

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA
DISMINUIR LAS ACTITUDES AGRESIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS
CURSOS A Y B DEL GRADO QUINTO DEL COLEGIO I.E.D MARCO TULIO
FERNÁNDEZ SEDE D JORNADA MAÑANA.

OSCAR EDUARDO RODRÍGUEZ
HANZ ROGER HEREDIA
JULIÁN ERNESTO MARÍN

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTÁ D.C.
2013

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
DISMINUIR LAS ACTITUDES AGRESIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS
CURSOS A Y B DEL GRADO QUINTO DEL COLEGIO I.E.D MARCO TULIO
FERNÁNDEZ SEDE D JORNADA MAÑANA.

OSCAR EDUARDO RODRÍGUEZ
HANZ ROGER ALMONACID
JULIÁN ERNESTO MARÍN

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Educación Básica con
Énfasis en Educación, Física, Recreación y Deportes.

ASESORA:
PAOLA CIFUENTES
Proyecto Investigativo y Práctica Docente III

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTÁ D.C.
2013

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. PROBLEMA	7
1.1. Antecedentes del problema	7
1.2. Descripción del Problema	9
1.3. Pregunta de investigación	10
2. OBJETIVOS	11
2.1. Objetivos Generales	11
2.2. Objetivos Específicos	11
3. JUSTIFICACIÓN	12
4. MARCO REFERENCIAL	13
4.1. Marco referencial	13
4.1.1. Violencia	13
4.1.1.1. Violencia física	14
4.1.1.2. Violencia Psíquica	14
4.1.1.3. Violencia legítima	14
4.1.1.4. Violencia ilegítima	14
4.1.2. Agresividad	14
4.1.2.1. Agresividad constructiva	15
4.1.2.2. Agresividad destructiva	15
4.1.3. Actitudes agresivas	18
4.1.4. Juegos tradicionales	19
4.1.4.1. Juegos tradicionales recopilación	24
4.1.5. Estrategia Metodológica	26

4.1.6. Estadios del niño	27
4.2. Marco Legal	28
4.2.1. Constitución Política Colombiana	28
4.2.2. Convención sobre los derechos del niño	29
4.2.3. Código de infancia y adolescencia	30
4.2.4. Oficina Del Alto Comisionado De Las Naciones Unidas Para Los Derechos Humanos, Ginebra, Suiza , Programa De Las Naciones unidas Para El Desarrollo En Colombia, Desarrollo, Paz y reconciliación	32
4.2.5. Ley 181 de 1995	32
4.3. Marco contextual	32
4.3.1. Proyecto educativo institucional	33
5. DISEÑO METODOLÓGICO	34
5.1. Tipo de investigación	34
5.1.1. Enfoque de investigación	35
5.2. Población y muestra	35
5.3. Técnicas de recolección de información	37
6. ESTRATEGIA METODOLÓGICA	38
7. RESULTADOS	68
8. CONCLUSIONES	93
BIBLIOGRAFÍA	95
ANEXOS	97

INTRODUCCION

Las actitudes agresivas son en efecto una alteración hacia una sana convivencia, ya sea que sus manifestaciones se presenten de forma física o verbal como en el caso de la población que fue intervenida; por tanto en algún momento de la vida de todo ser humano se han presentado dichas actitudes, alterando de manera directa el clima comvivial en el entorno donde se encuentran. Por lo anterior y a lo largo del proceso investigativo se evidenciaron diversos comportamientos por parte de los estudiantes de los cursos A y B del grado 5 de la I.E.D. Marco Tulio Fernández; comportamientos que determinaron el rumbo del presente proyecto y que acentuaron la partida de una estrategia metodológica basada en los juegos tradicionales para la disminución de las actitudes agresivas.

Agresividad y juegos tradicionales, dos de las categorías macro son las encargadas de encaminar la presente propuesta de investigación, conlleva entonces, a impulsar procesos y estrategias desde la asignatura de Educación Física, Recreación y Deportes, contribuyendo a que los estudiantes tengan un desarrollo en todas sus dimensiones, especialmente en su dimensión humana, ya que en ella pueden surgir factores que viabilicen una sociedad con bajos niveles de agresividad. En el mismo orden de ideas, al desarrollar la conceptualización de la agresividad, se halló un punto de problematización y de acciones por parte de los estudiantes que permitieron la intervención y aplicación oportuna de las estrategias planteadas para la disminución de las actitudes agresivas.

Lo anterior por supuesto, podría conllevar al no lugar de la escuela en la realidad de los estudiantes, y por lo tanto en el contexto o contextos sociales; por esta razón, se pensó en cómo podrían llevarse a cabo prácticas que desde la clase de Educación Física, dieran cuenta de la participación, trabajo en equipo, liderazgo, entre otros.

Durante la búsqueda por indagar y dar respuesta a esta problemática, surgió entonces, por una parte, la necesidad de hacer una aclaración sobre lo que se comprende y se entiende por actitudes agresivas, y por otra parte, se asumieron los juegos tradicionales como una estrategia de goce y disfrute para los estudiantes, intentando de esta forma demostrarle a los niños una alternativa diferente de juego salida de los convencional como lo es el fútbol como el referente más fuerte de práctica en los estudiantes. En esta dinámica surgió la pregunta: ¿Qué impacto tienen los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los grados quintos A y B de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede D jornada de la mañana?

1. PROBLEMA

La agresividad ha jugado un papel relevante en la humanidad dejando una huella imborrable en los diferentes sucesos históricos en el desarrollo socio cultural del hombre.

*“Cada año, más de 1,6 millones de personas pierden la vida y muchas más sufren lesiones no mortales como resultado de la violencia auto infligida, interpersonal o colectiva”.*¹

Fernando Gonzales Montes define la violencia como: *“la aparición de comportamiento agresivo injustificado desde una o un grupo de personas hacia otra/s o bien hacia los materiales”*². La violencia se ve reflejada mediante actitudes agresivas ya sean físicas, verbal, psicológica, etc. Este tipo de actitudes afectan directamente el clima convivencial en el entorno educativo.

En los estudiantes del grado quinto del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana demuestran altos niveles de actitudes agresivas (ver la pregunta 2 de la encuesta aplicada a los alumnos), ya que un alto porcentaje de estudiantes afirman haberse sentido agredidos físicamente evidenciando la problemática actual que se presenta en dicha institución.

Cabe resaltar que un número considerable de estudiantes han adoptado el papel de agresores ya que en algún momento han agredido física o verbalmente a algún compañero de clase como se evidencia en la encuesta que se aplicó en el grado quinto A y B. Según lo anterior las actitudes agresivas se ven reflejadas desde los dos puntos de vista agresor y agredido contribuyendo a generar un malestar en la convivencia escolar.

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La problemática de la violencia se puede ver reflejada en la antigüedad en diversas manifestaciones como las guerras, asesinatos y grandes masacres que han tenido una repercusión en la actualidad, estos hechos son de gran magnitud que han acogido a pequeños lugares del mundo desatando una problemática bastante fuerte.

En el año 2002 la organización mundial para la salud (OMS) publica el primer informe sobre la violencia y la salud a nivel mundial.

¹ Informe mundial sobre la violencia y la salud. Organización mundial de la salud, 2002.

² GONZALES, Fernando. Violencia escolar: aspectos socioculturales, penales y procesales. España: Editorial Dykinson, 2009. P 22.

*“En el Informe se afirma que las muertes y discapacidades causadas por la violencia convierten a ésta en uno de los principales problemas de salud pública de nuestro tiempo. La violencia es una de las principales causas de muerte en la población de edad comprendida entre los 15 y los 44 años, y es responsable del 14% de las defunciones entre la población masculina y del 7% entre la femenina. En un día cualquiera, 1424 personas mueren en actos de homicidio, casi una persona por minuto. Aproximadamente una persona se suicida cada 40 segundos. Unas 35 personas mueren cada hora como consecuencia directa de un conflicto armado. Se calcula que en el siglo XX, 191 millones de personas perdieron la vida como consecuencia directa o indirecta de un conflicto, y bastante más de la mitad eran civiles”.*³

Este informe muestra la problemática que existe a nivel mundial, pero la OMS no es la única que se preocupa por este problema actual, podemos hablar de diferentes organizaciones como la ONU creada con el fin de mantener la paz entre los pueblos. Ellos declaran el 2 de octubre como el día internacional de la no violencia en conmemoración del nacimiento de Mahatma Gandhi.

*“Consciente de que la no violencia, la tolerancia, el pleno respeto de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales para todos, la democracia, el desarrollo, el entendimiento mutuo y el respeto de la diversidad están interrelacionados y se refuerzan entre sí, reafirmando la importancia universal del principio de la no violencia y abrigando el deseo de asegurar una cultura de paz, tolerancia, entendimiento y no violencia”.*⁴

En 1995 la UNESCO hace la declaración de los principios de tolerancia, demostrando su intervención en la lucha contra la violencia. También el Instituto para la Economía y la Paz hace su aporte realizando el Índice Global de Paz que evalúa los actuales conflictos internos e internacionales de 158 países mediante 23 indicadores diferentes.

*“América del Norte experimentó una ligera mejoría, continuando una tendencia iniciada en 2007. Canadá subió tres lugares en la clasificación de este año como resultado de un menor número de bajas entre sus tropas destinadas en Afganistán. La puntuación general de Estados Unidos también mejoró ligeramente gracias a las reducciones en el porcentaje de presos, aunque bajó algunos puestos como resultado de los grandes avances logrados por otros países. América Latina también experimentó un aumento general de la paz ya que 16 de las 23 naciones registraron aumentos en sus puntuaciones del IPG”.*⁵

³ <http://www.who.int/mediacentre/news/releases/pr73/es/>

⁴ Resolución de las Naciones Unidas 61/271 Junio de 2007

⁵ <http://consulta.mx/web/index.php/estudios/el-mundo/114-indice-global-de-paz-2012>

El IPG del año 2008 cataloga a Colombia como el país más violento de América Latina de acuerdo a los niveles de crimen violento, la incidencia en homicidios, el número de policías y los niveles de acceso a las armas. Otra de las causas de violencia en Colombia es la debilidad a la hora de imponer los castigos a las personas infractoras, sin dejar de lado la delincuencia común, la violencia intrafamiliar, el robo la inseguridad entre otros.

El 2 de octubre del año 2012 en la conmemoración del día de la no violencia, en Colombia se llevo a cabo el programa 24-0 con el fin de disminuir los índices de violencia en el país.

*“Lograr de manera conjunta 0 muertes violentas durante 24 horas en todos los municipios del país es una meta que podemos alcanzar si cada ciudadano se compromete a cuidar la vida de otros. Según el Instituto Nacional de Medicina Legal, en el mayor número de casos de homicidios, víctima y victimario se conocían, por lo general los agresores son amigos o parientes de la víctima”.*⁶

La violencia se traslada a las instituciones educativas arrojando unas cifras de violencia bastante preocupantes como lo señala Julián De Zubiría en su artículo Siembra vientos y cosecharas tempestades.

*“Uno de cada dos de los estudiantes ha sido robado en su colegio (56%) y uno de cada tres ha sido objeto de golpes y maltrato físico por parte de sus compañeros en las instalaciones del colegio (32%). De estos últimos, 4.330 dijeron haber requerido atención médica después de la agresión, y 2.580 aseguraron que quien los amenazó, portaba un arma. Respecto a las víctimas, uno de cada tres acepto haber ofendido y golpeado a otro compañero (32%)”.*⁷

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En los grados Quinto A y B de la I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ SEDE D JORNADA MAÑANA, se presentan actitudes agresivas, las cuales tienen como intención la de generar agresiones tanto físicas y verbales como el lenguaje de insultos, amenazas, menosprecio y humillación cuando el grupo participa en la clase de educación física, actitudes como estas son las que se han podido evidenciar. (Ver anexo número 2, preguntas 1 y 2).

Mediante las diferentes observaciones de los grados quintos A y B es necesario encaminar el proyecto hacia una problemática actual e innegable de la vida

⁶ <http://www.24-0.org/index.php/que-es-24-0>

⁷ Artículo publicado en la revista internacional del Magisterio. Marzo 2011

escolar; cabe aclarar que estos comportamientos son demostrados en la clase de Educación Física. Donde se ven reflejadas las actitudes agresivas por parte de las niñas y los niños, como lo muestra la pregunta 1 de la encuesta de los alumnos (ver resultados). Siendo las agresiones físicas las más reiterativas como empujones, zancadillas y golpes, tal como lo mencionan las docentes encargadas del grado quinto, (ver resultados de la encuesta de las docentes).

Las agresiones verbales también son una situación relevante debido a que no solo los estudiantes son víctimas de estas agresiones, sino que dos de las cuatro docentes encuestadas afirman haber sido agredidas verbalmente por parte de algún estudiante. (Ver resultados pregunta 6).

Las agresiones entre género también son evidenciadas por parte de los estudiante y las docentes, ya que dos de las cuatro docentes encuestadas manifestaron observar agresiones físicas y verbales entre género (ver resultados, pregunta 3), y el 30% de los alumnos del grado quinto afirman que los niños y las niñas tienen conductas agresivas por igual.

Es por eso, que siendo la clase de educación física donde se identifica más claramente las actitudes agresivas, es necesario implementar estrategias metodológicas que a partir de los juegos tradicionales nos permitan evidenciar cambios dichas actitudes.

1.3. PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Qué impacto tienen los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los grados quintos A y B de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede D jornada de la mañana?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Emplear los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de la I.E.D. MARCO TULLIO FERNANDEZ, SEDE D, Jornada de la mañana, en los cursos Quinto A y B.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar los tipos y las características de las actitudes agresivas adoptadas por el grado QUINTO A Y B del colegio IED Marco Tulio Fernández durante la clase de Educación Física.
- Aplicar una estrategia metodológica para contrarrestar las actitudes agresivas de los grados Quinto de la I.E.D Marco Tulio Fernández durante la clase de Educación Física.
- Determinar desde los juegos tradicionales la disminución de las actitudes agresivas en los grados Quinto de la I.E.D. Marco Tulio Fernández de la jornada mañana.

3. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a las observaciones realizadas para el desarrollo de este proyecto es importante reconocer que las actitudes agresivas se presentan en los estudiantes de los grados 5° A y B. Los juegos tradicionales serán el medio para el desarrollo del presente proyecto ya que por medio de la interacción con los demás, los estudiantes podrán o no disminuir las actitudes agresivas. De acuerdo a las conversaciones con las docentes que tienen a cargo los grados, es importante implementar juegos de interés para el estudiante y así de esta forma llegar a las conclusiones que permitan identificar la viabilidad y resultados de la investigación. Llevar los juegos tradicionales como la base para mejorar la convivencia en el aula de clase permite a los estudiantes fortalecer sus lazos de amistad.

Tomando como referencia un proyecto realizado en el 2004 por el concejo de Bogotá que señala *“56 de cada 100 estudiantes declararon haber sido robados en su propio colegio y 32 de cada 100 que han sido víctima de maltrato físico por parte de sus propios compañeros”*⁸. Con lo anterior, las actitudes agresivas son un constante desafío en las instituciones educativas a diario; una razón más para el oportuno desarrollo de la presente investigación.

Se ha evidenciado que los estudiantes reaccionan de forma adecuada a las intervenciones realizadas durante las clases prácticas de Educación física, es por ello que se requiere ayudar al grupo con una estrategia tan pertinente que permita incentivarlos a mantener un trabajo continuo y por consiguiente que los estudiantes mejoren sus relaciones interpersonales ayudando a la vez a disminuir las actitudes agresivas.

Los educadores, en este caso las docentes que directamente intervienen en este grado Quinto A y B, dentro de su quehacer uno de los tantos compromisos es el de orientar a los estudiantes para el manejo de las actitudes agresivas, de tal manera que esta formación en “comunicación, arte y expresión” como un camino hacia la convivencia de los educandos como lo señala el PEI de la institución y que permita el aporte de beneficios significativos dentro y fuera del contexto escolar. Con los juegos tradicionales y desde las clases de Educación Física se llevara a cabo la creación de nuevos espacios de trabajo en grupo con los estudiantes, permitiendo tener unas mejores relaciones interpersonales, a explorar otras alternativas llamativas para el desarrollo de una clase armoniosa y libre de agresiones entre estudiantes, permitiendo mejorar integralmente en todas las dimensiones del ser.

⁸ Proyecto de Acuerdo 214 de 2009 Concejo de Bogotá D.C.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEÓRICO

Es importante para este proyecto establecer las diferentes concepciones de algunos autores sobre los temas de agresividad y juegos tradicionales; según Latorre *“Si observamos las actividades de los niños agresivos en un día de colegio, veremos que reservan sus hostilidades para un pequeño número de iguales que repetidamente desempeñan el papel de víctimas”*⁹. Esto hace referencia al papel que toma tanto el agresor como la víctima y que más adelante también señala al espectador u observador de las agresiones; este último puede llegar a convertirse en un apoyo para el agresor, una defensa para la víctima o un mediador entre uno y otro sin estar de ninguno de los dos lados. Los niños victimizados frecuentemente en efecto señala Latorre, ceden a sus forcejeos, peticiones o amenazas.

Para tener una mayor claridad acerca de los conceptos principales para este proyecto es menester conocer las concepciones. Algunos teóricos que se citaran para el desarrollo del tema, pondrán en evidencia los diferentes tipos de violencia y agresividad.

4.1.1. VIOLENCIA

Como un primer acercamiento a este concepto, según Herrero¹⁰, *“Etimológicamente, el término violencia equivale al hecho de llevar, conducir a alguien o conseguir algo de alguien, empleando para ello la fuerza o la coacción; es decir, en contra de su querer o voluntad”*. Dos años más tarde en la misma línea de cita, Leganés señala, *“la violencia consiste en toda acción u omisión innecesaria y destructiva de una persona hacia otra que da lugar a tensiones, vejaciones u otros síntomas similares”*¹¹. En las dos referencias citadas anteriormente se puede una particularidad en común acerca del daño hacia otra persona, es decir, la violencia presenta una opción para atacar y/o destruir a un individuo sin importar lo que éste piense o lo que cueste para conseguir lo que el agresor se propone. De esta manera se conciben de acuerdo a lo tratado por Herrero cuatro tipos de violencia señalados a continuación.

⁹ LATORRE, Ángel. Educación para la tolerancia: programa de prevención de conductas agresivas y violentas en el aula. Barcelona España: Editorial Desclée de Brower, 2001.

¹⁰ HERRERO, C. análisis de los elementos integrantes del objeto de la criminología: la víctima desde el punto de vista criminológico. Madrid: Editorial Dykinson, 1997.

¹¹ LEGANÉS, S. & Ortolá, M.E.: “Criminología. Parte Especial”. Valencia. Tirant lo Blanch, 1999.

4.1.1.1. VIOLENCIA_FISICA

Acción material que le permite al agresor actuar en contra de la voluntad de la víctima, usando como medio la fuerza.

4.1.1.2. VIOLENCIA_PSIQUICA

Está asociada con la intimidación y la amenaza hacia un individuo, permitiendo de esta manera a la víctima crear sentimientos de miedo, angustia, desasosiego o “dolor moral” actuando en contra de la persona.

4.1.1.3. VIOLENCIA_LEGÍTIMA

Se ejerce de acuerdo a las normas establecidas ya sea por la sociedad o por la misma ley, sin afectar la integridad de la víctima.

4.1.1.4. VIOLENCIA_ILEGÍTIMA

Esta ejerce su derecho en contra de lo establecido en la anterior, es decir, atentando contra la dignidad de la persona, actuando en contra de las leyes haciendo el castigo por sus propios medios sin importar lo que cueste hacer para que se cumpla; considerada también como una violencia criminal por ejercerse ilegítimamente, ya sea en las modalidades de violencia física o psíquica.

De acuerdo a lo expuesto por el autor se puede hacer una estrecha relación entre los distintos tipos de violencia y es el daño a la persona ya sea físico, psíquico, rigiéndose a las leyes o no; sin importar el tipo de violencia, la persona está inmersa en un estado de represión aumentando las probabilidades de una baja autoestima, disminución en el rendimiento escolar, y porque no llevar a la víctima hasta un punto que se pueda volver de la misma manera que el agresor, es decir, pasar de ser víctima a victimario con otra persona.

4.1.2. AGRESIVIDAD

De acuerdo a lo establecido por Herrero agresividad en su *“acepción etimológica equivale a combatir, acometer o emprender”*¹². Por lo anterior se puede asimilar el concepto de agresividad a acciones, palabras o gestos de destrucción hacia una persona. Empero, desde una mirada semántica la agresividad no es siempre el imaginario de un contexto social, como se afirma frecuentemente. Herrero destaca dos posibles dimensiones de la agresividad humana; por una parte se puede combatir contra o por algo, ya sea bueno o malo, por tanto se pueden generar

¹² HERRERO, C. análisis de los elementos integrantes del objeto de la criminología: la víctima desde el punto de vista criminológico. Madrid: Editorial Dykinson, 1997.

acciones benéficas o dañinas hacia una persona. De acuerdo a lo planteado Herrero en el libro escrito por Latorre se pueden llegar a clasificar diferentes tipos de agresividad expuestos a continuación.

4.1.2.1 AGRESIVIDAD CONSTRUCTIVA

Latorre plantea sobre la tendencia de tomar la iniciativa en el momento que sea necesario teniendo audacia y valor. Por tanto el hecho de superación de las dificultades para el crecimiento propio de la persona lo inhibe de ser agresor con incidencia a lo malo.

4.1.2.2. AGRESIVIDAD DESTRUCTIVA

Infligir una acción de carácter contrario a la voluntad de la persona, demoledor, malévolo o inicuo. Por ser esta agresividad perjudicial se concibe también como negativa y relacionada directamente con la violencia. Por consiguiente *Latorre*¹³ como referencia señala tres formas de manifestación de la agresividad destructiva. La primera hace referencia a una agresividad continuada, la cual persiste ante el individuo de forma constante. En la segunda manifestación se encuentra la agresividad intermitente; en su discurso destructor se pueden evidenciar como lo señala a “ráfagas”. Es decir, que la agresión puede surgir de una “elevada excitabilidad afectiva con tendencia a descargas motoricas”. Las personas se destacan por este tipo de agresividad gracias a que están sometidas a niveles de estrés o ansiedad constantes. En esta última dimensión se hace referencia a la agresividad impulsiva la cual tiene como característica la reacción instantánea hacia un estímulo de poca importancia; la persona que actúa con este tipo de agresividad lo hace de manera súbita o pasional sin tener espacio al pensamiento antes de la acción.

De acuerdo a lo expuesto en las concepciones de agresividad y violencia se puede concluir como lo señala Latorre; - *“violencia sería el efecto de una agresividad mal encauzada, efecto de la agresividad negativa en acto. La agresividad es una predisposición que orienta a la acción y por ello constituye una potencialidad de la violencia” (Delord-Raynal)*¹⁴.

Según el libro de *Howard-Raymond*¹⁵, y, usando una frase del Buda como base en este capítulo de la agresividad; “Aferrarse a la agresividad es como agarrar un carbón candente con la intención de arrojárselo a otra persona; el único que se

¹³ LATORRE, Ángel. Educación para la tolerancia: programa de prevención de conductas agresivas y violentas en el aula. Barcelona España: Editorial Desclée de Brower, 2001.

¹⁴ DELORD, Raynal. La violence comme spectacle, en Revue Internationale de Criminologie et Police Technique, 1988.

¹⁵ KASSINOVE, Howard y CHIP, Raymond. El manejo de la agresividad: manual de tratamiento completo para profesionales. Bilbao España: Editorial Desclée de Brower, 2005. P 27.

quema eres tú mismo” Hace referencia a la forma como la agresividad no tiene beneficio alguno en las múltiples situaciones de la vida cotidiana y toma como ejemplo de esta premisa un juego de ping-pong en donde uno de los dos hermanos que está jugando, pierde la partida y lanza de manera airada la raqueta a la pared generando esta acción una grieta en la pared. La agresividad genera de acuerdo a lo establecido por los autores una alteración de la misma acción en la vida cotidiana y toma el caso de un pianista el cual después de una discusión con un amigo no sería capaz de tocar la misma melodía con tanta fluidez como si no estuviera agitado.

Las conductas agresivas se pueden evidenciar en el ser humano en dos niveles *“reacciones afectivas, motoras y neuro-vegetativas, acompañadas de ciclos cognoscitivos ligados a ejecuciones de esas reacciones, y de actitudes de representación del medio social y físico”*¹⁶, el contexto o la situación en la que se encuentre la persona determinara la forma de actuar; dañar o perjudicar a alguien va en contra de la norma dice Moser, por tal motivo todo lo que represente estar en contra de algo o alguien se considera según el autor como una acción equivalente a agresividad. Para que se pueda considerar un acto de agresividad, deben existir unos parámetros mínimos si así se puede anunciar, como primera referencia debe existir un autor que es quien ejerce el rol del agresor y por lo menos otro sujeto que tomaría la posición de víctima, sin estos dos casos dice Moser no se podría hablar de agresividad. Para el agresor es necesario sentirse motivado para hacerlo, mientras que para la victima cualquier acto que afecte la integridad de otra persona la considera como agresión; de esto depende la relación que existe en un acto de agresión tanto física como verbal.

Algunos autores como *Buss*¹⁷ y *Bandura*¹⁸, hacen referencia a situaciones de agresividad que no son comunes en la vida diaria, es decir, acciones que son necesarias para un bien individual tales como intervenciones quirúrgicas o una bofetada del padre a su hijo ya que pueden tomados como un fin curativo o educativo; la concepción de agresión se toma desde el punto de vista que sea visto según lo dicho por Moser.

Buss en una de las tres dimensiones que caracterizan la agresión representa la siguiente clasificación: *“agresión activa y agresión pasiva”*¹⁹; la agresión activa hace referencia a dos aspectos física y verbal, estas a su vez se subdividen en directa e indirecta. Conoceremos de acuerdo a Buss las características de cada una de ellas y sus dimensiones tanto en el agresor como en la victima. Activa-Física directa, hace referencia a los golpes y lesiones ocasionadas por el agresor. Activa-física indirecta, golpes a algo cercano de la víctima. Activa-verbal directa,

¹⁶ MOSER, Gabriel. La agresión. México D.F: Editorial Lito Arte S.A, 1992.

¹⁷ BUSS, A. The psychology of aggression. New York: Wiley, 1961

¹⁸ BADURA, A. aggression, a social learning analysis. Englewood Cliffs. N.J: Prentice hall, 1973

¹⁹ MOSER, Gabriel. La agresión. México D.F: Editorial Lito Arte S.A, 1992.

insultos. Activa-verbal indirecta, hablar mal de una persona, maldecir, murmurar. Pasiva-física directa, impedir un comportamiento de la víctima. Pasiva-física indirecta, no participar en un comportamiento. Pasiva-verbal directa, negarse a hablar. Pasiva-verbal indirecta, no consentir.

*“La agresión física entre alumnos, la mayoría de las veces, es la manifestación de la ausencia de medios para solucionar un malentendido a través de otros mecanismos que no sean el uso de la fuerza física”²⁰. Esta afirmación de acuerdo a los estudios realizados por la autora del libro, permiten establecer los diferentes factores que influyen en la aparición de las actitudes agresivas que presentan los niños en la escuela; no hay un medio de socialización de la problemática que le permita llegar al niño a establecer otras alternativas para la solución de las diferencias que se presenten con los otros, optando por ser la agresión física la mejor solución para resolver los conflictos. Cuando se presenta una situación de pelea en la escuela surge en ese momento según Abramovay, una acumulación de público que observa todo el espectáculo expuesto por los implicados en la riña; según Devine el ser agresivo, representa un grado de fuerza y credibilidad para aquellos que observan estas acciones. Estas actitudes agresivas pueden ser tomadas desde el contexto extraescolar, es decir, desde la calle, casa, medios visuales, entre otros y traídas a la escuela; de tal manera que estos comportamientos pueden llegar a surgir por sentimientos de desconfianza, soledad, rabia, terror, miedo y resentimiento como lo señala la autora en el *libro*²¹.*

Por otra parte lo que señala Abramovay es que de situaciones que aparentan ser leves como insultos, afrentas y agresiones verbales, pueden surgir situaciones que llegan a ser de carácter grave; usando como muestra la fuerza física como una estrategia a la solución del conflicto. Estas situaciones se presentan en la escuela tanto en niños como en niñas y citando un caso particular del estudio de la autora señala: *“En algunos casos, las peleas entre muchachas pueden ser marcadas por la crueldad, envolviendo también otras motivaciones como los insultos, las ofensas/provocaciones y las discusiones más serias: La muchacha la agarró así a la otra y refregó su cara contra el suelo. Ellas pelearon por un chico. Él estaba junto, pero en el lugar de separarlas, se quedó mirando, riéndose. Se quedó solamente mirando a las dos mientras se golpeaban. Y también por otro motivo que esa muchacha peleó con otra compañera, que es de un sector y ella es de otro. Esto es, cada sector tiene una pandilla. Entonces ella es de una pandilla y su compañera es de otra (alumna, básica, Belem)”*.

²⁰ ABRAMOVAY, Miriam. *Victimización en las escuelas: ambiente escolar, robos y agresiones físicas*. México: Editorial Red Revista Mexicana de Investigación Educativa, 2006.

²¹ ABRAMOVAY, Miriam. *Victimización en las escuelas: ambiente escolar, robos y agresiones físicas*. México: Editorial Red Revista Mexicana de Investigación Educativa, 2006.

4.1.3. ACTITUDES_AGRESIVAS

Los seres humanos a temprana edad estimulan actitudes agresivas por instinto natural, siendo parte de su desarrollo normal un comportamiento defensivo pero no provocativo para generar ambientes de índole violento o agresivo; no obstante cuando se pasan desapercibidas tales manifestaciones o no hay un seguimiento constante habría una tarea tal vez difícil de superar en su desarrollo personal, familiar ,afectiva y desde luego en el contexto educativo donde se ve más a menudo este fenómeno ; pero es desde allí donde con preocupación de la comunidad docente requiere afianzar con el compromiso de trabajar por un mundo mejor capaz de sembrar hombres del mañana con actitudes positivas frente a la vida y la sociedad.

Un artículo publicado en la Revista Escuela Española, afirma que *“en España el 60% de los alumnos dicen sufrir agresiones por sus compañeros “algunas veces” y el 27% asegura que las sufre frecuentemente: el patio del centro es el lugar en el que se producen el 48% de las agresiones y la mayoría de los agresores son chicos, todos ellos menores de 16 años.”*

Cifras como las anteriores son alarmantes y merecen ser acatadas dándose en edades inferiores de la adolescencia presentada en las aulas de las instituciones educativas de la actualidad, y que en la investigación que se lleva acabo se refleja en la primaria más exactamente en grados quinto del colegio Marco Tulio Fernández sede D cuya problemática es preocupante.

Martha González, investigadora de la Universidad de la Sabana, con maestría en psicología, explica que las investigaciones han revelado que entre los niños más pequeños existe con mayor frecuencia la agresión física, es decir, patadas o puños, que pueden aprender de los adultos. *“En los niños más grandes se habla de una agresión relacional, que implica otras capacidades como usar el rumor o la burla para hacerle daño al otro”*, explica la experta.

Por ende, Esta actitud de agresividad física es la más común en el contexto escolar investigado y a la vez coincidencia de los niños del grado quinto de primaria como consecuencia de la agresividad determinado por la encuesta realizada allí con gran porcentaje; pero que no es el único tipo de acción agresiva vista y que desde luego asumir con precaución otro tipo de acciones expresadas por la agresión.

“En los planteles educativos se ve el reflejo de los niños cuyas actitudes suelen ser reforzadores y asistentes, mientras las niñas son defensoras y externas: Intimidadores: son niños que además de ser bruscos o groseros, son líderes. A pesar de sus actuaciones, no son rechazados por sus compañeros de aula, sino

que también son quienes impulsan, estimulan a los demás, son populares y seguidos por sus pares.

Víctimas: de ellos se podría pensar que son solo los que tienen personalidades introvertidas, pero también se ha reconocido que a través de su agresividad pueden ser provocadores. Por eso también se puede hablar de intimidador-víctima.

Defensores en las aulas se necesitan más niños defensores que sepan, con respeto, interceder por los niños que son víctimas. Tienen alta aceptación social.

Asistentes: son aquellos que sostienen físicamente a la víctima y se unen a la situación cuando el intimidador ha comenzado.

Reforzador: estimulan e impulsan a que los intimidadores sigan 'haciendo su trabajo' y se valen de frases como "vamos, pégale". Son quienes no lastiman a nadie, pero son reforzadores de la conducta violenta.

Externo: no hacen nada frente a la intimidación."²²

Situaciones como estas deben ser acogidas y deben ser motor de arranque para trabajar en la estrategia metodológica llevada a cabo con juegos tradicionales como mediadores y alternativas en solución del núcleo del problema con la población beneficiada propuesta desde intereses pedagógicos disminuyendo dichas actitudes de agresividad.

4.1.4. JUEGOS TRADICIONALES

*"El juego como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentran en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por tanto, el juego además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis biológico da explicación del fanatismo, del gusto y del placer, ni de orden propio y absoluto."*²³

Con esta orientación se llega a reconocer el valor del juego en el mundo socio cultural, por su función que desempeña en la transmisión de valores, costumbres hábitos y formas de participación ciudadana desde los más chicos hasta los más grandes. Obviamente hay que resaltar en la manera como se desempeña el juego en la manifestación del ser humano según a la población al que pertenece

²² <http://www.abcdelbebe.com/cuando-las-actitudes-agresivas-de-los-ninos-son-repetitivas-se-presenta-un-fenomeno-llamado-intimida>

²³ Gómez, H. (1990). Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica. Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

aportando significativamente actitudes positivas frente a la realidad a la que se enfrenta.

Es así como de algún modo el juego se convierte en tradición de un país haciendo hincapié en algún momento al contexto político, económico, social y cultural.

“Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Óscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas”²⁴

Al hablar de los juegos tradicionales, nos hace devolver un tiempo atrás para recordar lo maravilloso de cada una de las lúdicas y temáticas planteados por tantos de ellos, que a su vez han pasado de generación en generación sin perder su esencia; gracias a la transmisión por parte de abuelos y padres como la herencia más significativa proyectada hacia la infancia de muchos que hoy por hoy aun disfrutan y anhelan cuando están o pasan de moda pero que al fin y al cabo terminan dejando una huella imborrable en la transformación y el aspecto integral del ser humano.

“Recordar los juegos tradicionales es referirnos a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando de generación en generación, manteniendo su esencia, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, guardando la producción espiritual de un pueblo, y así sucesivamente con algunos cambios, pero manteniendo su esencia... la de la diversión sana.”²⁵

Desde esta perspectiva es importante cultivar una herencia e identidad propia dejados por nuestros ancestros, considerando pertinente sus costumbres lúdicas Y transcendentales sean únicas cuya incidencia global como cultural sea apropiada en las nuevas generaciones sin descuidar además su producción de hábitos de vida positivos y saludables en niños, adultos y ancianos, siendo transcendentales en las diversas dimensiones de lo humano y así mismo

²⁴Sánchez, N (2001). Juegos tradicionales: más allá del jugar. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.

²⁵ Millán, M. (2003:7). Juegos tradicionales del Valle del Cauca: las tradiciones lúdicas y los valores acercan a las generaciones. Cali: Secretarías de Educación y Salud del Valle. Recreavalle.

cumpliendo a cabalidad con las necesidades básicas de recreo sin perder la tradición del juego como manifestación sociocultural significativa.

*“con ello reforzamos la comprensión de que los juegos tradicionales conforman un amplio mosaico de posibilidades lúdicas, sin relación jerárquica entre ellas, y cuya enorme variedad de formas representan los diferentes ordenamientos que el juego puede suscitar”.*²⁶

Dentro del panorama del juego tradicional en Colombia se ve reflejado experiencias bastantes significativas llevado a cabo por proyectos que se han desarrollado bajo intervenciones e investigaciones por parte de universidades, entidades gubernamentales y no gubernamentales que han dejado en evidencia la importancia de la práctica de estos juegos en los pueblos, calles de las ciudades y en el contexto educativo especialmente donde se han creado estrategias pedagógicas como metodológicas en la intervención de problemáticas no solo de la parte del acervo motriz del niño sino enriqueciendo y beneficiando su desarrollo humano-social primordialmente visto en la investigación que se lleva a cabo por la promoción de aquellos juegos tradicionales como estrategia a utilizar.

En las grandes ciudades y en las zonas más industrializadas según lo señalado por la Lic. *María Regina Öfele*²⁷ los juegos tradiciones corren el riesgo de desaparecer más rápido; esto porque hay oportunidades de acceder a nuevas tendencias en la tecnología tomando como ejemplo las consolas de video juegos, teléfonos celulares, redes sociales, entre otros, dejando a un lado las costumbres de compartir e interactuar con los demás en los juegos tradicionales. Estos juegos tienden a aparecer y a desaparecer por temporadas, es decir va y vuelve en diferentes momentos de la vida como si se tratara de una moda o por temporadas como lo señala Öfele. Algunos de los juegos tradicionales se pueden enmarcar al sexo de los niños, “siendo jugados exclusivamente por niños (p. ej.: bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (p. ej.: la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. *A su vez hay algunos juegos jugados por adultos como las corridas de gallos*²⁸, no queriendo argumentar que estos juegos sean exclusivos de las edades sin que se puedan combinar o que las partes (niños y niñas) participen en conjunto de ellos, es decir, si se toma como referencia un juego

²⁶ LAVEGA, Burgués, Pere. 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. Formas jugadas. Barcelona. Editorial: paidotribo, 2003.

²⁷ ÖFELE, María. Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Buenos aires. Revista digital. Año 4. Nº 14. 1999. www.efdeportes.com

²⁸ IBID

como el de la gallina ciega, se puede hacer partícipe tanto a niños, niñas y en algunos casos adultos, esperando que el resultado sea que todos tengan un espacio para la diversión y que entiendan los objetivos en cada uno de los juegos a los que sean convocados.

Los juegos tradicionales como cualquiera de los otros juegos, deben tener una serie de reglas que permitan establecer un límite en la práctica del mismo, sin embargo los juegos pueden favorecer a que los niños instauren nuevas prácticas basándose en los juegos tradicionales sin perder la esencia y la tradición. Un ejemplo que podemos tomar de uno de los juegos es el del “trompo”, dentro de este juego y en la práctica se pueden dar muchas variaciones dependiendo de cómo los niños lo quieran practicar, empero el trompo siempre estará presente independientemente de las posibles variaciones que se le apliquen, por consiguiente se mantiene la tradición del trompo en su esencia del juego como tal.

“Los indios Hopi prohibían este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños podrían estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. En India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía. En Malasia, por otro lado, sólo se permitía jugar en primavera, coincidentemente con la época de siembra”²⁹.

Se puede evidenciar que a través de la historia los juegos o en este caso el trompo era usado como un “ritual” por las diferentes comunidades y así como unos pueblos los prohibían para no estropear o dañar algún proceso otros lo practicaban para que trajera un beneficio; paradigmas que reflejaban la situación real de una creencia en pro y para la producción y que hoy en día se toma como un juego.

Los juegos tradicionales no permiten que haya exclusividad, ni es necesario un biotipo especial para la práctica de los mismos, debido a que el carácter del juego en cuanto a sus reglas permite que cualquiera pueda participar. *“el carácter abierto de las reglas de estos juegos permiten a cualquier persona a jugar”³⁰.*

Por esta razón para la investigación que se llevará a cabo, el papel que desempeñan los juegos tradicionales es de carácter social debido a su trascendencia en las dimensiones cognitiva, afectiva y psicológico de las relaciones que se evidencian entre individuos para estructurar la identidad de una cultura en su afán de adquirir conocimientos motrices y formativos desde los

²⁹ IBID

³⁰ BURGUÉS, Pere, Lavega. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona. Editorial: inde, 2002

ambientes escolares como primer indicio para luego educar en valores y principios en una sociedad necesitada mentalmente.

“El juego tradicional no aparece como una pura frivolidad. Participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones. Por este motivo parece sensato afirmar que los juegos son el espejo de su sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerge”.³¹

Sin embargo; desde la escuela por medio de la asignatura de educación física se debe promover espacios lúdicos formativos que permitan a los estudiantes familiarizarse y apropiarse de sus procesos de adaptación lúdico recreativa para evitar conflictos en las aulas a nivel de conflictos, que es lo que se implementara con la población estudiada para lograr el cambio que se espera.

“Así pues, la lógica interna de un juego o deporte tradicional se puede reinterpretar desde fuera, por una lógica externa que le atribuye significados simbólicos insólitos o específicos. Mientras la lógica interna dirige la atención al estudio de las propiedades internas que fundamentan las reglas de un juego, la lógica externa se interesa por aquellas condiciones, valores y significados que le dan sus protagonistas”.³²

Cabe resaltar que hoy por hoy la eficacia y relevancia del juego tradicional ha quedado para el olvido por el auge de las nuevas tecnologías a la medida del adulto y en especial del niño contemporáneo, convirtiéndolo en un esclavo cuyas actitudes agresivas por sus altos contenidos de violencia va en aumento y que se ven reflejados en el contexto educativo, familiar, emocional y por supuesto a nivel socio cultural generando el colapso masivo de una vez por todas de la problemática del mundo y de Colombia.

*En este sentido los juegos tradicionales cumplen con los siguientes objetivos*³³:

- Ayudan a diferenciar los principales estudios etnográficos del juego tradicional de nuestro país.

³¹ PERE, Lavega. FRANCISCO, Lagardier. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. Revista gestión deportiva, ocio y turismo, 2000.

²⁹ IBID

³³ ONOFRE, Ricardo. Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones. Madrid. Editorial: aulas de verano, 2006.

- Posibilitan al desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano al descubrir el patrimonio lúdico.
- Generan en el alumno un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica.
- Permiten conocer la cultura propia y valorarla.
- Contribuyen a relacionarse armónica con otras personas de distintas edades, sexo y condición.
- Favorece la mejora cualitativa del uso del tiempo libre.
- Conlleva el autoestima hacía lo propio.

4.1.4.1. JUEGOS TRADICIONALES. RECOPIACIÓN

A continuación se presentara una clasificación metodológica de los juegos tradicionales, los cuales se utilizaron para satisfacer las necesidades de la investigación y por ende como la estrategia metodológica llevada a cabo en la intervención del fenómeno de las actitudes agresivas presentadas en el colegio Marco Tulio Fernández más exactamente en los grados quinto, desde luego han sido producto de revisiones bibliográficas, entrevistas personales y observaciones particulares:

- TROMPO
- CARRERA DE AROS
- CARRERA DE CARRITOS
- TUMBAR EL TARRO
- BRINCA LA CUERDA
- LA GOLOSA
- CARRERA DE ENCOSTALADOS
- EL CORRE CALLES
- LOS SEIS CORAZONES

- LA LUDICA DEL SABER
- GUARDA DEL BOLO
- COXCOJILLA REDONDA
- EL PAÑUELITO
- CON LOS PIES
- EL PICACHITO PENSADOR
- PATI STOP
- FUERA DE CASA
- EL DIA QUE EL BRUJO ALBERTO ESCONDIO LAS LETRAS EN UN DIBUJO.
- JUGANDO APRENDO (TIRO AL BLANCO)
- TRIQUE
- OA
- GALLINAS Y ZORROS
- EL GATO Y EL RATON
- EL PUENTE ESTÁ QUEBRADO O QUE PASE EL REY
- EL CARPINTERO
- EL CACIQUE JUANCHO PÉ
- BORO BORO
- LOS BOLLOS

- EL COCOROBE
- EL CORAZON DE LA PIÑA
- LA ESCOBA O LOS CINCO NEGRITOS
- LOS ESPEJOS
- LAS LAVANDERAS
- DICEN QUE LOS MONOS
- EL PALITO DE LA PUNTA Y CU
- EL ZAFARRANCHO

4.1.5. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Antes de abordar este concepto como tal, es de suma importancia reconocer como el concepto de la metodología se distingue dentro del mundo de la investigación como un factor esencial para lograr o alcanzar los objetivos propuestos al margen de combatir la problemática y adquirir posibles soluciones.

“La metodología se caracteriza por ser normativa al (valorar), pero también es descriptiva cuando (expone) o comparativa cuando (analiza). La metodología también estudia el proceder del investigador y las técnicas que emplea. De ahí que ésta auspicie la variedad de procedimientos, criterios, recursos, técnicas y normas prácticas que el docente investigador puede aplicar según las necesidades...Con esta lógica y hablando de investigación, en la metodología el investigador descifra de manera descriptiva, por demás detallada, cómo piensa realizar el trabajo de investigación, teniendo en cuenta cada elemento.”³⁴

“Las estrategias metodológicas son las formas de lograr nuestros objetivos en menos tiempo, con menos esfuerzo y mejores resultados. En éstas, el investigador amplía sus horizontes de visión de la realidad que desea conocer analizar, valorar, significar o potenciar”³⁵

Cabe señalar indiscutiblemente que se funcionan con otro tipo de estrategias didácticas de enseñanza como las de aprendizaje, respondiendo a la pregunta

³⁴ Quiroz, Ma. Esthela (2003) Hacia una didáctica de la investigación. Ediciones Castillo. p 70

³⁵ Quiroz, Ma Esthela (2003). Hacia una didáctica de la investigación. Editorial Aula. México. p 63

de cómo hay que enseñar; Son una secuencia ordenada de estilos, técnicas, procedimientos de enseñanza, actividades y recursos que utiliza el profesor en su práctica educativa.

4.1.6. ESTADIOS DEL NIÑO

Es necesario para este proyecto conocer las características de los niños de los cursos 5ª y 5B los cuales se encuentran en un rango de edades que oscilan entre los 10 y los 13 años de edad. Por este motivo y de acuerdo a la gráfica representada a continuación, Jean Piaget señala los estadios y las características que se necesitarán y se llevarán a cabo en nuestro proceso de investigación.

ESTADIO	EDAD	CARACTERISTICAS
Inteligencia sensomotriz	0 – 2	Conductas reflejas. Conceptos de permanencia del Objeto. Manipulación de objetos. Egocentrismo Noción de tiempo y espacio. Surgimiento de la función simbólica.
Pre operaciones	2 – 7	Surgimiento del pensamiento conceptual y del lenguaje. Influjo de percepciones inmediatas y de la intuición. Lenguaje egocéntrico y gradual evolución hacia la socialización. Avance en la solución de problemas.
Operaciones concretas	7 – 11	Actividades mentales con apoyos concretos manifestaciones de categorías conceptuales y jerárquicas, seriación. Progreso en la socialización.
Operaciones formales	11- 15	Actividades mentales con abstracción hipótesis. Lógica combinatoria. Solución de problemas a través del razonamiento proporcional.

Los estudiantes están en un proceso de transición de las operaciones concretas a las operaciones formales según lo planteado por Piaget. En las operaciones

concretas³⁶ (7 a 11 años) se dan ejemplos con elementos que le permitan al estudiante llegar a un resultado con objetos que pueda manipular, o que pueda llegar a establecer una relación con la realidad y el problema. Ejemplo: el estudiante en una clase de educación física puede llegar a conocer la diferencia entre un balón de voleibol y un balón de baloncesto en cuanto al peso, forma, material, etc., cuando lo puede manipular y hacer pruebas con los mismos; caso contrario puede suceder cuando al estudiante en la misma clase, se le explican las características de los dos balones pero no lo va a asimilar tan bien porque no los tiene a la mano.

*En las operaciones formales*³⁷ (11 a 15 años), Piaget señala que los niños cuentan con la habilidad de pensar más allá de la realidad como una opción de pensamiento por hipótesis. Partiendo de ideas abstractas, simbólicas, metafóricas, entre otras, el niño llega a establecer de manera formal los aprendizajes esperados.

4.2. MARCO LEGAL

En esta parte del proyecto con el propósito de contextualizar los juegos tradicionales como estrategias metodológicas para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes del grado quinto A Y B del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D Jornada Mañana, se hace necesario referirse a las diferentes normas que el gobierno nacional y los organismos internacionales han expedido con referencia a esta temática; por lo tanto el presente documento intenta recoger las leyes, normas y resoluciones que en relación a dichos temas se han expedido y que sirven de sustento al quehacer pedagógico que nos proponemos.

4.2.1. Constitución política de Colombia 1991

Se transcriben algunos artículos de la constitución, por considerarlos relevantes para la gestión educativa:

ARTICULO 22. La paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento.

ARTICULO 41. En todas las instituciones de educación, oficiales o privados, serán obligatorios en el estudio de la constitución y la instrucción cívica Así mismo se fomentara prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores en la participación ciudadana. El estado divulgará la constitución.

³⁶ EMILIA, Ferreiro. Vigencia de Jean Piaget. Buenos Aires. Editorial: siglo XXI editores argentina s.a, 2005.

³⁷ IBID

ARTICULO 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, internacionales ratificados por Colombia.

ARTICULO 52. Se reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

4.2.2. CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO

Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989.

Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49

La Convención se apoya en cuatro principios fundamentales:

1. La no-discriminación (art. 2)
2. El interés superior del niño (art. 3)
3. El derecho del niño a la vida, la supervivencia y el desarrollo (art. 6)
4. El respeto por las opiniones del niño (art. 12)

Considerando que, de conformidad con los principios proclamados en la Carta de las Naciones Unidas, la libertad, la justicia y la paz en el mundo se basan en el reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todos los miembros de la familia humana,

1. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:
 - a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;
 - b) Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas;

c) Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos.

Considerando pertinente los derechos fundamentales del niño como elemento vital de nuestra sociedad, nosotros como forjadores por medio de la educación y la bella profesión docente brindemos lo mejor hacia ellos siempre haciendo cumplir a cabalidad las leyes que los protegen e implementando estrategias de todo tipo a favor de su futuro e integridad; satisfaciendo sus necesidades en lo más posible en consecución de su formación humana y cívica.

4.2.3. Código de infancia y adolescencia

Los principios establecidos son los siguientes:

- Protección Integral: reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos.
- Interés Superior: los derechos de los niños, niñas y adolescentes prevalecen sobre los demás.
- Corresponsabilidad: la Familia, la Sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.
- Perspectiva de Género: se habla del concepto de niño, niña y adolescente. Así mismo se tiene en cuenta diferencias de edad, etnias, sociales, culturales y psicológicas.

Derecho a la integridad personal: a la protección contra toda forma de maltrato o abuso cometidos por cualquier persona.

Según lo establecido por este código, se preocupa en gran medida por la integridad de la niñez y la adolescencia; pero a su vez compromete a los adultos a hacer respetar a como dé lugar dichos principios garantizando el apoyo incondicional en primer lugar y en segundo lugar brindar el mejor ejemplo actitudinal como educativo para forjar hombres del mañana y el futuro de cualquier nación.

Artículo 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.

De acuerdo a lo establecido por el artículo 43 del código de infancia y adolescencia, se ve como la responsabilidad de los establecimientos educativos no es tarea nada fácil, por lo que se hace ardua la búsqueda del mejoramiento y el fomento del trato humano en primera instancia por medio de los valores y otras medidas éticas para combatir con uno de los tantos enemigos de la paz cuyo nombre es la agresividad en todas su manifestaciones que hoy por hoy se presentan en el contexto socio-educativo y por ende es caso de la investigación de este proyecto mereciendo toda la seriedad y el compromiso de contribuir con un grano de arena en disminuir los índices de agresión en el colegio Marco Tulio Fernández sede D lo más significativo posible.

4.2.4. Oficina Del Alto Comisionado De Las Naciones Unidas Para Los Derechos Humanos, Ginebra, Suiza , Programa De Las Naciones unidas Para El Desarrollo En Colombia, Desarrollo, Paz y reconciliación.

El Área de Desarrollo, Paz y Reconciliación del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo –PNUD- es el área estratégica de esta agencia de desarrollo que busca contribuir a la construcción social de la paz, el desarrollo humano y la reconciliación. Para lograr estos objetivos, se propone:

- Promover procesos sociales e institucionales de transformación no violenta de conflictos, fortalecer la institucionalidad y animar la convivencia.

4.2.5. La ley 181 de 1995 del deporte

En sus artículos 9,16 y 32 plantea la obligatoriedad de todas las instituciones de carácter social a practicar, promover, ejecutar dirigir y controlar las actividades de recreación a través de la ejecución de programas de desarrollo.

Este proyecto se justifica finalmente además de todo lo planteado anteriormente por medio del juego y más específicamente en los juegos tradicionales propios de nuestro país como estrategias, herramientas o elementos dinamizadores que permiten construir un desarrollo integral en el niño y siendo propicio para la práctica de la propuesta implementada en el contexto que se lleva a cabo la investigación con el fin de disminuir actitudes agresivas como primera medida.

4.3. MARCO CONTEXTUAL

La I.E.D. Marco Tulio Fernández cuenta con cuatro sedes ubicadas en la localidad número 10 de Engativá en Bogotá D.C. el Equipo Directivo Institucional está encabezado por el Señor Rector Armando Calderón Rodríguez.

- SEDE A: Ubicada en la Calle 63b N° 71ª 16 en el Barrio la Cabaña. Impartiendo una formación básica secundaria y media. Mixto.
- SEDE B: Ubicada en la calle 63b N° 70c 10 en el barrio La Reliquia. Impartiendo una formación preescolar, básica primaria, secundaria y media. Mixto.
- SEDE C: Ubicada en la carrera 70d N° 64c 02 en el barrio San Joaquín. Impartiendo una formación preescolar y básica primaria. Mixto.
- SEDE D: Ubicada en la transversal 76b N° 51ª 57 en el barrio San Ignacio. Impartiendo una formación preescolar y básica primaria. Mixto.

En donde se lleva a cabo la investigación es la SEDE D, la cual cuenta con siete (7) docentes en la Jornada de la Mañana relacionadas a continuación:

- Giraldo Ospina Silvia, González Dora, Guio Amelia, Guzmán Dilma, Niño Nubia, Rojas Elvira y Salamanca Raquel.

4.3.1. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (P.E.I.)

“comunicación, arte y expresión camino hacia la convivencia, la autonomía y el conocimiento”

MISIÓN

El colegio Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández, forma ciudadanos autónomos, creativos y capaces de comunicarse asertivamente, mediante procesos educativos de calidad y vivencia de valores.

VISION

El colegio Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández, será una Institución educativa que se caracterizará por un alto nivel académico, mediante desarrollo de habilidades comunicativas, artísticas y de expresión, dentro del ámbito de la investigación y practica de valores.

PRINCIPIOS DE LA INSTITUCION

- Justicia, autonomía, libertad e igualdad.

VALORES DE LA INSTITUCION

- Respeto, honestidad, lealtad, responsabilidad, tolerancia.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACION:

Esta investigación está enmarcada en la investigación holística definida por Barreras y Hurtado (2003) ya que el mismo holismo se considera como una doctrina filosófica contemporánea que ha tenido su origen en los planteamientos del filósofo sudafricano Smuts, precursor de este enfoque en su libro "Holismo y Evolución dentro de la investigación holística, y Etimológicamente el holismo representa "la práctica del todo" o de la integralidad", su raíz *holos*, procede del griego y significa "todo", "integral", "entero", "completo", y el sufijo *ismo* se determina para designar una doctrina o práctica; y es por esta misma "La investigación holística es un método racional, sistemático y persistente, empleado en la búsqueda organizada del conocimiento, para conocer lo más cercana posible a la verdad, la esencia o naturaleza del ser humano y su entorno"³⁸; dirigido a la solución de una situación problemática que en este caso sería la disminución de las actitudes agresivas en los grados quinto (A y B) del colegio I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ SEDE D EN LA J. M.

Barreras (2000) puntualiza que la misma holística es la que permite entender los eventos desde un punto de vista de las múltiples interacciones que puede haber en este caso con los grados quinto y que se caracterizan y tal como se producen en su contexto real, lo cual invita a una actitud integradora, como también a una teoría explicativa que se orienta hacia una comprensión multicausal de los mismos procesos, de los protagonistas y de sus contextos.

Es por esto, que la holística tiene la forma de ver las cosas enteras, en el estudio del todo, en su conjunto, en su misma complejidad, relacionándolo con todos sus partes pero sin separarlo ya que es de esta forma la que puede apreciar las mismas interacciones, particularidades y procesos que por lo regular no se logran percibirse al estudiarse detalladamente por separado.

De lo planteado anteriormente la investigación holística por su versatilidad y aplicabilidad permitirá a los investigadores, encontrar y diseñar una estrategia metodológica para desarrollar investigaciones diversas y generar respuesta a las más variadas preguntas sin omitir las ideas ni restringir las interrogantes que posiblemente se planteen en los cursos quinto y donde la misma participación se necesaria de los principales actores sociales de los cursos (A y B).

Es en este proceso de investigación holística la que se conforma con: la invención, la formulación de propuestas novedosas, la descripción y la clasificación; considerándose entre otros aspectos: la creación de teorías y

³⁸ Cisnero Barrios Henry. Salud Holística: *para consolidar una vida útil, saludable y feliz*. investigación Holística cap.11. Año 2000 .pag.154

modelos, la aplicación práctica de soluciones, la evaluación de proyectos y programas, así como las acciones sociales, entre otras.

“En este orden de ideas, la concepción gerencial de la investigación desde el enfoque holístico, parte de la necesidad de un organizacional que involucre a los estudiantes y los docentes como posibles investigadores de este mismo problema, capaces de analizar el contexto sociocultural, como parte de un todo, a fin de diseñar redes de problemas investigativos que realmente se ajusten al contexto y de distribuir a estudiantes alrededor de las funciones y tareas planteadas para producir conocimientos que respondan la realidad del problema “³⁹.

Finalmente la investigación holística conforma un modelo que permite ser más organizado y sistematizado en donde la información y el conocimiento están relacionados con la metodología de la misma investigación y en esta investigación holística, los tipos de investigación más que modalidades constituyen unas etapas del proceso investigativo holístico y es por estos que estas etapas o fases permiten orientar más el trabajo investigativo holístico dentro de una visión más amplia pero al mismo tiempo precisa.

Las fases del proyecto investigativo las cuales se están asumiendo dentro de los Juegos Tradicionales Como Estrategias Metodológicas Para Disminuir Las Actitudes Agresivas En Los Estudiantes Del Grado Quinto A Y B Del Colegio I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D Jornada Mañana, son estas fases las que permiten clasificar y conocer más de cerca la posible problemática de las actitudes agresivas dentro de la misma naturaleza y entornos propios del grado quinto, camino que se construye para la disminución de esta problemática ya mencionada; intentando interactuar en sus manifestaciones sociales, resolviendo dificultades o satisfaciendo sus necesidades ajustándolas a sus propias realidades las cuales son las siguientes fases de la investigación holística las que determinan a continuación la investigación.

5.1.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

Se utilizara el enfoque holístico el cual se consolida en cuatro fases las cuales llevan un orden y de las cuales se han ejecutado, aportándole al proyecto una mayor coherencia en su proceso investigativo el cual permitirá desarrollar paso a paso cada una de las fases a continuación:

Fase descriptiva

“Fase o etapa en la que se realiza una descripción de las características ,hechos del contexto”⁴⁰ de acuerdo con ello se asume la descripción de las características del entornos encerrando los acontecimientos presentes a este y asimilándolo con

³⁹BARRERA Marcos. Importancia del enfoque Holístico, caracas, julio de 1995. P. 43

⁴⁰Ibíd.,p.53

la situación preocupante que hace referencia a los tipos de actitudes agresivas que se presentan en los cursos A y B del grado quinto, identifica sus necesidades en una evaluación que plantea objetivo general y específicos por medio del diagnóstico el cual permite recaudar la información y darle su respectiva valoración la cual será la primera encuesta realizada.

Fase proyectiva

Es la “etapa la que permite el diseño evaluativo, las formas operativas de los eventos, selecciona las unidades de estudio”⁴¹, con ello se quiere expresar que es la etapa donde se elabora los instrumentos de diagnóstico y evaluación de la estrategia metodológica a través de los instrumentos de recolección de datos como la ficha de observación cerrada, la ficha de registro.

Fase interactiva

Se asume que en “esta fase o etapa de la propuesta es donde se aplican los instrumentos, elementos que recogen datos del contexto”⁴², es por esto que esta etapa suele enfatizar en los procesos causales y relacionándolo con la estrategia metodológica.

Fase confirmativa

Se asume en “esta fase o etapa la que se realiza un análisis y se concluye con la evaluación de la propuesta o plan de acción”⁴³ es en ella la que permite determinar resultados como en el caso del proyecto investigativo el cual se realiza una encuesta final y dan cuenta también de las observaciones cerradas con sus respectivas fichas de registros las cuales los resultados mismos serán los evaluados.

⁴¹Ibíd.,p.54.

⁴²Ibíd.,p55.

⁴³Ibíd.,p56.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

INSTITUCION: I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ SEDE D EN LA J. M, En su mayoría de estratos dos y tres con un nivel de Sisben II pertenecientes a la localidad de Engativá.

<i>MUESTRA</i>	<i>TOTAL ESTUDIANTES</i>	<i>NIÑOS</i>	<i>NIÑAS</i>
GRADO 5 ^a	23	12	11
GRADO 5B	22	10	12

5.3 TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

Para reunir la información durante el desarrollo de la investigación se emplearon determinadas técnicas e instrumentos, como los siguientes:

TECNICAS:

- A. **Observación Directa (FICHA DE OBSERVACION)** : De las actitudes de los estudiantes, dentro y fuera del aula; como instrumento que evidencia la agresividad. La observación directa sobre el comportamiento de los estudiantes, se realizó para tener una mejor claridad del problema y su mismo conocimiento, ya que mediante las mismas observaciones deducimos que había una mala actitud de disciplina y que el foco de este problema era la existencia y utilización del la agresividad por los estudiantes del grado 5^a y 5b para la solución de muchas de sus molestias.
- B. **Encuesta:** Importante herramienta para diagnosticar la problemática de las actitudes agresivas es el mal usual en el grado quinto realizado en estudiantes como a los docentes para llegar a comprender si el cambio es significativo a lo largo de la investigación.
- C. **Fotografías.** Fotografías: Son importantes, ya que permiten tener un registro de imágenes de lo que se hace, en cuanto al desarrollo de las sesiones de clases planteadas.

6. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Partiendo de los aspectos mencionados de la problemática acontecida en esta investigación, se plantea a continuación una estrategia metodológica pertinente, que comprende los siguientes elementos: Introducción de la estrategia metodológica, justificación, objetivos de la estrategia metodológica y el proceso operativo para su ejecución.

INTRODUCCION

El juego desde el inicio de la humanidad ha existido, siendo éste parte fundamental de los procesos de formación, gozo y placer del hombre. Cuando se hace referencia a los juegos tradicionales se invita a compartir, interactuar, disfrutar, a ser libre, espontaneo, aunque no quiere decir que se dejen a un lado las reglas o normas que por cierto son flexibles en el sentido que se pueden modificar o improvisar dependiendo las circunstancias del momento. “para jugar a los juegos populares-tradicionales tan solo hace falta ganas de pasarla bien y de ponerse a prueba”⁴⁴ señala Burgués; con esta implementación de juegos tradicionales, los estudiantes de la I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D del grado Quinto A y B tendrán diversas opciones para afirmar o no el postulado de Burgués.

Siguiendo ese orden de ideas la estrategia metodológica que se plantea a continuación está enfocada a dar posibles soluciones a la problemática expresada en la investigación en la cual se evidencia en las actitudes agresivas de los niños, es por ello que se utilizó los juegos tradicionales como mediadores y dado su valor de importancia en el acervo motriz, cultural y especialmente la formación humano-social en contra de la agresividad como tema de suma importancia e interés del proyecto de investigación.

Finalmente, la estructuración de esta estrategia metodológica parte del compromiso que tiene la educación en los procesos no solo académicos, sino que es necesario inculcar al estudiante en su formación personal como social y en conjunto con la dinámica de la realidad socio-cultural; rescatando la identidad y demás elementos que forman parte del contexto y los fenómenos de dicha realidad.

JUSTIFICACIÓN

Los elementos que justifican esta estrategia metodológica, se ve formalizada a partir de la implementación de juegos tradicionales que datan en primer lugar en la necesidad de reafirmar la importancia del campo del juego en su quehacer formativo y significativo con los estudiantes en situaciones concretas que le faciliten la construcción de sus aprendizajes en términos actitudinales.

⁴⁴BURGUÉS, Pere. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona España: Editorial Inde, 2000.

En el caso concreto de los juegos tradicionales, la estrategia metodológica del proyecto viene a tratar de incorporar el uso de todo tipo de juegos como ente contrario a las actitudes agresivas, a través de la vivencia y la participación individual, con contrincantes, compañeros para que por medio de la interacción se permita establecer redes de hermandad y compañerismo entre los mismos estudiantes de la clase de situaciones vinculadas con los factores sociales y culturales propios del entorno escolar y comunitario ;para potencializar el desarrollo óptimo e integral del componente humano hacia una transformación social .

Finalmente, se pretende impactar en el componente educativo con la promoción de los juegos tradicionales más activamente y no dejarlos a un lado, por su alto contenido formativo en el fenómeno a estudiar; ya que últimamente se ha perdido la esencia y la utilización de los mismos por ser remplazados de alguna u otra manera por la realidad de las nuevas generaciones.

OBJETIVO GENERAL

Implementar los juegos tradicionales como mediadores para la disminución de actitudes agresivas de los estudiantes del grado quinto de la I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Crear un ambiente participativo y abierto a la resolución de conflictos escolares.
2. Fortalecer la comunicación y el trabajo en equipo de los estudiantes.
3. Afianzar los valores tales como respeto, honestidad, lealtad, responsabilidad y tolerancia los cuales están contenidos en las planeaciones de las sesiones de clase.

PROCESO OPERATIVO

Las actividades estarán orientadas por un monitor o docente quien será el encargado de dar las partidas para los juegos y de cierta manera controlar los tiempos, el espacio, reglas o normas de las actividades; también estará a cargo de controlar cualquier brote de indisciplina y mantener el orden para que se pueda llevar a cabo el objetivo de la investigación. Los estudiantes tendrán algunos de los juegos controlados por tiempo, otros por puntos, en grupo o individual, permitiendo que constantemente estén en contacto con los demás compañeros de la clase.

1. Como primera medida se trabajarán tres juegos por cada una de las sesiones.
2. En cada uno de los juegos el docente se reunirá con el grupo y así darle la información correspondiente para la ejecución de la actividad.

3. Cada juego tendrá su previa descripción para socialización y aclaración en la dudas de los estudiantes.
4. Dependiendo del tipo de juego (individual o grupal) se conocerán las características en cuanto a si es por puntos, por tiempo o por cumplimiento de objetivos.
5. Por tratarse de juegos tradicionales; se pueden producir variaciones por parte del docente en cada una de las estaciones y así generar más posibilidades de juegos y diversión para los estudiantes.
6. Al finalizar cada sesión se hará una retroalimentación con los estudiantes de cada uno de los juegos para saber acerca de los intereses que despiertan las actividades en ellos.

A continuación se verán relacionados cada una de las planeaciones con los juegos que se van a desarrollar en esta propuesta; cada juego tendrá los siguientes aspectos:

- El nombre del juego.
- Objetivo.
- Recursos.
- Descripción del juego.

Será un total de doce (12) planeaciones y cada una de ellas constará de tres juegos tradicionales.

PLANEACIÓN 1

juego 1	Objetivo	Recursos
Trompo: El origen del trompo es más bien incierto se han encontrado restos de trompos en las ruinas de Pompeya y Troya. ⁴⁵	Favorecer la interacción del niño con el objeto y el medio	Humanos: alumnos, docentes. Materiales: trompo de madera o plástico, pita y tiza para delinear.
Descripción de la actividad		
Se utilizara la tiza para demarcar un recorrido. El alumno tendrá que hacer		

⁴⁵ <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/08/68-880-9-2-juegos-tipicos-de-chile.shtml>

<p>girar el trompo en la línea de partida y recorrer el espacio demarcado jalando el trompo con la pita hasta el momento en que este deje de girar, al ocurrir esto el alumno volverá a hacer girar el trompo para culminar el recorrido.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
<p>Carrera con aros: Se cree que nace como ejercicio higiénico para los griegos, en la antigua Grecia se le denominaba “Trochus” al aro.⁴⁶</p>	<p>Favorecer la interacción del niño con el objeto y el medio</p>	<p>Humano: alumnos, docentes. Materiales: ula ulas, tizas.</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>Se utilizara la tiza para demarcar un recorrido, el cual el alumno deberá atravesar haciendo girar el ula ula con las manos hasta llegar a un lugar determinado, sin invadir el espacio de los demás alumnos.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
<p>Carrera de carritos: juego infantil, principalmente masculino, que se practica en las calles a cualquier hora del día en sus ratos de ocio⁴⁷.</p>	<p>Favorecer la interacción del niño con el objeto y el medio</p>	<p>Humano: alumnos, docentes. Materiales: carros pequeños de juguete, tizas.</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>Se utilizara la tiza para demarcar un recorrido. Cada alumno tendrá un carrito de juguete el cual impulsara por el camino demarcado sin salirse del recorrido, si el carro llega a salirse de la ruta el alumno tendrá que devolverse a la base más cercana que haya pasado. El alumno impulsara el carro tres veces y</p>		

⁴⁶ Pere Lavega Burgues, Salvador Olaso Climent, Mil juegos y deportes tradicionales, Editorial Paidotribo, 2003, pág. 21.

⁴⁷ IBID

cederá el turno a su compañero hasta que todos pasen para que nuevamente impulse el carro.

PLANEACIÓN 2

Juego 1	Objetivo	Recursos
Tumbar el tarro: se jugaba en los años 40, pero hoy en día ya no se practica. Lo hacían niños y niñas con un predominio de los varones ⁴⁸ .	Fortalecer la confianza en sí mismo de los alumnos	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tiza, pelotas, tarros o botellas plásticas desocupadas.
Descripción de la actividad		
Se coloca el tarro (botella) en el piso, se dibuja un círculo alrededor del tarro. Se traza una línea a 4 o 5 metros de distancia del tarro, desde donde el alumno tendrá cinco oportunidades de tumbar el tarro y sacarlo del círculo lanzando unas pelotas.		
Juego 2	Objetivo	Recursos
Brincar la cuerda: Inicialmente, esta actividad era un juego de hombres, y se fue extendiendo desde Europa a los Países Bajos, y a América del Norte. En América los jóvenes hicieron del salto a la cuerda una actividad popular. En la década de los 70, el interés por la actividad física y la salud en	Fortalecer la confianza en sí mismo de los alumnos	Humano: alumnos, docentes. Materiales: lazos, conos de demarcación

⁴⁸ IBID

<p>general, permitió que fuera practicado por personas de todas las edades⁴⁹.</p>		
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>El alumno tomara el lazo por los extremos con las dos manos y tendrá que batirlo por encima de la cabeza y debajo de los pies, saltando y desplazándose de un punto a otro.</p>		
<p>Juego 3</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Recursos</p>
<p>La golosa: parece haber tenido su origen en Europa central, fue traída a Sudamérica por emigrantes de Europa y en Colombia solo se conoció a principio de este siglo⁵⁰.</p>	<p>Fortalecer la confianza en sí mismo de los alumnos</p>	<p>Humano: alumnos, docentes. Materiales: rompecabezas</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>Se pintan n el piso una serie de cuadrados y rectángulos divididos en dos y enumerados de uno a nueve, terminando en un semicírculo que se denomina cielo.</p> <p>A una distancia, del primer cuadro, se demarca la línea de lanzamiento, detrás de la cual se ubican todos los participantes. Desde esta línea el primer jugador lanza un objeto (tapa, piedra) al cuadro número uno, si dicho objeto cae dentro del cuadro, podrá iniciar el recorrido, de lo contrario sedera el turno al siguiente jugador. Para iniciar el recorrido deberá saltar con un pie por encima del cuadro ocupado y cayendo en el cuadro número dos con el mismo pie, continua en el número tres con un pie, al llegar a cuatro y cinco cae con ambos pies y continua así hasta llegar al cielo y descansar. Se devuelve en la misma forma y cuando llegue al número dos, se inclina sin apoyar las manos en suelo para recoger el objeto y brinca sobre el cuadro hacia afuera. También</p>		

⁴⁹ <http://www.efdeportes.com/efd139/el-salto-de-comba-en-el-sello-postal.htm>

⁵⁰ PEREZ, Rosa Elena, juegos estacionarios de piso y de pared, editorial Kinesis, 1999, pág. 42

sedera el turno, si durante el recorrido pisa una de las líneas de los cuadros, o si cambia de pie al saltar.

PLANEACIÓN 3

Juego 1	Objetivo	Recursos
<p>Carrera de encostalados: La carrera de sacos era un juego de hortelanos que se practicaba después del almuerzo, en el mismo campo que se hacían las faenas diarias.</p> <p>Se entendía como un esfuerzo físico laboral, ya que los abuelos lo concebían como un calentamiento para reanudar el trabajo.</p> <p>Según diversas fuentes aparece a partir del siglo XVII⁵¹.</p>	<p>Fomentar la interacción entre los alumnos y el trabajo en equipo</p>	<p>Humano: alumnos, docentes.</p> <p>Materiales: conos de demarcación, costales.</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>Se harán grupos de tres alumnos, el primero de ellos tendrá sus piernas dentro de un costal e ira saltando a un punto específico y se devolverá al llegar al punto de partida pasara el costal a su compañero que hará el mismo recorrido y así hasta que pasen los tres alumnos.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos

⁵¹ <http://edfis3b.blogspot.com/2009/11/la-carrera-de-sacos-es-un-juego-muy.html>

El corre calles ⁵²	Fomentar la interacción entre los alumnos y el trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales: conos de demarcación
Descripción de la actividad		
Se harán grupos de tres o cuatro personas, el primero se inclinara por la cintura, el siguiente lo salta y se inclina también, el tercero salta a los otros dos y se inclina y el cuarto realiza la misma acción, al pasar los cuatro el primero que se inclinó salta a los otros tres y así sucesivamente hasta llegar a un lugar determinado.		
Juego 3	Objetivo	Recursos
Los seis corazones: sin datos históricos conocidos al respecto ⁵³ .	Fomentar la interacción entre los alumnos y el trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales: conos de demarcación
Descripción de la actividad		
<p>En el piso se dibujan seis corazones (bases) a distancias regulares para formar un círculo. Los jugadores se agrupan en parejas o tríos y cada grupo pasara a ocupar un corazón, excepto una, que se ubicara en el centro.</p> <p>Cuando ya todos estén dispuestos, los del grupo del centro, cogidos de las manos, elegirán una palabra clave, la cual se les dará a conocer a los participantes y con esa palabra empezaran a crear y narrar un cuento, cuando la mencionen dentro de él, todos los participantes deberán cambiar de corazón y los del centro aprovecharan para conseguirse un corazón; el grupo que se quedó sin puesto pasara al centro y continuara con el cuento donde lo dejó el grupo anterior, pero también los participantes que están dentro de los corazones pueden cambiar de lugar con otros grupos por medio de señales entre ellos, sin necesidad de mencionar la clave, y por esta razón los del</p>		

⁵² <http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/correr/correr.html>

⁵³ PEREZ, Rosa Elena, juegos estacionarios de piso y de pared, editorial Kinesis, 1999, pág. 39

centro deberán estar atentos, pues le pueden quitar el puesto al grupo que se demore en llegar al corazón.

PLANEACIÓN 4

Juego 1	Objetivo	Recursos
La lúdica del saber: reseña no conocida al respecto ⁵⁴ .	Respetar las reglas que se presentan, aceptación del acierto y la pérdida, reconocimiento, autoestima, superación.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: un pito, una pelota liviana, tabla de puntajes y dos jueces.
Descripción de la actividad		
<p>El juego consta de un círculo formado por diferentes figuras geométricas como: dos círculos, dos cuadrados, dos rectángulos, dos triángulos, dos hexágonos y en el centro del mismo un rombo. Las figuras geométricas tienen colores diferentes cada una y están numeradas de 0 al 10.</p> <p>Se coloca el jugador en el centro del círculo (rombo), y los demás en cada una de las figuras. El jugador que está en el centro lanza una pelota hacia arriba y nombra ya sea el número, el color o forma de la figura geométrica que hay alrededor, los demás jugadores salen corriendo en diferentes direcciones y al que se nombro debe coger la pelota antes de que esta toque el suelo y decir alto, el jugador que está más lejos de le gana dos puntos, pasa al rombo y vuelve y empieza el juego.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
Guarda del bolo: surgió de la importancia que tiene el desarrollo psicomotriz del niño, la combinación de varias disciplinas deportivas. Su base fue el deporte	Respetar las reglas que se presentan, interacción a nivel grupal, permitiendo la comunicación, el intercambio de ideas.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: bolos o palos, pito y pelota mediana y liviana.

⁵⁴ IBID

de los bolos en combinación con: micro fútbol, baloncesto, balonmano y béisbol ⁵⁵ .		
Descripción de la actividad		
<p>Se delimita un espacio en dos partes iguales, se pinta un círculo en los cada extremo dentro de los cuales van guardados los bolos, en el centro del campo se pinta una línea recta para la demarcación del espacio de juego de cada equipo y que sirve de punto de inicio del juego. Se inicia en la línea central, con un salto entre dos jugadores opuestos, en cada círculo se encuentra un jugador que hace de guarda del bolo, los demás estarán dispersos por el campo de juego para tratar de apoderarse de la pelota, la cual es pasada de uno en uno hasta que llegue a un jugador que se encuentre en posición de lanzamiento para tumbar uno o varios bolos del equipo adversario. El equipo contrario procura cortar el avance y evitar el lanzamiento.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
<p>Coxcojilla redonda: este juego es una versión inglesa de “a la pata coja” aunque a decir verdad en todo el mundo se juega alguna versión de esta con algunas modificaciones⁵⁶.</p>	<p>Respetar las reglas que se presentan, permitir mayor acercamiento e interacción entre los participantes.</p>	<p>Humano: alumnos, docentes. Materiales: tizas para demarcación.</p>
Descripción de la actividad		
<p>Se pinta un camino en forma de espiral. Cada uno de los jugadores comienza fuera del espiral en la línea de salida e intenta saltar usando solo un pie, se detiene solamente al llegar al marcado con “ALTO” y descansar. El jugador con cambio de pie se sale del espiral de la misma manera y podrá marcar con tiza sus iniciales en uno de los cuadros, una vez haya terminado el recorrido sin pisar línea. Los otros jugadores deben saltar sobre los cuadros marcados con inicial y no pueden poner ambos pies hasta que lleguen a su cuadro,</p>		

⁵⁵ IBID

⁵⁶ IBID

marcado con sus iniciales. Antes de saltar sobre el cuadro de un compañero, éste deberá hacerle una pregunta sobre algún tema escogido (ciencias, matemáticas, español, religión, etc.), si la contesta correctamente podrá intentar saltar al cuadro siguiente, si no lo logra se va atrás. Terminando el recorrido (entrada y salida) por el espiral sin cometer una infracción podrá marcar con una tiza sus iniciales en el cuadro que escoja. El juego continua hasta que sea imposible recorrer el espiral.

PLANEACIÓN 5

Juego 1	Objetivo	Recursos
<p>El pañuelito: está ligado desde su origen y desarrollo a los barrios y calles públicas de la ciudad de Medellín.</p> <p>Su origen está basado en la caza, cuyas acciones principales son el agarrar y el atrapar⁵⁷.</p>	Cooperación y confianza en sí mismo y en el grupo de trabajo.	<p>Humano: alumnos, docentes.</p> <p>Materiales: tiza, pañuelo.</p>
Descripción de la actividad		
<p>Se dibuja en el suelo dos filas de círculos o figuras paralelas entre si una al lado del otro, se enumeran en forma ascendente hasta ocupar todos los círculos y en el centro se coloca un pañuelo.</p> <p>El que dirige el juego, nombrara un numero o figura, y diría “3”, los tres de cada equipo correrán al centro a llevarse el pañuelo a su equipo sin ser tocado, para ganar un punto. Si se deja tocar el punto será para el equipo contrario. Cuando se pronuncie la palabra “revolución” salen todos los jugadores de ambos equipos a coger el pañuelo y se consigue el punto de la misma manera.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
Con los pies: fue traído por la estudiante Adriana Mejía, quien dijo que el juego fue creado por María Patricia Mejía	Intercambio de opiniones y relaciones y respetar	Humano: alumnos, docentes.

⁵⁷ IBID

Restrepo, a mediados de marzo de 1993 ⁵⁸ .	las reglas pactadas.	Materiales: tizas para demarcar el terreno.
Descripción de la actividad		
<p>Este juego consta de una cuadrado subdividido en 36 cuadros (6 por cada lado), dentro de los cuales van inscritos sin ningún orden, números del 1 al 9 antecidos de un signo matemático ya sea más (+) o del signo menos (-) también dentro de los cuadros habrá círculos y otros marcados con una X .</p> <p>El juego inicia cuando uno de los participantes ingresa al cuadro por el lado inferior del mismo. El jugador ubica sus pies en dos de los cuadros al azar (sin seleccionar números) para lo cual se exige que este mirando el cielo, y al tener ambos pies en dos cuadros diferentes, el participante mirara hacia el piso y realizara la operación matemática correspondiente a la ubicación de sus pies.</p> <p>Si el jugador ubica uno de sus pies en un cuadro numerado y el otro en un círculo, podrá elegir dónde colocar el pie siguiente para luego resolver la operación matemática que le corresponda.</p> <p>Si ocurrido el caso anterior pero no es un circulo si no una X el jugador sedera el turno.</p> <p>El jugador seguirá jugando mientras resuelva las operaciones que se le presenten, en caso contrario el jugador que sigue en turno deberá resolverla y continuar así con el juego.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
El picachito pensador: creado por el estudiante Gustavo Adolfo Gómez Sánchez, en Medellín donde el cerro del picacho es un accidente geográfico que sea convertido en el referente cultural de la zona ⁵⁹ .	Fomentar la interacción entre los alumnos y el trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales: un objeto para lanzar.

⁵⁸ IBID

⁵⁹ IBID

Descripción de la actividad
<p>El juego “El Picachito Pensador”, consta de un triángulo dividido en 20 casillas enumeradas en forma ascendente en cada una de las cuales aparecen instrucciones a seguir. Los jugadores organizados en parejas se ubican atrás de la línea de lanzamiento. La primera pareja que acierte con su objeto a la casilla número 12, el Picachito Pensador, inicia su recorrido en orden ascendente por las casillas y otra de las parejas dará las especificaciones necesarias para cada una de las tareas y determinaran la validez de su cumplimiento. Perderá el turno cuando falle en el lanzamiento o en la ejecución de la tarea. Cuando esto suceda, dejara su objeto en esa casilla para reiniciar desde allí su recorrido cuando le vuelva a tocar el turno. Cada pareja deberá empezar por la casilla número 12. Ganará el juego la pareja que primero complete el recorrido.</p>

PLANEACIÓN 6

Juego 1	Objetivo	Recursos
Baty stop: es solo una combinación de dos juegos, beisbol americano y el stop del abecedario como juego de palabras. Jugado en Medellín ⁶⁰ .	Trabajo en grupo regulando tendencias agresivas o egocéntricas.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tizas, pelota de espuma.
Descripción de la actividad		
<p>Se delimita el campo ubicando 11 bases y se organizan dos equipos A y B, cada uno con 10 jugadores. Cada una de las 11 bases implica una tarea así: 1 Nombre, 2 Apellido, 3 Animal, 4 Cosa, 5 Fruta, 6 Barrio, 7 Color, 8 Golosina, 9 Descanso, 10 Base de lanzamiento y 11 base Bateo, a un lado del diagrama se pinta un cuadro para registrar la puntuación.</p> <p>Los jugadores del equipo A (ponchadores), se ubican indistintamente por el espacio y un jugador ubicado en la base 10, este lanza la pelota a los del equipo B (bateadores), los cuales están todos ubicados en la base 11; uno de ellos responde al lanzamiento, dándole a la pelota con puño cerrado y enviarla lo más lejos posible; salen corriendo uno a uno todos los del equipo B por las bases cumpliendo con las tareas asignadas, mientras tanto los de A irán por la pelota y</p>		

⁶⁰ IBID

tratan de ponchar a los contrarios, mientras pasan de una base a otra tocando cualquier parte del cuerpo a los contrarios, el que se ubica en la base descanso no puede permanecer más de un minuto allí. Son ponchados cuando están dos jugadores o más en bases, cuando hay aire (cuando el equipo B batea y el equipo A no poncha a los contrarios). En el transcurso del juego, mientras se realiza la nueva jugada, se poncha una base que este libre para que no sea ocupada por ningún jugador; es desponchada la base cuando se reinicie el bateo. Cuando los jugadores hagan el recorrido por todas las bases sin ser ponchados, a esto se le llama **carrera** y deben anotarla en el cuadro de puntuación con una raya.

Juego 2	Objetivo	Recursos
Fuera de casa: de este juego no se obtuvo ningún dato histórico ⁶¹ .	Mejoramiento de relaciones interpersonales	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tizas para demarcar el terreno.

Descripción de la actividad

Se pinta en el piso una casa con techo, puertas y ventanas, igualmente se pintan rectángulos alrededor de esta, en donde aparecen temas de las asignaturas a trabajar.

Los jugadores se ubican en los rectángulos fuera de la casa, el director dice: ¡a la casa!, todos los jugadores corren a sentarse dentro de esta, cuando se dice al techo, todos deben acomodarse allí, con la ayuda de todos, igualmente cuando se diga otra parte de la casa, si el director ordena: ¡fuera de casa! Todos los jugadores y deben salir y correr alrededor de la casa, en sentido de las manecillas del reloj. Si algún jugador sale por la puerta de la casa queda eliminado del juego; y los que quedan ubicados en el cuadro responde preguntas realizadas con el tema correspondiente. Cuando el director diga: ¡alto! Todos deben ubicarse en los rectángulos y deben responder las preguntas. Gana quien haya respondido el mayor número de preguntas acertadas.

Juego 3	Objetivo	Recursos
El día que el brujo Alberto escondió las letras en un dibujo: sin datos	Compartir y descubrir	Humano: alumnos,

⁶¹ IBID

históricos conocidos al respecto ⁶² .	con los otros.	docentes. Materiales: tablero, marcadores, borrador.
Descripción de la actividad		
<p>En un tablero se pinta un rectángulo en forma vertical, dentro de este van una serie de líneas formando polígonos y círculos. El juego consiste en observar el rectángulo y descubrir una por una las vocales y las letras del alfabeto tanto mayúsculas como minúsculas, las cuales están escondidas en la ilustración, los jugadores deben disponer de un marcador para marcar en el espacio destinado las letras que vayan encontrando. El juego debe contar con un juez para dar el turno y verificar la validez de la respuesta.</p>		

PLANEACIÓN 7

Juego 1	Objetivo	Recursos
Jugando aprendo (tiro al blanco): es tomado del tradicional juego del tiro al blanco, el cual es practicado para obtener puntería tanto en las batallas como en la caza ⁶³ .	Fomentar hábitos de convivencia que están implícitas en las reglas del juego.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tizas, arcilla, masa o plastilina.
Descripción de la actividad		
<p>Se pinta en la pared un dibujo de muñeco con varios círculos concéntricos enumerados de 10 en 10 en forma ascendente hasta llegar a 60 en el centro que es el tiro al blanco, los jugadores en hilera hacen su lanzamiento con bolas de arcilla, masa o plastilina, si llega al blanco gana, pero si cae en otro círculo ejecutara la tarea correspondiente al área del círculo que se esté trabajando, si es acertada gana 10 puntos y puede continuar, sino sabe la respuesta, cede el turno y pasa al final de la hilera.</p>		

⁶² IBID

⁶³ IBID

Juego 2	Objetivo	Recursos
Trique: juego consagrado por la tradición ⁶⁴ .	Trabajo en equipo.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tizas para demarcar el terreno.
Descripción de la actividad		
<p>Se pinta en el piso tres rectángulos concéntricos, con todos sus vértices unidos por diagonales y líneas rectas uniendo los lados.</p> <p>Este juego se realiza entre dos equipos cada uno será dirigido por un jugador, el resto del equipo se enumera de 1 al 10. El juego inicia cuando uno de los dos líderes de equipo coloca a un miembro de su equipo en cualquier vértice, luego juega el otro y se sigue así en forma alternada, tratando de colocar a sus compañeros en línea recta (trique) si lo logra le quita al contrario un compañero que no esté haciendo trique. Cuando todos los compañeros estén en el tablero, se juega moviendo siempre sobre líneas. Gana el que primero deja al otro con dos jugadores.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
OA: hace alrededor de 40 años este juego era practicado en la calle, en la casa y contra la pared, sobre todo por niñas ⁶⁵ .	Desarrollar estrategias a nivel grupal para el desarrollo del juego	Humano: alumnos, docentes. Materiales: tiza y una pelota que rebote.
Descripción de la actividad		
Se pinta en la pared cinco círculos concéntricos, en el círculo del centro se pinta la letra "o" y a continuación las letras "OA" y los otros tres círculos se enumeran		

⁶⁴ IBID

⁶⁵ IBID

desde el número 1. El objetivo del juego es darle al círculo de la “o” a la “OA” con una pelota, sin dejarla caer y lanzada desde una distancia de dos metros de la pared, diciendo la siguiente narración: *“Ambas manos O.A., sin moverme, sin reírme, sin hablar, con una mano, con la otra, subiendo un pie, subiendo el otro, adelante, atrás, media vuelta, vuelta entera y volvamos a jugar”*. Gana quien haya repetido todo el texto golpeando solo los círculos de la “o” o de la “OA”, ejecutando la acción y la posición correcta.

PLANEACIÓN 8

Juego 1	Objetivo	Recursos
Gallinas y zorros:	Desarrollo de trabajo individual y en grupo	Humano: alumnos, docentes. Materiales: conos para delimitar el espacio.
Descripción de la actividad		
<p>Se Juega en un espacio abierto y por lo regular el número de jugadores excede los 10 integrantes.</p> <p>Primero se determina el número de individuos que serán los zorros y son vendados en la mitad del espacio. Las personas que serán gallinas se esparcirán dentro de un círculo demarcado y que será un nido del cual no podrán salir.</p> <p>Cuando se indique los zorros saldrán a cazar gallinas, estas al ver el zorro cerca se agachan evitando así ser atrapadas. Cuando el zorro toque una gallina esta saldrá del juego, cuando se acaben todas las gallinas se acaba el juego ganando el zorro que haya logrado capturar más gallinas.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
El gato y el ratón: se ha observado el juego en el departamento de Antioquia, municipios de Medellín y Girardota, fusión y mezcla del	Desarrollo de trabajo individual	Humano: alumnos,

juego “el reloj de Matusalén” (empleado para el conteo que hacen a manera de prologo para iniciar la persecución ⁶⁶).	y en equipo	docentes. Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>Partiendo de un círculo formado por los niños, se escogerá dos integrantes. Uno será el gato y el otro el ratón, quienes no estarán en el círculo.</p> <p>Se desarrollará entre ellos el siguiente dialogo:</p> <p>Gato: A que te cojo ratón Ratón: A que no gato ladrón Gato: A que si Ratón: A que no Gato: que apostamos Ratón: Una mogolla y un chicharrón, para mí la mogolla y para ti el chicharrón.</p> <p>Para darle seriedad a la apuesta los niños entrelazan sus índices, al terminar la apuesta se da raídamente un golpe para desunir los dedos y de inmediato el gato y ratón tratarán de correr, el gato intentará coger al ratón.</p> <p>Los participantes que se encuentran en el círculo no deben dar la oportunidad de que el gato coja al ratón, por eso deberán estar atentos para abrirle o cerrarle la salida o entrada al ratón. El gato buscará todos los medios para cumplir su misión y mientras esta termina los niños estarán diciendo el coro: “Ese gato no sirvió“</p> <p>Después de un aproximadamente un minuto se cuenta regresivamente del veinte al cero. Si el gato coge al ratón se grita: “ese gato si sirvió, ese gato si sirvió...”.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
El puente está quebrado o que pase el rey: origen europeo, su corto texto devela su origen de las capas medias de las rancias “noblezas” de la edad media. Este es uno de	Desarrollar estrategias a nivel grupal para el desarrollo del	Humano: alumnos, docentes.

⁶⁶ VAHOS Jiménez Oscar, Juguemos cultura para la paz, Editorial Lito roca, 1998, Medellín Colombia, pág. 221

los juegos más regados por la geografía latinoamericana ⁶⁷ .	juego	Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>El puente está quebrado Con que lo curaremos Con cáscara de huevo Burritos al potrero Que pase el rey Que ha de pasar Que alguno de sus hijos Se ha de quedar.</p> <p>El juego se inicia escogiendo dos integrantes, los cuales se tomarán de las manos, extendiendo los brazos.</p> <p>Los demás pasaran por debajo del puente que ahí se forma, cantando la ronda; quien quede debe escoger entre el nombre de dos frutos que representan cada uno a uno de los integrantes del puente.</p> <p>Tras cada pilar del puente una larga fila conformada por los integrantes se formará, al final cada fila halará para su lado tratando de desequilibrar a su oponente.</p>		

PLANEACIÓN 9

Juego 1	Objetivo	Recursos
El carpintero: diverso en varios municipios del choco, con variaciones en sus textos y melodías fundamental mente. Como juego festivo se ha observado en las fiestas de San Pacho ⁶⁸ .	Trabajo en equipo y reconocimiento de los juegos de otras regiones.	Humano: alumnos, docentes. Materiales: grabadora.
Descripción de la actividad		

⁶⁷ IBID

⁶⁸ IBID

<p>Estribillos:</p> <p>Mi compadre carpintero, carpinteaba de rodillas, cuando ya estaba cansado se sentaba en una silla.</p> <p>Ay el cuerpo le daba como una anguila, y le daba y le daba en la rabadilla (2 veces).</p> <p>En la silla carpintero, vos no te podes sentar, una pata esta quebrado y le falta el espaldar.</p> <p>Ay el cuerpo le daba como una anguila, y le daba y le daba en la rabadilla (2 veces).</p> <p>Yo me voy pa' tierra firme en busca de libertad, voy en busca de un alambre que ese si me va' enganchar.</p> <p>Ay este si es el alambre que me va' enganchar (bis).</p> <p>Los estribillos se repiten estando al frente de una pareja, luego se realizan un círculo con todas las parejas. Para repetir los estribillos.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
El cacique Juancho Pé: origen en el departamento de Antioquia y el Choco ⁶⁹ .	Trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>El cacique Juancho pe, pe, pe- se enojó con su mujer, jer, jer, porque no le dio dinero, ro para irse, para irse en el tren, tren, tren, en el tren iba una vieja, ja, que llevaba un loro verde, de, de, el lorito iba diciendo, do, viva Cali, Barranquilla y yo también, bien, bien.</p> <p>Al subir una montaña, ña, me encontré con un enano, no, porque no le di la mano, no, me pego con su banano, no, al subir otra montaña, ña, me encontré con una</p>		

⁶⁹ IBID

vieja, ja, porque no le di la oreja, ja, me pego con su molleja, ja, al subir otra montaña, ña, me encontré con mi abuelito, to, porque no le di un besito, to, me pego con su palito, to.

Se va recitando la canción al tiempo que se realiza un juego con las manos entre parejas.

Juego 3	Objetivo	Recursos
Boró Boró: fue hallado durante la primera excursión de recolección organizada por alumnos de la EPA, Canchimalos y el CEF en 1979, posteriormente fue complementada un el municipio de Envigado en 1984 ⁷⁰ .	Trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales:

Descripción de la actividad

En San Francisco boró, boró, boró, había una negra boró, boró, boró, con seis negritos boró, boró, boró, muy chiquiticos boró, boró, boró, como la negra, boró, boró, boró, no hacia el almuerzo, boró, boró, boró, los seis negritos, boró, boró, boró, hacían bollitos, boró, boró, boró.

El texto se repite realizando un juego con las manos que constan de 7 movimientos.

⁷⁰ IBID

PLANEACIÓN 10

Juego 1	Objetivo	Recursos
<p>Los bollos: departamento del Atlántico, municipio de Barranquilla, esta ronda es muy común en todo el país, posee fuerte vigencia convirtiéndose en un juego casi obligado para las niñas entre los seis y doce años⁷¹.</p>	<p>Trabajo en equipo y reconocimiento de los juegos de otras regiones.</p>	<p>Humano: alumnos, docentes. Materiales:</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Los bollos de mi cazuela no sirven para comer, sino para las viuditas que los saben componer. - Se les echa ají, cebolla y hojitas de laurel, se sacan de la cazuela cuando se van a comer. - Compite niña, compite, que hay viene tu marinero, con ese bonito traje que parece un carnicero. - Yo soy la que parte el pan, yo soy la que sirve el vino, yo soy la que me meneo, con este cuerpo tan divino. - Anoche yo te vi bailando el chiquichá, con las manos en la cintura me sacaste a bailar. <p>El juego se realiza en círculo, realizando todas las acciones que se van cantando.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
<p>El cocorobé: departamento del Choco, municipio de Andagoya, Condoto e Istmina⁷².</p>	<p>Trabajo en equipo y liderazgo.</p>	<p>Humano: alumnos, docentes.</p>

⁷¹ IBID

⁷² IBID

		Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>Estribillo: cocorobé, cocorobé, cocorobé los hijos de José, cocorobé, cocorobé, cocorobé los hijos de José.</p> <p>Coplas: cuando el rio está creciendo baja mucha espumita, que julleros son los hombre cuando ven una bonita.</p> <p>Estribillo.</p> <p>Coplas: ayer pase por tu casa me tiraste una piña, la piña callo en el pecho y el zumo en la rabadilla.</p> <p>Estribillo.</p> <p>Coplas: allá arriba en aquel alto mataron un tiburón y del buche le sacaron tu papá sin pantalón.</p> <p>Juego de ronda con coplas para ser cantadas por cada uno de los integrantes, comienzo en círculo. Si es del caso alternando niños y niñas, tomados de la mano.</p> <p>Durante el estribillo el círculo se desplaza a la derecha y luego a la izquierda, luego para decir las coplas el niño que desee pasa el centro del circulo y recita su copla para después volver al círculo.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
El corazón de la piña: departamento de Cundinamarca ⁷³ .	Trabajo en equipo, cuidado del compañero.	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
Descripción de la actividad		
Iniciación en círculo, con el frente hacia afuera del círculo, todos tomados de las		

⁷³ IBID

manos excepto el que hace de cabeza y el último. El desplazamiento se realiza caminado y cantando el texto.

El jugador (A) cabeza del círculo inicia el desplazamiento y el jugador (Z) cola del círculo, ósea el “corazón de la piña”, permanece fijo en su puesto como eje del espiral que se formara.

El desplazamiento será una acción envolvente alrededor del eje que culmina en un “apiñamiento” o amontonamiento de todos los jugadores. Cuando ya no es posible el desplazamiento, ósea seguir envolviendo, todos los jugadores que se encuentra inmovilizados (formando la piña) se desmoronan cayendo todos al suelo.

El texto se repite cuantas veces sea necesario, mientras dure el desplazamiento.

Texto: el corazón de la piña se va envolviendo, se va envolviendo; todo la gente se va cayendo, se va cayendo.

PLANEACIÓN 11

Juego 1	Objetivo	Recursos
La escoba o los cinco negritos: costa del Pacífico: Guápi y buenaventura. Juego con un retazo lúdico histórico vigente de la época esclavista como lo evidencia su texto ⁷⁴ .	Trabajo en equipo.	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>Ronda frente al centro; previamente cada niño habrá escogido su oficio: lavadero, cocinero, etc.</p> <p>Así, todos van pasando al centro, el coro debe tener claro que oficio tiene cada uno y como le van a decir el verbo, pues cada oficio hay que adaptarlo a cinco sílabas (pentasilábico).</p> <p>Somos cinco negritos y todos cinco somos hermanos, tenemos una guitarra y dos</p>		

⁷⁴ IBID

<p>cinco en ella tocamos.</p> <p>Coro: pero escobita.</p> <p>Escoba: mande señor</p> <p>Coro: tu amo te va a vendé</p> <p>Escoba: pero poqué, pero poqué</p> <p>Coro: ¡porque no sabes barrer!</p> <p>Escoba: si yo no sé, lo voy a aprender (dos veces)</p> <p>Coro: si yo no sé lo voy a aprender (dos veces)</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
Los espejos: Antioquia, Medellín ⁷⁵ .	Desarrollo de liderazgo y el trabajo grupal.	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
<p>Descripción de la actividad</p> <p>Unan pareja de jugadores se coloca frente a frente, define quien hará de persona y quien de espejo. Quien hará de persona comienza a hacer gestos con su cara, torso, brazos, pies, cadera. El otro deberá imitar al instante y fiel mente todos estos movimientos. Vencido el límite de tiempo que se hayan puesto, se invierten los papeles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El orientador puede después de haber dado la opción de que cada uno haga lo que se le ocurra sugerir acciones o tares más concretas para los que hacen de personas y dificultar el papel de los espejos: vestirse, desvestirse bañarse, maquillarse, etc. - Colocado el grupo en semicírculo o fila horizontal. El coordinador y luego 		

⁷⁵ IBID

cada uno de los participantes va pasando al frente y hará de persona los demás serán espejos.

- Además de la gestualidad corporal, la persona incorporara su voz: interjecciones, onomatopeyas, exclamaciones o parlamentos más coherentes.

Juego 3	Objetivo	Recursos
Las lavanderas: departamento de la Guajira, son evidentes en este juego el sabor carnalero y su intención crítica al machismo ⁷⁶ .	Disminuir la intención al machismo	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
Descripción de la actividad		
<p>A medida que se canta el texto, se va haciendo la mímica que el sugiera, prestándose el juego par: desplazamientos creados por los participantes, crear figuras que representen las diferentes faenas de las lavanderas de rio y sus formas de protestar porque “!ninguno nos quiere pagar!”. Después del canto van interviniendo los participantes diciendo por ejemplo: “le lavo a Luis, le lavo a Julio”, (tres nombres); a lo que el coro dice: “!y ninguno nos quiere pagar!”. Todos deben inventarse los tres nombres sin repetir, después de lo cual inician otro desplazamiento.</p> <p>Canta todos</p> <p>Somos las lavanderas que venimos a la ciudad... atraídas por el son parrandero que hace a los muertos resucitar, que hace a los muertos resucitar...(esta parte se hace desplazándose como lo define el grupo).</p> <p>Solo –quien haya definido comenzar-: le lavo a Egidio, le lavo a Jaime como le lavo a Juan.</p> <p>Todos ¡y ninguno nos quiere pagar! (todo esto vuelve a desplazarse). Somos las lavanderas que venimos a la ciudad... atraídas por el son parrandero que hace a los muertos resucitar, que hace a los muertos resucitar...</p>		

⁷⁶ IBID

Solo –otro jugador – le lavo a Jualiano, le lavo perano, le lavo a mengano...(otros tres nombres)

Todos ¡y ninguno nos quiere pagar!

PLANEACIÓN 12

Juego 1	Objetivo	Recursos
<p>Dicen que los monos: departamento de Cundinamarca, municipio de Bogotá. Algunas variantes: carnaval de Barranquilla, comparsa los micos, Tolima, danza de los monos, Llanos colombo-venezolanos, baile del aruguatoy, en Antioquia, los monos⁷⁷.</p>	<p>Trabajo grupal</p>	<p>Humano: alumnos, docentes.</p> <p>Materiales:</p>
<p>Descripción de la actividad</p>		
<p>Durante el tiempo que dure el canto los jugadores colocados en fila tomados de las manos y con el frente dirigido hacia el compañero de adelante avanzan salticando describiendo las figuras sugeridas y otras que el coordinador planifique.</p> <p>1. Dicen que los monos no se ponen pijama, porque los monos chicos se caen de la cama.</p> <p>Estrillo. Que bien que se vino, que bien que se va, que viva la alegría, ja, ja, ja, ja, ja.</p> <p>2. Dicen que los monos no se ponen camisa, porque los monos chicos se mueren de la risa.</p> <p>Estrillo.</p> <p>3. Dicen que los monos no se ponen sombrero, porque los monos chicos los tiran al suelo.</p> <p>Estrillo.</p>		

⁷⁷ IBID

<p>4. Dicen que los monos no toman chocolate, porque los monos chicos lo baten y lo baten.</p> <p>Estribillo.</p> <p>5. Dicen que los monos no toma hierbabuena por que los monos chicos les duele la cabeza.</p>		
Juego 2	Objetivo	Recursos
El palito de punta y Q: departamento Nariño municipio de pasto, se constituye casi como un test para evaluar la timidez y a su vez para superarla, podría decirse que es una joya de nuestro repertorio lúdico tradicional ⁷⁸ .	Trabajo grupal y perdida de timidez.	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
<p>Descripción de la actividad</p> <p>Formación en circula sentados, un jugador tiene un palito en la mano, se dirige al compañero que está a su derecha diciendo: “toma este palito de punta y cu”, representando el estado anímico o con la forma que se haya decidido, quien se lo recibe le pregunta imitándolo lo mejor posible “¿y si tiene cu?” el primero sin dejar su representación le contesta “si tiene cu”, quien lo recibió se dirige hacia su derecha con el mismo texto, y asi con esta mecánica el palito va rotando en el círculo hasta que todos han recibido y entregado el palito, procurando cada uno poner diferente entonación, velocidad, volumen, intención.</p>		
Juego 3	Objetivo	Recursos
El zafarrancho ⁷⁹ .	Trabajo en equipo	Humano: alumnos, docentes. Materiales:
<p>Descripción de la actividad</p>		

⁷⁸ IBID

⁷⁹ IBID

Esta es una dinámica para poca o gran cantidad de público preferiblemente sentado (también parado, para lo cual el texto cambiara: en vez de “me paro, me siento, me vuelvo a parar” se dirá: “me empino, me siento, me vuelvo a parar”) y vasados en el texto los participantes ejecutan las acciones que este sugiere.

Vamos a jugar este zafarrancho, para empezar tómense de gancho. Me voy para un lado, me voy para el otro, me paro me siento, me vuelvo a parar, me inclino adelante, me inclino hacia atrás, un pasito al lado y otro para acá y dando una vuelta me vuelvo a sentar.

Este zafarrancho no se ha terminado, para continuar vamos caminando, todos de las manos nos vamos tomando y con la cadera nos vamos meneando, todos en cuclillas siguen caminado, luego nos paramos volvemos trotando, y el que se ha quedado lo vuelve a empezar.

RESULTADOS

ENCUESTA DE DIAGNOSTICO A DOCENTES.

A continuación están los resultados de la encuesta que se le realizó a cuatro docentes que tienen intervención directa con los alumnos del grado quinto A y B.

PREGUNTA 1.

¿Ha evidenciado actitudes agresivas por parte de sus estudiantes?

- El ser humano es el producto de un contexto familiar y social, por tanto es en la escuela donde se refleja toda la problemática social.
- Son conductas que atentan contra la convivencia sana.
- Son comportamientos que hacen sentir mal a otra persona tanto física como psicológicamente.
- Conductas reiterativas asociadas al comportamiento descortés, amenazante, grotesco, abusivo, maltratador en todos los sentidos tanto verbal como actitudinales.

PREGUNTA 2.

¿Se ha evidenciado actitudes agresivas dentro del plantel educativo?

- Si, vocabulario inadecuado, despectivo y amenazante.
- Si, verbales, físicas y psicológicas.
- Si, tomarse la justicia por su cuenta.
- Si, físicas y verbales.

PREGUNTA 3.

¿Ha observado actitudes agresivas entre género?

- Si, físicas: empujones, zancadillas y verbales insultos, burlas.
- No.
- Si, palabras soeces, chantajes, golpes.
- No.

PREGUNTA 4.

¿Han realizado algún tipo de método pedagógico para contrarrestar esta problemática?

- Si, talleres de respeto, lenguaje afirmativo y anécdotas.
- Si, resaltando valores; respeto a la diferencia, tolerancia.
- No respondió.

- Si, se implementa la “cultura festiva” como elemento incluyente y generadora de talentos como medio minimizador de acciones agresivas.

PREGUNTA 5.

¿Se pueden evidenciar situaciones en la que se emplea la agresividad más frecuentemente en la escuela?

- Si, es en la escuela donde el ser humano se inicia en lo social.
- Si, problemáticas familiares como primer grupo social.
- Si, los niños están demasiado tiempos solos, hogares descompuestos, situación económica.
- Si, puede ocasionarse en las dos instituciones ya sea siguiendo el ejemplo de padres o por defenderse de agresiones en el colegio.

PREGUNTA 6.

¿Ha sido víctima de alguna actitud agresiva por parte de sus estudiantes dentro del colegio?

- No.
- Si, malas palabras.
- Si, agresiones verbales y físicas.
- No.

PREGUNTA 7.

¿Cree que desde el campo de la educación física podría ser una posible alternativa para contrarrestar esta problemática?

- Si,
- Si, realizando dichas actividades en los niños.
- Sí, porque en todo juego hay normas que cumplir.
- Sí, porque en estos se llegan a acuerdos, se comparte, se convive.

PREGUNTA 8.

Cuándo se presenta en la clase algún problema de disciplina o conflicto disruptivo (de carácter leve, aunque sea repetido), ¿si actúa oportunamente?

- Si, se hace alusión a los talleres trabajados (respeto, tolerancia, comunicación afirmativa).
- Si, llamando la atención y haciendo caer en cuenta del error.
- Si, reflexión, dinámica en la dirección de grupo.
- Si, escuchando las partes y testigos y aprovechando la situación para fortalecer valores.

PREGUNTA 9.

¿Cree que además del salón de clase de clases se presentan problemáticas por fuera de ella?

- Si, se está implementando acciones para generar la concertación.
- No respondió.
- Si, existe un proyecto para solucionar conflictos.
- Si, nuestro PEI lo contempla, valores, comunicación, arte y expresión.

PREGUNTA 10.

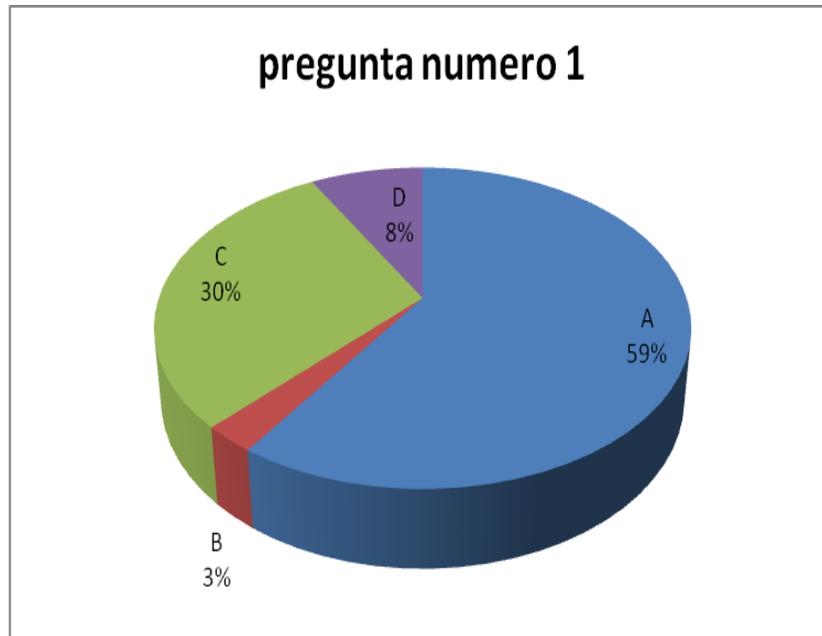
¿Cree que existe algún tipo de solución que considera más idónea para resolver los problemas dentro del aula y en la escuela?

- Si, varias estrategias: cuando con el estudiante no mejora se habla con los padres, coordinadora, orientadora y se llegan a ciertos acuerdos.
- Si, haciendo talleres con los estudiantes e incluyendo también a los padres de familia.
- Si, principalmente que haya una buena comunicación.
- Si, aprovechando cada situación presentada para analizarla, dramatizarla y llevando al alumno a que saque sus propias conclusiones y lo confronte con el principio universal CAUSA-EFECTO.

ENCUESTA DE DIAGNOSTICO A ESTUDIANTES.

1. Crees que son más agresivos:

- A. Los niños
- B. Las niñas
- C. Niñas y niños por igual
- D. Ninguna de las anteriores



Esto demuestra que los estudiantes del grado quinto tienen comportamientos agresivos, estipulando que el 59% de los alumnos creen que los niños son los que más presentan actitudes de agresividad, y un 30% considera que los niños y las niñas son agresivos por igual.

2. ¿Te has sentido agredido físicamente por algún compañero?

- Si
- No



Las agresiones físicas representan un problema constante ya que el 62% de los encuestados en algún instante han recibido una agresión física por parte de algún compañero de clase.

3. ¿Te has sentido agredido verbalmente por algún compañero?

- Si
- No



A diferencia de las agresiones físicas, las agresiones verbales tienen una menor incidencia sin demeritar el problema que generan en el clima convivencial de los alumnos del grado quinto, ya que el 59% afirman no haber resivido agresiones verbales por parte de sus compañeros.

4. Cuándo te agreden:

- A. Devuelves la agresión.
- B. No prestas atención.
- C. Le dices a la profesora.
- D. Ninguna de las anteriores.



El 16% de los encuestados al sentirse agredidos ya sea física o verbal, devolverían la agresión a un compañero, a diferencia del 62% buscarían a un agente externo, en este caso a la profesora para que mediara la situación al momento de ser agredido, demostrando interés en el arreglar los problemas de agresividad de manera distinta que no sea la violencia.

5. ¿Dónde son más frecuentes las actitudes agresivas?

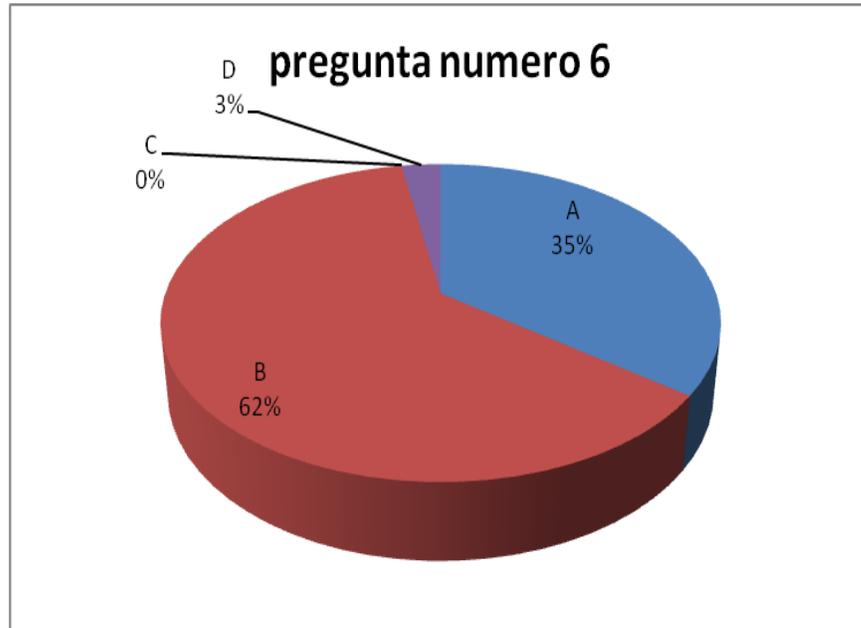
- A. En el salón.
- B. En el descanso.
- C. En todo momento.
- D. Todas las anteriores.



Según los encuestados la hora de descanso con el 35% es el espacio donde más se evidencia las actitudes agresivas de los alumnos del grado quinto. Pero un 19% afirma que la agresividad se encuentra presente en todo momento sin importar el espacio en el que se encuentren.

6. ¿Cuál crees que puede ser la posible solución cuando hay una agresión?

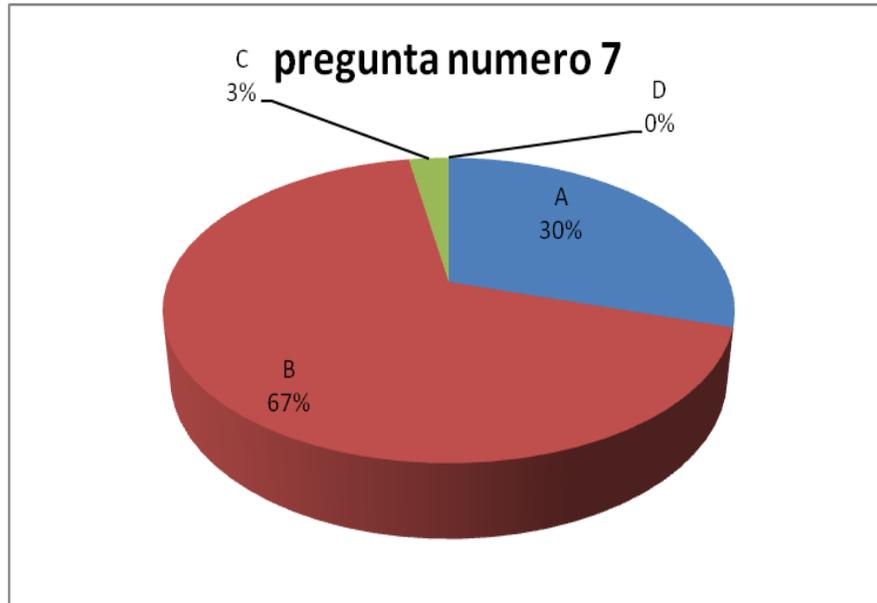
- A. Decirle a la profesora para que lo(a) regañe.
- B. El dialogo.
- C. No hay solución y seguir bravos.
- D. Ninguna de las anteriores.



Existe una disposición para solucionar la problemática de agresividad por parte de los alumnos ya que el 62% de ellos acudirían al dialogo como medio para la resolución del conflicto.

7. Cuando agreden a un compañero tuyo:

- A. Lo defiendes.
- B. Corres a llamar a la profesora.
- C. No haces nada porque resultas agredido.
- D. Ninguna de las anteriores.



Siendo un ente observador de la agresion es preocupante que el 30% de los estudiantes acudirian a la agresividad para ir en defensa de un compañero que esta siendo agredido, a diferencia del 67% buscaria ayuda del docente para evitar que las actitudes agresivas sean la forma de solucionar los problemas.

8. ¿En algún momento has agredido a algún compañero?

- A. Solo Verbalmente
- B. Solo Físicamente
- C. Física y verbalmente
- D. Ninguna de las anteriores.



El 54% de los encuestados afirma no haber agredido ni física ni verbalmente a los compañeros. Esto demuestra que el 46% restante en algún momento ha proporcionado algún tipo de agresión dejando ver un alto índice de actitudes agresivas entre compañeros.

9. ¿cuándo agredes a un compañero cómo te sientes?

- A. Bien
- B. Mal
- C. No prestas atención
- D. Pides disculpas
- E. Ninguna de las anteriores



Al estar en el papel del agresor el 38% siente malestar al agredir a un compañero lo cual demuestra un grado de arrepentimiento por parte del agresor evidenciando las ganas de solucionar los problemas de forma distinta.

10. En la clase de educación física, se presentan con más frecuencia:

- A. Agresiones físicas
- B. Agresiones verbales
- C. Agresiones físicas y verbales
- D. Ninguna de las anteriores



En la clase de educación física las actitudes agresivas son de gran relevancia debido a la temática que se maneja durante las sesiones de clase, ya que el 78% de los encuestados manifiestan haber visto agresiones físicas y verbales.

UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TULLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA FINAL DOCENTES EVALUACIÓN

1. ¿Ha evidenciado actitudes no agresivas por parte de sus estudiantes últimamente?
- Si: X
 - No

¿Cuáles? _____

- Saber ganar y saber perder
 - En las horas de descanso, más tranquilos.
 - Esta pregunta fue anulada, ya que la docente contesto haciendo referencia a otro grado.
2. ¿Se ha evidenciado cambios positivos en los estudiantes del grado quinto dentro del plantel educativo?
- Si: X
 - No

¿Cuales? _____

- Escuchan más, son más obedientes.
 - Cambios lentos que se van evidenciando.
 - Compartir en el descanso con otros cursos y hacen onces compartidas entre ellos.
3. ¿Ha observado una clara mejoría acerca de la convivencia y el trabajo en equipo entre genero últimamente?
- Si: X
 - No
4. ¿Cómo ha impactado la estrategia metodológica llevada a cabo, basada en juegos tradicionales para contrarrestar dicho fenómeno?
- Positivamente: X
 - Negativamente

¿De qué manera? _____

- Retoman dichos juegos en las horas libres.
 - Que todo no puede ser futbol, hay otras formas de divertirse.
 - Actividades más positivas.
5. ¿Cómo califica el comportamiento disciplinario y académico de los estudiantes en los últimos días del año escolar?
- Muy bueno
 - Bueno: XXX
 - Regular
 - Malo

6. ¿Ha sido víctima de alguna actitud agresiva por parte de sus estudiantes dentro del colegio últimamente?
- Si
 - No: XXX
7. ¿Considera viable que desde el campo de la educación física se preocupe en gran medida no solo en el desarrollo motriz, sino también en el desarrollo humano-social del individuo?
- Si: X
 - No

¿Por qué? _____

- El ser humano es integral y no podemos verlo desde una sola perspectiva.
- A través del juego aprenden respeto, cooperación, tolerancia, trabajo en equipo.

8. ¿Cree que además del salón de clase se ha logrado resolver poca a poco problemáticas comunes en el ámbito familiar y social?
- Si: X
 - No

¿Por qué? _____

- En las reuniones con padres manifiestan que sus hijos han cambiado comportamientos positivamente.
- Esto es un proceso constante y muy fluctuante.
- Nuestro colegio tiene un PEI enfocado hacia la sana convivencia.

9. ¿estima necesario capacitarse para afrontar y resolver episodios de agresividad escolar?
- Si: X
 - No

¿Por qué? _____

- Los tiempos cambian y por ende los seres humanos.
 - Todo no debe ser académico, el mundo gira en torno al equilibrio con todos los seres de la naturaleza.
 - Podemos ayudarles a los estudiantes y compartir conocimientos con los padres, para que ellos también los apliquen.
10. ¿Cómo cataloga la incursión de proyectos pedagógicos en educación física basados en el juego cumpliendo tareas transformadoras hacia ámbitos educativos?
- Excelente: XX
 - Buena: X
 - Regular
 - Mala

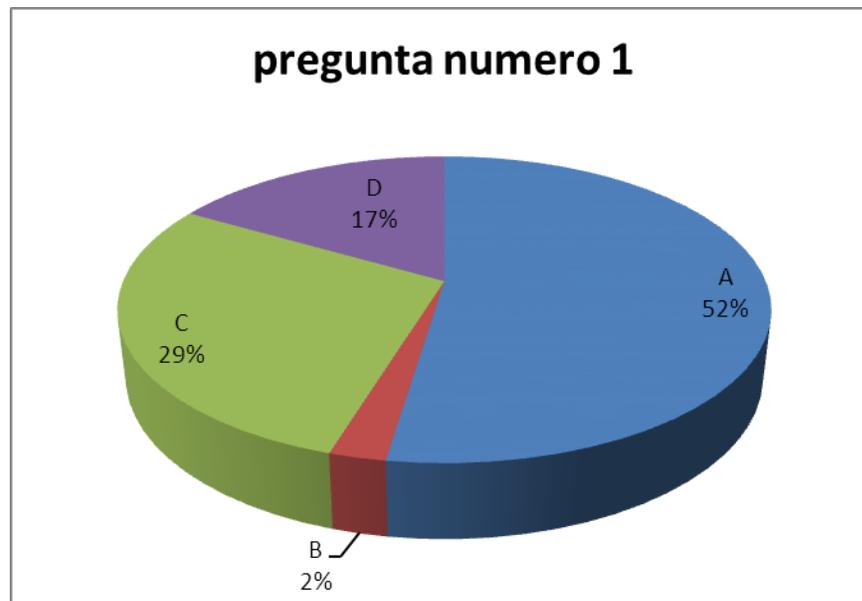
UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TURLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA FINAL A ESTUDIANTES EVALUACION

OBJETIVO.

Identificar si se cumplió o no el objetivo en las clases de educación física acerca de la disminución de las actitudes agresivas en los cursos A y B del grado quinto de la I.E.D Marco Tulio Fernández.

1. Crees que son más agresivos:

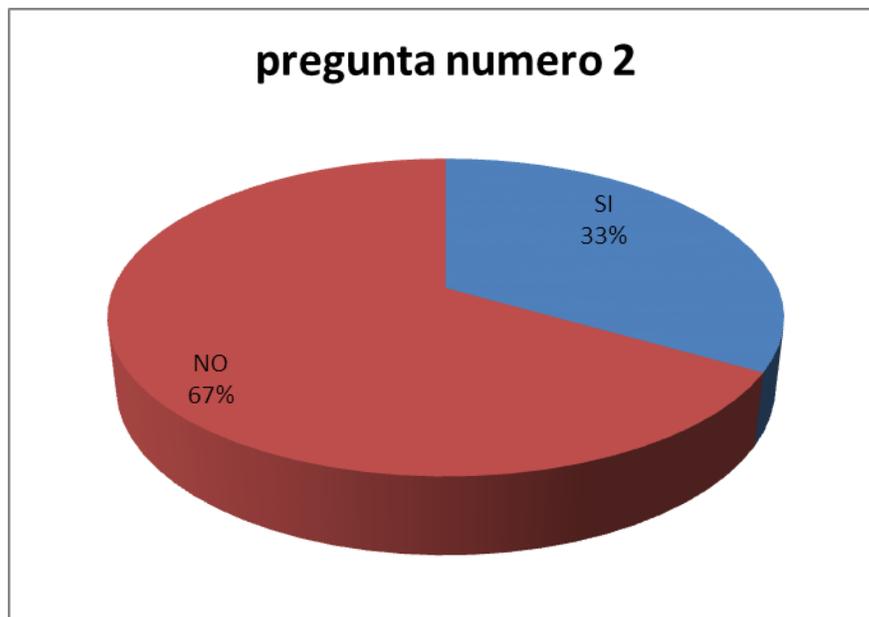
- A. Los niños
- B. Las niñas
- C. Niñas y niños por igual.
- D. Ninguna de las anteriores.



La grafica demuestra que el 52% de los alumnos de los cursos A y B del grado quinto, piensan que los niños son mas agresivos.

2. ¿Te has sentido agredido físicamente por algún compañero?

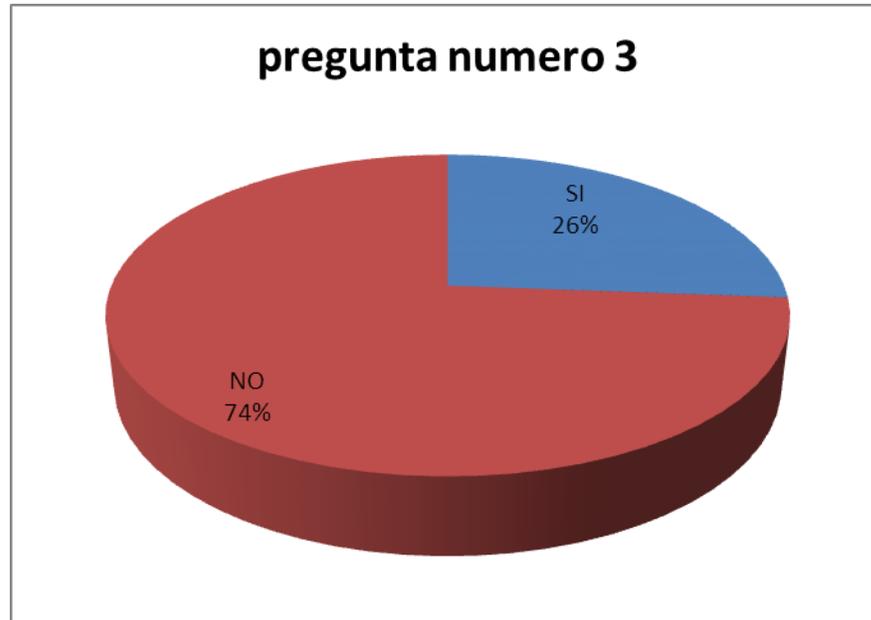
- Si
- No



El 67% de los alumnos encuestados afirman no haberse sentido agredidos por sus compañeros, a diferencia del 33% que dice haber recibido una agresión ya sea física o verbal.

3. ¿Te has sentido agredido verbalmente por algún compañero?

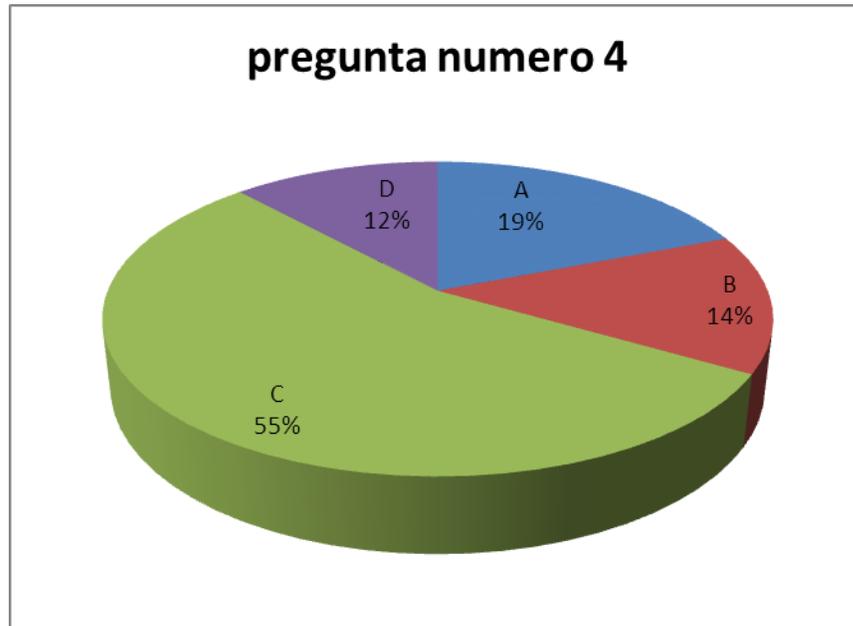
- Si
- No



El 26% de los alumnos de los cursos A y B del grado quinto han recibido agresiones verbales por parte de un compañero.

4. Cuándo te agreden:

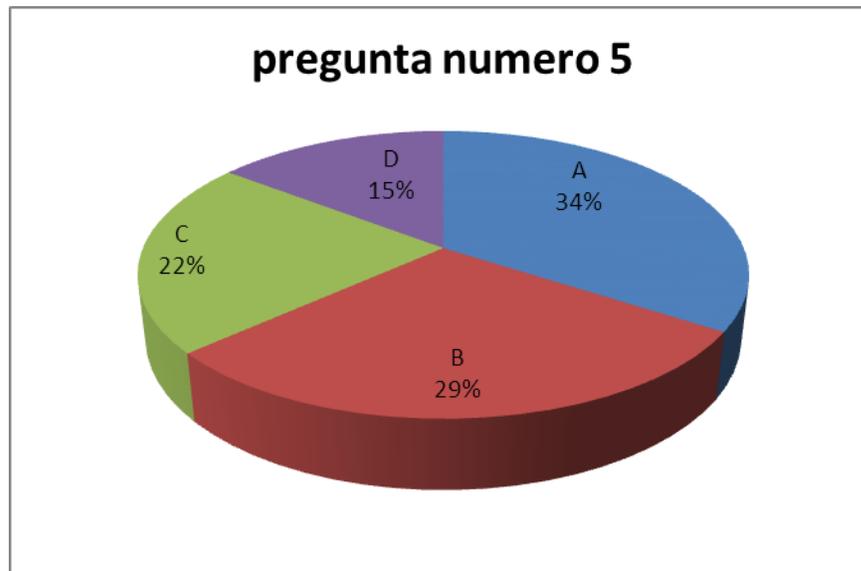
- A. Devuelves la agresión.
- B. No prestas atención.
- C. Le dices a la profesora.
- D. Ninguna de las anteriores.



Al recibir una agresión el 55% de los alumnos encuestados acuden a una profesora para solucionar el problema, a diferencia del 19% quienes devolverían la agresión.

5. ¿Dónde son más frecuentes las actitudes agresivas?

- A. En el salón.
- B. En el descanso.
- C. En todo momento.
- D. Todas las anteriores.

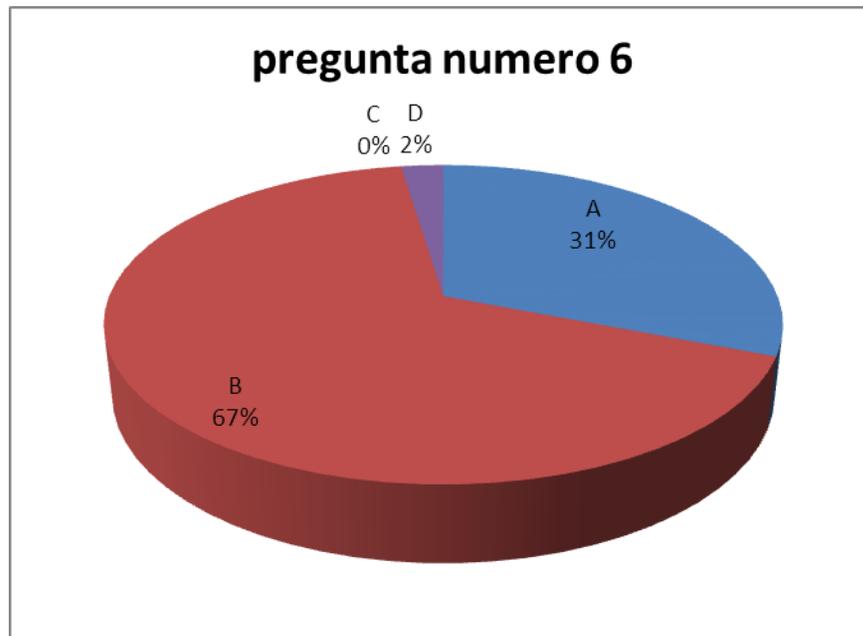


Una encuesta fue anulada por marcar dos respuestas.

El lugar donde se presentan con mayor frecuencia las agresiones es el salon de clase con un 34%, seguido del el patio en la hora de descanso.

6. ¿Cuál crees que puede ser la posible solución cuando hay una agresión?

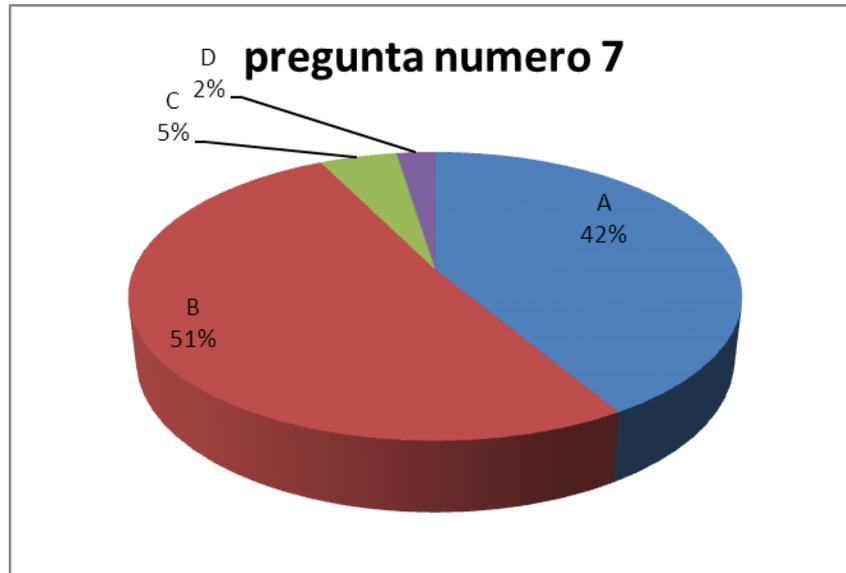
- A. Decirle a la profesora para que lo(a) regañe.
- B. El dialogo.
- C. No hay solución y seguir bravos.
- D. Ninguna de las anteriores.



El 67% de los alumnos de los cursos A y B del grado quinto dice que el dialogo es la mejor forma de solucionar un problema cuando ocurre una agresión ya sea física o verbal.

7. Cuando agreden a un compañero tuyo:

- A. Lo defiendes.
- B. Corres a llamar a la profesora.
- C. No haces nada porque resultas agredido.
- D. Ninguna de las anteriores.

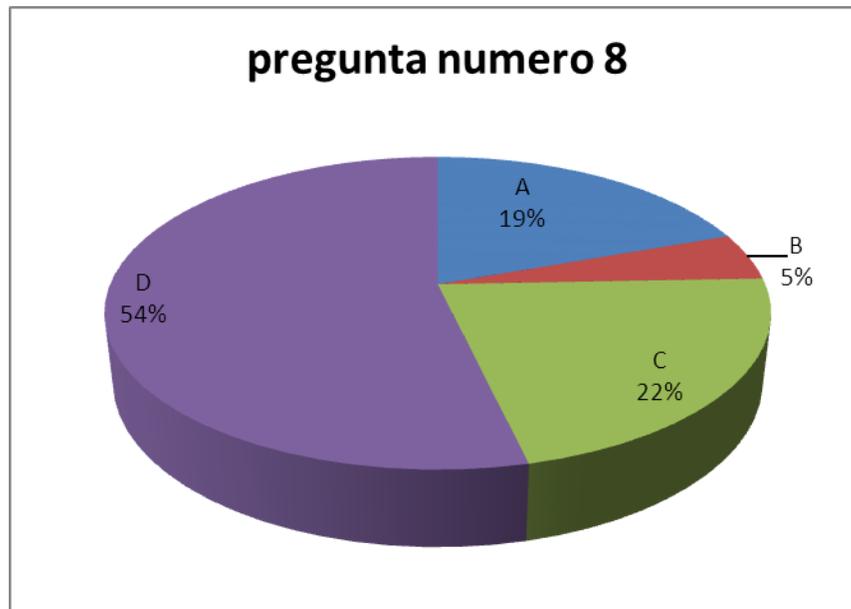


Una encuesta fue anulada por marcar dos respuestas.

Al observar una agresión a un compañero, el 42% de los alumnos encuestados defenderían a su compañero, a diferencia de 51% que acudirían a la profesora para darle solución al problema.

8. ¿En algún momento has agredido a algún compañero?

- A. Solo Verbalmente
- B. Solo Físicamente
- C. Física y verbalmente
- D. Ninguna de las anteriores.

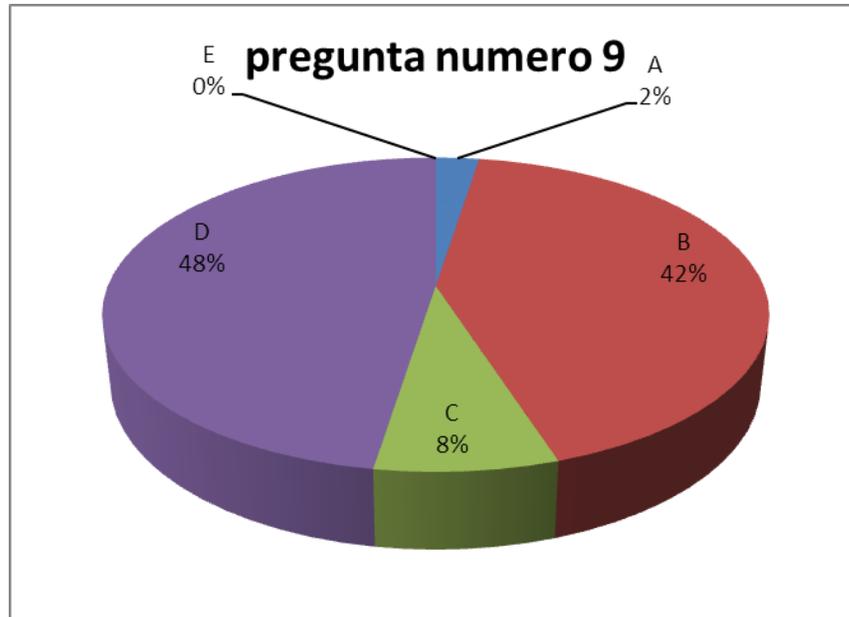


Una encuesta fue anulada por marcar dos respuestas.

El 22% de los alumnos encuetados afirman haber agredido a sus compañeros tanto fisica como verbalmente.

9. ¿cuándo agredes a un compañero cómo te sientes?

- A. Bien
- B. Mal
- C. No prestas atención
- D. Pides disculpas
- E. Ninguna de las anteriores.



Dos encuestas fueron anuladas por marcar dos respuestas.

El 48% de los alumnos de los cursos A y B del grado quinto se disculpan con su compañero cuando lo han agredido, y el 42% se sienten mal al agredir a alguien.

10. En la clase de educación física, se presentan con más frecuencia:
- A. Agresiones físicas
 - B. Agresiones verbales
 - C. Agresiones físicas y verbales.
 - D. Ninguna de las anteriores.



El 22% de los alumnos encuestados dicen que las agresiones físicas son las que más se notan en la clase de educación física, a diferencia del 45% que afirma no haber recibido ningún tipo de agresión.

CONCLUSIONES

- En el análisis de las encuestas de diagnóstico y de evaluación realizadas a los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto, la primera pregunta muestra un aumento al 17% de los alumnos que piensan que ni los niños ni las niñas son agresivas a diferencia del 8% que arrojó la encuesta del diagnóstico. También se observa una disminución favorable del 59% al 52% de los encuestados que piensan que los niños son más agresivo.
- Al finalizar la evaluación del proyecto es evidente que las agresiones físicas disminuyeron de un 62% a un 33%.
- Las agresiones verbales también fueron parte del estudio de este proyecto, siendo el 59% de los encuestados los que afirmaron no haber sentido una agresión de este tipo en la primera encuesta realizada. Al realizar la evaluación del proyecto las personas que no sentían este tipo de agresiones pasando de un 59% a un 74%.
- Al sentirse agredidos la cantidad de estudiantes que devolverían la agresión aumento en un 3%, y los que buscarían ayuda de la profesora disminuyó en un 7%.
- Las agresiones en el salón de clase se incrementaron en un 7%, y en el descanso disminuyeron un 6%.
- Utilizar el dialogo como estrategia para evitar o darle solución a las agresiones, es el método que utilizarían el 67% de los alumnos encuestados, el cual tuvo un incremento del 5% con la encuesta del diagnóstico.
- Cuando se agrede a un compañero la opción de defenderlo es del 42% de los alumnos encuestados, aumentando en 12% con relación a los datos de la primera encuesta.
- Los alumnos de los cursos A y B al estar en el papel de agresor afirmaron que solo el 5% de ellos en algún momento hicieron una agresión física a los compañeros, obteniendo una disminución importante del 11% en comparación a la encuesta inicial.
- El sentimiento de culpa por haber agredido a un compañero del 42% de los encuestados. Aumentando en un 4% con relación a la primera encuesta.
- Durante las clases de educación física hubo una disminución de las actitudes agresivas físicas y verbales del 2% y el 9% respectivamente.

En la evaluación del proyecto se reflejaron cambios positivos y negativos con relación a la encuesta de diagnóstico. Se puede observar que la problemática de agresión en la hora del descanso y en la clase de educación física han disminuido considerablemente, pero este fenómeno se ha trasladado lentamente al salón de clase.

De igual manera las agresiones físicas y verbales disminuyeron, del mismo modo que el sentirse agredido por un compañero, a diferencia de las personas que responderían una agresión devolviéndola aumento en su porcentaje.

Las docentes encuestadas afirman que a la culminación del proyecto el avance en la disminución de las conductas agresivas ha sido positivo, ya que los alumnos responden mejor a las sugerencias y a los llamados de atención que les hacen. Esto ayudo a que los alumnos de los cursos A y B del grado quinto del I.E.D Marco Tulio Fernández, tuviera un buen desempeño en el trabajo en equipo al punto de realizar onces compartidas con los otros cursos en la hora del descanso. También resaltan la tranquilidad que han adquirido los alumnos en el momento de aceptar una derrota o por el contrario de ser ganadores en los distintos juegos que se implementaron durante las aplicaciones del proyecto y que ellos los retomaron en sus tiempos libres. De esta forma los estudiantes se dieron cuenta que existían otras formas de diversión distintas a los juegos como el futbol, baloncesto, voleibol, etc.

Es válido resaltar que las docentes afirman que se han visto pequeños cambios de actitud por parte de los alumnos, pero también hay que tener claridad que es un proceso dispendioso por lo cual conlleva un largo tiempo de trabajo, no solo del docente, sino también tiene que ir de la mano con los padres, para garantizar una mejor educación.

BIBLIOGRAFIA

- ABRAMOVAY, Miriam. Victimización en las escuelas: ambiente escolar, robos y agresiones físicas. México: Editorial Red Revista Mexicana de Investigación Educativa, 2006.
- BADURA, A. aggression, a social learning analysis. Englewood Cliffs. N.J: Prentice hall, 1973
- BARRERA Marcos. Importancia del enfoque Holístico, caracas, julio de 1995.
- BURGUÉS, Pere, Lavega. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona. Editorial: inde, 2002
- BUSS, A. The psychology of aggression. New York: Wiley, 1961
- Cisnero Barrios Henry. Salud Holística: *para consolidar una vida útil, saludable y feliz*. investigación Holística cap.11. Año 2000
- DELORD, Raynal. La violence comme spectacle, en Revue Internationale de Criminologie et Police Technique, 1988.
- EMILIA, Ferreiro. Vigencia de Jean Piaget. Buenos Aires. Editorial: siglo XXI editores argentina s.a, 2005.
- GONZALES, Fernando. Violencia escolar: aspectos socioculturales, penales y procesales. España: Editorial Dykinson, 2009.
- HERRERO, C. análisis de los elementos integrantes del objeto de la criminología: la victima desde el punto de vista criminológico. Madrid: Editorial Dykinson, 1997.
- KASSINOVE, Howard y CHIP , Raymond. El manejo de la agresividad: manual de tratamiento completo para profesionales. Bilbao España: Editorial Desclée de Brower, 2005.
- LATORRE, Ángel. Educación para la tolerancia: programa de prevención de conductas agresivas y violentas en el aula. Barcelona España: Editorial Desclée de Brower, 2001.
- VAHOS Jiménez Oscar, Juguemos cultura para la paz, Editorial Lito Roca, 1998, Medellín Colombia, pág. 201
- LAVEGA, Burgués, Pere. 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. Formas jugadas. Barcelona. Editorial: paidotribo, 2003.
- LEGANÉS, S. & Ortolá, M.E.: "Criminología. Parte Especial". Valencia. Tirant lo Blanch, 1999.
- MOSER, Gabriel. La agresión. México D.F: Editorial Lito Arte S.A, 1992.
- MUSKA, Mosston, SARA, Ashworth. La enseñanza de la educación física. Barcelona. Editorial: Hipano Europea s.a., 1999

- ÖFELE, María. Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Buenos aires. Revista digital. Año 4. N° 14. 1999.
- ONOFRE, Ricardo. Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones. Madrid. Editorial: aulas de verano, 2006.
- PERE, Lavega. FRANCISCO, Lagardier. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. Revista gestión deportiva, ocio y turismo, 2000.
- Pere Lavega Burgues, Salvador Olaso Climent, Mil juegos y deportes tradicionales, Editorial Paidotribo, 2003.

LINKIGRAFIA

- <http://www.who.int/mediacentre/news/releases/pr73/es/>
- [http://consulta.mx/web/index.php/estudios/el-mundo/114-indice-global-de-paz-2012.](http://consulta.mx/web/index.php/estudios/el-mundo/114-indice-global-de-paz-2012)
- [http://www.24-0.org/index.php/que-es-24-0.](http://www.24-0.org/index.php/que-es-24-0)
- www.efdeportes.com
- <http://esalamanca.blogspot.com/>
- <http://www.efdeportes.com/efd139/el-salto-de-comba-en-el-sello-postal.htm>
- <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/08/68-880-9-2-juegos-tipicos-de-chile.shtml>
- <http://edfis3b.blogspot.com/2009/11/la-carrera-de-sacos-es-un-juego-muy.html>
- <http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/correr/correr.html>

DOCUMENTOS CITADOS

- Artículo publicado en la revista internacional del Magisterio. Marzo 2011.
- Informe mundial sobre la violencia y la salud. Organización mundial de la salud, 2002.
- Proyecto de Acuerdo 214 de 2009 Concejo de Bogotá D.C.
- Resolución de las naciones unidas 61/271 Junio de 2007.

ANEXOS

**UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TULLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA DIAGNOSTICO A DOCENTES**

1. ¿Ha evidenciado actitudes agresivas por parte de sus estudiantes?

- si
- no

cuales_____

2. ¿Se ha evidenciado actitudes agresivas dentro del plantel educativo?

- Si
- No

3. ¿Ha observado actitudes agresivas entre género?

- Si
- No

cuales_____

4. ¿Han realizado algún tipo de método pedagógico para contrarrestar esta problemática?

- a)Si
- b)No

cuales_____

5. ¿Se pueden evidenciar situaciones en la que se emplea la agresividad más frecuentemente en la escuela?

- si
- no

Cuales_____

6. ¿Ha sido víctima de alguna actitud agresiva por parte de sus estudiantes dentro del colegio?

- Si
- No

Cual (ACTITUD)_____

7. ¿Cree que desde el campo de la educación física podría ser una posible alternativa para contrarrestar esta problemática?

- Si
- No

De qué manera _____

8. Cuándo se presenta en la clase algún problema de disciplina o conflicto disruptivo (de carácter leve, aunque sea repetido), ¿si actúa oportunamente?

- si
- no

Como. _____

9. ¿Cree que además del salón de clase de clases se presentan problemáticas por fuera de ella?

- Si
- No

Donde _____

10. ¿cree que existe algún tipo de solución que considera más idónea para resolver los problemas dentro del aula y en la escuela?

- Si
- No

cual _____

UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TURLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA DIAGNOSTICO A ESTUDIANTES

OBJETIVO.

Diagnosticar y conocer algunas características de los estudiantes de los grados 5ª y 5B acerca de las agresiones físicas y/o verbales que se presentan en la Institución Educativa.

1. Crees que son más agresivos:
 - A. Los niños
 - B. Las niñas
 - C. Niñas y niños por igual.
 - D. Ninguna de las anteriores.

2. ¿Te has sentido agredido físicamente por algún compañero?
 - Si
 - No

3. ¿Te has sentido agredido verbalmente por algún compañero?
 - Si
 - No

4. Cuando te agreden:
 - A. Devuelves la agresión.
 - B. No prestas atención.
 - C. Le dices a la profesora.
 - D. Ninguna de las anteriores.

5. ¿Dónde son más frecuentes las actitudes agresivas?
 - A. En el salón.
 - B. En el descanso.
 - C. En todo momento.
 - D. Todas las anteriores.

6. ¿Cuál crees que puede ser la posible solución cuando hay una agresión?

- A. Decirle a la profesora para que lo(a) regañe.
- B. El dialogo.
- C. No hay solución y seguir bravos.
- D. Ninguna de las anteriores.

7. Cuando agreden a un compañero tuyo:

- A. Lo defiendes.
- B. Corres a llamar a la profesora.
- C. No haces nada porque resultas agredido.
- D. Ninguna de las anteriores.

8. ¿En algún momento has agredido a algún compañero?

- A. Solo Verbalmente
- B. Solo Físicamente
- C. Física y verbalmente
- D. Ninguna de las anteriores.

9. ¿cuándo agredes a un compañero cómo te sientes?

- A. Bien
- B. Mal
- C. No prestas atención
- D. Pides disculpas
- E. Ninguna de las anteriores.

10. En la clase de educación física, se presentan con más frecuencia:

- A. Agresiones físicas
- B. Agresiones verbales
- C. Agresiones físicas y verbales.
- D. Ninguna de las anteriores.

UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TULLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA FINAL A DOCENTES EVALUACIÓN

11. ¿Ha evidenciado actitudes no agresivas por parte de sus estudiantes últimamente?

- Si
- No

¿Cuáles? _____

12. ¿Se ha evidenciado cambios positivos en los estudiantes del grado quinto dentro del plantel educativo?

- Si
- No

¿Cuales? _____

13. ¿Ha observado una clara mejoría acerca de la convivencia y el trabajo en equipo entre genero últimamente?

- Si
- No

14. ¿Cómo ha impactado la estrategia metodológica llevada a cabo, basada en juegos tradicionales para contrarrestar dicho fenómeno?

- Positivamente
- Negativamente

¿De qué manera? _____

15. ¿Cómo califica el comportamiento disciplinario y académico de los estudiantes en los últimos días del año escolar?

- Muy bueno
- Bueno
- Regular
- Malo

16. ¿Ha sido víctima de alguna actitud agresiva por parte de sus estudiantes dentro del colegio últimamente?

- Si
- No

17. ¿Considera viable que desde el campo de la educación física se preocupe en gran medida no solo en el desarrollo motriz, sino también en el desarrollo humano-social del individuo?

- Si
- No

¿Por qué? _____

18. ¿Cree que además del salón de clase se ha logrado resolver poca a poca problemáticas comunes en el ámbito familiar y social?

- Si
- No

¿Por qué? _____

19. ¿Estima necesario capacitarse para afrontar y resolver episodios de agresividad escolar?

- Si
- No

¿Por qué? _____

20. ¿Cómo cataloga la incursión de proyectos pedagógicos en educación física basados en el juego cumpliendo tareas transformadoras hacia ámbitos educativos?

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

UNIVERSIDAD LIBRE
I.E.D. MARCO TURLIO FERNANDEZ
SEDE D JORNADA MAÑANA
GRADO QUINTO
ENCUESTA FINAL A ESTUDIANTES EVALUACIÓN

OBJETIVO.

Identificar si se cumplió o no el objetivo en las clases de educación física acerca de la disminución de las actitudes agresivas en los cursos A y B del grado quinto de la I.E.D Marco Tulio Fernández.

1. Crees que son más agresivos:
 - E. Los niños
 - F. Las niñas
 - G. Niñas y niños por igual.
 - H. Ninguna de las anteriores.

2. ¿Te has sentido agredido físicamente por algún compañero?
 - Si
 - No

3. ¿Te has sentido agredido verbalmente por algún compañero?
 - Si
 - No

4. Cuándo te agreden:
 - E. Devuelves la agresión.
 - F. No prestas atención.
 - G. Le dices a la profesora.
 - H. Ninguna de las anteriores.

5. ¿Dónde son más frecuentes las actitudes agresivas?
- E. En el salón.
 - F. En el descanso.
 - G. En todo momento.
 - H. Todas las anteriores.
6. ¿Cuál crees que puede ser la posible solución cuando hay una agresión?
- E. Decirle a la profesora para que lo(a) regañe.
 - F. El dialogo.
 - G. No hay solución y seguir bravos.
 - H. Ninguna de las anteriores.
7. Cuando agreden a un compañero tuyo:
- E. Lo defiendes.
 - F. Corres a llamar a la profesora.
 - G. No haces nada porque resultas agredido.
 - H. Ninguna de las anteriores.
8. ¿En algún momento has agredido a algún compañero?
- E. Solo Verbalmente
 - F. Solo Físicamente
 - G. Física y verbalmente
 - H. Ninguna de las anteriores.

9. ¿cuándo agredes a un compañero cómo te sientes?

F. Bien

G. Mal

H. No prestas atención

I. Pides disculpas

J. Ninguna de las anteriores.

10. En la clase de educación física, se presentan con más frecuencia:

E. Agresiones físicas

F. Agresiones verbales

G. Agresiones físicas y verbales.

H. Ninguna de las anteriores.

DIARIOS DE CAMPO

FICHA DE OBSERVACION # 1

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 1

Temática: Juegos tradicionales individuales (trompo, carrera de aros y carrera de carritos)

Objetivo de la sesión: Reconocer todas aquellas acciones de agresividad evidentes en el grupo para generar un cambio de comportamiento en los estudiantes y mejorar sus relaciones interpersonales a partir del trabajo individual de cada uno de ellos.

Aspectos positivos: Mediante estas actividades, los estudiantes de ambos cursos hicieron un nombramiento de las actitudes agresivas percibidas por ellos en su aula como en el patio de recreo, y mediante los juegos realizados lograron tener una estrategia de rechazo hacia ellas, de forma lúdica y recreativa, generándoles un aprendizaje significativo; así mismo hay que rescatar que el curso 5^a tiene un gran interés y participación de las actividades colaborando con la organización y la actitud de disposición frente a la sesión.

Aspectos negativos:

Hubo algunos estudiantes de curso 5^b que no mostraron interés por la porque según ellos no tenían destrezas con dichos elementos de los juegos; además hubo una inconformidad en el juego de carrera de carritos por ser una actividad varonil lo cual genero poca participación de las niñas de ambos cursos. Para finalizar se evidencia rivalidad entre géneros masculino y femenino opacando la convivencia.

Aspectos a mejorar: El tiempo, ya que por las clases el curso 5^b se cruzan con la clase de educación física de los cursos, donde se invirtió más tiempo en uno más que el otro, impidiendo el desarrollo completo de la actividad.

Recomendaciones: Esta primera sesión arrojó datos evidentes del problema de la agresividad, siendo una sesión flexible en cuanto a la integración de otros estudiantes para la realización del mismo y a su vez como docentes nos permiten trabajar seriamente en soluciones frente a esta temática del fenómeno a investigar con lúdicas pertinentes para estas edades.

Tratar que la parte de la ejecución o la explicación de los juegos que requieren práctica y habilidades personales sea muy amena, ya que puede ser una actividad de poco gusto y desmotivación para los niños.

Observaciones del proceso: El proceso que se ha visto ha sido muy beneficioso para los estudiantes, ya que se ha logrado integrar al trabajo a estudiantes que anteriormente en las clases de educación física y otras clases poco trabajaban, lo que permite ver que este tipo de estrategias genera un interés a este tipo de estudiantes como también la integración de los mismos con sus demás compañeros de curso.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 2

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 2

Temática: Juegos tradicionales individuales (tumbar el tarrito, brincar la cuerda y la golosa)

Objetivos de la sesión:

- Fortalecer la confianza en sí mismos de los estudiantes
- Reconocer la problemática de agresividad a nivel individual y grupal, ya que esta se opone a las buenas relaciones entre estudiantes e interfiere en los procesos comunicativos.

Aspectos positivos: La actividad propuesta fue muy acogida por los estudiantes de ambos cursos, ya que era una actividad bastante emotiva y exigente; La cual logro generar un espacio lúdico permitiendo las interacciones interpersonales entre los estudiantes y entre género de manera positiva lo que no se había visto en la primera sesión.

Excelente participación tanto de los niños como de las niñas de los dos cursos, a pesar de que los juegos planteados eran de carácter mixto se vio una actitud totalmente diferente de entrega y respeto favoreciendo la sana convivencia entre sexos y por supuesto el correcto desarrollo de cada uno de los juegos.

Aspectos negativos: En el curso 5^a por momentos se dispersaban algunos niños molestando entre sí o realizando otras situaciones que nada tenían que ver con la actividad propuesta, provocando el desorden y la desatención de algunos de los niños que si estaban enfatizados con la clase.

En el 5^b por su parte las niñas tuvieron roles físicos como empujones más que todo en el momento de batir la cuerda, ya que no se turnaban de manera normal llegando a tal punto de que nosotros los profesores interceptáramos y por supuesto desempeñando la función de batir hasta el final de dicha actividad.

Aspectos a mejorar: La organización que se tuvo en cuanto al grupo ya que en el patio no hubo un orden definido en la parte final de la actividad notándose en cierto momento una confusión entre los estudiantes participantes provocando acumulación de niños en espacios no adecuados..

Recomendaciones: El manejo del tiempo entre actividades y realizar una distribución de espacio entre los niños y dar pautas para la rotación de los estudiantes.

Observaciones del proceso

El proceso se comenzó de la forma esperada, logrando una aceptación de los estudiantes ante la aparición de la agresividad y un reconocimiento de algunos de los tipos de agresividad vistos en acciones en el desarrollo de las clases.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 3

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Temática: Carrera de encostalados, El corre calles y Los seis corazones

Sesión número: 3

Objetivo de la sesión:

- Fomentar la interacción entre los alumnos y el trabajo en equipo.
- Capacitar el manejo de situaciones agresivas por medio de pautas dadas por medio de los juegos tradicionales de forma grupal.

Aspectos positivos: En la parte lúdica que fue realizada en el patio del colegio, genero un interés y participación por otros estudiantes que no eran de este grado, los cuales se quisieron integrar a la actividad de los juegos logrando tener un espacio no solo de integración a nivel del curso 5 sino con estudiantes de otros cursos.

En el curso 5^a se evidencio un excelente trabajo en equipo colaborándose mutuamente como curso y consigo mismos, logrando un buen desempeño frente a cada uno de los juegos.

En el curso 5^b por su parte se evidencio una excelente organización al momento de hacer los equipos respectivos para el inicio de las actividades a llevar a cabo, también se vio palabras de apoyo de alguno de los niños echándole porras a los compañeros para que fueran vencedores.

Aspectos negativos: En ocasiones se vio actitudes de culpa en ambos cursos de algunos niños como niñas debido al momento de pérdida de las competencias que se generaron en el transcurso de los diferentes juegos, provocando el descontento de los integrantes del equipo y el mal del perdedor.

No obstante en el curso 5^b no hubo trabajo en equipo ni colaboración entre ellos, habiendo palabras ofensivas y frustrantes para el caso de algunos niños dejando la sesión en condiciones de tristeza y temperamento.

Aspectos a mejorar: La forma de explicación del tema de agresividad y sus clases, para conseguir que el abordaje de este tema sea más ameno para el estudiante y no genere mucho aburrimiento.

Recomendaciones: Estar pendientes de los casos especiales que requieran atención por disciplina y convivencia de ambos cursos de acuerdo al observador.

Observaciones del proceso: El proceso ha mostrado que durante este espacio se ha logrado una integración de los estudiantes de los cursos 5, lo cual ha fortalecido su convivencia poco a poco.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 4

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Temática: La lúdica del saber, Guarda del bolo y Coxcojilla redonda

Sesión número: 4

Objetivo de la sesión:

- Respetar las reglas que se presentan, permitir mayor acercamiento e interacción entre los participantes.

- Incentivar a los niños(a) de los cursos 5^a y 5^b a la creación de espacios, los cuales permitan la interacción con el otro, generando un mayor y mejor grado de convivencia, mediante un trabajo lúdico y de conocimiento general.

Aspectos positivos: Se trabajó la tolerancia en esta actividad, en donde sobresalieron alumnos con actitudes agresivas y que anteriormente no sobresalían por su colaboración y aporte a las clases de ambos cursos.

Aspectos negativos: Se presentaron preocupaciones de algunos de los estudiantes, produciendo que estos no se lograran concentrar de forma adecuada y eficaz por el lado de los dos cursos de 5.

Aspectos a mejorar: La organización del curso en círculo rápidamente se perdió con el desarrollo de la actividad y la variación de

Recomendaciones: Una mejor distribución del espacio y en lo posible realizar este tipo de actividades en una parte no tan abierta para evitar distracciones de los estudiantes y que desde luego no se dispersen haciendo otras cosas que no tienen que ver con la actividad.

Observaciones del proceso: El proceso ha tenido buenos resultados en cuanto a la convivencia y la integración de los niños como también a la disminución sucesos de agresividad presentados anteriormente con actividades grupales.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 5

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 5

Temática: el pañuelito, con los pies, el picachito pensador.

Objetivo de la sesión:

Favorecer la comunicación entre los alumnos, y fomentar el respeto y cumplimiento hacia las reglas de los juegos.

Aspectos positivos: en la iniciación de los juegos hubo una participación activa de los alumnos para realizar una modificación a las reglas, siendo ellos quienes daban las pautas, y buscando estrategias para poder realizar las tareas del segundo y tercer juego.

Aspectos negativos: en el primer juego se presentaron actitudes agresivas como empujones, desprecio a los compañeros por parte de algunos alumnos que no conseguían atrapar el pañuelo, lo que ocasiono una discusión entre ellos.

Aspectos a mejorar: la organización de los espacios, ya que el lugar donde se llevaron a cabo los dos últimos juegos eran más acorde para la actividad a realizar a diferencia del primero al ser muy reducido.

Recomendaciones: para el primer juego se debería tener un objeto (pañuelo), para cada grupo, y así no tendrían que competir por el mismo objeto.

Esto permitiría reducir los golpes y empujones que se reflejaron en la actividad.

Observaciones del proceso: durante la organización de los espacios de juego y la distribución de los equipos de trabajo, los alumnos estaban con buena disposición, la cual se vio afectada durante la ejecución del juego “el pañuelito”, donde un grupo de estudiantes al tratar de conseguir el pañuelo no median su fuerza y empujaban a sus compañeros. Esto desencadenó un malestar durante el juego, al punto que uno de los estudiantes decidió no jugar al afirmar que un compañero lo agredió físicamente al golpearlo con el pie. Uno de los profesores encargados de la actividad, habló con los dos alumnos los colocó a jugar en el mismo equipo. Los alumnos mostraban su inconformismo al volver a ingresar al juego, pero al final de este su comportamiento era como si hubiese sucedido nada.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ.

FICHA DE OBSERVACION # 6

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 6

Temática: Baty stop, fuera de casa, el día que el brujo Alberto escondió las letras en un dibujo.

Objetivo de la sesión:

Trabajo en grupo, compartir y descubrir con el otro y la toma de decisiones.

Aspectos positivos: al dar la explicación de los juegos, los alumnos por si solos se organizaron y decidieron a que juego asistirían primero, esto permitió una mejor organización y evito la pérdida de tiempo al hacer la rotación de los juegos.

Aspectos negativos: a pesar que hubo una organización por parte de los alumnos para la organización de los grupos, cuatro de ellos no querían participar en ninguno de los juegos.

Aspectos a mejorar: la ubicación en el espacio para el primer juego ya que era muy pequeño el lugar para el desarrollo de la actividad.

Recomendaciones: revisar la organización de los juegos para que ningún alumno se sienta excluido del juego.

Observaciones del proceso: al inicio de las actividades, cuando se explicaron los tres juegos, se reflejó un buen trabajo en equipo por parte de los alumnos en la organización del espacio y la conformación de los grupos, lo que permitió un desarrollo fluido de la actividad. También hubo cuatro alumnos que se sentían inconformes y manifestaron no querer participar en los diferentes juegos, esto ocasionó que los demás no los tomaran en cuenta para la toma de decisiones para la ejecución de los juegos.

Al hablar con los cuatro alumnos dijeron que no querían hacer nada porque habían tenido una pelea entre ellos y las profesoras los habían castigado. Ellos se incluyeron en los diferentes grupos pero su participación era mínima.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 7

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 7

Temática: jugando aprendo (tiro al blanco), trique, OA.

Objetivo de la sesión:

Fomentar habitas de convivencia para el mejoramiento del trabajo en equipo.

Aspectos positivos: la disposición de los alumnos para realizar los juegos de lanzamientos de pelota.

Aspectos negativos: se realizaron discusiones entre los alumnos al conformar los grupos en uno de los juegos.

Aspectos a mejorar: la organización al conformar grupos de trabajo.

Recomendaciones: se debía conformar los grupos de forma aleatoria ya que los estudiantes habían tenido discusiones entre ellos y por esta razón no querían jugar en grupo.

Observaciones del proceso: durante el inicio de la aplicación, los alumnos estaban reacios para la realización de las actividades, debido a que unos niños los habían castigado en el aula de clase y ninguno quería trabajar con ellos.

Cuando los participantes se encontraban en la segunda estación (TRIQUE), querían terminar rápidamente para pasar a las otras estaciones.

En los juegos de lanzamiento de pelota contra la pared los y las alumnas estaban con buena disposición a la explicación de las reglas de juego. Al comenzar la práctica todos estaban atentos a que hacían los demás participantes y se corregían entre ellos.

También se observaba burlas por algunos estudiantes al ver que sus compañeros no lograban realizar la actividad por completo, pero ellos también daban indicaciones de cómo podían realizarlas. Cuando les tocó el turno de jugar también tuvieron complicaciones los demás niños se rían pero les ayudaban diciendo los movimientos y recalcando las reglas.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 8

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 8

Temática: gallinas y zorros, el gato y el ratón, el puente está quebrado o que pase el rey.

Objetivo de la sesión:

Trabajo en equipo.

Aspectos positivos: los alumnos ya conocían estos juegos y ellos impusieron las reglas y conformaron los equipos sin ayuda de los profesores a cargo.

Aspectos negativos: el espacio para la realización de las actividades.

Aspectos a mejorar: estrategias del juego para evitar golpear a los compañeros.

Recomendaciones: realizar estas actividades en un espacio más amplio y adecuado que permita un buen desenlace de los juegos.

Observaciones del proceso: el desarrollo de las actividades se realizaron con buena empatía por parte de los alumnos ya que conocían los juegos y ellos recordaron las reglas y comenzaron a jugar.

Se presentaron golpes entre los jugadores al momento de tratar de atrapar al jugador contrario, pero sin ninguna incidencia violenta, al contrario ellos siempre recalcaban que eran situaciones de juego y buscaban otras opciones de atrapar para no golpear al compañero.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 9

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 9

Temática: El carpintero, el cacique de Juancho Pé y Boró Boró.

Objetivo de la sesión:

Trabajo en equipo.

Aspectos positivos: Al tratarse de juegos tradicionales que a la vez son rondas, los estudiantes participaron activamente en la clase puesto que cada estribillo de los diferentes juegos atraía la atención.

Aspectos negativos: Al inicio de la actividad, los estudiantes presentaron una sensación de pena para cantar los estribillos pero después de un corto tiempo lo hicieron sin problema.

Aspectos a mejorar: El manejo del grupo por parte de los docentes, ya que en algunos momentos se dispersaban los estudiantes.

Recomendaciones: ejecutar estas rondas por equipos para motivar más a los estudiantes.

Observaciones del proceso: En este punto de las actividades algunos estudiantes identificaron el mensaje para la convivencia de los dos grupos; mientras que otros aún les cuesta llevar a buen término la relación con los otros.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 10

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 10

Temática: Los bollos, el cocorobé y el corazón de la piña.

Objetivo de la sesión: Identificar liderazgo en los estudiantes, trabajo en equipo y el cuidado del otro.

Aspectos positivos: Algunos estudiantes por iniciativa propia pasaron a hacer la actividad, sin necesidad que les fuera impuesta de manera arbitraria.

Aspectos negativos: Cuando algún estudiante se equivocaba, trataban de hacerlo sentir mal.

Aspectos a mejorar: Seguir fortaleciendo la capacidad de liderazgo, el respeto y la tolerancia de los estudiantes.

Recomendaciones: Permitir que los estudiantes aporten más, en cuanto a las posibles variaciones en las reglas de juego, pero llegando siempre al común acuerdo de todos.

Observaciones del proceso: Cuando se presentan actividades o juegos con algún contenido rítmico, los estudiantes atienden mas las indicaciones dadas por el docente y de manera muy efectiva y rápida la gran mayoría captan las letras o estribillos de las rondas. Gracias a lo anterior, los estudiantes evaden cualquier síntoma de apatía a sus compañeros permitiendo una mejor convivencia sin tanta agresividad.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 11

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 11

Temática: La escoba o los cinco negritos, los espejos y las lavanderas.

Objetivo de la sesión: Disminuir la intención del machismo, trabajo en equipo y liderazgo de los estudiantes.

Aspectos positivos: El buen clima permitió el desarrollo de las actividades y juegos sin ninguna novedad a excepción de un caso particular.

Aspectos negativos: Un incidente que se presentó entre dos estudiantes (niños) que discutieron y casi se golpean porque uno no seguía las instrucciones del otro.

Aspectos a mejorar: El manejo de grupo en algunos momentos de las actividades.

Recomendaciones: desde el inicio de cada actividad dejar las reglas de convivencia claras para el desarrollo de la clase.

Observaciones del proceso: Aunque se ha notado una mejoría para el cumplimiento del objetivo general del proceso investigativo; aún hay estudiantes que presentan brotes de agresividad espontáneos por alguna situación en particular .

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ

FICHA DE OBSERVACION # 12

Institución: I.E.D. Marco Tulio Fernández Sede D jornada Mañana

Cursos: 5^a y 5^b

Sesión número: 12

Temática: Dicen que los monos, el zafarrancho y el palito de punta y Q,

Objetivo de la sesión: Trabajo en grupo y pérdida de la timidez.

Aspectos positivos: Los estudiantes disfrutaron de los juegos.

Aspectos negativos: Se presentaron algunos brotes de indisciplina en el momento de las explicaciones de los juegos.

Aspectos a mejorar: Explicar de manera más sencilla los juegos o actividades por parte del docente.

Recomendaciones: Realizar mientras se está desarrollando la actividad un feedback positivo para los estudiantes que participan y motivar a los demás para que sean más proactivos.

Observaciones del proceso: En esta sesión se determinó la pertinencia de las actividades puesto que era la última intervención que se realizaba con ellos porque vendría la evaluación por medio de una encuesta que realizaría en los

respectivos salones, haciendo énfasis a los estudiantes en las intervenciones realizadas en las clases de educación física.

Profesores a cargo: HANZ HEREDIA, JULIAN MARIN Y OSCAR RODRIGUEZ