatividad en el hombre, pues esta refleja alegría cuando juega, inventa, imagina, es una forma de expresar sus sentimientos y emociones. Los juegos tradicionales son importantes como estrategia pedagógica porque permiten transmitir a los niños un conjunto de valores culturales. El pensamiento de este gran pedagogo; reafirma que los juegos han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la apropiación de las normas de convivencia social, el fortalecimiento de las tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Igualmente, y con una posición parecida, Octavio Marulanda Morales afirma que el juego es una expresión de la cultura anterior a ella y constituye un terreno muy importante de las experiencias humanas.

El juego como fenómeno socio-cultural puede abarcar desde la experiencia individual hasta la cosmología particular de cualquier sociedad, disciplina científica o comunidad académica.

Desde el postulado Bruner se podría decir que el juego es hacer un viaje (...) esta búsqueda del sentido de la experiencia del hombre como ser social, se realiza a través del símbolo, signo, imagen, concepto, acciones y objetos.

El sentido del juego como experiencia humana tiene modos de operación y contenidos que remiten a talentos y prácticas significativas insertas en sistemas simbólicos y significativos.

Para un intelectual tan destacado como Vygotsky; el juego es una actividad en las que las relaciones sociales se van construyendo entre los individuos sin ningún objetivo, ni fin utilitario. Por esta razón, el juego constituye la actividad directriz del desarrollo puesto que permite al niño explorar el mundo social de los adultos varios años antes de que puedan penetrar en él.

Como se observa en las diferentes posiciones, se logra ubicar al juego en el centro de una serie de relaciones entre las cuales tenemos la educación y la pedagogía. Se puede decir que éste pertenece al ámbito social, cultural y lúdico de una sociedad; es en gran medida determinante en los procesos de identidad cultural que se gestan alrededor de la misma.

Desde la perspectiva de la convivencia escolar: Enrique Chauv, explica "En el contexto de las competencias ciudadanas, se trata de poder desarrollar esas habilidades, la capacidad de relacionarse con otros, de construir una sociedad más pacífica, en la que se acepten las diferencias y podamos vivir y construir a partir de esas diferencias.

Una sociedad más democrática en la que todos puedan participar en la toma de decisiones sobre lo que ocurre, así como en la construcción de las normas que nos guían, para lo cual es indispensable comprender su sentido y la manera de participar en su construcción"

Podemos concluir que el juego es una de las estrategias que permite regular y disminuir el comportamiento y la aceptación en los diferentes momentos de la vida personal y social de los estudiantes.

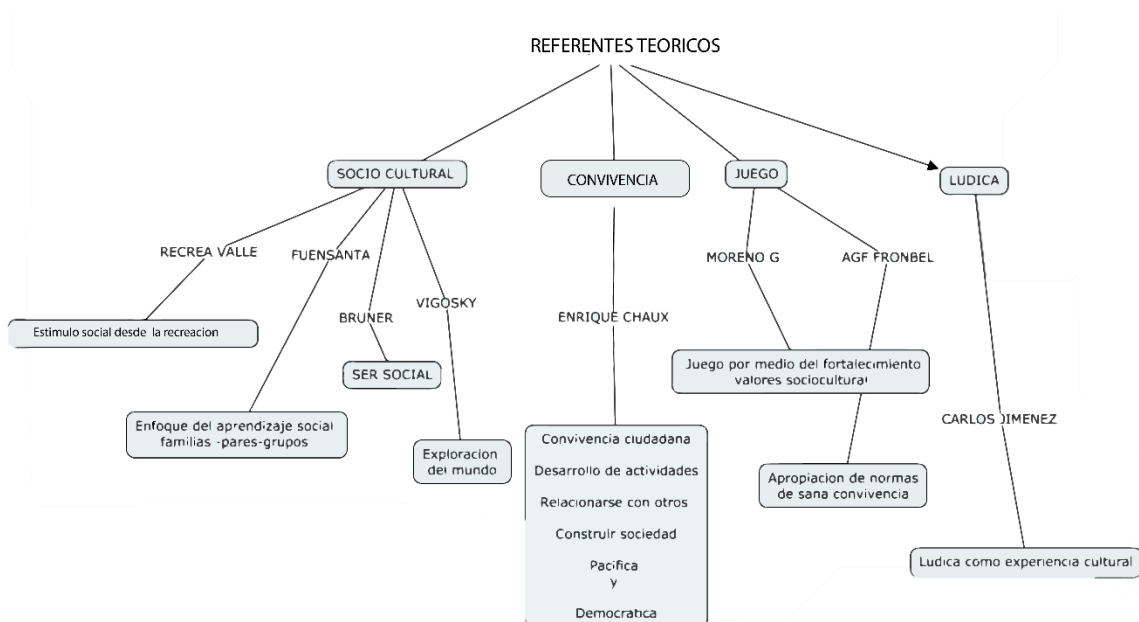
La socialización juega un papel preponderante en el aprendizaje de las formas simbólicas las cuales están, la mayor parte del tiempo, dirigido por el discurso educativo, de ahí que el juego desempeña un papel muy importante en este proceso.

La socialización se entiende como el aprendizaje de normas y conductas ajenas a la realización individual, llegando a convertirse en estructuras sociales y construcción normativa.

La lúdica se inserta en la matriz cultural de los diferentes sectores sociales debido a la función que cumple. En este sentido el juego permite un reconocimiento e interacción que en cierto modo permanece a través de la historia a pesar de la proliferación de los juegos importados

productos de la modernización y las nuevas tecnologías que de una u otra forma ha suscitado que a nivel cultural se produzca una renovación en ellos.

Figura 4, Esquema (Referentes Teóricos)



La investigación como propuesta de innovación pedagógica; tiene razón de ser a partir del sistema jurídico nacional. En este sentido interesa demostrar su viabilidad a partir de la constitución política de Colombia 1991, el código del menor, ley 1620 convivencia escolar la ley general de educación y la UNESCO. Estas instancias legales logran involucrar a los actores fundamentales de la comunidad educativa.

Figura 5, Esquema (Referentes Legales)

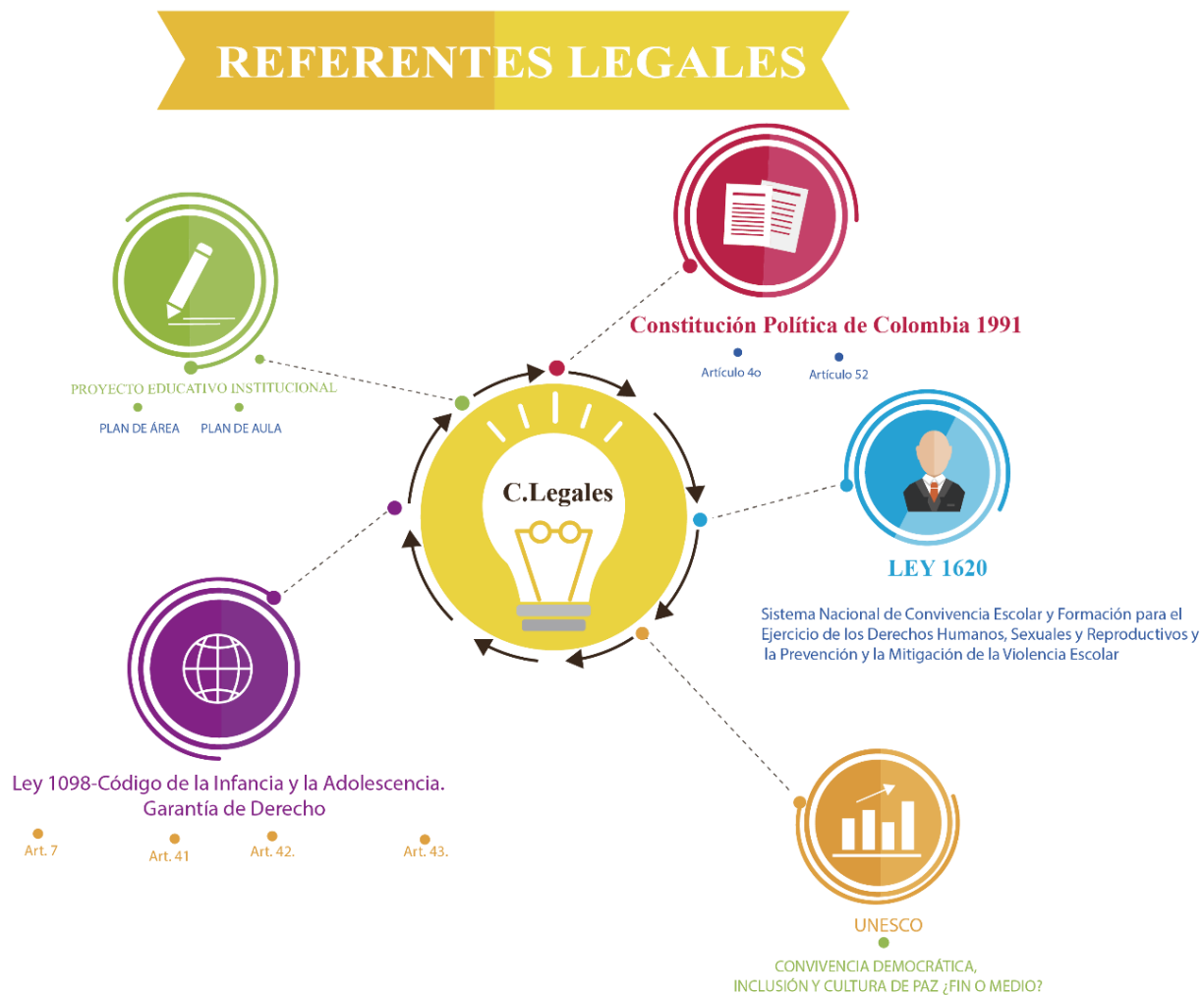


Tabla 1, (Referentes Legales).

REFERENTES LEGALES	
Constitución Política de Colombia 1991	Artículo 4o. La Constitución es norma de normas. En todo caso de incompatibilidad entre la Constitución y la ley u otra norma jurídica, se aplicarán las disposiciones constitucionales. Es deber de los nacionales y de los extranjeros en Colombia acatar la Constitución y las leyes, y respetar y obedecer a las autoridades.
	Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.
UNESCO	<p>CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA, INCLUSIÓN Y CULTURA DE PAZ ¿FIN O MEDIO?</p> <p>¿Es la violencia intraescolar un fenómeno meramente individual que perjudica la convivencia? ¿O es un fenómeno situado en un espacio donde se convive de una determinada manera? ¿Es posible concebir algo de lo que pasa en la escuela sin que esté inserto y relacionado con el contexto, especialmente con sus formas de convivir? Las respuestas a estas preguntas pueden parecer obvias, sin embargo raramente los programas e intervenciones educativas ponen el foco de su acción en la convivencia como un medio para el logro de los objetivos de aprendizaje en cualquiera de sus dimensiones. Lo cierto es que, a menudo, la convivencia opera como un implícito en la percepción de quienes se proponen introducir procesos de mejora en la escuela. En tanto práctica social o conjunto de prácticas sociales, la educación consiste en socializar mediante la enseñanza de conocimientos “Nadie se socializa si no conoce y nadie conoce sino socialmente”. Por tanto, “educar para el juicio moral autónomo, para la participación democrática, para el cuidado de sí mismo y el otro, es el resultado más el proceso mismo de su construcción, como educación ética y ciudadana.</p>
	<p>Art. 7. Protección integral. Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.</p> <p>Art. 41 Obligaciones del Estado. El Estado es el contexto institucional en el desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes. En cumplimiento de sus funciones en los niveles nacional, departamental,</p>

<p>Ley 1098-Código de la Infancia y la Adolescencia.</p> <p>Garantía de Derecho</p>	<p>distrital y municipal deberá: 1. Garantizar el ejercicio de todos los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes.</p> <p>Art. 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas. Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán entre otras las siguientes obligaciones: 1. Facilitar el acceso de los niños, niñas y adolescentes al sistema educativo y garantizar su permanencia. (...)</p> <p>Art. 43. Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. 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 su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán: 1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes. 2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores. 3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales. Nota: Aparte subrayado declarado EXEQUIBLE, únicamente por los cargos analizados, por la Corte Constitucional mediante Sentencia C-442 de 8 de julio de 2009, Magistrado Ponente Dr. Humberto Antonio Sierra Porto.</p>
---	--

Capítulo 3

Ruta metodológica

La investigación tiene por objeto, la elaboración de un proyecto que permita identificar y analizar las diferentes situaciones que generan conflictos en la convivencia escolar; por lo cual se requiere de un proceso de indagación en procura de obtener información frente a esta problemática, donde se pueda entender, verificar, corregir y aplicar una estrategia lúdica que nos lleve a disminuir y mejorar los entornos escolares.

Por lo cual se hace necesario enmarcar el siguiente proyecto de investigación en el: En el desarrollo de este proyecto se propone la *investigación cualitativa*; la cual es flexible, no implica un manejo riguroso, se preocupa epistemológicamente por la construcción del conocimiento de la realidad social y cultural desde el punto de vista de quienes la producen y la viven; además esta propicia un ambiente en el cual la práctica y la teoría llevan al fortalecimiento de una realidad social de todos y cada uno de los participantes de un proceso en el mejoramiento de la convivencia a través de la lúdica y los juegos tradicionales.

La experiencia investigativa se convierte en una autoformación permanente, alienta y reflexiona en relación con los fundamentos teóricos y metodológicos que sustenta el que hacer de la investigación cualitativa.

Esta investigación requiere de unos datos como es la observación y adquiere una connotación pedagógica respecto a la reconstrucción permanente del saber científico, cultural, social y la función educadora que cumple el trabajo investigativo.

Toda investigación nace a partir de una necesidad o situación observada, sentida, que genera una serie de inquietudes o preguntas que no se pueden responder de forma inmediata, sino

que requiere establecer un proceso de desarrollo para dar solución; la cual presenta una línea de investigación a seguir.

El presente proyecto se suscribe a la línea institucional *Pedagogía, medios y mediaciones* adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. Los ejes articuladores de la línea son:

- Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo.
- Núcleos de problemas que cuestionan la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos.
- Núcleos de problemas que exploren los lenguajes del ecosistema comunicativo educativo.
- Núcleos de problemas que pregunten por las interacciones en nuevos escenarios.
- Núcleo o problema que pregunte por las narrativas y los discursos que surgen en la interacción con las nuevas formas de aprendizaje.
- Núcleo dentro de temas o problemas que aborden la cultura de la era digital, conocimiento de nuevos entornos de aprendizaje, incorporación de las tecnologías y la comunicación en los procesos educativos. Además de la aplicación de estrategias como recurso en el aprendizaje, lenguajes del ecosistema comunicativo, el aprendizaje en

ámbitos expandidos, las prácticas pedagógicas innovadoras, la pedagogía de la lúdica, entre otros.

De esta manera la producción de la línea de investigación de la Facultad coloca su producción en debate público, se encuentra con otras comunidades académicas que existen al interior de la Institución Universitaria y gestiona la posibilidad de trabajar en Red y desarrollar proyectos con otras Facultades.

A línea de investigación institucional: pedagogía, medios y mediaciones se articula al a Facultad de Ciencias de la Educación en la cual está adscrita la:

Como proyecto de la facultad responde a la línea Pedagogías, didácticas e Infancias esta lleva a un espacio de reflexión, investigación y análisis a la formación y situación actual de la infancia y la influencia del nuevo mundo digital en los últimos tiempos. La didáctica y la infancia como línea de investigación presentan dos categorías:

Línea de investigación como articulador central del grupo de pedagogías donde la pedagogía, es el principal problema de reflexión, ya que es la disciplina fundante de las facultades de educación donde mundo contemporáneo exige hoy en la formación del sujetos sociales una mirada renovada de la educación, es decir: entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el de campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Por lo cual Ricardo Lucio dice no existe pedagogía sin didáctica, ni didáctica sin pedagogía, razón por la cual se establece la segunda categoría:

Línea didáctica: Se constituye en la principal herramienta para pensar, en la facultad de ciencia de la educación, su objeto de estudio, las infancias contemporáneas donde los niños de hoy crecen y construyen su propio proyecto de vida en la era digital, los medios de comunicación, la revolución informática, la formación ciudadana entre otros aspectos que se constituyen en el contexto académico y formativo pero, también, social y político en el cual la pedagogía y la didáctica deben pensar las múltiples infancias presentes en la sociedad. Por consiguiente pedagogías, didácticas e infancias son los ejes fundamentales de reflexión. Tal delimitación es coherente con el concepto de línea que es entendido como:

“Organizaciones temáticas y definiciones problemáticas que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación, coherentes entre sí y encaminados a la generación y aplicación de conocimiento relevante para la solución de problemas acuciantes en la sociedad y para el desarrollo económico y la innovación.”

Para el desarrollo del proyecto de investigación se considera pertinente seguir Línea de Investigación Facultad: Pedagogía, Didácticas e Infancias En la categoría de la Línea didáctica, ya que desde esta se busca identificar y analizar las diferentes situaciones que generan conflictos en los diversos ambientes escolares además de los aportes de los siguientes proyectos:

Esta investigación se realizara en la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña en la sede principal Alfredo Bonilla Montaña, la cual está ubicada en el Corregimiento de San Isidro, municipio de Jamundí – Valle del Cauca, al sur del departamento con una población aproximada de 3.573 habitantes distribuidos en extractos 0 y 1. La sede educativa alberga educandos de la ciudadela Terranova, el rodeo y la urbanización Bonanza; todas ellas vecinos del corregimiento.

Es una población que en su gran mayoría pertenecen a la etnia negra, por lo cual mantienen costumbres y tradiciones propias de ella. Son personas humildes, creyentes, solidarias y arraigadas a sus costumbres y territorio, cabe resaltar que la institución

La población objeto de estudio se ubica en la sede Educativa Alfredo Bonilla Montaña, localizada al sur-oriente del municipio de Jamundí, Corregimiento de San Isidro, zona rural.

Para el año 2017 la institución tiene un cupo total de 2.128 estudiantes, hombres y mujeres, con edades que oscilan entre los 5-18 años, distribuidos en seis grupos de transición, cuatro primeros, cinco segundos, seis terceros, cinco cuartos, cuatro quintos, seis sextos, cuatro séptimo, tres octavos y tres noveno, dos décimos y un once.

Tabla 4, (Población).

GRADO	NUMERO	POBLACION
0°	6	213
1°	4	195
2°	6	175
3°	6	213
4°	5	216
5°	4	242
6°	6	254
7°	5	215
8°	4	165
9°	3	113
10°	2	83
11°	1	44

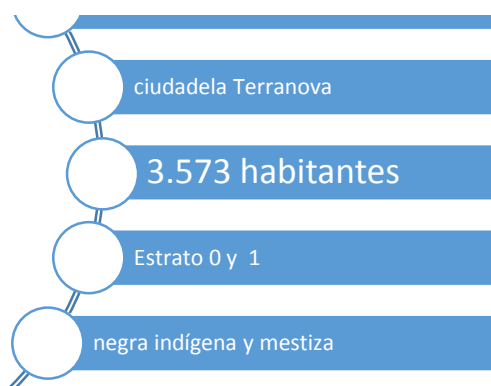
La población en un altísimo porcentaje pertenece al sector de la clase baja y en un mínimo al sector media baja.

Se tomara como *muestra* 11 estudiantes del grado 2-A de la sede principal Alfredo Bonilla Montaña ubicada en el corregimiento de San-Isidro de los cuales 5 son niñas y 6 son niños con edades comprendías entre los 7 y 9 años. La mayoría de estos niños viven en hogares formados por papá y mamá y en otros casos conviven con abuela, tíos y madre.

El grado de escolaridad que presentan los padres de los educandos del grupo muestra, es en su mayoría la secundaria incompleta.



Figura 7, Composición de I.E Alfredo Bonilla Montaña y Esquema de (Población y Muestra).



Para recoger la información de esta investigación se utilizan los siguientes instrumentos:

a. Observación y descripción: Esta técnica clásica y básica permite adquirir información a través del diario de campo. Mediante el diario se logra llevar un seguimiento minucioso del trabajo

realizado por los estudiantes de los grados 2 y 4 de la sede Educativa Alfredo Bonilla Montaña, el cual ayuda descubrir que ellos tienen riqueza de juegos tradicionales, pero falta involucrarlos en el proceso de la cultura escolar.

b. Diario de Campo: Permite al investigador registrar datos en forma abierta de los comportamientos observados en los estudiantes. En él se va escribiendo actividades que presentan los educandos cuando se realizan las diferentes actividades, permitiendo luego un análisis detallado del resultado de cada uno. También en él se van plasmando los diferentes comportamientos de los niños (as) cuando interactúan jugando.

c. Encuestas: Instrumento para recoger datos por medio de preguntas, cuyas respuestas se obtiene en forma escrita.

A-Encuestas a los padres de familia: Con ellas se logra recolectar información sobre las actividades lúdicas, deportivas, juegos tradicionales que ellos comparten con sus hijos; además conocer las relaciones familiares y los comportamientos de los niños y niñas en sus hogares y en el vecindario (véase anexo).

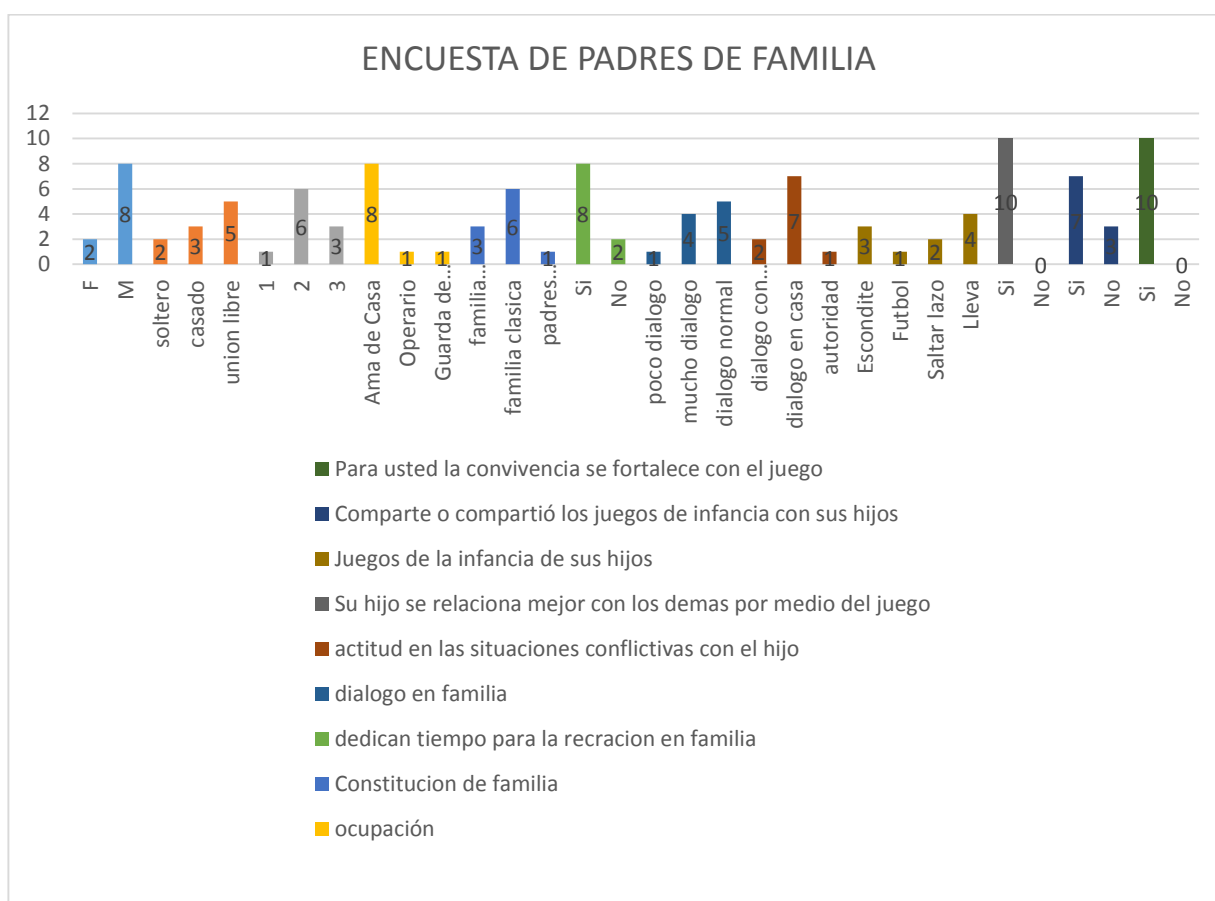
B-Encuestas a docentes: Se realizan encuestas para ver que conocimiento tiene sobre juego, lúdica, recreación, convivencia y si estas son tenidas en cuenta en su desempeño académico (véase anexo).

C-Encuestas a educandos: Con estas encuestas se logra indagar sobre las actividades preferidas de los estudiantes, también los conocimientos que tienen sobre los juegos, la convivencia, la agresión dentro del espacio escolar y se constata que practican variedad de juegos incluyendo los tecnológicos (véase anexo).

D-Lista de chequeo: Este instrumento permite la verificación de los aprendizajes, tanto individual como grupal bajo unos criterios puntuales, los cuales son analizados durante el transcurso de las diferentes actividades.

Se aplica a un grupo de 10 padres de familia como muestra representativa de los mismos; al realizar el análisis sobre los resultados obtenidos, se evidencia que, en su mayoría son familias clásicas, poco numerosas, en algunos casos trabajan ambos padres, lo que demuestra que los niños permanecen mucho tiempo solos; a pesar de no estar con sus hijos el dialogo es la mejor alternativa que tienen para solucionar situaciones conflictivas en el hogar o el colegio. El 100% de los encuestados afirma que el juego y las actividades lúdicas permiten mejorar las relaciones, mejoran los comportamientos y se facilitan las relaciones interpersonales.

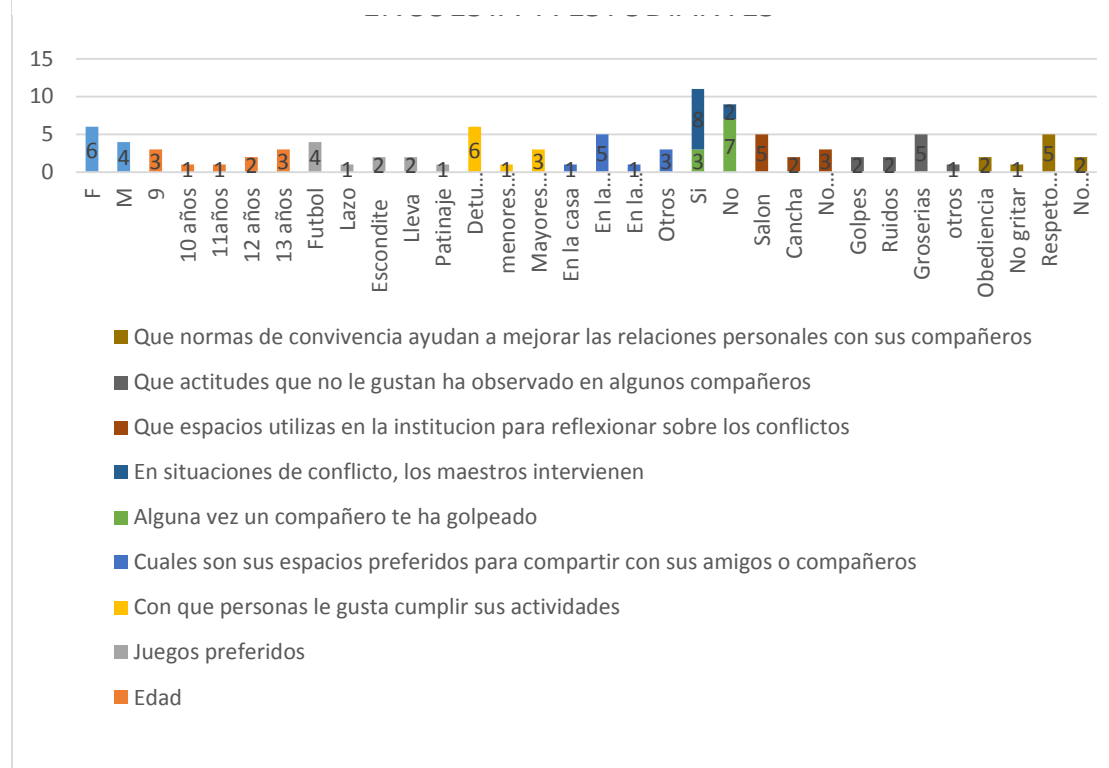
Grafico 1, Grafico Estadístico de Encuesta de Padres de familia.



Analizando la encuesta aplicada a 10 estudiantes los cuales representan el sentir de la comunidad escolar; arroja que tienen preferencia por los juegos y deportes tradicionales no dejando de lado los juegos tecnológicos; les gusta compartir estos juegos y deportes con compañeros afines a su edad; como sitio preferido su entorno familiar.

Un porcentaje reducido demuestra que no han sido agredidos físicamente pero se han sentido agredidos en algunas ocasiones, amedrentados y con otro tipo de tratos no aceptables para ellos; en su mayoría están de acuerdo que los docentes intervienen cuando se presentan situaciones conflictivas haciendo uso de espacios de concertación dentro del entorno escolar; el 50% de los encuestados acepta que el respeto es la base para mejorar las relaciones interpersonales y por consiguiente contribuye a mantener una sana convivencia.

Grafico 2, Grafico Estadístico de Encuesta de Estudiantes



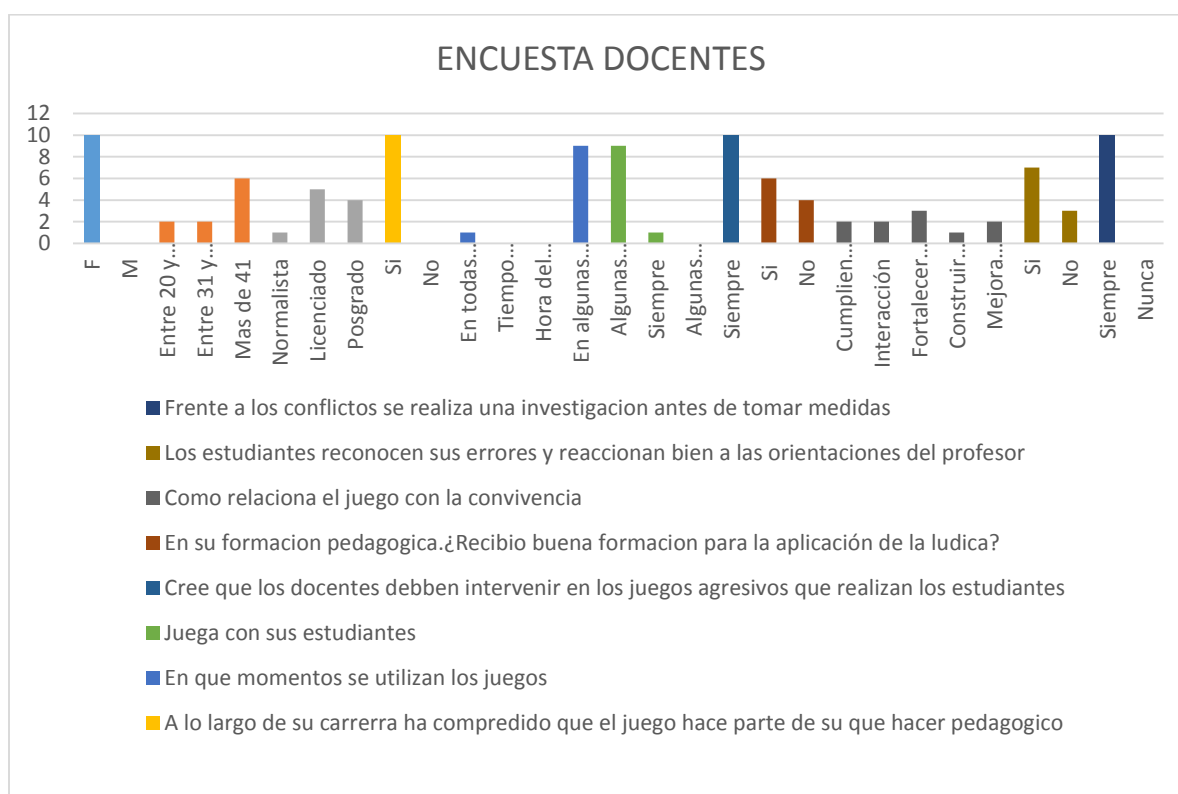
Fuente: Elaboración propia

Dentro de dicho análisis a la encuesta a 10 docentes como muestra representativa de la institución educativa; se hace evidente que su nivel educativo es profesional y con especialización;

el 100% afirma que el juego es permanente en su labor pedagógica; aplicada en algunas clases de forma esporádica. El 100% afirman intervenir en situaciones de juegos agresivos entre los estudiantes, también se evidencia que han recibido formación en la lúdica, y que esta aporta elementos como la interacción, mejorar relaciones interpersonales, cumplir reglas y por ende la construcción de una mejor convivencia. Reconocen también que los estudiantes aceptan las orientaciones del docente en algunos casos, además siempre escuchan a las partes involucradas en un conflicto e intervenir de manera equitativa.

Los datos obtenidos a través de los anteriores mecanismos se analizan cuantitativamente a través de tablas y gráficos y también se realizan un análisis cualitativo desde los objetivos del proyecto de investigación.

Grafico 3, Grafico Estadístico de Encuesta de Docentes.



Fuente: Elaboración propia

En cuanto al análisis de la lista de chequeo aplicada a un grupo de 10 estudiantes de los diferentes grados, los cuales se califican con los criterios excepcional, logrado y desempeño en proceso. Cuando se le pregunta si comunican oportunamente sus inquietudes el 70% lo ha logrado; en el respeto hacia a los demás están en proceso de cumplirlo; un 60% ha logrado respetar las opiniones de los compañeros; mientras que el 60% está en proceso de utilizar el dialogo como estrategia para resolver el conflicto; finalmente un 60% cumple las normas mínimas establecidas ya sea en la clase, momentos de descanso o actividades lúdicas, deportivas o recreativas.

Se puede analizar que en casi todos los criterios solo el 1% cumple en forma excepcional los indicadores establecidos para tal fin.

Capítulo 4

Parti- conviludica

El conflicto forma parte de la vida, es el motor de nuestro progreso. Sin embargo, en determinadas condiciones puede conducir a la violencia, incluso en contextos, como la escuela, en los que por su naturaleza educativa, resulta más sorprendente su existencia. Por eso, para mejorar la convivencia educativa y prevenir la violencia; es preciso enseñar a resolver conflictos de forma constructiva (pensando, dialogando, negociando, a través de la mediación, la colaboración...); creando contextos normalizados, como las asambleas de aula, la construcción de la democracia desde la escuela, que permitan aplicar esta enseñanza a los conflictos que en ella se producen; de lo contrario suelen formar parte del origen de la violencia.

La convivencia escolar, tiene un enfoque eminentemente formativo. Se deben enseñar y aprender una suma de conocimientos, habilidades y valores que permiten poner en práctica el vivir en paz y armonía con otros, porque es la base para el ejercicio de la ciudadanía.

La presente propuesta de intervención busca un acompañamiento continuo en diferentes encuentros y espacios lúdicos- recreativos durante el descanso o recreo pedagógico y en otros contextos donde sean necesarias dichas actividades; buscando que se generen estrategias para la confrontación y solución de los diversos conflictos. El proyecto cubre aquellos espacios de tiempo en los cuales los estudiantes comparten, se recrean, aprendan jugando y brindarles la oportunidad de disfrutar sanamente en la hora de descanso.

Se plantean actividades lúdicas, recreativas, prácticas y vivenciales con el único fin de contribuir a la formación de seres con capacidades de disfrutar y valorar los espacios de juego, fortaleciéndolos con la solución pacífica de los problemas en su vida escolar.

Por tal razón esta propuesta nace de ver como en la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, específicamente en la sede principal y la sede Terranova con los estudiantes de grado segundo y cuarto respectivamente se presentan diversos conflictos; para ellos la solución son los golpes, gritos y ofensas lo que conlleva a más conflicto; siendo así las docentes que lideran esta investigación ven la necesidad de mejorar la convivencia escolar durante los descansos y otros momentos de juego; mediante la dinamización de estos espacios para la sana convivencia, y el uso del tiempo libre lo que permite un mejor desenvolvimiento en su diario vivir.

Para la puesta en práctica se han brindado diversos recursos: ruletas, dominós, parques, juegos con cartas, juego de las canicas, entre otros; se aprovecharan los espacios que brinda la Institución dentro de los proyectos transversales para realizar las actividades propuestas dentro del proyecto de investigación.

Es de conocimiento que la lúdica orientada hacia la canalización de talentos y el desarrollo de la comunicación interior del niño y el joven, permite animar su vida emotiva, iluminar su inteligencia, guiar sus sentimientos y sus gustos para llegar al punto máximo de la creación y su desarrollo espiritual.

El arte orienta hacia la construcción de caminos que propendan al desarrollo del ser, del sentir con base en el fortalecimiento de actitudes ético-estéticas, que pongan en práctica el diálogo, la experiencia sensible, el conocimiento y la interacción sociocultural de las prácticas artísticas culturales y deportivas que promuevan en La institución espacios de formación ciudadana y de gestión de la diversidad cultural.

Por lo tanto esto permitirá que el descanso y otros momentos del esparcimiento escolar sean de una manera dinámica que involucre a los estudiantes en el juego de forma pedagógica, en

el cual tengan un aprendizaje significativo y de esta manera contribuir al mejoramiento de las relaciones interpersonales.

Por tal razón se pretende diseñar una propuesta lúdico-pedagógica que permita desarrollar habilidades y destrezas en las diferentes disciplinas del arte; visuales, auditivas y corporales, propias de las distintas manifestaciones artísticas mediante actividades creativas; adecuadas a las aptitudes, intereses y necesidades, tanto individuales como grupales; que potencialicen las relaciones interpersonales en los diversos espacios escolares. Se hace necesario:

Desarrollar una mayor comprensión de la actividad creadora como un factor fundamental del proceso educativo.

Posibilitar espacios lúdico-recreativos en el cual los estudiantes puedan expresar sus diferentes habilidades.

Estimular mediante actividades creativas el desarrollo de habilidades y destrezas de acuerdo con los intereses, aptitudes y necesidades.

Determinar una estrategia lúdico-pedagógica que genere desde las diferentes expresiones artísticas una transformación en los ambientes escolares y las relaciones interpersonales.

Teniendo en cuenta lo anterior dentro de propuesta de intervención de Convivencia escolar se desarrollaran tres momentos, presentando las siguientes actividades.

En primer momento llamado “LA RUEDA DE LAS NORMAS” en la cual se plantea resolver una situación problema a partir de la lectura “Juliana no obedece”, donde se evidencien algunas normas que afectan una sana convivencia; a través juego la rueda de las normas.

Esta actividad tiene como propósito fomentar las relaciones interpersonales efectivas hacia una sana convivencia en los estudiantes de grado 2° y 4° de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña mediante la recreación y los juegos tradicionales. La cual se desarrollara a través de:

Resolver una situación problema a partir de la lectura” Juliana no obedece”

Identificar algunas normas que afectan la sana convivencia a través del juego.

Diferencia actitudes positivas y negativas que pueden generar una buena o mala convivencia.

La propuesta pretende desarrollar actividades lúdicas, culturales y recreativas como herramienta en el proceso cognitivo y de convivencia que permita a los estudiantes del grado segundo conformado por 40 estudiantes de la sede principal, corregimiento de San Isidro; Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña; la comunidad en la cual se encuentra inmersa la institución está ubicada en la zona rural del municipio de Jamundí de estrato 0 y 1, su economía se basa en el trabajo de la siembra del arroz, cría de cerdos, cultivo de la tierra y el pan coger; las familias están conformadas por papa, mama, hijos abuelos, tíos, etc. Los niños tienen poca recreación ya que tienen muchos limitantes que les impide disfrutar de ella. Con esta actividad se pretende la interiorización de los valores y la ética; como mecanismo esencial para la convivencia consigo mismo y con los demás. Estos procesos son motivadores y pretenden incentivar una sana convivencia entre los estudiantes y demás personas de la comunidad educativa. Cárdenas, Lezcano y Vásquez en su investigación sobre estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar, aportan que “en cada tarea se prioriza la integralidad y se fortalece con la aplicación del juego, el deporte, las rondas, la danza, la pintura entre otros, como elementos de comunicación para la formación de los estudiantes”; nos identificamos mucho con este postulado ya que nuestro

objetivo como docentes es fomentar un aprendizaje integral con el cual el niño obtenga herramientas sólidas para su formación.

Estas responden a la necesidad que se tiene de educar para llegar de forma más dinámica a la resolución de los conflictos escolares.

Las docentes inician la clase dando la bienvenida a los estudiantes del grado segundo; los invita al patio de juegos a cantar con ellos la canción de “el tren de criollo” como motivación; se hace la selección de los niños que representaran los valores y los antivalores, ellos estarán a la espera de que pase el tren para subirse o no de acuerdo a las normas establecidas, la docente quien conduce el tren canta en compañía de los niños y realiza estaciones invitando a subirse a los niños seleccionados.

Se les explica en que consiste la actividad macro a realizar y se da instrucciones para que formen un círculo, donde se hará la lectura de una situación problema: “JULIANA NO OBEDECE”

Posteriormente se hacen preguntas a los niños sobre la situación problema” “Juliana no obedece”.

¿Cree que la actitud de Juliana afecta la convivencia con sus compañeros?

¿Cómo es Juliana?

¿Qué cree que sucedió?

¿Por qué es importante cumplir las normas?

¿Existe algún comportamiento suyo que sea similar al de Juliana?

¿Qué le aconsejarías a Juliana para que mejore su comportamiento?

Se realiza el juego “La rueda de las normas” mediante el cual los estudiantes identificarán algunas normas que afectan o son aptas para una sana convivencia; se conforman 5 grupos de trabajo asignando en cada uno un estudiante como líder, quien será el encargado de hacer rodar la flecha hacia las acciones que están representadas en la rueda principal con imágenes de la lectura, y espera a que esta se detenga en una de ellas, este debe hacer la representación de dicha actitud por medio de la mímica, para que los demás compañeros adivinen y digan si es una actitud positiva o negativa, dando sus aportes; se socializa y se dan las aclaraciones pertinentes por parte de las docentes.

La actividad es evaluada a través de una lista de chequeo donde se tendrá en cuenta esta escala valorativa () en los siguientes criterios:

Como Escucha con atención el texto leído y los aportes de sus compañeros.

Genera aportes válidos para el desarrollo de la actividad.

Da respuestas claras y acertadas en las actividades propuestas.

Participa activamente del juego propuesto “La rueda de las normas”

Identifica algunas normas de su hogar y la escuela

Diferencia las actitudes positivas y negativas que pueden generar una buena o mala convivencia

Durante el desarrollo de esta actividad se utilizarán algunos recurso como: Grabadora USB Cartelera Marcadores Patio de juegos internet Canciones Videos Celulares, además del recurso humano. En el desarrollo de esta actividad se usa el siguiente cronograma de actividades.

Tabla 5, Cronograma de Actividades.

RESPONSABLE	FECHA	ACTIVIDAD REALIZADA
Grupo investigador	Junio 29	Se inicia con la selección de la actividad a realizar para la propuesta de intervención, la cual fue una situación problema llamada “Juliana no obedece”. En este mismo día se

		inicia con la elaboración escritural de la descripción de la actividad.
Grupo investigador	Julio 10- 11	Se continúa escribiendo la propuesta, en esta ocasión trabajamos en el cronograma, objetivos, recursos y evaluación.
Grupo investigador	Julio 12- 13	Practica dela canción con los estudiantes del grado segundo.
Grupo investigador	Julio 14	Aplicación de la actividad propuesta con los estudiantes y docentes a cargo.
	Julio 14	Socialización, evaluación y conclusión.

Fuente: Elaboración propia

En un segundo momento la actividad propuesta permite que los estudiantes, tengan un aprendizaje significativo, y porque no competente... Por consiguiente, se va a ver reflejado e integrado en los aspectos sociales y de convivencia en la medida en que ellos aprendan el desenvolvimiento en el trabajo personal y grupal asumiendo actitudes de respeto, valoración y aprendizaje. Además identifican el valor de las normas como pautas que le facilitan la convivencia. El estudiante va a ser competente en la práctica de los procesos de aprendizaje, entre ellos trabajo en equipo, manejo de roles, la transversalidad con otras áreas, desarrollando habilidades y destrezas.

Este momento se ha denominado “FORTALECIENDO LAZOS DE UNION Y AMISTAD A TRAVES DEL ARTE” el cual tiene como objetivo Fomentar la convivencia mediante el trabajo cooperativo, desarrollando habilidades dátiles con material moldeable.

Este segundo momento es abordado específicamente a través de las actividades planteadas, las cuales cuentan con un antes, un durante y un después donde se plantean situaciones cotidianas relacionadas con algunos quehaceres en los cuales se realizan iniciando con:

ANTES: En esta etapa se lleva a cabo una motivación inicial titulada “JUEGO VEN O CORRE” la cual consiste en que los estudiantes se forman en un círculo tomados de las manos y se suelten una vez que están ubicados. Un estudiante que se encuentra por fuera corre entorno al

círculo, toca a un compañero en la espalda y le dice: “ven” o “corre”; el alumno tocado debe salir corriendo en dirección contraria a la del que lo toco. Gana quien llega al puesto más rápido. La actividad continua así sucesivamente con otros estudiantes.

Para continuar con esta fase se les solicita a los estudiantes con anterioridad temperas de colores, una taza plástica, pinceles, una tabla y periódico; además la docente lleva para el desarrollo de la actividad arcilla; se selecciona un grupo de tres estudiantes para que hagan entrega del material a trabajar; luego se les explica la actividad a realizar, la cual está relacionada con el juego para el desarrollo de trabajo en equipo.

DURANTE: Los estudiantes representantes de cada equipo hacen entrega del material concreto (arcilla) a su grupo de trabajo, los niños humedecen sus manos para modelarla; hasta obtener una arcilla suave y moldeable.

La docente les orienta para que inicien el trabajo, creando figuras como: montañas, animales, volcanes, caminos, puentes, entre otros; con el fin de elaborar un paisaje cultural. Se les orienta para que los vallan ubicando en un lugar determinado para su secado. Luego lo pintan de acuerdo a lo elaborado y lo colocan nuevamente al sol para un secado natural.

En tanto los niños realizan la actividad, la docente utiliza un algodón y va pintando con tempera verde un pliego de cartón paja para colocar sobre éste los elementos que han elaborado los estudiantes.

DESPUES: Se les pide a los estudiantes que distribuyan lo elaborado por ellos, de tal manera que se observe una secuencia y una coherencia. Finalmente se les pregunta: ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?, ¿Qué observan?, ¿Qué elementos naturales encuentran?, ¿Cuáles artificiales?, ¿Que paisaje es? ¿Todos estos elementos los tenemos en Colombia?

deportivos, a través del desarrollo de actividades que promuevan valores entre sus participantes como solidaridad, espíritu colaborativo y competitivos.

En la GYMKHANA CONVILUDICA se plantearon las siguientes actividades las cuales están divididas en tres fases (artísticas, culturales y deportivas).

CONVILUDI-DEPORTIJUEGO: consiste en realizar actividades de juegos y deportes mediante los cuales los estudiantes puedan demostrar sus habilidades y destrezas en este campo.

Tabla 7, Actividades.

PLAN DE ACCIÓN							
La investigación – acción – participante (tres momentos). Definición breve y en que consiste cada etapa. Momento # 1 CONVILUDI-DEPORTIJUEGO							
OBJETIVO GENERAL: Promover actividades grupales que permitan un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando sus aportes y el de sus compañeros.							
Objetivo Especifico	Actividad	Responsable	Recursos Humanos	Recursos materiales	Tiempo de ejecución		Evaluación
					inicio	Final	
Proporcionar un desarrollo físico, mental y de convivencia mediante el juego y las prácticas deportivas.	Penaltis Carrera de sacos Canguro Bolos Cuchara	Docente orientadoras	Estudiantes Padres de familia	-Balones -costales -Bolos -Cucharas -Pelotas	Septiembre 20/2017	Octubre 27/2017	Lista de chequeo Observación

Tabla 6, Cronograma de Actividades (Plan de Acción).

ACTIVIDADES				
Penaltis	Carrera de sacos	Canguro	Bolos	Cuchara

Desde el punto del área de penalti elegir una zona (izquierda o derecha), una vez elegida se chuta para meter el balón en dicha zona. No consigue el punto quien falla de zona elegida o tira fuera	Recorrer una distancia de veinte metros saltando a pies juntos dentro del saco. Consigue el punto el que llega a la meta sin caerse. La salida se realizará de cinco en cinco.	Transportar una pelota entre las piernas saltando como los canguros sin que se caiga, una distancia de 20 m. Consigue el punto el que logra llegar hasta el final sin que se le caiga el balón.	Derribar como mínimo cuatro bolos para conseguir el punto, desde una distancia de 6 metros aproximadamente.	Transportar una pelota en una cuchara sujeta por la boca, una distancia de 20 metros. Consigue el punto aquel que llega a la meta sin que se le caiga la pelota.
---	--	---	---	--

Fuente: Elaboración propia

CONVILUDI-ARTES: Término que hace referencia a la construcción y el fortalecimiento de una oportunidad para desarrollar expresiones artísticas, y que a su vez el niño interiorice valores que le permitan fortalecer, construir y vivenciar una convivencia pacífica.

PLAN DE ACCIÓN							
La investigación – acción – participante (tres momentos). Definición breve y en que consiste cada etapa. Momento # 2 CONVILUDI-ARTES							
OBJETIVO GENERAL: Promover a través del arte creativo una participación activa de los niños en cada una de las actividades llevándolos a reafirmar valores y al reconocimiento del legado cultural; sus vivencias del día a día en la escuela y su contexto.							
Objetivo Especifico	Actividad	Responsable	Recursos Humanos	Recursos materiales	Tiempo de ejecución		Evaluación
					inicio	Final	

Tabla 8, Cronograma de Actividades (Plan de acción).

Facilitar el reconocimiento de su entorno afectivo, lúdico, fomentando el interés por las actividades dactiles, de dibujo y pintura.	Elaboración Jarrón Precolombino. Crea un paisaje con materiales del medio y otros. Crea un paisaje con materiales del medio y otros.	Daisy Marleny Rodríguez Delia María Peña Nancy Lasso Rodríguez	Estudiantes Padres de familia.	Periódico Ega Betún Tijeras Pinturas Temperas Elementos naturales Cartón paja Bombas Elementos reciclables	Octubre 3/2017	Noviembre 10/2017	Observación Exposiciones Diálogos Conversatorios Lista de chequeo
--	--	--	--------------------------------	--	----------------	-------------------	---

Tabla 9, Actividades.

ACTIVIDADES		
Elaboración Jarrón Precolombino	un paisaje con materiales del medio y otros	Observa y crea
En un espacio abierto se ubican los estudiantes con sus respectivos materiales, se orienta a los niños en: inflar la bomba al tamaño deseado, se rasga el periódico en trazos irregulares; se mezcla la ega con agua para obtener una consistencia media, se cubre la bomba máximo con tres capas, dejando secar entre una y otra; con la tijera se le da la forma y el decorado se realiza con rollitos de periódico; se pinta posteriormente con betún y los bordes con pintura dorada.	Se les pide con antelación llevar diversos materiales de reciclaje, temperas, hojas, flores caídas, etc., además un octavo de cartón paja para elaborar un paisaje. En el patio de juego, se ubican los estudiantes con los materiales traídos y se les da orientaciones pertinentes; cada uno tiene libertad para elaborar su trabajo; además ellos deben compartir materiales entre sus compañeros.	Se presenta a los estudiantes organizados en grupos, una para que ellos la observen de manera detallada, sus colores, su forma, su tamaño etc. Posteriormente se les hace entre de un pliego de cartulina para que haciendo uso de plastilina y arcilla, creen la misma figura, teniendo en cuenta creatividad, pulcritud y estética en su elaboración.

CONVILUDI-CORPO-ORALIDAD: como propuesta metodológica esta contribuye al desarrollo de la sensibilidad y la formación de actitudes y valores; además prepara al maestro para que lleve a sus alumnos a pensar, crear, explorar con actividades dinámicas, agradables, relajantes con dominio y control de su cuerpo.

Tabla 10, Plan de acción.

PLAN DE ACCIÓN							
La investigación – acción – participante (tres momentos). Definición breve y en que consiste cada etapa.							
Momento # 1 LA RUEDA DE LAS NORMAS							
OBJETIVO GENERAL: Fortalecer el carácter en los aspectos de respeto y compañerismo a través de las diferentes manifestaciones dancísticas, el teatro y el canto.							
Objetivo Especifico	Actividad	Responsable	Recursos Humanos	Recursos materiales	Tiempo de ejecución		Evaluación
					inicio	Final	
Participar de forma activa, dinamizando el trabajo colectivo, creando conciencia de espacio y de relación con los demás.	Baile del currulao Canción genero rap	Docentes orientadoras	Estudiantes Padres de familia	Música Disfraces Trajes de danza	Octubre 10/2017	Diciembre 7/2017	Observación Diálogo Conversatorio

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11, Actividades.

ACTIVIDADES		
BAILE DEL CURRULAO	COREOGRAFIA:	CANCION GENERO RAP:
Danza de tipo amoroso donde el hombre baila frente a la mujer en señal de galantería y propuesta amorosa.	El paso básico va acompañado con el movimiento del pañuelo de afuera hacia adentro se ejecuta: avanza el pie derecho y luego el izquierdo para unirlo al pie derecho, sale el pie izquierdo adelante y se acerca al derecho. El ritmo se lleva en el cuerpo, el hombre lo hace de manera más marcada que la mujer.	Los estudiantes con motivación por el canto participan de forma espontánea ante sus compañeros y eventos culturales de la institución; logrando la integración y socialización entre pares. Mediante la ejecución de estas actividades se llevará a los estudiantes en desarrollar su creatividad e imaginación en los escenarios para el juego, la danza, la música, el deporte, el dibujo, la cerámica, entre otras

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 5

Reflexión conviludica

El proyecto diseñado “Los Juegos Tradicionales como estrategia Lúdico-pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de los grados, segundo y cuarto de primaria de la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, surge como una necesidad para transformar los espacio escolares, en los cuales se observa ambientes hostiles entre pares, lo que nos llevó a plantear una propuesta que permitiera subsanar los conflictos interpersonales.

A partir de los objetivos planteados se presentan las siguientes conclusiones:

Siendo la lúdica un elemento importante e interesante ya que esta característica es esencial en los niños y su desarrollo; permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, joviales, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer.

En este sentido los docentes tienden a romper el paradigma de los juegos tradicionales, en busca de estrategias que deben ser orientados hacia el aprendizaje para establecer mecanismos que permita el manejo dirigido del tiempo libre.

Con la integración de las diferentes áreas del conocimiento se busca la participación de la comunidad educativa para que genere un cambio en el entorno escolar; que contribuya a que los estudiantes que vienen presentando situaciones de conflicto tengan la oportunidad de aceptar las diferencias y la diversidad entre otros; además que se desarrollen estrategias para la confrontación

y solución de diversos conflictos; dándoles la posibilidad de crecimiento, reconocimiento, autocontrol y el fortalecimiento de su autoestima.

Por todo lo anterior se utiliza la lúdica como herramienta dinamizadora fundamental que permita canalizar y convertir los diversos espacios en ambientes donde el estudiante aprenda jugando, compartiendo, creando y obtenga un disfrute sano, reconociendo que este es importante para su formación personal, escolar, familiar y social.

También abrir espacios donde expresen y desarrollen sus talentos, mediante diferente expresiones artísticas como la danza, el canto, la pintura, el deporte, entre otros, con el fin de que aflore en ellos todas esas actitudes y emociones para potencializar sus habilidades y destrezas, que propendan al desarrollo del ser, en el fortalecimiento de actitudes ético-sociales, sociocultural y espiritual.

Finalmente, brindar un acompañamiento continuo en diferentes encuentros y espacios lúdicos- recreativos durante el descanso o recreo pedagógico y en otros espacios donde sean necesarias con actividades lúdicas variadas que les permitirá un sano esparcimiento, evitando así los conflictos entre ellos, donde se tendrán unas normas claras en cada actividad y otras que las puede concertar entre los participantes.

A manera de recomendación se sugiere:

Propiciar encuentros en donde el docente y la comunidad educativa busquen espacios facilitadores para fortalecer la implementación de los juegos tradicionales dentro del proceso educativo de los niños.

Invitar a los docentes a utilizar el material que existe en la institución a través de proyectos lúdicos.

Crear comités comprometidos en los cursos y/o talleres para la organización de juegos tradicionales que pueden ser utilizados en el tiempo libre como loterías, dominó, rondas, canciones, parques, ajedrez, rompecabezas entre otros.

Se sugiere a las directivas de la institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, que se implementen acciones lúdicas didácticas, desarrollándose proyectos con actividades pedagógicas sostenibles que favorezcan a la comunidad educativa en su y aprendizaje enseñanza.

Lista de referencias

ALEGRIA DE ENSEÑAR N° 15. Revista para Padres y maestros. Formación en la autonomía de la familia a la escuela. Editorial MEN Santa Fe de Bogotá D.C. 1993 pág. 20-33.

ALEGRIA DE ENSEÑAR N° 42. Revista para padres y maestros. Seis retos de la escuela para el nuevo milenio. Editorial MEN Santa Fe de Bogotá DIC. 2000.

CHATEAU Jean. Psicología de los juegos infantiles. Bueno Aires Kapeleusz 1973 pág. 5-21.

LEY 1098- CODIGO DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA-Garantía de derecho.

CONSTITUCIÓN POLITICA DE COLOMBIA 1991.

DÍAZ M. Héctor Ángel. Epistemología lúdica y pedagogía. Cartagena 2000.

FLOREZ OCHOA Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Santa Fe de Bogotá 1997 pág. 23-164.

FRANCOIS Jacob. El juego de lo posible y PROPP Vladimir. Cuentos de hadas, citado por PEÑA Wilmar. Mimeo pág. 5

GARVEY Catherine. El juego infantil. Madrid 1920 pág. 9-12.

GELVEZ SUAREZ Hernando. Componente conceptual fortalecimiento de los PIER. Universidad de Pamplona 2000 modulo 1 pág. 17-18.

GELVEZ SUAREZ Hernando. Construyendo tejidos educativos para el rescate de la Colombia rural. Universidad de Pamplona 2000 modulo 2 pág. 20-25.

DECRETO NUMERO 0709 de 1996- Programa de formación de Educadores.

HERNÁNDEZ José Antonio. Manual de recreación. Santa Fe de Bogotá D.C. 1942 pág. 1-20.

HUZINGA Johan. El juego y la cultura. Citado por Octavio Marulanda. Mimeo Santa Fe de Bogotá D.C. 2000.

JAMUNDI 460 AÑOS. 23 de marzo de 1996 pág. 21-22.

JIMENEZ Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santa Fe de Bogotá 1992 pág. 15-111.

LEY GENERAL DE LA EDUCACION 115 DE 1994.

MANUAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y SOCIAL. I. Educativo Alfredo Bonilla Montaña pág. 9 y 10.

MARULANDA MORALES Octavio. Juegos infantiles folclore y educación. Santa Fe de Bogotá D.C. 1985 pág. 11-38.

MELICH Joan Carlos. Antropología simbólica y acción educativa. Edición Barcelona 1996 pág. 60.

NUÑEZ DE ALMEIDA Pablo. Educación lúdica. Sao Pablo Brasil 1998 pág. 13-22.

PEÑA Wilmar. Mimeo Epistemología de las prácticas pedagógicas. Santa Fe de Bogotá D.C. 2000.

PEÑA Wilmar. Mimeo La recreación durante el tiempo libre, una alternativa para la salud. Santa Fe de Bogotá D.C. 2000 pág. 1-80.

RESTREPO Maria Elena. Colección pueblitos Jamundi 1998 editorial Naiya pág. 78-98.

REYES NAVIA Rosa Mercedes. El juego proceso de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología. Santa Fe de Bogotá D.C. 1996 pág. 214.

REYES NAVIA Rosa Mercedes. Una mirada al juego educativo. Santa Fe de Bogotá D.C. 1990
pág. 213-217.

SÁNCHEZ LONDOÑO Nestor Daniel. El juego como herramienta educativa. Santa Fe de Bogotá
D.C. 2001.

TURNER Judy. Juegos creativos. Argentina 1978 pág. 1

ZAMBRANO LEAL Armando. Pedagogía, educabilidad y formación de docentes. Santiago de
Cali 2001, editorial Nueva Biblioteca Pedagógica pág. 143-148.

MANUAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y SOCIAL. Institución Educativa Alfredo Bonilla
Montaño pág. 9 y 10.

NUÑEZ DE ALMEIDA Pablo. Educación lúdica. Sao Pablo Brasil 1998 pág. 13-22.

Lúdica y didáctica, concepción sobre lúdica.

CARDENAS, LEZCANO, VASQUEZ, (2015) .Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la
convivencia escolar. Pag.45 y 46.

Anexos

Anexo 1. Formato encuesta a estudiantes

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Sexo: M ___ F ___

Edad: _____

¿Cuáles son sus juegos preferidos?

a. _____ b. _____

c. _____ d. _____

Marca la respuesta con una x, ¿Con qué personas le gusta compartir sus actividades?

De tu misma edad _____

Menores que tu _____

Mayores que tu _____

¿Cuáles son sus espacios preferidos para compartir con sus amigos o compañeros?

En la casa _____

En su cuadra _____

En la escuela _____

Otro _____ ¿Cuál? _____

¿Alguna vez algún compañero(a) lo ha golpeado?

SI _____ NO _____ ¿Por qué? _____

¿Cuándo existen situaciones de conflictos los maestros intervienen?

SI _____ NO _____ ¿Cómo lo hacen? _____

¿Qué espacios utilizan en la institución para reflexionar sobre los conflictos?

¿Qué actitudes que no le gustan haya observado en algunos compañeros?

¿Qué norma de convivencia ayuda a mejorar las relaciones personales con sus compañeros en el colegio? _____

Anexo 2. Formato encuesta a padres

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Datos personales:

Nombre: _____ Sexo: M ___ F ___

Estado Civil: Soltero _____ Casado _____ Unión Libre _____

Número de Hijos: _____ Ocupación: _____

Su hogar está constituido por:

Familia monoparental _____ Familia clásica _____ Padres separados _____

Familia extensa _____ Madre soltera _____

Dedica tiempo para recrearse en familia:

SI _____ NO _____ ¿Qué tanto tiempo?

¿Cómo es la forma de dialogo en su hogar?

¿Cuándo se presenta una situación conflictiva con su hijo(a) que actitud asume?

¿Cree que sus hijos se relacionan mejor con los demás a través del juego?

SI _____ NO _____ ¿por qué? _____

¿Qué juegos realizaba en su infancia?

Ha compartido éstos juegos con sus hijos: SI _____ NO _____

¿Comparte la idea de que la convivencia se fortalece a través del juego?

SI _____ NO _____ ¿Por qué? _____

Anexo 3. Formato Lista de chequeo

LISTA DE CHEQUEO- Observación directa

ESTUDIANTE: _____

GRADO: _____ FECHA: _____

PROPOSITO: identificar en los estudiantes situaciones conflictivas y que acciones toman para resolverlas.

ESCALA VALORATIVA:

1. Excepcional 2. Logrado. 3. Desempeño en proceso

CRITERIOS	EXCEPCIONAL	LOGRADO	DESEMPEÑO EN PROCESO
Comunica oportunamente sus inquietudes.			
Se dirige hacia los demás con respeto y prudencia.			
Respeto la diferencia de opiniones.			
Utiliza el dialogo como estrategia para abordar los conflictos.			
Cumple las normas mínimas de participación en una actividad escolar.			

Anexo 4. Formato encuesta a docentes

ENCUESTA A DOCENTES

Sexo

Masculino ____ Femenino ____

Edad

De 20 a 30 años ____ De 31 a 40 años ____ Más de 41 años ____

Especialidad

Normalista Superior ____ Licenciado ____ Pos grado ____ otros ____

¿Cuál? _____

A lo largo de su profesión docente, ¿ha comprendido que el juego hace parte de su quehacer pedagógico?

SI ____ No ____ ¿Por qué?

¿En qué momento de su quehacer pedagógico utiliza los juegos?

En todas las clases ____ A la hora del descanso ____

En tiempo libre ____ En algunas clases ____

¿Juega con sus estudiantes?

Algunas veces ____ Siempre ____ Nunca ____

¿Cree que los docentes deben intervenir en los juegos agresivos que realizan los estudiantes?

Algunas veces ____

Nunca ____

Siempre ____

En su formación pedagógica, ¿Recibió buena formación para la aplicación de la lúdica en su quehacer SI ____ NO ____

¿Cómo relaciona el juego con la convivencia?

¿Los estudiantes reconocen sus errores y reaccionan bien a las orientaciones del profesor?

Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Frente a los conflictos se realiza una investigación antes de tomar medidas

Algunas veces ____ Siempre ____ Nunca ____

Anexo 5. Evidencias fotográficas



