

Implementación de estrategias lúdicas para el mejoramiento de una buena convivencia con los
estudiantes del grado tercero en las instituciones educativas República de Argentina - Cali y
Distrital Aulas Colombianas San Luis - Bogotá D.C.

Trabajo de Grado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria Los Libertadores

Tanya Montoya Cano, Neuvelly Primero Escobar & Amanda Sotelo Novoa

Santiago de Cali, Noviembre 2017.

Copyright © 2017 por Tanya Montoya Cano, Neuvelly Primero Escobar & Amanda Sotelo

Novoa, Todos los derechos reservados.

Agradecimiento

En nuestras mentes siempre hay ideas, ideas que rondan y que luchan por salir. Muchas veces las dejamos para mañana, para el próximo año, olvidando que nada hay tan incierto como el mañana. Pero llega un día que esas ideas, esos sueños que no nos dejan dormir no esperan más y deciden salir, darse a conocer y buscan quien los apoyen, quien los respalden para ver la claridad del día, la oscuridad de la noche.

Hoy, nuestros sueños y nuestras ideas han sido conocidos por los familiares, por los amigos y no hubiese sido posible si esa fuerza poderosa que viene de Dios nos acompañara. A ellos, y sobre todo a Dios les doy las gracias por estar a nuestro lado en este momento tan especial.

Resumen

La mayoría de los estudiantes encuentran a la escuela como un lugar donde respiran seguridad, se sienten libres y pueden expresar sus pensamientos. Muchos vienen de espacios cerrados, de familias conflictivas y llevan sin querer sus preocupaciones a la escuela. En ella buscan la solución a sus problemas y al no encontrarla reaccionan de diferentes maneras. Unos usan la fuerza como herramienta solucionadora, agrandando sus conflictos. Aparece la ira, la tristeza, la impotencia, la violencia, emociones que difícilmente controlan, pues en casa no les ayudan en este aspecto. En el aula estas acciones conflictivas interrumpen constantemente la clase, provocando el desconcierto del maestro que en ocasiones no sabe qué camino tomar. Nos ocurre diariamente.

Es nuestra tarea seguir mostrando a la escuela como ese lugar agradable, ese lugar seguro, ese lugar en el cual los estudiantes puedan poner a volar sus sueños, realicen sus experimentos. Las normas deben ser respetadas, diariamente se trabaja para que se cumpla este objetivo.

Una forma de ayudar a solucionar los conflictos que los estudiantes llevan a la escuela es la utilización de la lúdica en el aula de clases. El juego, la danza, la pintura, entre otras actividades, nos permitieron mejorar ostensiblemente la convivencia en el salón, al utilizarlos en el momento adecuado y además llevan a mejorar en su rendimiento académico. Las actividades lúdicas en general han llevado paz, alegría, rendimiento a nuestras aulas.

Palabras claves: lúdica, enseñanza, convivencia, escuela, aprendizaje significativo.

Abstract

The majority of the students find the school as a place where they can breathe security feel free and express their feelings. Most of them come from enclosed spaces of conflicted families, and without knowing they take their distress to school. At school they seek the key of their concerns, and not finding it makes them react in different ways.

Some of them use strength as a solving tool, enlarging their problems. Rage appears, sadness, impotence, violence, emotions that they hardly control, due to the lack of support at home in this aspect. At the classroom this conflictive actions burst the class constantly, causing the teacher's disconcert that makes it hard to find a way out. It happens daily.

It's our mission to keep showing the school as a comfy place, that safe place, that place where the students can put their dreams in action, and that place where they can experiment.... The rules must be respected, and daily we work to reach that objective.

One-way to help find the key of the problems that the students take to school is the use of the playful at the classrooms. The game, the dance, the painting, and many other activities, allow us to enhance classroom's connivance notably when using them adequate and punctually, and they help the students to improve the school's performance. Playful activities have broadly brought peace, joyful, and efficiency to our classrooms.

Keywords: playful, teaching, connivance, school, significant learning.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1. Mejorando la convivencia, mejoro mi desempeño.....	9
Capítulo 2. La lúdica: principio de disciplina, principio de buen convivir.....	155
Capítulo 3. Jugando reconozco a mis pares.	39
Capítulo 4. Rueda que rueda, ronda que ronda una luz en tu camino.....	43
Capítulo 5. Conclusiones, Conviviendo con lúdica convivo mejor	62
Lista de referencias	63
Anexos.....	65

Lista de Figuras

	pág.
Figura 1. Camino sugerido al utilizar la lúdica para mejorar la convivencia.....	14
Figura 2. Esquema de intervención pedagógica.....	433
Figura 3. Análisis de emociones. Dramatización pequeña historias.....	56
Figura 4. Reconociendo mis emociones-trabajo con el termómetro.....	57
Figura 5. El ovillo positivo- generando empatía.....	58
Figura 6. Actividad del tren.....	59
Figura 7. Actividad del tren.....	600

Lista de Tablas

	pág.
Tabla 1. Caracterización de la población estudiada.	422
Tabla 2. Características generales de la muestra.....	422
Tabla 3. Actividad uno, todo mi cuerpo lo siente y lo expresa.....	511
Tabla 4 . Actividad dos, autocontrol: "y yo que siento".	522
Tabla 5. Actividad tres, los zapatos del otro	533
Tabla 6. Actividad cuatro. ¿Como actuar?: el tren de la convivencia.....	54
Tabla 7. Resultados aplicación prueba del termómetro.	556

Capítulo 1.

Mejorando la convivencia, mejoro mi desempeño

Llegamos a la escuela con las metas trazadas, esperando cumplir los objetivos con los estudiantes. Uno o varios de ellos se enfrascan en una discusión por algo que para nosotros no debería tener la importancia dada. Se detiene la clase y el conflicto queda. Se vivencia esta dificultad y se toman medidas para solucionarla y evitar que se repita, pero no bastan solamente palabras, ya que los factores externos que inciden en el comportamiento de los estudiantes influyen en sus acciones generalmente violentas en la escuela.

Estas circunstancias son percibidas por medio de la observación diaria en el descanso, en las clases, a la hora de la salida; la observación fue la herramienta de más valor en nuestra investigación, ella nos permitió recolectar datos, hacer tablas, sacar conclusiones y lo más importante detectar las posibles causas del comportamiento de los estudiantes.

La observación nos permitió proponer estrategias en busca del mejoramiento de la convivencia en la escuela. La implementación de la lúdica como estrategia nos brindó la posibilidad de ver un cambio positivo en la convivencia escolar y en el desempeño académico. Los juegos de campo, la danza, los juegos de mesa, la lectura, el dibujo actividades que llevadas con un propósito claro nos muestran resultados satisfactorios en el accionar de los estudiantes.

Al describir el problema en las prácticas educativas vividas a diario en la Institución Educativa República de Argentina (Santiago de Cali) y en colegio Aulas colombianas San Luis

(Santa Fe de Bogotá), en el grado tercero de Básica de Primaria, nos han permitido observar como el desempeño escolar se ve afectado por la convivencia escolar. En la primera, uno de los factores más importantes es el contexto social en donde viven, ya que pertenecen a uno de los sectores más vulnerables de la ciudad de Cali, donde están incluidos algunos barrios como: Sucre, Obrero, Belalcázar etc. Se sabe que dentro de esta comunidad hay un alto índice de desempleo, hay quienes pagan a diario una pieza para su familia entera, en otros casos es aquí en este sector a donde llegan muchas de las personas que son desplazadas por la violencia y se sienten en la obligación de salir a la calle a resolver sus necesidades básicas de múltiples formas, en algunos casos sin resultados positivos.

De esta forma la incidencia antes mencionada de este contexto se ve reflejada en los estudiantes que ingresan a la Institución educativa ya que son ellos los directamente perjudicados ante esta problemática que los afecta desde su alimentación deficiente y a veces nula, como también son directamente afectados en la parte emocional enfrentando niveles de violencia muy altos por estar expuestos a situaciones difíciles en la calle como: el tener que vivir o ver personas ajenas a ellos o familiares pertenecer a los habitantes de la calle, estar en un hábitat donde hay robos, venta y consumo de sustancias psicoactivas, prostitución, delincuencia común, vandalismo, etc, todo esto aunado al hecho de que algunos de los estudiantes son atendidos en fundaciones por haber sido de alguna manera víctimas de riesgo y vulnerabilidad para que el ICBF, intervenga y se haga responsable de su integridad personal.

Por lo tanto, las manifestaciones de los estudiantes en general reflejan estas grandes falencias y vacíos a través de comportamientos de rebeldía, rabia, desacato a las normas, falta de disciplina y respeto por los demás, incluyendo docentes y directivos docentes. Los estados de ánimo de

estos niños son muy variables, ya que carecen de estabilidad emocional por todo lo vivido, desconocen muchas de las motivaciones humanas por el sencillo hecho de que han tenido que enfrentarse a realidades que rayan en la crueldad y la pérdida de muchas de las cosas o personas a las que aman.

Es visible en muchos de los casos más profundos de dificultad, la violencia que irradian y desahogan en el aula de clases a nivel verbal y físico.

Es por todos estos factores que el quehacer educativo se convierte en todo un reto humano para los docentes, ya que como se puede ver, el maestro representa tal vez la única forma de esperanza en la vida de estos estudiantes. Es a través de la práctica educativa como se puede llegar al fondo de estos seres humanos, seres que a veces la única manera que tienen de expresar sus vacíos y miedos es usando el maltrato hacia los demás, ofendiendo y gritando, es evidente que por todas estas manifestaciones y problemáticas, los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje que necesitan ser tratados. De ahí que la misión en una Institución como esta, es mucho más ardua y comprometida, porque requiere de docentes que no solo pretendan descubrir y activar toda esa gama de saberes y habilidades, sino también formar conciencia y hábitos en valores humanos que enaltezcan el desarrollo de estos estudiantes para que adquieran unas bases sanas de convivencia, con las que puedan alcanzar sus metas, disminuyendo sus actitudes negativas lo que les garantice mejorar su calidad de vida en un mañana cercano.

En los estudiantes del grado tercero del Colegio Aulas Colombianas San Luis, se observa que en las relaciones de convivencia entre compañeros se da un manejo inadecuado para la resolución de conflictos. Se están presentando comportamientos como: deseos de venganza, frente a muchas situaciones responden a la defensiva con expresiones grotescas y vulgares, prima

la ley del más fuerte, poseen poca capacidad de escucha, los gritos y los golpes son formas que utilizan para reclamar o corregir. En muchos casos se ven involucrados los padres, suscitando en ocasiones problemas mayores.

Surge así la pregunta de investigación para este proyecto de intervención ¿Cómo mejorar la convivencia escolar del grado tercero a partir de la aplicación de un proyecto lúdico en la Institución Educativa República de Argentina y el colegio Aulas colombianas San Luis?

Se pretende de esta manera dar cumplimiento a este proyecto planteando como objetivo general el implementar estrategias lúdicas para el mejoramiento de una buena convivencia con los estudiantes del grado tercero en las Instituciones Educativas República de Argentina (Cali) y Distrital Aulas colombianas San Luis (Bogotá).

Y como objetivos específicos el indagar sobre las causas de los comportamientos agresivos de convivencia en los estudiantes del grado tercero además de formar conciencia y hábitos en valores humanos, utilizando la lúdica como medio para desarrollar habilidades para resolver situaciones de conflicto también proponer acuerdos y utilizar herramientas para la solución de problemas mediante el diálogo y la mediación con los estudiantes, a través del trabajo lúdico en equipo. Y finalmente convertir los escenarios del conflicto en procesos de mejoramiento y buenas relaciones, utilizando la lúdica en todas sus expresiones.

Todo se justifica en la presente investigación porque se enfocara en implementar hábitos para mejorar la convivencia escolar, en los estudiantes del grado tercero de las Instituciones

nombradas, ya que, los conflictos y dificultades que se han visualizado en estos centros educativos, han sido muy relevantes en el inadecuado desarrollo integral de los estudiantes. El trabajo nos permitirá mostrar los cambios y mejorar las relaciones, afianzando las estrategias a desarrollar.

El ser humano siempre va a estar en continua relación con otros, los cuales son únicos, con diferentes intereses, pensamientos y costumbres. Para lograr una educación integral del estudiante fomentando el desarrollo de la personalidad, el desarrollo de las habilidades físicas, intelectuales, la ética, la moral y las buenas costumbres, se hace necesario adquirir habilidades para manejar situaciones que generan conflicto de una forma pacífica y así obtener éxito en el desempeño académico y social.

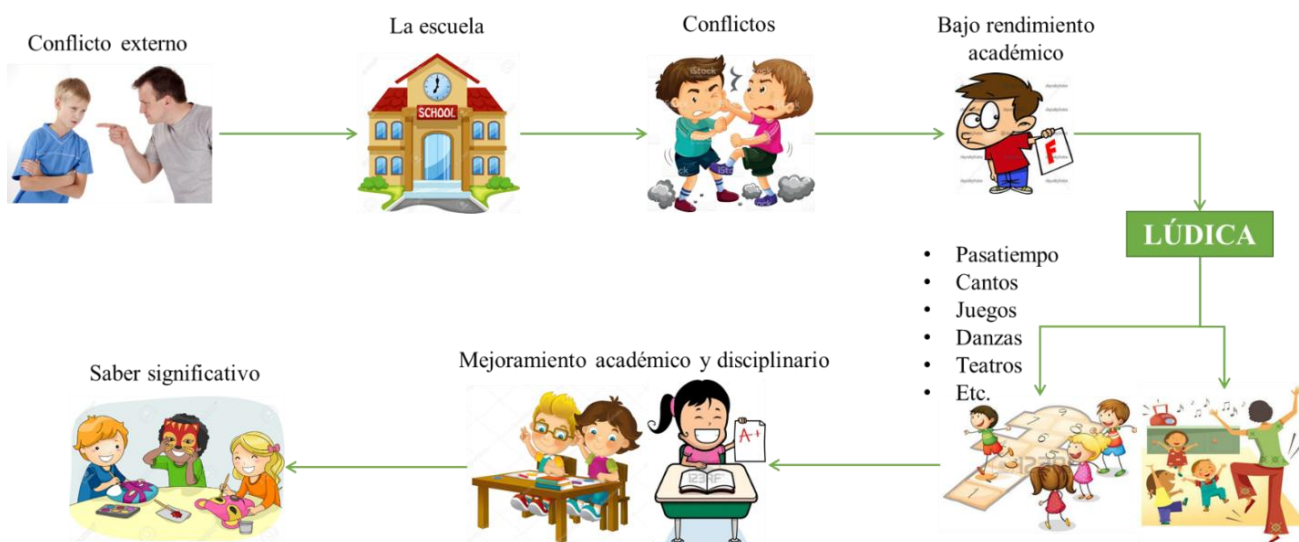
Mediante un proyecto lúdico, con juegos, recreación, danza o puesta en escena, ayudamos a los estudiantes a convivir en armonía desarrollando en ellos su creatividad, sensibilizándolos en la formación y fortalecimiento de actitudes y valores. Estos valores ayudaran a la formación integral de los estudiantes y será uno de los medios que contribuirá a alcanzar los objetivos del aprendizaje en la escuela.

Es clave reconocer que es a través de la práctica continua de hábitos muy sencillos, se puede dar pasos agigantados en pro del mejoramiento de la convivencia humana. Por eso, es indispensable reevaluar la forma en que se transmiten estos valores humanos y poder invitar y motivar a estas nuevas generaciones a mejorar su modo de pensar y obrar para tener una excelente manera de tratar a los demás y que se apropie de nuevos elementos que le permitan acceder y desarrollar habilidades para una buena convivencia en todos los contextos sociales en los que se desenvuelve.

Volver a encaminar toda una generación que ha perdido su norte humano y en cambio se ha sumergido en el materialismo e influencia nefasta de la tecnología mal usada, es todo un reto, de ahí que este proyecto se apoyará totalmente en una práctica pedagógica que facilita la adquisición de conocimientos y promueve la práctica de los valores humanos.

El juego permite llegar a niveles profundos de interacción con los demás guiados por el maestro, para desarrollar actitudes y pensamientos inclinados a un BIEN COMUN.

Figura 1. Camino sugerido al utilizar la lúdica para mejorar la convivencia



Fuente: elaboración propia, 2017

Capítulo 2.

La lúdica: principio de disciplina, principio de buen convivir

Legalmente hablar de convivencia, hablar de aprendizaje, hablar de pensamiento crítico en el aula es nuestra labor diaria. Recibimos estudiantes con diferentes características, con diferentes pensamientos, con diferentes problemas, aun viviendo en el mismo sector. Estos problemas llegan a la escuela y tratan de ser resueltos con los compañeros. En busca de la resolución afloran los conflictos, viene la distracción y la clase se detiene. Los maestros hacemos los respectivos llamados y recordamos el cumplimiento de normas, el cumplimiento del Manual de Convivencia. Disciplina, lúdica, convivencia son algunos de los términos que se encontraran en nuestra investigación, definiremos estos y otros basándonos en diversos pedagogos y educadores.

Lo primero que se debe hacer es enmarcar el concepto de disciplina dentro del contexto de la convivencia. Es claro que no se puede hablar de convivencia sin que se tenga en cuenta lo que significa disciplina.

Para comprender lo que significa convivencia se hará a continuación un abordaje detallado de algunos de los elementos que ella comprende, tales como la disciplina y los problemas de disrupción, agresión y violencia, entre otros.

El concepto de disciplina en el ámbito escolar se puede entender de diferentes maneras. Una primera acepción del concepto disciplina está directamente relacionada con el ambiente que los profesores y los directivos de la institución educativa buscan generar para que los procesos de

formación sean posibles. Otra acepción está relacionada con la manera de comportarse de los estudiantes en el día a día del acontecer de la institución educativa. Es muy importante tener como base las normas y reglas que se consignan en el Manual de Convivencia de la institución y orientan dirigen la forma de actuar de los estudiantes, el seguimiento de las mismas, la manera de comportarse, como una forma de organizar la vida de la institución educativa.

Si se asume que la institución educativa es donde ocurren los procesos formativos y académicos de los estudiantes se estaría cometiendo el primer error grande, ya que si bien es cierto la escuela hace parte esencial de la educación y formación del estudiante, no es la encargada de iniciar ese proceso y trascender de la manera que si lo hace y lo debe hacer la familia en el hogar. para esto debe haber una consciencia en la familia de que la responsabilidad primera y en el mayor grado está representada en ellos como base fundamental del niño y el joven, de ahí que la disciplina y las bases inculcadas en este espacio sean lo primordial para hacer que este proceso se desarrolle y llegue a tener el impacto que se pretende.

Si se asume que la disciplina es un fin en sí mismo, se considera que la meta formativa más importante es lograr que los estudiantes siempre se comporten bien, es decir, que en todo momento prevalezcan el debido comportamiento y forma de proceder de los estudiantes, independientemente de que los demás procesos formativos se estén o no logrando lo cual termina por hacer de la institución educativa una organización fuertemente articulada donde se raya con la rigidez en las costumbres y la norma, donde la forma se absolutiza y prima sobre todo.

Si la disciplina no puede abordarse como un fin en sí mismo, ni únicamente como un medio del que se sirve la institución educativa para lograr sus propósitos educativos, entonces ¿Cuál

será la perspectiva adecuada? La idea es que la disciplina se asuma como medio y como fin de una manera articulada e integrada; debe tomársela como medio en tanto que es una de las estrategias con las que cuenta la institución educativa para generar un ambiente que favorezca los procesos de aprendizaje y de formación, y también asumírsela como fin por cuanto contribuye a la generación de habilidades y actitudes que hacen parte del desarrollo moral de los estudiantes, además de que los prepara para la vida en sociedad, para la construcción de ciudadanía, el manejo de las emociones y en general, de la vida afectiva. De esta manera se podrá lograr la formación integral.

Se puede definir qué disciplina es el conjunto de comportamientos y actitudes que los estudiantes muestran en el diario quehacer y acontecer de la vida escolar con relación a los procesos formativos y que permiten el cumplimiento de las metas educativas de la institución.

La disciplina contribuye de manera relevante a generar procesos que permitan la maduración o el desarrollo moral de los estudiantes. Los parámetros de comportamiento en la medida que los estudiantes los proyectan, de manera personal y por convicción, contribuyen de manera significativa al desarrollo de la autonomía de los estudiantes en tanto pueden servir de principios que cada cual asume responsable y libremente para mejorar el clima de convivencia en la organización escolar.

Otro elemento importante dentro de estos aspectos es la generación de procesos de autorregulación en los estudiantes en los cuales se les permita responder tanto a las expectativas institucionales como a las propias, ya que de esta forma se les permite alcanzar de forma más efectiva sus metas académicas y personales.

Dentro de las instituciones educativas la formación está orientada a procesos de desarrollo moral y buena convivencia, con lo que se busca formar personas capaces de tomar decisiones libres y autónomas, además de participar en las dinámicas sociales.

Para lograr la formación en la disciplina dentro de una institución se puede trabajar dentro de todas aquellas actividades no académicas como espacios de tiempo libre, direcciones de curso y demás actividades que evidencien el cumplimiento de normas y sanciones.

Es importante entender que como todo proceso la disciplina debe contar con una infraestructura que permita a la institución un adecuado manejo de todos los aspectos que esta implica. Dentro de los partícipes de esta estructura se pueden destacar los directores de curso, la coordinación de convivencia, la rectoría y el manual de convivencia. Son estos elementos con los que una institución debe contar para tener un manejo adecuado de la disciplina.

Disrupción en el ámbito escolar.

La clase es amena, los niños trabajan, participan, se ríen, disfrutan. Francisco interrumpe realizando sonidos que distraen a todo el salón. No tiene que ver con el tema que se trata, solo lo hace porque se le ocurrió. La clase de nuevo se detiene y es necesario hablar una vez más sobre el cumplimiento de normas. Es una de las más frecuentes dificultades que se les presentan a los maestros, es la disrupción. La podemos entender como toda acción de baja intensidad que interrumpe el ritmo de las clases.

Si bien este no es un problema demasiado grave para la disciplina y la convivencia, los profesores dedican mucho tiempo tratando de reducir estos comportamientos, entre los cuales destacan:

- Acciones que sin ser graves generan detrimento de la calidad del proceso educativo tales como: llegar tarde, hablar a destiempo, levantarse continuamente del puesto, no contar con los materiales necesarios para las actividades, no presentar tareas, entre otros.
- Pequeños actos de indisciplina como conversar en voz baja, distracción de los compañeros o dormirse durante la actividad.
- Impedir la realización de actividades programadas con preguntas reiteradas a destiempo o abrir debates sobre asuntos distintos.
- Distracción de compañeros con actos como lanzar objetos, burlarse de los demás o invadir el espacio de los demás compañeros.

Estas actividades y comportamientos son disruptivas ya que impiden el normal desarrollo de las actividades educativas y hacen gastar tiempo y energía que deberían ser empleados en los procesos formativos de los estudiantes.

Agresión en el ámbito escolar.

Otra de las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia es la agresión que se presenta entre las personas que conforman la institución educativa e involucra estudiantes, profesores, padres de familia y directivos.

Se entiende por agresión todo tipo de acción que intenta hacer daño a través de una forma de proceder destructiva u hostil. Las formas más graves de agresión son el bullying (intimidación escolar) y la violencia en general. Estas acciones son más dañinas que los disruptivos, puesto que no son de baja intensidad y pueden llegar a producir un nivel medio de daño.

Dentro de los comportamientos agresivos a menudo están comentarios que lesionan al otro, chismes, conflictos mal resueltos que dañan la imagen del otro y las peleas que se presentan entre los estudiantes.

Hacen parte de esta categoría situaciones donde cualquier miembro de la comunidad realiza actos físicos, psicológicos, emocionales o de cualquier tipo que perjudican a la otra persona e incluso al espacio físico o al ambiente. También se incluyen los problemas de violencia pasiva donde se presenta manipulación, amenazas e intimidación.

Violencia institucionalizada en la escuela.

Cuando se habla de violencia escolar casi siempre se piensa en los problemas relacionados con los estudiantes, sin embargo, existe otro tipo de violencia que se da entre la institución o los profesores y los estudiantes. Este es un tipo de violencia del que casi no se hacen estudios ya que parece estar controlado por el sistema mismo, siendo así un tipo de violencia institucionalizado.

Dentro de las instituciones se presentan procesos que son violentos y agresivos para los estudiantes, ya que buscan amedrentarlos y someterlos. Este tipo de violencia adquiere un tinte conocido como violencia pasiva que termina a pasar siendo algo normal o una manera adecuada de proceder. Algunas de las manifestaciones más comunes son:

- **Agresión pasiva:** Presente en quien tiene la autoridad dentro de un aula o en algún sitio de la institución escolar y busca el sometimiento de los demás mediante el uso de lenguaje irónico, chantaje y manipulación. Este tipo de violencia casi siempre es verbal.
- Sanciones evaluativas: Tiene que ver con las actuaciones de un docente que utiliza quizás, tareas y exámenes sorpresa como medio de control y sometimiento, buscando intimidar al

estudiante y tenerlo controlado. Se presenta cuando el docente no es capaz de tener un manejo adecuado del curso.

- **Autoritarismo:** Muchos directivos y profesores tienen el pensamiento erróneo de que se debe tratar a los estudiantes con autoridad, de tal manera que se es impositivo, exigente, no negocia y no da cabida al debate, disenso o controversia.
- **Ignorar problemas de convivencia:** Un gran número de instituciones y profesores evaden casos de agresividad y violencia no física, lo que genera un ambiente de permisividad que los estudiantes pueden aprovechar y no recibir sanciones por herir a sus compañeros.
- **Decisiones arbitrarias:** Va de la mano con el autoritarismo y tiene que ver con las decisiones que toman los directivos y profesores sobre los estudiantes sin un soporte normativo o un argumento sólido, simplemente por el hecho de la autoridad que se detenta.
- **Castigo:** Es una estrategia de control que busca la sujeción del estudiante al control y la decisión de los adultos. Simplemente busca intimidar y obtener la obediencia del castigado.
- **Presiones académicas:** En algunas instituciones los resultados académicos tienden a convertirse en el fin último, por lo que los estudiantes son sometidos a entrenamientos en pruebas objetivas y simulacros que califican a los estudiantes por posiciones y pueden llegar a hacer sentir mal y hasta a excluir a los estudiantes con puntuaciones más bajas.
- **Actitudes psicológicas:** Algunos profesores y directivos asumen posiciones de orden psicológico que se traducen en la discriminación a estudiantes ya sea porque presentan habilidades especiales, tienen comportamientos distintos o porque carecen de habilidades que la mayoría de los estudiantes presenta.

El fenómeno del Bull ying.

Base teórica: MANUAL DE CONVIVENCIA Y PREVENCIÓN DE BULLYING, José Guillermo Martínez Rojas, Editorial Panamericana. Este fenómeno va más allá de la institución educativa y se ha podido comprobar que existe una relación con este fenómeno y los problemas de salud, bienestar emocional y perturbaciones psicológicas. Ejemplos de esto son los numerosos casos alrededor del mundo donde estudiantes llegan a matar a sus compañeros de escuela.

Un estudio realizado por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) y la universidad de los Andes en Bogotá sobre la violencia escolar arrojó que en una muestra de 807 colegios con una población de 87.000 estudiantes el 86% ha sufrido algún tipo de agresión, el 26 % ha sido testigo de agresiones y un 33 % ha cometido un hecho vandálico dentro de sus instituciones. Este estudio revela la dimensión que tiene el problema de violencia escolar en las instituciones educativas bogotanas.

El concepto de Bullying aparece en los trabajos de Dan Olweus en 1978 y es una derivación del término anglosajón bully (agresor) y tiene relación con mobbing (acosar, rodear). Y lo definió como:

Una conducta de persecución física y/o psicológica que realiza el estudiante contra otro, a quien elige como víctima de repetidos ataques. Esta acción, negativa e intencionada, sitúa a las víctimas en posiciones de las que difícilmente pueden salir por sus propios medios. La continuidad de estas reacciones provoca en las víctimas efectos claramente negativos: descenso en su autoestima, estados de ansiedad e incluso cuadros depresivos, lo que dificulta su interacción en el medio escolar y el desarrollo normal de aprendizajes (Olweus, 1993).

Esta definición muestra que al hablar de bullying se hace referencia a conductas que se relacionan con la intimidación, tiranización, amenazas e insultos, en donde las consecuencias negativas son solo para el individuo agredido.

Tipos de bullying

No existe una taxonomía en la literatura sobre los tipos de bullying que sea aceptada por todos los investigadores del tema, pero se pueden evidenciar algunas de las más relevantes: maltrato físico, maltrato verbal, exclusión social, maltrato psicológico, bullying sexual, bullying online,

❖ Papeles en el bullying

- Agresores

La característica de los agresores es que saben cómo usar el poder y lo hacen de manera negativa para el grupo. Existen tres tipos de agresores:

- ✓ Agresor Inteligente: Suelen ser populares, tener buen rendimiento académico y ser admirados socialmente, además cuentan con la capacidad de ordenar a quienes los rodean.
- ✓ Agresor poco inteligente: Su comportamiento suele ser antisocial y de riesgo. No obtiene buenos resultados académicos, pero sobresale por su papel de acosador en el grupo.
- ✓ Agresor-victima: Es agredido y agresor en situaciones distintas. Suele ser agresor en la escuela y víctima en el hogar.

- Víctimas

Se encuentran en situaciones de desventaja física, académica, social o emocional. Tienden a pensar en que ellos son los culpables de la intimidación que sufren y no pueden hacerle frente. Utilizan el escape para evitar las agresiones, faltan a la escuela y descuidan sus labores académicas. Se identifican tres tipos de víctimas:

- ✓ Víctima pasiva: Tiene pocas defensas y ocupa la parte más baja de la jerarquía social. No le gusta relacionarse con los demás

- ✓ Víctima provocadora: Se comporta de manera molesta e inapropiada, algo que puede hacer por desconocimiento. Suelen ser ignorados y evitados por sus compañeros y adultos a cargo.
- ✓ Intimidador-víctima: Como se definió anteriormente es agredido y agresor en situaciones distintas.
- Espectadores

Están presentes durante la agresión y son los que implícitamente validan la acción tomada contra las víctimas. Hay cuatro tipos:

- ✓ Compinches: Amigos del agresor y lo acompañan durante la agresión. Lo hacen porque también podrían ser víctimas.
- ✓ Reforzadores: Están un puesto por debajo de la jerarquía social y apoyan la agresión para no ser víctimas.
- ✓ Ajenos: Tratan de mantenerse neutrales frente a la agresión y evitan involucrarse en la situación.
- ✓ Defensores: Suelen defender a la víctima de la agresión.

KiVa: ejemplo de método creado para mejorar la convivencia en la escuela.

Nota: el siguiente documento se tomó de: (Rodríguez Castro, 2016) Buscando opciones que permitan disminuir el constante acoso escolar en nuestras instituciones, traemos como ejemplo el método KiVa, el cual ha dado buenos resultados en el manejo de las diferentes situaciones problemáticas escolares.

Los orígenes del método KiVa nacen en Finlandia un país que destina grandes recursos a la educación, al ser considerada esta última un asunto de Estado de gran relevancia. En los últimos

años el país nórdico se ha propuesto acabar con el acoso escolar y mejorar el sistema educativo en sus distintas vertientes.

El sistema educativo finlandés: uno de los mejores del mundo.

Finlandia es actualmente una de las naciones más creativas e innovadoras de la U.E y del mundo, posicionándose en el segundo puesto en el ranking, (el primer puesto lo ostenta Suiza). En el momento en que la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) elaboró el informe Pisa, el país nórdico consiguió los primeros puestos en educación.

No obstante, el sistema educativo finlandés no es perfecto: Finlandia también sufre la nefasta epidemia del acoso escolar. ¿Con qué herramienta solucionan el bullying en Finlandia? Pues con el programa KiVa.

El programa KiVa.

El término KiVa surge de la unión de las palabras “Kiusaamista Vastaa” (en finlandés, contra el acoso escolar).

Gracias a esta propuesta, Finlandia está consiguiendo erradicar el acoso escolar. Este método es aplicado en el 90% de las escuelas de educación básica, y su éxito es tal que se ha convertido en una herramienta imprescindible a la hora de valorar y escoger cualquier centro del sistema educativo finlandés, tanto para trabajar, en el caso de los profesores, como para estudiar, en el caso de los alumnos.

La etapa de experimentación.

El programa KiVa fue creado a propuesta del gobierno finlandés y la comunidad educativa; “El proyecto comenzó a introducirse de forma aleatoria en los colegios finlandeses”, explica Christina Salmivalli, profesora de Psicología y una de las inventoras del programa.

Años después se realizó un estudio (uno de los mayores del país, por cierto) para ver cómo evolucionaba el programa y la incidencia que este tenía en los alumnos. Los resultados fueron apoteósicos: el programa KiVa había disminuido todos los tipos de acoso en los institutos y colegios. El cerco al bullying había empezado a funcionar. De hecho, el acoso escolar desapareció en el 80% de los centros escolares. Cifras espectaculares que, lógicamente, han despertado el interés de la comunidad educativa internacional.

Resultados a largo plazo contra el bullying.

Al cabo de un año los investigadores se percataron que el número de niños y adolescentes que padecían acoso escolar habían disminuido un 41%. Pero el método no sólo resolvió el problema sino que el programa también potenció el confort de los alumnos y la motivación de estos a la hora de estudiar, disparándose a través de este modo las buenas calificaciones.

¿Cómo funciona el método KiVa?

El método utilizado en el programa KiVa consiste en no centrarse en la dialéctica de la confrontación entre víctima y acosador (ni tratar a la víctima para que sea más extravertida ni intentar cambiar al acosador para que desarrolle empatía) sino que se basa en la actuación sobre los alumnos testigos que se ríen de tal situación. Si esto se consigue, el acosador, que necesita de

reconocimiento para proseguir con el bullying, deja de acosar a causa de que no le aporta ningún beneficio.

En resumen, el programa de basa en intentar que los espectadores no se rían, ni admiren las acciones de los jóvenes que son la parte agresora en el acoso. Sencillo, pero eficaz.

Los detalles del programa.

En el programa KiVa los estudiantes son instruidos en unas 20 clases a los 7, 10 y 13 años (edades clave en el desarrollo del menor) para identificar las diferentes formas de bullying.

Hay diez temarios y trabajos que se realizan a lo largo del curso y en donde se enseñan valores morales como la empatía y el respeto por los demás. Se utilizan gran cantidad de recursos: charlas, videojuegos, manuales para el profesorado, vigilancia en el recreo, largometrajes... incluso un buzón virtual para denunciar si son testigos o víctimas de acoso escolar.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que 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 entre otros.(Comunidad Virtual (Blogger), 2009)

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a

través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004):

“La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.”

En opinión de Waichman (2000) es:

“Imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar”.

Para Torres (2004):

“lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña”.

Nota: todo lo anterior se tomó de: (Comunidad Virtual (Blogger), 2009)

La lúdica tiene beneficios, entre los cuales están:

- Amplia la expresión corporal.
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y flexibilidad.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Libera endorfina y serotonina.
- Proporciona la inclusión social.

Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Con respecto a los niños, la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, aparte de ser visto como una alternativa de ocio sana. Los beneficios que conlleva la realización de alguna actividad son:

- Aumento de autoestima,

- Desarrolla la creatividad y pensamiento,
- Estimula la socialización,
- Explora las posibilidades sensoriales y motoras.
- Prepara al niño al mundo del trabajo, entre otras.

Por otro lado, el juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea instruir o desarrollar. Con respecto a este punto, el método lúdico puede ser empleado tanto para niños como adolescentes.

Nota: todo lo anterior se tomó de la definición de: (Significados.com, 2013)

La didáctica es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

Vinculada a la organización escolar y a la orientación educativa, la didáctica busca fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre los componentes del acto didáctico, pueden mencionarse al docente (profesor), el discente (alumno), el contexto del aprendizaje y el currículum.

En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: como pura técnica, ciencia aplicada, teoría o ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden ser teóricos (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológicos (prescriptivos y normativos).

A lo largo de la historia, la educación ha actualizado sus modelos didácticos. En principio, los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto), sin prestar atención a los aspectos metodológicos, al contexto ni a los alumnos.

Con el tiempo, se pasó a un sistema de modelos activos que promueven la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experimentación. Por otra parte, el modelo mediacional pretende desarrollar las capacidades de autoformación. Con la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica, los nuevos modelos didácticos se han vuelto más flexibles y abiertos.

En la actualidad, pueden describirse tres grandes modelos de referencia: el modelo normativo (centrado en el contenido), el modelo incitativo (basado en el alumno) y el modelo aproximativo (focalizado en la construcción del saber por parte del alumno).

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores).

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento

(especialmente cuando trabajamos con las TICs), o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello.

El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968), psicólogo estadounidense, influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Piaget, planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos.

El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. En este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital.

Nota: tomado de: (Romero Trenas, n.d.)

Para el manejo de la convivencia escolar se hace necesario tener en cuenta la disciplina como una herramienta que dirija los comportamientos de los estudiantes de una forma autónoma y

colaborativa. Se requiere de una obediencia a las normas entendida ésta como, saber escuchar, lo que le permite actuar para el bien propio y común de una comunidad educativa que ha construido sus reglas organizadas en el Manual de Convivencia Escolar, el cual todos los integrantes deben conocerlo y manejarlo en la cotidianidad para poder lograr los resultados en la formación integral del educando como está estipulado en los fines de la educación.

El individuo por sí mismo es incapaz por su naturaleza de auto disciplinarse, y hay que empezar por conocer dónde está el deber, saber en qué consiste, que razones obligan a él, adquirir la habilidad para acostumbrarse a cumplir con las reglas y saber las consecuencias que se generan cuando se carece de un orden.

Se necesita una firme autoridad para hacer cumplir las normas de la comunidad educativa, entendida esta como la coherencia entre lo que se es, lo que se da y lo que se exige. También es importante el conocimiento por parte del docente y directivos del contexto personal, familiar y social de cada estudiante que se puede lograr con diálogos grupales o individuales, permitiendo ganar la confianza de sus estudiantes e incentivándolos a participar y a tomar decisiones; este mecanismo les ayuda a vencer los miedos, haciéndolos cada vez más seguros en su actuar, resolver eficazmente una situación para el bien propio y común. Este proceso es lento lo cual requiere observación, motivación, táctica, consulta, tiempo, interacción con el alumno, entrega por lo que se hace en la labor diaria es decir un entrenamiento. Los talentos escondidos de sus discípulos deben descubrirse y desarrollarse, con lo cual el individuo se siente capaz y útil fortaleciendo cada vez la autoestima y de esta forma poder proyectarse cada vez nuevos retos y exigencias.

El docente se debe caracterizar por tener unas cualidades para enfrentar las situaciones convivenciales en parte saliéndose de su yo, para tener una apertura a la escucha, aceptación a la

diferencia, comprensión, paciencia, humildad como también estar mental y espiritualmente bien para sobrellevar situaciones adversas imprevistas que requieren atención y tiempo.

Institucionalmente el presente proyecto pedagógico llevo a cabo prácticas en dos instituciones: Institución Educativa Distrital Aulas colombianas San Luis, Bogotá e Institución Educativa República de Argentina, sede principal, Santiago de Cali. En las dos instituciones se trabajó con niños de 3° grado de Básica primaria.

Nombraremos las características principales del contexto geográfico-social de las dos instituciones:

La Institución Educativa Distrital Aulas colombianas San Luis. Ubicada en la carrera 11 este N° 0 -21, Barrio El Consuelo localidad 4° Santa Fe, Bogotá. Zona montañosa, rodea a la institución conjuntos multifamiliares. Calendario A, cuenta con jornada de la mañana, jornada de la tarde y jornada nocturna. Ofrece los niveles de jardín, preescolar, primarios y secundarios hasta el grado 11 °. Cuenta con comedor escolar, ofreciendo desayuno y almuerzo a los estudiantes.

Los padres de los estudiantes se dedican al comercio terciario como tiendas, restaurantes, asaderos, pequeñas fábricas, ventas ambulantes. Algunos son recicladores, mendigos o distribuidores de sustancias psicoactivas. Los padres de los estudiantes suelen ser jóvenes, con bajo nivel educativo. Se presentan muchos casos de violencia intrafamiliar, drogadicción, asesinato. Debido a estas situaciones los niños presentan un bajo rendimiento escolar.

La Institución Educativa República de Argentina. Se encuentra ubicada en la carrera 11D N°23-49. Cuenta con jornada en la mañana para la primera infancia y básica primaria, en la tarde recibe la secundaria y atiende a la población de la nocturna. Cuenta con comedor, en el cual se entrega refrigerios a los estudiantes. Tiene convenio con el SENA en el programa de la Media técnica.

Los niños que llegan a la República de Argentina vienen de diferentes contextos. La mayoría de la población es flotante, es decir, pasan días, semanas, meses en un predio y luego cambian de domicilio. Presentan diferentes actividades económicas, la mayoría son artesanos (zapateros, carpinteros, constructores), encontramos además vendedores ambulantes, personas que viven del día a día. Muchos niños viven solamente con la madre, en ocasiones acompañados de hermanos de diferentes padres; pasan el día encerrados en una pieza y al llegar a la escuela desahogan el encierro de donde vienen. Los padres de nuestros estudiantes escasamente han terminado el bachillerato, condición que les imposibilita lograr un trabajo fijo. Por su condición de trabajadores independientes se ausentan lo que les impide acompañar a los niños en sus labores escolares atrasando el desarrollo académico.

A nivel legal la Constitución política de 1991 sobre la convivencia: delego a la educación responsabilidades particulares con respecto a la formación para paz y la convivencia, orientadas a educar ciudadanos respetuosos de la ley, con formación democrática, respetuosos de la diversidad y las diferencias, y capaces de tramitar y resolver sus conflictos de manera pautada, sin recurrir a la violencia.

La Ley 115 de 1994 establece como uno de los fines de la educación la formación en el respeto a la vida y demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos de convivencia, pluralismo, justicia, tolerancia, libertad, solidaridad y equidad.

La ley general de educación define objetivos comunes para todos los niveles de la educación y destaca el proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos.

El Decreto 1860 del Ministerio de Educación establece pautas y objetivos para los Manuales de Convivencia Escolar, los cuales deben incluir, entre otras, normas de conducta que garanticen el mutuo respeto y procedimientos para resolver con oportunidad y justicia los conflictos.

El Plan Decenal de Educación presenta el tema de la educación para la convivencia, la paz y la democracia y presenta como uno de los desafíos para la educación nacional el fortalecimiento de la sociedad civil y la promoción de la convivencia ciudadana. Para tal efecto señala la importancia de construir reglas del juego y forjar una cultura y una ética que permitan, a través del diálogo, del debate democrático y de la tolerancia con el otro, la solución de los conflictos.

Ministerio de Educación Nacional Ley 1620 de 2013. “Crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”. Artículos de interés para nuestro proyecto:

Artículo 13. Plazo para la conformación de los Comités Municipales, Distritales y Departamentales de Convivencia Escolar.

Artículo 15. Secretaría Técnica. Los Comités municipales, distritales y departamentales de Convivencia Escolar tendrán una secretaría técnica, que será establecida en los términos fijados en el acto de conformación de los respectivos comités, la cual estará pendiente del debido

funcionamiento de los diferentes comités, como también de la inclusión de las normas respectivas en los manuales de convivencia de las instituciones educativas públicas y privadas.

Artículo 28. Incorporación en el manual de convivencia de las definiciones, principios y responsabilidades. En el Manual de Convivencia se incluirán las definiciones, principios y responsabilidades que para todos los miembros de la comunidad educativa establece la Ley 1620 de 2013, los cuales servirán de base para que dentro del mismo Manual se desarrollen los componentes de promoción, prevención, atención y seguimiento de la Ruta de Atención integral para la Convivencia Escolar, de que trata el Capítulo II del Título IV del presente Decreto, sin perjuicio de los demás aspectos que deben ser regulados en dichos manuales, de acuerdo con lo establecido en la Ley 115 de 1994 y en el Decreto 1860 de 1994.

Artículo 29. Lineamientos Generales para la actualización del Manual de Convivencia. Los establecimientos educativos oficiales y no oficiales deberán asegurarse de que en el Manual de Convivencia incluye como mínimo los siguientes aspectos:

Las situaciones más comunes que afectan la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos, las cuales deben ser identificadas y valoradas dentro del contexto propio del establecimiento educativo.

Las pautas y acuerdos que deben atender todos los integrantes de la comunidad educativa para garantizar la convivencia escolar y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos.

-La clasificación de las situaciones consagradas el artículo 40 del presente Decreto.

-Los protocolos de atención integral para la convivencia escolar de que tratan los artículos 42, 43 y 44 del presente Decreto.

-Las medidas pedagógicas y las acciones que contribuyan a la promoción de la convivencia escolar, a la prevención de las situaciones que la afectan y a la reconciliación, la reparación de los daños causados y el restablecimiento de un clima de relaciones constructivas en el establecimiento educativo cuando estas situaciones ocurran.

-Las estrategias pedagógicas que permitan y garanticen la divulgación y socialización de los contenidos del manual de convivencia a la comunidad educativa, haciendo énfasis en acciones dirigidas a los padres y madres de familia o acudientes.

Parágrafo 1. Acorde con lo establecido en la Ley 115 de 1994, en el artículo 21 de la Ley 1620 de 2013 y en el Decreto 1860 de 1994, los establecimientos educativos en el marco del Proyecto Educativo Institucional deberán revisar y ajustar el manual de convivencia y dar plena aplicación a los principios de participación, corresponsabilidad, autonomía, diversidad e integralidad que establece la Ley 1620 de 2013.

Parágrafo 2. El Manual de Convivencia deberá ser construido, evaluado y ajustado por la comunidad educativa integrada por los estudiantes, padres y madres de familia, docentes y directivos docentes, bajo la coordinación del Comité Escolar de Convivencia.

Capítulo 3.

Jugando reconozco a mis pares.

Este proyecto de intervención a nivel de diseño metodológico se fundamenta en el enfoque de investigación cualitativo ya que presenta situaciones en las cuales se describen detalladamente eventos de los estudiantes, las formas de interactuar entre ellos y la gran multiplicidad de comportamientos que se pueden observar, posibilitando la participación de cada una de nosotras lo que nos permite aportar nuestras experiencias, nuestros puntos de vista y poder tomar decisiones por medio de lo que se ha indagado.

Es cualitativo porque permite identificar las formas de comportamiento de los individuos desde sus propios contextos y se hace una reflexión sobre el aspecto social de un grupo, las actitudes de comportamiento de una población y la forma como los docentes desarrollan actividades para mejorar la dinámica educativa.

El docente es un agente que, al estar en contacto permanente con los estudiantes, puede apreciar las dimensiones integrales que lo forman en el área social, intelectual, emocional, física y moral. A través de la experiencia, el docente obtiene el conocimiento de sus estudiantes mediante la observación y las relaciones de diálogo con sus alumnos, con los padres o acudientes respecto a sus actitudes, las situaciones que afronta el niño en su medio, los cambios que puede estar presentando y las características propias de su edad. Con estos elementos el docente adquiere una comprensión humana del grupo para intervenir en la solución de conflictos. La

relación alumno profesor, ha de basarse en la ayuda y colaboración generando confianza y responsabilidad en sus actuaciones.

Este enfoque de investigación maneja con frecuencia los diálogos con los diferentes integrantes de la comunidad educativa, donde se adquiere la mayoría de información acerca de las conductas que se presentan. Por lo tanto, para abordar las situaciones se realizan descripciones de los acontecimientos mediante apreciaciones.

El proyecto participa de la investigación Acción -Participación metodología que marca el momento importante en el desarrollo de las metodologías de investigación ya que aborda una realidad, es transformadora y hoy en día no solo se necesita investigar, sino buscar soluciones a los problemas sociales.

Los estudiantes pasan de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación. Esto se aplica mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectivo de saberes entre los diferentes actores con el fin de lograr la transformación social.

Como meta, la comunidad será autogestora del proceso teniendo un control operativo, lógico y crítico de él.

El proyecto adquiere este tipo de investigación pues el objetivo es crear una dinámica de clase que permita trabajar sin distensión, alcanzar los objetivos propuestos en las diferentes asignaturas, donde el maestro se adapte a situaciones nuevas buscando estrategias para suprimir o eludir conductas disruptivas de manera que prevengan situaciones conflictivas propiciando un clima en el aula agradable, activo, alegre y de aprendizaje. Como en los estudiantes de este grado tercero crece la autonomía, les gusta lo nuevo, aumenta la capacidad de la memoria, el juego es

la parte fundamental de su vida, existe la capacidad creadora, sus intereses van encaminados en función del grupo, confían en el docente, les gusta que les asignen tareas; estas cualidades permiten desarrollar actividades de expresión artística en la cotidianidad, permitiendo el desarrollo de la expresión oral como canto, poesía, representaciones teatrales, exposiciones, rondas, juegos de diferentes formas, concursos, actividades físicas como danzas y deportes. También el dibujo creativo y el origami, las cuales se pueden integrar en las áreas del conocimiento como motivadoras en donde todo el grupo participa y se involucra para potencializar sus talentos haciéndolos más seguros y estables.

El docente interviene como un motivador en donde interactúa con sus estudiantes y es el ejemplo a imitar en todas estas actividades. Al acercarse a sus alumnos las relaciones mejoran, lo que permite reafirmar su yo, permitiéndole aceptar a los otros, evitando angustias, aceptaran sus defectos y fácilmente los de los demás creciendo el respeto por la diferencia. Al generar el profesor confianza en la clase con un trato amable, valorándolos, siendo razonable, comprensivo, tratándolos como personas capaces los estudiantes actuarán de forma parecida y esto desarrollara unas costumbres de buen comportamiento que disminuirán dificultades en la convivencia escolar.

Se articula a la línea de investigación en Pedagogía, Didácticas e Infancias adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones, esta línea plantea que, la pedagogía, los medios y las 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 participes del acto educativo.
- Núcleos de problemas que cuestionan la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos.

La población de estudiantes del grado tercero que participa en el proyecto está conformada por dos instituciones públicas:

Tabla 1. Caracterización de la población estudiada.

INSTITUCIÓN	CIUDAD	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
Aulas colombianas San Luis.	Bogotá	12	12	24
República de Argentina	Santiago de Cali	7	4	11

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Características generales de la muestra.

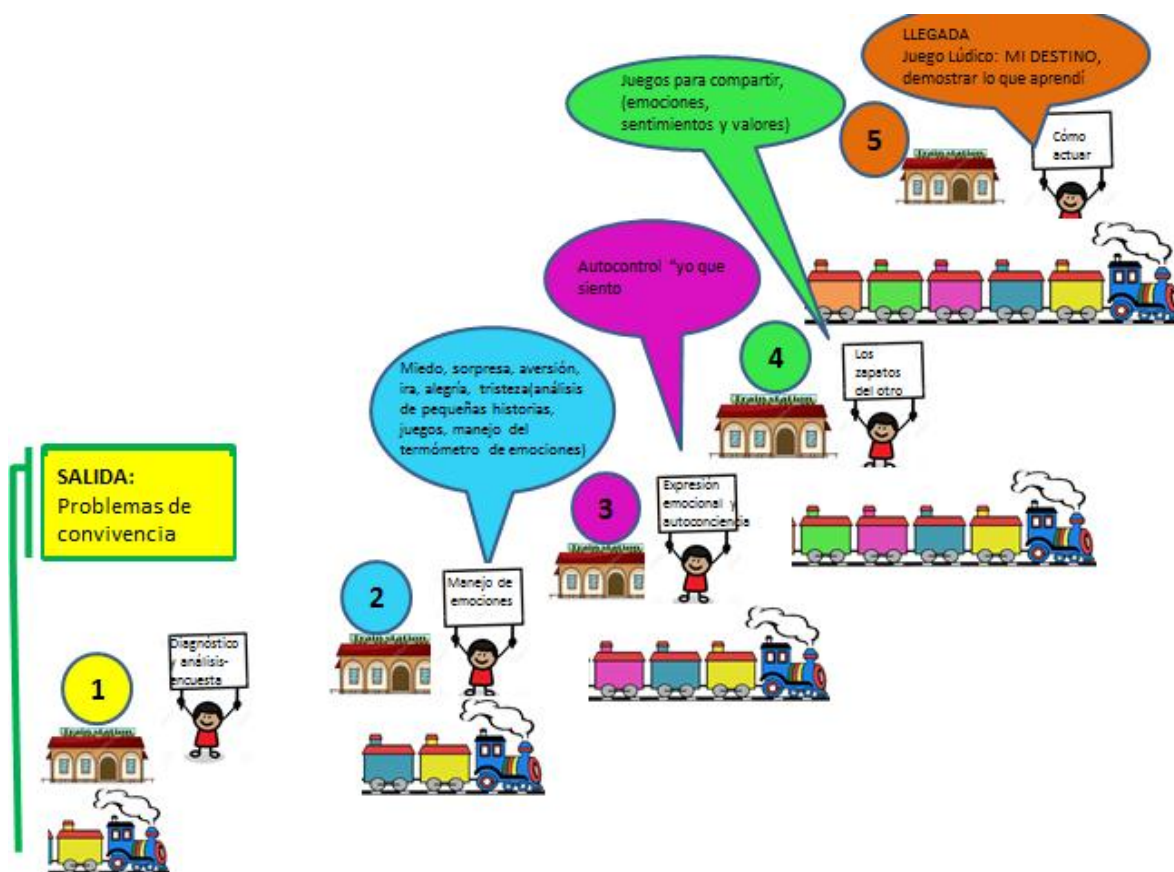
Institución Educativa.	Características de la población.
República de Argentina.	-Población fluctuante, -edades entre 8 y 10 años,- contexto social vulnerable,-desplazados,-problemas familiares,-niños intervenidos por el ICBF.
Aulas colombianas San Luis.	-Población fluctuante,-edades entre 8 y 11 años,- población inicial de invasión,-economía de los padres informal,-problemática familiar.

Fuente: Elaboración propia, 2017

Capítulo 4.

Rueda que rueda, ronda que ronda una luz en tu camino.

Figura 2. Esquema de intervención pedagógica.



Fuente: de elaboración propia, 2017

El trabajo diario con nuestros estudiantes, nos permite evidenciar las dificultades en sus comportamientos tanto con sus pares como con los docentes. Nos cuestionamos ¿cómo poder ayudarlos a mejorar sus relaciones con el otro, como ayudar a controlar la agresividad? Por eso nuestra tarea es buscar estrategias fundamentadas en un camino surcado y significativo en donde la lúdica juegue un papel primordial hacia una perspectiva de mejoramiento del desarrollo del niño en su trabajo individual y grupal que aplique y vivencie diversos contextos educativos,

llevándolo a crear fantasías, despertar su motivación, mejorando no solamente su convivencia sino también sus procesos de aprendizaje.

Entonces, basado en este concepto de mejoramiento se hace indispensable pensar en convertir nuestras instituciones en centros lúdicos e innovadores, que lleven a transformar nuestros estudiantes para que vivencien cada una de sus etapas, cada uno de sus momentos de formación para que así su aprendizaje sea integral marcando en su vida conciencia y valore lo aprendido permitiendo desarrollarse como persona de servicio a su entorno y de un buen convivir.

“La escuela se constituye como un espacio abierto, flexible, vinculante, inclusivo y diverso, que más allá de reproducir unos saberes, potencia proyectos educativos de sociedad, en los que se responde de manera general a un proyecto social de formación y educación de sujetos, respetando sus identidades, necesidades e intereses, en escenarios contextualizados, desde metas en torno a intereses conjuntos de las comunidades en las que existen.”

(Fundación Universitaria Los Libertadores, 2017)

“El proceso de aprendizaje es, por naturaleza, propio en el ser humano, si la manera de aprender es dinámica, flexible y lúdica, el aprendizaje será más consciente y tendrá la oportunidad de darle un mayor valor a lo aprendido. Estos procesos también son complejos y posibles a partir de una interacción adecuada de múltiples variables, tales como: la relación docente-estudiante, el desarrollo cognitivo, el contexto socio-cultural, entre otras.”

(Fundacion Universitaria Los Libertadores, 2017a)

Todo esto nos llevó a idear una RUTA PEDAGÓGICA que la llamamos “RUEDA QUE RUEDA, RONDA QUE RONDA UNA LUZ EN TU CAMINO”. La observación y el análisis de los problemas nos llevaron a desarrollar unos momentos o etapas, los cuales se representarían en un tren que a través del camino, irá recibiendo una serie de actividades para compartir con los

estudiantes en cada estación. En busca de esa LUZ que nos brindaría un apoyo, enseñanza, aprendizaje, juego, creatividad, etc. que permitirá vivenciar la parte lúdica y mejorar un poco la convivencia en nuestros estudiantes.

❖ **Mi Destino**

Este era un día muy opaco, donde se vislumbraba una cantidad de problemas de convivencia entre los estudiantes de la escuela. Era muy preocupante; pero una dama grande y elegante estaba muy pendiente. Esta señora llamada LOCOMOTORA se encargaría de buscar una luz al problema de convivencia. Llegó el día en que por su preocupación parte de la PRIMERA ESTACIÓN: el diagnóstico. Aquí la gran dama utiliza herramientas como la percepción, LA OBSERVACION DE CAMPO, LA ENCUESTA, el análisis llegando de manera asertiva a saber qué decisión tomar y como trabajar con los estudiantes del grado tercero del centro educativo. Con gran esperanza y fé salió en busca de posibles soluciones, durante el camino conversaba con su acompañante de viaje el vagón el diagnóstico; juntos ideaban las estrategias a seguir, buscando despertar en los niños su interés, creatividad y la forma de mejorar su convivencia que era lo que más les preocupaba; llegaron a LA SEGUNDA ESTACIÓN- Al Manejo De Emociones: con susto, pero demostrando un buen positivismo se pusieron a trabajar con las siguientes emociones: miedo, sorpresa, aversión, ira, alegría, tristeza; el objetivo principal enseñar a manejarlas a través del análisis de pequeñas historias. Para alcanzar esta meta les hicieron las siguientes apreciaciones:

Debes controlar tus emociones pero no reprimirlas, exprésalas de acuerdo al momento, la situación y las personas presentes. Todas ellas son necesarias, no existen emociones buenas o malas. Vamos aprender cosas que nos ayuden a manifestarlas. No podemos evitar las emociones y todos tenemos derecho a todos nuestros sentimientos, incluso los de temor.

Dicho esto para darles confianza a los niños empezaron con pequeñas historias dramatizadas para que identifiquen las distintas emociones que se sienten en diferentes momentos y situaciones.

❖ Pequeñas Historias

A Juan y a Ana les han regalado libros que les han gustado mucho. ¿Cómo se sentirán?

Belén estaba haciendo sus deberes cuando su hermano pequeño le rayó los ejercicios. ¿Cómo se sentirá?

Andrés se fue a dormir. Cuando se metió dentro de la cama se encontró una araña y a él no le gustan nada. ¿Cómo se sentirá?

Martha va a ir a cine con su tía, pero en el último momento su tía le ha llamado para decirle que no pueden ir al cine porque está enferma. Martha se siente muy

Te encuentras en una zona nublada del bosque, no ves muy bien lo que hay a tú alrededor pero de repente, auuuuuu! Un aullido de lobo resuena. Tu corazón se acelera y te tiemblan las piernas. ¿Qué sientes en ese instante?

- Miedo
- Vergüenza.

Estas preguntas harán que el niño reflexione y saque sus propias conclusiones. Luego hará el siguiente juego para que el estudiante comparta y vivencie ciertas emociones y a la vez pueda controlarlas.

❖ **Reto: El timón del capitán**

Identificarás tu ubicación y la de tus compañeros en el espacio que tienes para moverte. Invita al menos a seis compañeros. Tómense de las manos para formar un círculo, uno de los participantes será el perseguidor y se colocará cinco pasos fuera del círculo.

El perseguidor menciona en voz alta el nombre de un compañero que esté en el círculo, él o ella le indica al grupo la dirección en la que deben girar sin soltarse de las manos: “¡derecha!” o “¡izquierda!” para evitar ser atrapado. Si éste es tocado por el perseguidor, cambiarán lugares.

Todos los participantes deben ocupar alguna vez el lugar del perseguidor, el cual no puede cruzar el círculo ni meterse en él.

Nuestra gran dama observando cada una de las actitudes de los estudiantes en el juego los invita a utilizar el TERMOMETRO, estrategia por medio de la cual cada estudiante mide que emoción vivió en el juego, lo represente en una hoja donde está plasmado el termómetro y le indique con color (se les presenta una gama de colores según la emoción) cuál es la intensidad de dicha emoción.

Decidió partir nuevamente nuestra gran dama con dos vagones acompañantes el diagnóstico y el manejo de emociones; con más expectativa y más motivación se desplaza en continuar en busca de esa LUZ que al menos mejore la convivencia entre los estudiantes del grado tercero y en ese recorrer se encuentran con LA TERCERA ESTACIÓN: expresión emocional y autoconciencia; donde le da gran importancia al AUTOCONTROL “YO QUE SIENTO”. La gran LOCOMOTORA en compañía de sus dos vagones y apoyándose en ellos decide entrar para reafirmar lo que había hecho con el manejo de emociones y efectúa el siguiente juego dramatizado, donde se aprecie el juego de roles, para trabajar las relaciones interpersonales, el

comportamiento, los valores y las actitudes. El propósito es que aprendan a observar a las personas en una situación y a reflexionar sobre sus comportamientos.

Descripción de los juegos de roles (dramatizaciones)

- Juego: “La gallinita ciega”
- Edad: De 8 a 12 años
- Material: Ninguno.
- Descripción: Todos dentro de un terreno acotado. Un voluntario con los ojos cerrados. La

gallinita ciega intenta coger a algún compañero. Cuando lo coja debe adivinar mediante el tacto de quién se trata. Si lo consigue, cambia de rol.

Doña LOCOMOTORA muy pendiente de los procesos facilita el camino para que el estudiante se conecte con su mundo interior. Los estudiantes manifiestan exteriormente las emociones que sintieron al ser sorprendidos o no por la gallinita ciega mediante dibujos.

Con más satisfacción y gran optimismo reanuda su camino con fuerza y acompañada con los tres vagones, los alentaba un positivismo muy grande. Dialogaban y hacían planes para continuar con el mejoramiento del problema social que los afligía. Pensando siempre en los diferentes comportamientos y actitudes de los estudiantes apoyándose en la lúdica, como se ha visto en el camino y mejorando los procesos se acercan a LA CUARTA ESTACION: los zapatos del otro, en mira de compartir con sus compañeros, sentir, vivir, valorar y exaltar las características positivas de las personas con el siguiente juego:

- El ovillo positivo

Materiales: un ovillo de lana

Dinámica del juego. Todos los niños se sientan formando un gran círculo. Luego, el docente toma el ovillo y lo lanza hacia un estudiante determinado sin soltar la punta del mismo. El

docente debe decir algo positivo del estudiante que recibió el ovillo. Luego ese mismo estudiante, tomará una parte del hilo y lanzará el ovillo (sin soltar el hilo) hacia otro estudiante sobre el que tendrá que decir algo positivo también.

Este juego nos ayuda para desarrollar la empatía. Finaliza cuando todos hayan participado al menos una vez, emitido un juicio positivo de alguno de los estudiantes y el ovillo se termine, dejando una tela de araña de lana entre todos los participantes.

Antes de finalizar el juego, el docente debe hacer énfasis en que” todos los estudiantes (y el docente también) están conectados ahora no sólo por el ovillo de lana, sino porque todos han dicho algo bonito de otro estudiante y eso los hace formar parte de un lazo de amistad y de compañerismo muy fuerte”.

Con alegría enorme parte la distinguida LOCOMOTORA con un semblante donde se irradia alegría, motivación, cambios muy positivos para todos los estudiantes sale con sus fieles acompañantes los cuatro vagones, pitando y en su sonido se ve la satisfacción del deber cumplido, el humo en su recorrido escribe somos unidos y vamos a compartir. Así arriman a la QUINTA ESTACIÓN: ¿cómo actuar? Aquí se detalla el compañerismo y amistad a través del JUEGO lo que aprendió y vivió en su maravilloso y gran DESTINO hacia nuestra MEJOR CONVIVENCIA.

SOMOS UNIDOS Y VAMOS A COMPARTIR NUESTRO JUEGO; el cual será de integración y le llamaremos EL TREN DE LA CONVIVENCIA, el propósito es dar herramientas para aplicar hacia la solución de conflictos y vivenciar lo aprendido; también para desarrollar en el estudiante la atención, concentración, memoria y la coordinación motriz.

Composición Del Juego:

- ✓ Un tren con 20 vagones.
- ✓ 4 estaciones. (cada una con un nombre: DIALOGO, DOMINIO PROPIO, ESCUCHA Y PERDON)
- ✓ 2 clases de cartas: un tipo de carta tiene un dibujo y un mensaje, al respaldo va escrita una pregunta con respuesta de selección múltiple. El segundo tipo de carta están ubicadas en las estaciones en la cual está escrito un mensaje (de convivencia)
- ✓ Pelotas para los jugadores.

Instrucciones:

1. El juego está diseñado para dos o cuatro jugadores.
2. Para iniciar se elige el turno de los participantes.
3. El jugador uno lanza la pelota a cualquier vagón o una estación.
4. Si la pelota queda hacia un vagón, otro jugador toma la carta de este vagón, lee el mensaje y la pregunta con las opciones de respuesta. El jugador debe responder solo una vez eligiendo una respuesta. Si la respuesta es acertada es una carta ganada por el participante y la tapa del vagón queda boca arriba; si la respuesta es incorrecta la carta debe dejarse en el vagón.
5. Cuando el jugador elige lanzar la pelota a las estaciones y la toca, el participante gana una carta de la estación leyendo el mensaje.
6. Luego se continúa con los demás jugadores realizando el mismo procedimiento.
7. El juego termina hasta que todos los vagones queden sin carta.
8. El ganador es el jugador que tiene el mayor número de cartas.

“A JUGAR SE DIJO”

Tabla 3. Actividad uno, todo mi cuerpo lo siente y lo expresa

RUEDA QUE RUEDA, RONDA QUE RONDA UNA LUZ EN EL CAMINO.					
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo general: Diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas que brinde elementos para mejorar la resolución de conflictos y la convivencia en los estudiantes del grado tercero de las Instituciones: Distrital Aulas colombianas y Educativa República de Argentina. 					
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Recursos	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Convertir los escenarios del conflicto en procesos de mejoramiento y buenas relaciones, utilizando la lúdica en todas sus expresiones.</p> <p>Identificar las diferentes emociones a través de pequeñas historias dramatizadas.</p> <p>Expresar y controlar emociones utilizando el juego dirigido.</p> <p>Representar la intensidad sus emociones por medio de colores en el termómetro.</p>	<p>Las actividades realizadas están influenciadas por la lúdica. El juego, el teatro permiten a los estudiantes manifestar sus estados de ánimo por una acción determinada.</p> <p>Actividades: dramatizaciones de pequeñas historias (ver anexo 1.)-Juego el timón del capitán. El termómetro de las emociones (ver anexo 2.).</p>	<p>Manejo de emociones: Miedo, sorpresa, repugnancia, ira, alegría, tristeza.</p>	<p>Humanos: Estudiantes grado 3ro.</p> <p>Materiales: tarjetas con la historieta.</p> <p>Gráfico del termómetro.</p> <p>Colores.</p>	<p>Dramatizaciones de las historietas (preparación y presentación 15 minutos cada grupo)</p> <p>Socializaciones y conclusiones 30 minutos.</p> <p>Juego el timón del capitán 30 minutos.</p> <p>Actividad del termómetro 10 minutos.</p> <p>Socialización y conclusiones 30 minutos.</p>	<p>Participa en cada una de las puestas en escena que se dan en el juego.</p> <p>Expresa la intensidad de sus emociones en el gráfico del termómetro.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Tabla 4 . Actividad dos, autocontrol: "Y YO QUE SIENTO".

RUEDA QUE RUEDA, RONDA QUE RONDA UNA LUZ EN EL CAMINO.					
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo general: Diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas que brinde elementos para mejorar la resolución de conflictos y la convivencia en los estudiantes del grado tercero de las Instituciones: Distrital Aulas colombianas y Educativa República de Argentina. 					
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Recursos	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Expresar y controlar emociones utilizando el juego dirigido.</p> <p>Proponer acuerdos y utilizar herramientas para la solución de problemas mediante el diálogo y la mediación con los estudiantes, a través del trabajo lúdico en equipo.</p>	<p>El juego en equipo, la lúdica siguiendo el cumplimiento de normas. Actividad: la gallinita ciega.</p> <p>Mediante dibujos los estudiantes manifiestan emociones sentidas en el juego.</p>	<p>Manejo de emociones: Miedo, sorpresa, alegría.</p>	<p>Humanos: Estudiantes grado 3ro. Materiales: Papel, Colores.</p>	<p>El que el docente estime cuando todos los estudiantes practiquen esta actividad,</p>	<p>Cumple las normas indicadas para participar en el juego. Reconoce las consecuencias del incumplimiento de la norma. Socializa su sentir mediante dibujos.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Tabla 5. Actividad tres,. LOS ZAPATOS DEL OTRO

RUEDA QUE RUEDA, RONDA QUE RONDA UNA LUZ EN EL CAMINO.					
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo general: Diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas que brinde elementos para mejorar la resolución de conflictos y la convivencia en los estudiantes del grado tercero de la Instituciones: Distrital Aulas colombianas y Educativa República de Argentina 					
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Recursos	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Expresar y controlar emociones utilizando el juego dirigido.</p> <p>Desarrollar la empatía.</p> <p>Formar conciencia y hábitos en valores humanos, utilizando la lúdica como medio para desarrollar habilidades para resolver situaciones de conflicto</p>	<p>El juego dirigido en el aula, interactuando estudiantes- profesores.</p> <p>Actividad: los zapatos del otro.</p> <p>Juego del ovillo positivo.</p>	<p>Manejo de emociones:</p> <p>Miedo, sorpresa, alegría.</p> <p>Formaran un lazo de amistad y de compañerismo muy fuerte.</p>	<p>Humanos:</p> <p>Estudiantes grado 3ro.</p> <p>Materiales:</p> <p>Un ovillo de lana.</p>	<p>El que el docente estime cuando todos los estudiantes practiquen esta actividad.</p> <p>Tiempo estipulado: 1 hora.</p>	<p>El estudiante obvia las falencias de su compañero y reconoce sus virtudes.</p> <p>Toma la palabra en el momento que le corresponde</p>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Tabla 6. Actividad cuatro. ¿COMO ACTUAR?: EL TREN DE LA CONVIVENCIA

RUEDA QUE RUEDA, RONDA QUE RONDA UNA LUZ EN EL CAMINO.					
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo general: Diseñar e implementar estrategias lúdico pedagógicas que brinde elementos para mejorar la resolución de conflictos y la convivencia en los estudiantes del grado tercero de las Instituciones: Distrital Aulas colombianas y Educativa República de Argentina. 					
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Recursos	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Expresar y controlar emociones utilizando el juego dirigido.</p> <p>Hacer uso permanente de actividades lúdicas que permitan desarrollar actitudes y habilidades para comunicarse acertadamente en la cotidianidad y así mejorar las relaciones entre los integrantes de la comunidad educativa.</p> <p>Aplicar la solución de conflictos y práctica de lo aprendido.</p> <p>Desarrollar en el estudiante la atención, concentración, memoria y la coordinación motriz.</p>	<p>El juego entre pares.</p> <p>Reconocimiento del otro, respeto y cumplimiento de normas.</p>	<p>Manejo de emociones:</p> <p>Dialogo, dominio propio, escucha y perdón.</p>	<p>Humanos:</p> <p>Estudiantes grado 3ro.</p> <p>Materiales:</p> <p>-Un tren con 20 vagones.</p> <p>-</p> <p>4 estaciones-2 clases de cartas, unas con dibujos y otras con mensajes.</p> <p>- Pelotas para los jugadores.</p>	<p>El que el docente estime cuando todos los estudiantes practiquen esta actividad</p>	<p>Reconoce a su compañero como un par.</p> <p>Acepta la victoria o la derrota como componentes del juego.</p> <p>Hace uso de la escucha, el diálogo y el perdón como estrategias para solucionar conflictos.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2017

Como resultados se crea una ruta pedagógica para rueda que rueda, ronda que ronda una luz en el camino

Actividad 1: Con el voy a la fija.

De acuerdo a la observación realizada en el diario de campo se pudo analizar los resultados presentados en la tabla sobre los conflictos en el aula.

Actividad 2: Todo mi cuerpo lo siente y lo expresa.

Al dramatizar las pequeñas historias por parte de los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados:

Cuando a Juan y a Ana les regalaron los libros, ellos manifiestan mucha felicidad, agradecimiento y elogio por el detalle.

En el momento en el que el hermano pequeño le raya los ejercicios a Belén, ella expresa tristeza y desánimo.

Al ver la araña, Andrés sintió miedo.

Martha se siente triste cuando la tía la llama y le dice que no pueden ir a cine.

Al sentir el aullido del lobo en el bosque, el niño expresa temor.

❖ **EL TIMON DEL CAPITAN.**

Los estudiantes se organizan y se integran todos en la actividad manifestando emociones de alegría, nerviosismo, entre otros.

❖ EL TERMOMETRO.

Los resultados al colorear el termómetro se encuentran consignados en la siguiente tabla:

Tabla 7. Resultados aplicación prueba del termómetro.

EMOCIÓN	100 % COLOR	80 % COLOR	50 % COLOR
Felicidad	6 estudiantes	1 estudiante	0 estudiantes
Alegría	8 estudiantes	0 estudiantes	0 estudiantes
Amor	1 estudiante	0 estudiantes	0 estudiantes
Tristeza	3 estudiantes	3 estudiantes	1 estudiante
Total participantes: 23 estudiantes			

Fuente: Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas San Luis. (Bogotá).

Figura 3. Análisis de emociones. Dramatización pequeña historias.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Figura 4. Reconociendo mis emociones-trabajo con el termómetro.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Actividad 3: y yo que siento

Los estudiantes se involucran fácilmente en el juego y después manifiestan que se sienten felices y alegres. Los que hacen de “gallinita ciega” se sienten nerviosos, desubicados pero quieren asumir el reto de identificar a sus compañeros.

Por otra parte, que son identificados por la gallinita ciega expresan que se sienten bien al ser reconocidos por sus características físicas; se destaca la alegría y el deseo de participar.

Actividad 4: Los zapatos del otro.

El Ovillo Positivo: Los estudiantes se involucran fácilmente en el juego; mantienen una actitud de escucha y expresan su vínculo de amistad destacando las cualidades de sus compañeros, los cuales se sienten muy bien. También se refleja el respeto por el turno, el autocontrol y el aprecio por el compañero.

En la figura 4 se pueden apreciar los niños que participaron de la actividad del ovillo positivo

Figura 5. El ovillo positivo- generando empatía.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Actividad 5: ¿cómo actuar?

El Tren De La Convivencia: Los estudiantes al competir respetan el turno, se emocionan bastante cuando logran ganar las tarjetas y permanecen atentos a las lecturas de estas.

En esta actividad se reafirma la ruta que deben seguir al solucionar los problemas convivenciales, cómo el diálogo, la escucha y el perdón.

Apoyados en el texto "Disciplina con amor en el aula" de Jane Nelsen-Lynn Loft, tomado de la página 70, se aplica las reuniones en clase, las cuales se realizan de manera rutinaria para adquirir las habilidades de control, autoestima, solución de problemas , aprender a ser responsables de su propio comportamiento.

Las reuniones consisten en ocho pasos constructivos para que sean eficaces:

1. Formar un círculo.
2. Intercambiar felicitaciones y reconocimientos.
3. Crear una agenda.
4. Desarrollar habilidades de comunicación.

5. Aprender sobre las realidades individuales.
6. Reconocer las razones por las cuales las personas hacen lo que hacen.
7. Hacer dramatizaciones o lluvia de ideas.
8. Concentrarse en soluciones no punitivas.

En el aula, un líder del grupo dirige la reunión y un secretario toma las notas. Al aplicar estas reuniones para tratar asuntos de conflicto permitieron en los estudiantes de tercero respetar el turno de la palabra comunicándose de una forma adecuada al expresarse; se dieron soluciones a problemáticas cotidianas las cuales requerían solución. Esta técnica desarrolla confianza, brinda una atmósfera de tranquilidad, pues se sienten capaces y dispuestos a colaborar.

Para fortalecer la solución de conflictos que se presentan en nuestros estudiantes, se tuvieron en cuenta a los padres de familia, mediante diálogos para analizar y aclarar los comportamientos y la búsqueda de soluciones. Estos encuentros se realizaron en horario de atención a padres y en las horas pedagógicas al finalizar la jornada escolar; con estas prácticas se logra influir en el cambio de conductas de sus acudientes que pueden estar influyendo en los estudiantes.

En las figuras 5 y 6 se observa los niños realizando la actividad del tren

Figura 6. Actividad del tren.



Fuente: Elaboración propia, 2017

Figura 7. Actividad del tren.



Fuente: Elaboración propia, 2017

En el Anexo A y B se pueden evidenciar las fotografías de cada una de las actividades realizadas y en el Anexo C los niños del colegio.

Análisis de resultados

Los estudiantes a través de las diferentes actividades lúdicas que se desarrollaron aplicando la ruta pedagógica, mantienen el interés por participar, lo cual permite centrar la atención, manejarse por sí solos, organizarse de una forma eficaz con el grupo y cumplir las reglas y normas en donde se practican los derechos del otro

Estar en contacto con el otro durante los juegos permite el intercambio de emociones y el esparcimiento en el aula, generando tranquilidad y confianza de una forma respetuosa, valorando a sus compañeros y propiciando una mejor convivencia.

Se adquieren habilidades sociales al trabajar en equipo, aceptando y tolerando las diferencias, desempeñando un rol y desarrollando habilidades comunicativas que los hace expresarse adecuadamente fortaleciendo el buen trato.

En las actividades lúdicas se valora a sus compañeros al utilizar expresiones positivas que favorecen la autoestima, lo cual les permite vivir momentos felices al expresar su afectividad.

Capítulo 5.

Conclusiones, Conviviendo con lúdica convivo mejor

Mediante la aplicación de actividades lúdicas en el aula para mejorar la convivencia se puede concluir:

Las actividades lúdicas favorecen en alto grado la buena convivencia entre los estudiantes de grado tercero, pues se satisfacen las necesidades de juego, trabajo en equipo, afectivas, el desarrollo de potencialidades físicas y psicosociales, dejando a un lado los comportamientos negativos, además de formarlos con valores y así lograr una buena convivencia.

La lúdica contribuye en el desarrollo de hábitos y habilidades en los estudiantes aplicando las rutas propuestas que enfatizan en el manejo de emociones, en la empatía por el otro, el autocontrol y las diferentes formas de actuar.

La lúdica debe jugar un papel muy importante en la educación para satisfacer las necesidades de movimiento, comunicación, juego, conocimiento y moral, que contribuyen a la solución de

Se recomienda para posteriores estudios relacionados con el presente tema de investigación incluir la lúdica en la escuela de padres, para formar en convivencia

Integrar a los directivos y/o orientadores en algunas de las actividades lúdicas.

Promover en la institución la lúdica en las actividades académicas y recreacionales.

Elaborar y diseñar juegos didácticos por parte de los estudiantes y los padres de familia.

Lista de referencias

Fuentes, A., & Escuela en la Nube. (2017). Juego Educativo Desarrollar la Empatía Infantil.

Retrieved from <http://www.escuelaenlanube.com/juego-desarrollar-la-empatia/>

Fundacion Universitaria Los Libertadores. (2017a). El Aprendizaje y la Lúdica. Retrieved from

https://blackboard.libertadores.edu.co/bbcswebdav/pid-737169-dt-content-rid-5085253_1/institution/ESPECIALIZACIONES/PEDAGOGIA_LUDICA/OE0041_LUDDIDAVIRT_V2017/Contenidos/U2/tema2.html

Fundacion Universitaria Los Libertadores. (2017b). La Lúdica en la Escuela. Retrieved from

https://blackboard.libertadores.edu.co/bbcswebdav/pid-737169-dt-content-rid-5085253_1/institution/ESPECIALIZACIONES/PEDAGOGIA_LUDICA/OE0041_LUDDIDAVIRT_V2017/Contenidos/U2/tema1.html

Rodriguez, J. M. (2011). Habilidades Motrices Basicas. Retrieved from

<http://josemanuelrodriguez-sete.blogspot.com.co/>

Soler, S. V., & Martinez Vidal, J. (2010). Ritmo, canciones motrices y expresión corporal en

educación infantil. Retrieved from <http://www.efdeportes.com/efd144/ritmo-canciones-motrices-en-educacion-infantil.htm>

Torrez Alvarez, J. A. (2005). Juegos Para 2° Ciclo de Primaria. Retrieved from

<https://es.slideshare.net/alirau/juegos-de-educacin-fsica>

Alcaldía de Santiago de Cali. (n.d.). Blog Alcaldía Santiago de Cali. Retrieved from

<http://www.cali.gov.co/>

Comunidad Virtual (Blogger). (2009). La lúdica. Retrieved from

<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/>

Fundacion Carvajal. (n.d.). Blog Fundacion Carvajal. Retrieved from

<http://www.fundacioncarvajal.org.co/>

Infante Acevedo, R. (2009). *Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias*

Documento de Fundamentación.

Policia Nacional de Colombia. (n.d.). Blog de la Policia Nacional. Retrieved from

<https://www.policia.gov.co/>

Rodriguez Castro, M. (2016). El Método KiVa, Una Idea que Está Acabando con el Bullying.

Retrieved from <https://psicologiaymente.net/desarrollo/metodo-kiva-bullying>

Romero Trenas, F. (n.d.). *Aprendizaje Significativo Y Constructivismo.*

Secretaria de Salud Publica Municipal Santiago de Cali. (2017). Etrategia Escuelas Saludables.

Retrieved from <http://calisaludable.cali.gov.co/saludPublica/escuelas.php>

ANEXOS

Anexo A. Tarjetas de Emociones. (Dramatizaciones)

Belén estaba haciendo sus deberes cuando su hermano pequeño le rayó los ejercicios. ¿Cómo se sentirá?

A Juan y a Ana les han regalado libros que les han gustado mucho. ¿Cómo se sentirán?

Andrés se fue a dormir. Cuando se metió dentro de la cama se encontró una araña y a él no le gustan nada. ¿Cómo se sentirá?

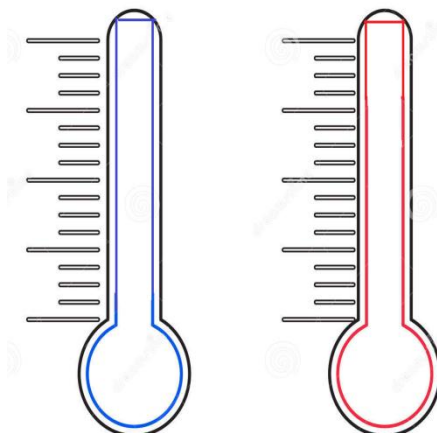
Te encuentras en una zona nublada del bosque, no ves muy bien lo que hay a tú alrededor pero de repente, aaaaaa! Un aullido de lobo resuena. Tu corazón se acelera y te tiemblan las piernas.

. ¿Qué sientes en ese instante?

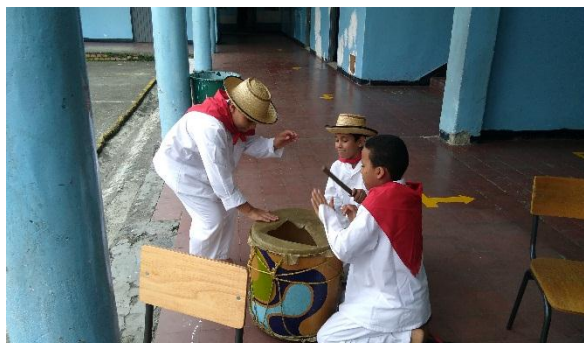
- Miedo
- Vergüenza.

Marta va a ir al cine con su tía, pero en el último momento su tía le ha llamado para decirle que no pueden ir al cine porque está enferma. Marta se siente muy

Anexo B. Termómetro de Emociones



Anexo C. Fotos de actividades desarrolladas en Institución Educativa República Argentina -
Cali



Fuente: Elaboración propia, 2017