

LA LÚDICA COMO MEDIO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR

**VÍCTOR ADOLFO HENAO SIERRA
CLAUDIA ARISTIZABAL SALAZAR
MARGOT HENAO ALARCON**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015**

LA LÚDICA COMO MEDIO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR

**VÍCTOR ADOLFO HENAO SIERRA
CLAUDIA ARISTIZABAL SALAZAR
MARGOT HENAO ALARCON**

**Trabajo de grado para optar al título de especialista en
PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015**

Nota de aceptación

Firma Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

DEDICATORIA

Por medio de este trabajo, queremos resaltar la capacidad de los docentes; como formadores de vida involucrados y mediadores de los valores en el ámbito de la escuela.

Así mismo; a Dios como creador de nuestra vocación, a nuestras familias, a la Institución Educativa San Lorenzo del Valle de Aburrá y a los estudiantes que han sido nuestra fuente de inspiración, labor y resultados de nuestro quehacer educativo.

AGRADECIMIENTOS

Queremos dar un sincero agradecimiento a nuestras familias por su acompañamiento, paciencia y comprensión durante el desarrollo de nuestro trabajo investigativo, a nuestra docente y asesora Leidy Cristina Sáchica C durante este proceso; así mismo.

A la Institución Educativa San Lorenzo de Aburrá, Diego Echavarría Misas y Federico Ángel por brindarnos la oportunidad de desarrollar dicho proyecto y a la Universidad Los Libertadores por mejorar nuestra labor profesional, basados en la investigación y un acertado conocimiento.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	11
GLOSARIO	12
RESUMEN	14
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA	16
1.3 ANTECEDENTES	16
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	16
1.3.2 Antecedentes empíricos	16
2. JUSTIFICACION	18
3. OBJETIVOS	19
3.1 OBJETIVO GENERAL	19

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4. MARCO REFERENCIAL	20
4.1 MARCO CONTEXTUAL	20
4.2 MARCO TEÓRICO	21
5. DISEÑO METODOLOGICO	25
5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	25
5.2 ENFOQUE	25
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	26
5.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	26
5.5 ANALISIS DE LOS RESULTADOS	30
6. PROPUESTA	31
6.1 TITULO	31
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	31
6.3 JUSTIFICACIÓN	31

6.4 OBJETIVOS	32
6.4.1 OBJETIVO GENERAL	32
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	32
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	33
6.6 RECURSOS	42
7. CONCLUSIONES	43
BIBLIOGRAFIA	44
ANEXOS	45

LISTADO DE GRAFICAS

	pág.
Gráfica 1. ¿Recibe buen trato en su hogar?	27
Gráfica 2. ¿Tiene una buena relación con los estudiantes?	28
Gráfica 3. ¿Los canales de comunicación con los padres de familia son buenos?	29
Gráfica 4. ¿Se cumplen las normas establecidas en el hogar?	30

LISTADO DE IMÁGENES

	pág.
Imagen 1. Estudiantes ronda KUQUI- KUKANA	33
Imagen 2. Estudiantes en juego grupal Tingo, tingo, tango	34
Imagen 3. Juego grupal “Reciclando, ando”	35
Imagen 4. Juego grupal “Reciclando, ando”	36
Imagen 5. Juego grupal “Festival de rondas”	37
Imagen 6. Juego grupal “Me divierto, leyendo y adivinando”	38
Imagen 7. Juego grupal “Juegos de habilidades básicas del movimiento”	40
Imagen 8. Juego grupal “Rodando, rodando”	41
Imagen 9. Ronda: “Kuky kukana”	45
Imagen 10. Ronda: “Kuky kukana”	45
Imagen 11. Ronda: “Rodando, rodando”	46
Imagen 12. Juego: “Habilidades básicas del movimiento”	46
Imagen 13. Juego: “Habilidades básicas del movimiento”	47

Imagen 14. Juego: “Tingo, tingo,tango”	48
Imagen 15. “Festival de rondas”	48
Imagen 16. “Festival de rondas”	49
Imagen 17. “Festival de rondas”	49

LISTADO DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta a padres de familia	50
Anexo B. Encuesta a docentes	51
Anexo C. Encuesta a estudiantes	52
Anexo D. Autorización uso de fotografías y video	53
Anexo E. Firmas de padres de familia	54

INTRODUCCION

El ser humano, es un ser social por naturaleza y sus relaciones personales siempre están mediadas por la interrelación con el otro en cualquiera de sus ámbitos en los que se desenvuelve.

El proyecto “**LA LÚDICA COMO MEDIO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR**” tiene como finalidad mejorar las relaciones sociales a través de la implementación de actividades recreativas que refuercen armónicamente los procesos escolares de los educandos.

Dicha propuesta investigativa, se basa principalmente en las teorías de la convivencia, aprendizaje significativo, trabajo colaborativo, habilidades sociales y competencias ciudadanas en relación con el ámbito escolar.

Se ha observado en la I. E. San Lorenzo de Aburra que son notables las problemáticas que impiden la sana convivencia entre los estudiantes pues es evidente que requieren de diversas estrategias que favorezcan el trabajo en equipo y una adecuada utilización del tiempo libre.

El juego como parte fundamental de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo; según Jean Piaget (1956), será la base del desarrollo de la propuesta de intervención en dicha institución educativa.

GLOSARIO

LÚDICA

Se entiende la lúdica como la dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad. En ella se descubre el disfrute, el goce en situaciones y espacios cotidianos. Es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el agrado, la actividad creativa y el conocimiento.

Así mismo, la lúdica se concibe, como una manera de vivir en la cotidianidad, sentir placer y valorar lo que sucede en el día a día, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

PREVENCIÓN

La palabra prevención, proviene del latín "*praeventio*" que significa prevención como la acción y efecto de prevenir, es decir, preparar con antelación lo necesario para un fin, anticiparse a una dificultad, prever un daño, avisar a alguien de algo.

VIOLENCIA

La violencia, es entendida como el comportamiento intencional que puede ocasionar daños físicos y/o mentales a los demás seres humanos. Es importante tener en cuenta que, más allá de la agresión física, la violencia puede ser

emocional mediante ofensas o amenazas. Por eso la violencia puede causar tanto secuelas físicas como psicológicas.

La violencia busca imponer u obtener algo por la fuerza. Existen muchas formas de violencia que son castigadas como delitos por la ley. De todas formas, es importante tener en cuenta que el concepto de violencia varía según la cultura y la época

VIOLENCIA ESCOLAR

La violencia escolar puede desarrollarse dentro de la escuela (en un aula, un pasillo, un patio, etc.) o en otros sitios que están vinculados a ella. Sus víctimas pueden ser estudiantes, docentes, trabajadores de la escuela o familiares de los alumnos.

Dentro de la violencia escolar podemos subrayar que existen tres tipos que se determinan en función de quien es el agresor y quien el agredido. Así, por ejemplo, podemos hablar en un primer término de lo que es la violencia de alumnos hacia otros alumnos.

VIOLENCIA FÍSICA

En esta categoría se incluyen desde abusos de tipo sexual hasta acoso de diversa índole. Existen múltiples causas que pueden propiciar la irrupción de la violencia escolar. Los expertos hablan de la falta de límites en la conducta, de la transmisión de situaciones violentas a través de los medios que pueden generar un efecto de contagio y de las condiciones de exclusión y discriminación social.

Es frecuente que la violencia escolar se asocie al acoso escolar, también conocido como bullying. Este acoso consiste en someter a un alumno a un maltrato constante y sostenido a lo largo del tiempo a través de burlas, insultos, golpes, etc.

Las escuelas pueden calificarse de acuerdo al riesgo de que se produzcan hechos de violencia en su comunidad. Las instituciones más vulnerables a la violencia escolar son aquellas donde no se ejerce un control sobre sus integrantes.¹

¹ * <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

RESUMEN

La escuela como el segundo pilar de la educación de los estudiantes, está llamada a formar a sus educandos en principios y valores personales necesarios para la prevención de la violencia escolar.

En el desarrollo de la propuesta “VIVO, CONVIVO Y APRENDO JUGANDO” se presenta la lúdica como la herramienta a través de la cual se pueden mejorar las relaciones interpersonales entre aquellos que interactúan en el aula. Esta puede ser implementada en las instituciones educativas, para la promoción de cambios generadores de nuevas actitudes y aprendizajes colectivos.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la I. E. San Lorenzo de Aburra se presentan varias problemáticas que impiden la sana convivencia entre los estudiantes como los malos hábitos y malas costumbres de los jóvenes como el mal uso del lenguaje, el desconocimiento del otro como persona válida y legítima dentro de los diferentes escenarios de interacción cotidiana en especial en la jornada de descanso y durante la utilización del tiempo libre; la agresión verbal incluso algunas veces física, estos y otros fenómenos recurrentes entre los alumnos, no permite una diversión sana y productiva a nivel del aprendizaje de valores y hábitos comportamentales en su relación educativa y social.

De otra parte la subutilización y mal aprovechamiento del tiempo libre genera muchos problemas, tales como: conflictos internos, interrupción del trabajo de los demás estudiantes. Lo que acarrea desmotivación y desinterés en el estudio de quienes si aprovechan de manera adecuada y efectiva el proceso de enseñanza aprendizaje y el cumplimiento de las normas de la institución.

La pereza de los niños por el estudio y la falta de orientación y seguimiento a las actividades lúdicas, recreativas y deportivas han provocado enfrentamiento y discusiones entre los alumnos muchas veces generadas por la intolerancia de unos contra los otros, igualmente la falta de dosificación, dinamización y regulación de la práctica lúdica por parte de los docentes de la Institución permite el desorden y el deterioro de las relaciones interpersonales de los estudiantes, lo que conlleva a la anarquía y el enfrentamiento individual y algunas veces grupal de los niños educandos.

El ambiente escolar se ve amenazado por los enfrentamientos y respuestas demasiado agresivas entre los niños por cuenta de malos entendidos y el desconocimiento de reglas que puedan mediar en la exageración de acciones motrices inmaduras que repetidas y cada vez más violentas, atentan contra la integridad de los contrarios durante el juego.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuáles estrategias lúdicas, permiten la prevención de la violencia escolar?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 ANTECEDENTES EMPÍRICOS

En la escuela se pueden evidenciar diversas actitudes y/o conductas que pueden generar dificultades en las relaciones sociales entre pares. Es muy difícil observar en dicho espacio, tan evidentes dificultades en la convivencia de los escolares pues tanto niños y niñas, desean ser escuchados utilizando gritos e insultos. Educandos que llevan a sus aulas de clase los evidentes conflictos y la violencia que viven en su cotidianidad, en sus hogares y lugar de vivienda.

Según la observación en el aula, es claro que dichas conductas son reflejadas por medio de la agresión física y verbal a que someten a sus compañeros y compañeras de clase y escuela en general. Así mismo, se hacen evidentes la desmotivación y apatía hacia el ámbito escolar y el aprendizaje como tal, pues estos no se preocupan por cumplir con sus compromisos escolares y actividades propuestas dentro y fuera del aula de clase. Son estudiantes que constantemente actúan sin medir las consecuencias de lo que hacen y dicen, mostrando actitudes indiferentes frente a sus equivocaciones.

1.3.2 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS

En la escuela se observan constantemente diversas situaciones entre los estudiantes que generan conflictos convivenciales que pueden ser un reflejo de la falta de norma y dificultades en los comportamientos familiares.

Citando algunos planteamientos de Carrasco, José Cáceres desde la Psicología Conductual donde señala: “que los niveles de abuso sexual /violencia son altos caracterizados principalmente por la agresión física, y que no existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto a lo que se refiere a violencia psicológica” consecutivo a ello podríamos decir que los niveles de violencia/o abuso repercuten en las acciones del ser humano.

Si nos detenemos a realizar una observación sobre las relaciones que pueden existir entre el acoso escolar, podríamos retomar los planteamientos desde la Psicología Conductual

Desde las perspectivas de Calderero, Marta Salazar, Isabel Caballo, Vicente E, Psicología Conductual,² “existe una estrecha relación entre el acoso escolar y la ansiedad social, se observa una importante relación entre el acoso, la victimización o agresión por parte de los iguales en la escuela, por un lado, y la ansiedad social, por el otro”. Es de entender que la población estudiantil está expuesta en todo momento a vivir o enfrentar momentos de agresión, no todos sus congéneres están inmersos en una cultura de respeto y valoración hacia el otro, hace falta el fortalecimiento de valores desde la familia.

El poder y la autoridad en la escuela: La conflictividad de las relaciones escolares desde la perspectiva de los docentes de infancia, desde la profunda y analítica mirada de Graciela Batallán (2008).

² Behavioral Psychology / Psicología Conductual, Vol. 19, Nº 1, 2011, pp. 91-116

“En la sociedad es indiscutible la gran problemática del poder en la escuela, pues se relacionan las concepciones y facultades que los docentes de infancia le atribuyen al poder con aquellas vinculadas con la identidad de su trabajo y a su eventual protagonismo en la transformación escolar. Se sostiene la hipótesis de que la reflexión docente sobre este tema expresa hoy un conflicto de difícil resolución, debido al peculiar estatus cívico-político de la niñez en tanto "objeto" del trabajo docente y a la analogía del poder con la violencia y la dominación que prevalece en el sentido común escolar”. Podríamos decir que la labor docente en la actualidad juega un papel muy importante, ya que debe estar en la capacidad de enfrentar a la población estudiantil, se necesitan docentes preparados en diversos temas y áreas para suplir las necesidades del mundo moderno.

Concepto de agresión

La conducta agresiva es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional (Huntingford y Turner, 1987), en el que están implicados un gran número de factores, de carácter polimorfo, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social”. Vale la pena resaltar que como individuos que están inmersos en un grupo social, existen diversos factores que hacen que las personas se tornen agresivas y/o violentas por la misma necesidad de sobrevivir y competir, esto se da por la falta del reconocimiento del otro ser.

2. JUSTIFICACIÓN

En la actual sociedad se evidencia una gran problemática, en el ámbito escolar; puesto que algunos estudiantes muestran constantemente agresiones no solo físicas sino también verbales y emocionales.

Se observan diferentes actitudes bruscas, insultos y golpes que no sólo afectan la sana convivencia, sino el adecuado aprendizaje de sus pares, pues las inadecuadas conductas al ser evaluadas y replanteadas por los docentes toman un mayor tiempo en el normal desarrollo de las actividades en el aula de clase.

Los estudiantes narran situaciones que evidencian los grandes conflictos que viven en su cotidianidad, debido a los conflictos familiares y la violencia intrafamiliar y social. Son reconocidos la falta de valores en la familia, el inadecuado acompañamiento de los padres y los inapropiados patrones de crianza, lo cual puede deberse a que en las familias priman las golpizas como factor decisivo en la educación de los niños y niñas.

Es apropiado reconocer la importancia de la escuela como el "segundo hogar" de los educandos donde se les brinden las oportunidades necesarias para desarrollar una conciencia clara sobre lo que deben hacer para resolver los conflictos mediados por la tolerancia y buenas costumbres. Desde esta perspectiva, la lúdica y la enseñanza basada en el juego puede potencializar las buenas relaciones personales mediadas por la práctica de los valores sociales, la sana convivencia basada en el respeto por el otro. Retomando a Barudy, "la escuela puede ser un factor que potencie el "blindaje" de los estudiantes en contextos

vulnerables” así este autor expone como la escuela está llamada a garantizar el buen trato de los estudiantes.

Se pueden diseñar y aplicar en la escuela estrategias lúdicas mediadas por el buen trato con el propósito de prevenir y mitigar la violencia en el ámbito escolar, pues éstas se convierten en mediadores del quehacer docente. *“Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) incursionaron en la Educación para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje y brindar el escenario para la apropiación de una cultura de autoaprendizaje, recursividad, modernización y creatividad en la comunidad académica”.*

En el presente trabajo investigativo se aportaran diversas estrategias lúdicas en las cuales se mejoren las relaciones en la escuela y las vivencias escolares estarán mediadas por el ejercicio de valores sociales y la atenuación de conflictos entre los estudiantes.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias lúdicas en el aula de clase hacia la prevención de la violencia escolar en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Aburra.

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Identificar las diferentes problemáticas que presentan los estudiantes a nivel escolar que perturban la sana convivencia en el aula de clase.
- Generar situaciones de aprendizaje significativo basadas en el respeto dentro del ambiente escolar.
- Realizar actividades lúdicas y pedagógicas que involucren valores y respeto por la norma.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La institución San Lorenzo de Aburra formadora en valores que día a día progresa en la búsqueda de un mejoramiento académico, cuenta con unas directivas y un equipo de profesores muy preparados y comprometidos con los educandos y la comunidad en general; tiene grandes retos que se propone para formar estudiantes con calidad y padres comprometidos con el proceso educativo.

En la Institución Educativa San Lorenzo de Aburra se concibe la educación como un proceso que guía, orienta y señala caminos para la autodeterminación personal y social a la luz de un humanismo cristiano con principios democráticos y de sana convivencia; se ocupa del rescate y fomento de los valores espirituales, éticos, morales, culturales y sociales, fundamentados en los fines de la educación.



Institución Educativa
Fuente: Los autores

4.2 MARCO TEÓRICO

Las bases teóricas que se tendrán en cuenta en el desarrollo de las prácticas pedagógicas para dar solución a la pregunta problematizadora se llevaran a cabo teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y colaborativo, la formación en las competencias ciudadanas, la educación en valores.

Grandes pedagogos como: Ausubel, Vygotsky, entre otros autores, han afirmado que el aprendizaje significativo que se genera en el aula de clase permite la asimilación, apropiación y fortalecimiento del conocimiento en diversos contextos en la vida de los seres humanos transformando el aprendizaje por uno nuevo y más completo.

Es necesario, que como docentes se genere un verdadero impacto en la motivación de los estudiantes desarrollando su capacidad de ser autónomos y responsables de su propio conocimiento sirviendo como facilitadores en dicho proceso.

Es así que la escuela es el espacio y el eje fundamental, que permite a los estudiantes la interacción y socialización entre otros seres humanos. Aunque cabe señalar que muchos de los conocimientos se encuentran inmersos en diversos aparatos tecnológicos y/o medios de comunicación. Es la familiarización en este entorno, donde muchos de sus aprendizajes se fortalecen con base en la enseñanza de valores para vivir en sociedad. Según Fernando Savater “La verdadera educación no sólo consiste en enseñar a pensar sino también en aprender a pensar sobre lo que se piensa y este momento reflexivo -el que con mayor nitidez marca nuestro salto evolutivo respecto a otras especies- exige constatar nuestra pertenencia a una comunidad de criaturas pensantes.”

En estos aspectos que se refieren a la enseñanza y práctica de los valores se enfoca este trabajo, ya que, es necesaria la humanización de las nuevas generaciones, para que se erradique la violencia y haya a nivel de barrio, municipio, departamento, de país y quizá a nivel mundial ambientes más armónicos y pacíficos.

CONVIVENCIA

Para trabajar en los procesos convivenciales, no se debe partir solo desde la Institución Educativa, es importante también tener presente, como lo dice Castilla “configurar la existencia de un sistema formativo global” además, plantea dos polos para dirigirlos en el contexto social, el polo territorial, formado por la familia y los entes locales, y el polo escolar constituido por la Institución Escolar y otras agencias educativas. La Institución se convierte en ese ámbito donde más que

transmitir conocimientos, es idónea para la escucha, el diálogo y la formación de valores.

Factores integrantes de la conducta moral

Según Vidal (1981) citado por Esper (2007) “los factores que integran la conducta moral, están los específicos y los variables. Los primeros son los factores cognoscitivos (conciencia de sí mismo y de los demás, previsión de las consecuencias del comportamiento, formulación y aplicación de normas y principios, posesión de convicciones morales, capacidad de pensamiento conjetural y coherencia intelectual), los factores afectivos (capacidad empática o identificación con indicadores de moralidad) y los factores (dependencia del exterior, social, reciprocidad y la conciencia moral como indicador de la autonomía moral)”.

La moral le indicaría al ser humano dos caminos “el bueno” y “el malo”, desde tres aspectos: el saber, el hacer y el actuar. Thomas Lickona (1993) citado por Esper (2007) dice: “un buen carácter consiste en conocer el bien, desear (desarrollar) el bien y actuar bien, hábitos de la mente, del corazón y de la acción”.

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico de la Institución Educativa, la educación que requiere el mundo actual es aquella que integre el desarrollo del ser humano con una formación plena en valores éticos. “Entre la escuela y la sociedad existe una relación muy estrecha, de modo que la influencia positiva que pueda tener sobre la otra es determinante para la prosperidad y el bienestar social, siendo la primera un agente socializador y formador de los futuros y actuales ciudadanos” (Esper Jorge, 2007).

El término valor, es definido por Sanabria (1993) citado por Esper (2007) como “el ser en cuanto deseado o la prosperidad por la que algo es deseable. Es decir, el valor es lo que hace a una persona o una cosa digna de aprecio”. Complementa

Carreras (1997), los valores que para él son los principales: amor, paz, justicia, generosidad, diálogo, honradez. (Esper Jorge, 2007)

Los valores son los que le indican a las personas como deben actuar, a identificar las jerarquías y niveles de importancia entre las cosas. Que sólo se dan, si hay una educación en valores éticos y morales.

Aunque la violencia escolar tiene diversas variantes es necesario analizar cuáles son los factores que la generan y sus posibles soluciones.

Es indispensable que un saber pedagógico acorde a las realidades del momento permitan al maestro cambiar paradigma de la evaluación, para ello requiere de un cambio de mentalidad y asumir a la vez un compromiso de responsabilidad frente al proceso enseñanza aprendizaje, donde la enseñanza deje de ser el centro del proceso y el aprendizaje ocupe su lugar. Y el manejo de las competencias generales y específicas de cada área y por consiguiente los diferentes niveles en los que los estudiantes pueden avanzar en su desarrollo.

- Promotor del desarrollo humano al impulsar las potencialidades y fortalecer las limitaciones identificadas en el individuo, lo cual exige al docente ser conocedor de las características del desarrollo evolutivo del escolar.
- Priorizar y organizar la enseñanza alrededor de los intereses y necesidades del estudiante.
- Tener en cuenta el principio de individualización, autonomía y autogestión educativa que representa para el estudiante, la confianza que el educador deposita en él, como portador de capacidades para desarrollar sus potencialidades y demostrar el nivel de competencia alcanzado. Por tal motivo, la autonomía debe ser guiada por el saber del educador.
- Convertir al estudiante en el centro de los procesos académicos, reconociendo su presencia con la valoración de su participación, su saber y

propuestas como forma de solucionar sus propias dificultades y las del colectivo escolar.

- Motivar al estudiante desde la concepción teórica hasta la concepción práctica, en el sentido de aplicabilidad en la vida cotidiana teniendo como punto de referencia el sentido común, el análisis racional de las vivencias experimentadas y el desempeño de las actividades académicas que permiten contrastar la utilidad del conocimiento.
- Proporcionar un ambiente armonioso en la relación maestro estudiante, fundamentada en la amistad y el afecto, desechando la actitud de poder y autoritarismo.
- Hacer de la escuela un espacio democrático participando del Manual de Convivencia, el cual debe responder a una construcción resultante del consenso de la comunidad educativa, el cual adquiere validez si la actitud del maestro y del estudiante interactúan en la línea del respeto mutuo frente al reconocimiento de los derechos y cumplimiento de los deberes.

Actividad docente y diseño de situaciones de aprendizaje cooperativo

Diaz Barriga y Hernández Rojas (2001) toman del centro del Aprendizaje Cooperativo las propuestas que hacen sobre el trabajo cooperativo, son 18 pasos que permiten al docente estructurar el proceso de aprendizaje cooperativo, tales como:

- Especificar objetivos de enseñanza.
- Decidir el tamaño del grupo.
- Asignar estudiantes a los grupos.
- Acondicionar el aula.
- Planear los materiales de enseñanza para promover la interdependencia.
- Asignar los roles para asegurar la interdependencia.
- Explicar la tarea académica.
- Estructurar la meta grupal de interdependencia positiva.

- Estructurar la valoración individual.
- Estructurar la cooperación inter-grupo.
- Explicar los criterios de éxito.
- Especificar las conductas deseadas.
- Monitorear las conductas de los estudiantes.
- Proporcionar la asistencia en relación de la tarea.
- Intervenir para enseñar habilidades de colaboración.
- Proporcionar un cierre a la lección.
- Evaluar la calidad y cantidad de aprendizaje de los alumnos.
- Valorar el buen funcionamiento del grupo.

Además, de las estrategias que debe contemplar el profesor, que son:

- Especificar con claridad los propósitos del curso y la lección en particular.
- Tomar ciertas decisiones respecto a la forma que ubicara a sus alumnos en grupos de aprendizaje previamente a que se produzca la enseñanza.
- Explicar con claridad a los estudiantes la tarea y la estructura de la meta.

También dan unas pautas claras sobre los beneficios de la conformación de grupos cooperativos y heterogéneos.

- Más pensamiento elaborado.
- Aumento en la frecuencia para dar y recibir explicaciones.
- Aumento en la adopción de perspectivas diversas.
- Incremento en la profundidad de la comprensión.
- Más calidad en el razonamiento.
- Precisión en la retención a largo plazo.

En la medida en que las instituciones educativas, los docentes y los padres de familia; como los principales encargados de la educación de los estudiantes generen situaciones basadas en la sana convivencia, para que el ambiente escolar sea lo más beneficioso posible y libre de experiencias destructivas la educación se convertirá en un estado de satisfacción y beneficio mutuo.

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

En el ámbito escolar donde se desenvuelve el ser humano en sus primeros años de vida, se pueden evidenciar diversas situaciones en su cotidianidad. En este caso hemos observado que cada vez se incrementan circunstancias donde abundan conflictos que los estudiantes no saben solucionar de manera pacífica, sumado a esto se identifica que su tiempo libre se encuentra mal utilizado, pues sus intereses van en búsqueda de juegos de contacto que en la mayoría de las ocasiones dificultan las buenas relaciones personales y pueden perjudicar la integridad física de estos.

Pese a las normas establecidas en las instituciones educativas y a las campañas sobre la resolución de conflictos y juegos recreativos, se observa cada vez más el mal manejo del tiempo libre, la práctica de juegos que conllevan a malos hábitos en las relaciones, el poco compromiso y acompañamiento adecuado de las familias.

Es necesario fomentar las buenas costumbres en las instituciones educativas, así como también es de suma importancia llevar dicha solución a los hogares de los estudiantes para mejorar las prácticas sociales y potenciar la aplicación de los valores personales que son vitales en el desempeño de los seres humanos en cualquier espacio de su vida.

Desde estas perspectivas, es fundamental asociar la lúdica en los contextos escolares como eje necesario en la intervención académica de las diversas áreas del conocimiento haciendo de este un mecanismo importante en el desarrollo social y escolar de los educandos.

5.2 ENFOQUE

El enfoque es de tipo cualitativo donde el método utilizado parte desde la investigación-acción participativa donde se ha observado una realidad en la cual se hacen notables problemáticas que obstaculizan la sana convivencia en la escuela entre los estudiantes, dichas actitudes y/o conductas crean dificultades en esta, ya que se reflejan en las aulas de clase los evidentes conflictos y las posibles acciones de violencia que viven día a día en sus casas y los sectores donde viven.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está conformada por 42 estudiantes del grado 4 de la I. E San Lorenzo de Aburrá del barrio Manrique del municipio de Medellín. El nivel socio económico de las familias es bajo, debido a las condiciones de: desplazamiento, madre solterísimo a temprana edad, abandono psicológico y moral de los padres, familias disfuncionales, falta de acompañamiento y autoridad familiar, discriminación en la sociedad en el ambiente escolar.

Los estudiantes en la institución cuentan con el apoyo del municipio en cuanto a la alimentación (restaurante y leche). Aunque carecen de apoyo recreativo y deportivo.

El desempeño académico de los estudiantes que presentan estas características se encuentra entre básico y bajo, producto de la problemática antes mencionada. Para fines de desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica se presenta la participación de un total La muestra está representada por un grupo de estudiantes de dicha comunidad educativa estrato 2 con niños entre las edades de 8 a 10 años, para un total de 42 estudiantes, entre ellas 18 niñas y 24 niños.

5.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

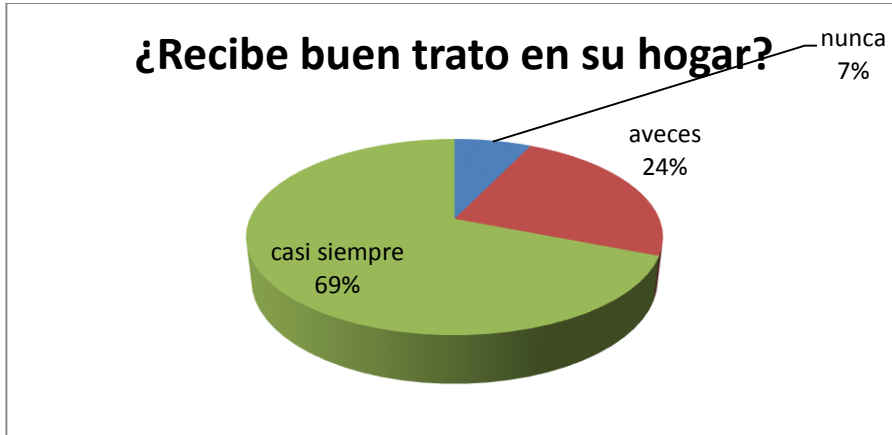
Para realizar un diagnóstico adecuado se tomaron como instrumentos de recolección de la información encuestas que se llevaron a cabo con estudiantes, docentes y padres de familia.

Además, se realizaron observaciones directas en el aula de clase y los descansos de los estudiantes en la jornada escolar.

ENCUESTAS SOBRE VIOLENCIA FAMILIAR, ESCOLAR Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

ESTUDIANTES

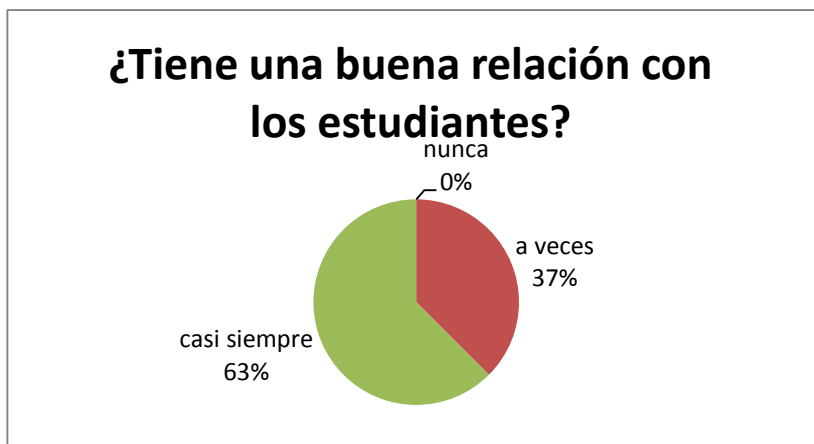
GRÁFICA 1: ¿Recibe buen trato en su hogar?



Los estudiantes expresan que el trato que les dan en sus hogares es carente de afecto y posiblemente esta falta es reflejada en el colegio, pues demuestran dificultades en el buen trato a sus compañeros

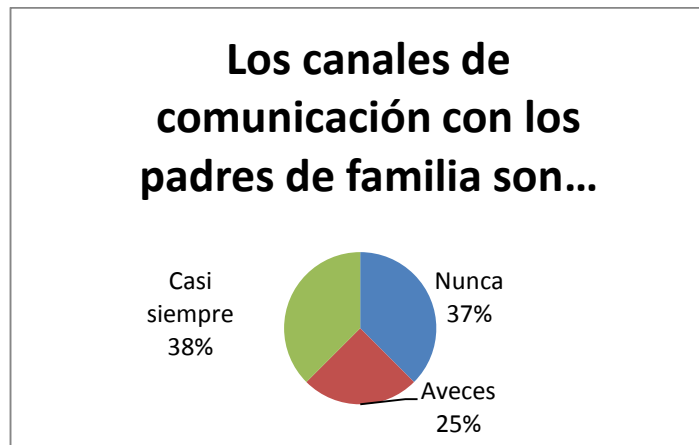
DOCENTES

GRÁFICA 2: ¿Tiene una buena relación con los estudiantes?



Los docentes expresan según la pregunta presentada que la relación con los estudiantes tiende a ser buena en el ámbito escolar.

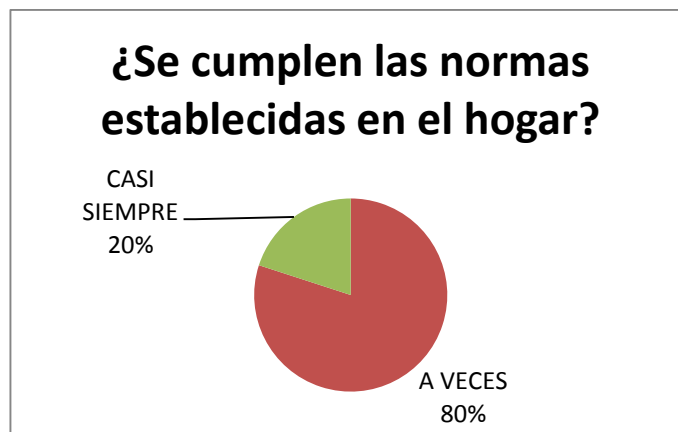
GRÁFICA 3: Los canales de comunicación con los padres de familia son buenos



Los docentes exponen que los canales de comunicación con los padres de familia por lo general son difíciles, pues es muy poco el compromiso de estos frente al proceso pedagógico y convivencial de sus hijos.

PADRES DE FAMILIA

GRÁFICA 4: ¿Se cumplen las normas establecidas en el hogar?



En los hogares de los estudiantes, tienen normas pero es evidente que estas deben ser propiciadas como un referente para llevarlas al aula de clase y al buen trato entre pares.

5.5 ANÁLISIS GENERAL DE LOS RESULTADOS

Según los resultados de las encuestas, se puede observar que pese a que los padres quieren demostrar que las relaciones con sus hijos son “buenas”, las encuestas desarrolladas por los estudiantes evidencian que éstos no sienten recibir un buen trato familiar, lo cual es llevado al aula y así mismo los docentes encuestados expresan que las relaciones con los padres dejan mucho que decir del trato y afecto que reciben los niños y niñas de los padres.

Se hace evidente que estos necesitan de mayor acompañamiento y afecto familiar, lo cual puede repercutir en el ambiente escolar y las relaciones que estos entablan con sus iguales.

6. PROPUESTA

6.1 TITULO

“VIVO, APRENDO Y CONVIVO JUGANDO”

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta lúdica “VIVO, APRENDO Y CONVIVO JUGANDO”, se implementó debido a la necesidad de involucrar a los estudiantes de la institución educativa en actividades lúdico recreativas mediadas por el juego y valores personales debido a la necesidad de fomentar en los estudiantes y en la institución en general una cultura del juego lúdico bajo principios y valores que definen la personalidad del ser humano.

6.3 JUSTIFICACIÓN

En el ámbito escolar en el que se desenvuelven los estudiantes priman las relaciones entre pares, por eso es indispensable que estas sean siempre mediadas por valores y principios que permitan que ellos vivan armónicamente y por ende logren desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y personales como el trabajo cooperativo, colaborativo, el seguimiento de instrucciones.

Desde esta perspectiva, se hacen necesarias medidas lúdicas que potencialicen la práctica de buenas relaciones entre pares en la escuela para que estas sean replicadas en los hogares y lugares donde pasen el mayor tiempo posible.

Nuestra investigación pedagógica nos conlleva a crear una estrategia metodológica basada en la observación de campo en la institución donde se han

presentado diversas situaciones conflictivas, pero con la convicción de crear una nueva “táctica” educativa que potencialice las buenas relaciones personales.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una propuesta lúdica – recreativa en la institución educativa que favorezca la sana convivencia y la aplicación de valores entre los educandos.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las situaciones conflictivas en el ámbito escolar
- Generar una propuesta lúdica que permita prevenir la violencia escolar.
- Fortalecer los procesos convivenciales por medio de juegos colaborativos
- Generar hábitos comportamentales en pro del respeto y solución de conflictos

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

PROYECTO DE INTERVENCIÓN DEL PROBLEMA.

RONDA.

KUQUI- KUKANA.

OBJETIVO

Sensibilizar al niño por medio de la ronda a fomentar el trabajo en equipo, el respeto por el otro y la norma.

DESCRIPCIÓN.

Explicación de la ronda al grupo en general, dando reglas e instrucciones para realizarla. Se organizará el grupo por parejas en forma círculos (interior y exterior). Se comienza cantando y realizando las acciones levantando la mano derecha, mano izquierda en forma alternada, se da una vuelta luego otra y se termina bailando de gancho iniciando por la derecha y cantando: El cho, el cho, el cho, los negros del chocó, Zumba que zumba zumba los negros del chocó...

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Diálogo, Escucha, (seguir instrucciones, unificación de criterios, integración y respeto).

Imagen 1. Estudiantes ronda **KUQUI- KUKANA**



LOGRO ALCANZADO:

Esta estrategia permitió que los estudiantes además de mostrar una cualidad de escucha y un adecuado seguimiento de instrucciones se observó actitud de

respeto y reconocimiento por las diferencias en los otros. Estos participaron activa y dinámicamente.

ACTIVIDAD N°2

JUEGO GRUPAL

“TINGO, TINGO, TANGO”

OBJETIVO

Fortalecer las habilidades motrices y el trabajo en equipo por medio de actividades lúdicas.

DESCRIPCIÓN

Se organizan los participantes en un círculo, se presenta un balón que se pasará al ritmo de las palabras “TINGO, TINGO, TANGO” por las manos de estos el cual se encuentra forrado con diversos empaques. Cuando el orientador indique parar al decir “TANGO”, quien quede con el balón lo desenvuelve y debe leer la actividad que le corresponde (crear una coreografía, realizar una actividad con papel periódico, cantar una ronda, tumbar bolos o botellas, realizar una competencia de carreras, saltar a la cuerda), elegir sus compañeros de grupo, realizar la actividad con sus compañeros y presentarla a los demás.

COMPETENCIAS A DESAROLLAR: trabajo en equipo, seguridad y autoestima, diálogo, capacidad de escucha, solidaridad y respeto.

Imagen 2. Estudiantes en juego grupal TINGO, TINGO, TANGO



LOGRO ALCANZADO:

Con el desarrollo de la actividad propuesta se pudieron evidenciar avances en cuanto al fortalecimiento de las habilidades motrices planteadas, los estudiantes participaron con entusiasmo; así mismo se mostraron atentos y con gran capacidad de trabajar colaborativamente.

ACTIVIDAD N°3

JUEGO GRUPAL

“RECICLANDO, ANDO”

OBJETIVO

Potencializar el cuidado del medio ambiente, a través de prácticas lúdicas y artísticas.

DESCRIPCIÓN

Inicialmente los estudiantes realizan una previa recolección de material reciclable (cajas de cartón, papel, periódico, entre otros). Se asignan por grupos diversas actividades para la elaboración de un “muñeco” que sirva para la recolección de envases plásticos.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Conciencia ambiental, seguimiento de instrucciones, trabajo en equipo, creatividad y originalidad, diálogo, capacidad de escucha, solidaridad y respeto.

Imagen 3. JUEGO GRUPAL “RECICLANDO, ANDO”



Imagen 4. JUEGO GRUPAL “RECICLANDO, ANDO”



Cabe señalar que una vez construido, dicho “muñeco traga botellas” servirá de entretenimiento para que los estudiantes repliquen en la institución la necesidad de reciclar en equipo a través del juego.

LOGRO ALCANZADO:

Los estudiantes alcanzaron a realizar la actividad propuesta en su totalidad, ésta sirvió para ser llevada a las instituciones, generando conciencia sobre el cuidado del medio ambiente, pues en ellos fue clara que la realización de este fue gracias al trabajo en equipo, tomando conciencia de la finalidad para lo cual fue construido.

ACTIVIDAD N°4

JUEGO GRUPAL

FESTIVAL DE RONDAS

OBJETIVO

Fomentar las buenas prácticas convivenciales por medio de rondas.

DESCRIPCIÓN

Se promocionó EL FESTIVAL DE RONDAS en la institución, en el cual cada grado debería prepara a los grupos y preparar una ronda por cada uno. Luego cada docente y sus estudiantes presentaban a toda la comunidad educativa la ronda correspondiente donde involucraron vestuario, carteleras, escenarios y estuvieron acompañados y apoyados por sus padres.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Trabajo en equipo, seguridad, autoestima, respeto, creatividad, expresión corporal, lúdica, recreación, aprendizaje significativo.

Imagen 5. JUEGO GRUPAL “FESTIVAL DE RONDAS”



LOGRO ALCANZADO:

Gracias a esta actividad se logró un gran trabajo en equipo, pues en ella también se involucraron a los padres de familia, a los docentes, y directivos docentes. En esta se contó con la planeación y ejecución de vestuario, maquillaje y puesta en

escena de los estudiantes. De igual manera, dicha actividad fue llevada a cabo en las instituciones de los docentes que hacen parte de esta propuesta.

ACTIVIDAD N°6

JUEGO GRUPAL

“ME DIVIERTO, LEYENDO Y ADIVINANDO”

OBJETIVO

Incentivar las habilidades comunicativas por medio de la lectura grupal de adivinanzas y refranes.

DESCRIPCIÓN

Se realiza un “banco” de adivinanzas y refranes coloquiales, donde los estudiantes deben compartirlos entre pares, rotando sus parejas de trabajo. Luego con los refranes se realizó la actividad de cambiar la estructura de estos al inicio o al final. También se hicieron acompañados de dibujos e imágenes.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Comunicativa, expresiva, creativa, respeto por la palabra del otro, aprendizaje significativo.

Imagen 6. JUEGO GRUPAL “ME DIVIERTO, LEYENDO Y ADIVINANDO”



LOGRO ALCANZADO:

La actividad propuesta permitió que los estudiantes se convirtieran en investigadores al momento de consultar y llevar al aula de clase sus aportes. Ésta permitió el acercamiento a textos coloquiales de nuestra literatura colombiana, así como el compartir con otro parte de su expresividad demostrando un asertivo respeto por la palabra del otro.

ACTIVIDAD N°7

JUEGO GRUPAL

“JUEGOS DE HABILIDADES BÁSICAS DEL MOVIMIENTO”

OBJETIVO

Potencializar en los educandos, las habilidades básicas del movimiento caminar, correr y saltar, a través del desarrollo de juegos lúdicos.

DESCRIPCIÓN

Para estas actividades se realizaron los siguientes juegos:

- Habilidad de caminar: juego el SEMÁFORO, para dicha actividad se ubicaron los estudiantes en círculo donde recibieron las indicaciones para el desplazamiento según el color (rojo no caminar, amarillo caminar despacio

y verde caminar rápido), a medida que se nombran los colores el tono de voz marca la velocidad de cada movimiento. Variantes: derecha, izquierda, adelante y atrás.

- Habilidad de correr: juego “Chucha encadenada” , en esta los estudiantes se ubican en la cancha y reciben instrucciones de encadenar a los integrantes a medida que se tocan y así forman una cadena, donde sólo los que están en los extremos deben coger a los demás participantes.
- Habilidad de saltar: con apoyo de material didáctico, se ubican a los estudiantes organizados en hileras y al frente un determinado objeto (aros conos, bastones) el cual deben saltar según la orientación: pies juntos, pie derecho, pie izquierdo, en diagonal.

COMPETENCIAS A DESAROLLAR: Motricidad, desplazamiento, trabajo colaborativo, direccionalidad, empleo del tiempo libre, aprendizaje significativo y el seguimiento de instrucciones.

Imagen 7. JUEGO GRUPAL “JUEGOS DE HABILIDADES BÁSICAS DEL MOVIMIENTO”



LOGRO ALCANZADO:

Esta propuesta de intervención pedagógica combinó la lúdica con ejercicios motrices que permitieron hacer evidente el trabajo en equipo, el compartir con entusiasmo y un adecuado seguimiento de las instrucciones de los docentes y entre pares. Así mismo se lograron potencializar las habilidades básicas de movimiento.

ACTIVIDAD N°8

PROYECTO DE INTERVENCIÓN DEL PROBLEMA

JUEGO GRUPAL

“RODANDO, RODANDO”

OBJETIVO

Fortalecer los procesos de convivencia entre pares por medio de juegos lúdicos.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se realizan dos círculos; uno grande y otro pequeño en el interior de este. Seguidamente, se realiza un reconocimiento de la pareja que queda al frente, se procede a tomarse de las manos y a realizar el desplazamiento de cada círculo en sentido contrario. Quien dirige la actividad acompaña el desplazamiento con ayuda de un coro que pronuncia “RODANDO, RODANDO, RODANDO” iniciando lentamente y aumentando su velocidad para realizar el giro al ritmo de la voz, en un determinado momento, se dice la palabra “amigos” y los estudiantes deben soltarse inmediatamente las manos y buscar su pareja. Lo anterior debe

realizarse varias veces, cada vez los estudiantes logran organizar los círculos lo más pronto posible.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Motricidad, desplazamiento, trabajo colaborativo, direccionalidad, observación, el seguimiento de instrucciones, cooperación y relaciones sociales.

Imagen 8. JUEGO GRUPAL “RODANDO, RODANDO”



LOGRO ALCANZADO:

La actividad que se desarrolló, fomentó el trabajo cooperativo afianzando valores personales actitudes de aceptación y respeto por el otro así como el desarrollo de habilidades motrices de desplazamiento y direccionalidad.

6.6 RECURSOS

Para la propuesta de intervención fueron necesarios los siguientes recursos:

Humanos:

- Estudiantes
- Padres de familia
- Estudiantes del servicio social
- Docentes

Físicos:

- Institución educativa
- Papel (revistas, periódicos)
- Cartón aros
- Cuerdas
- Grabadoras
- Balones
- Vinilos
- Pinceles
- Material reciclable

7. CONCLUSIONES

- Con el desarrollo de la propuesta de intervención se observaron manifestaciones de comportamientos y/o conductas que inciden satisfactoriamente en el ambiente escolar.
- Primeramente los estudiantes se mostraron atentos, colaboradores y participaron con gran entusiasmo y dinamismo en las actividades propuestas, seguidamente se hicieron evidentes las buenas relaciones entre pares, pues el trabajo colaborativo se hacía más intenso y siempre en busca del bien común.
- Es necesario crear ambientes saludables en la escuela con la práctica de actividades que favorezcan el buen desarrollo motriz de los educandos así como el acercamiento de estos con sus familias disminuyendo la aparición de situaciones que generen conflictos.
- Los docentes estamos llamados a generar espacios en las aulas de clase basados en la lúdica como alternativa metodológica en la adquisición de aprendizajes significativos.
- La propuesta presentada generó cambios significativos en los educandos los cuales se han hecho evidentes en el aula de clase y en los espacios de descanso en la jornada escolar.
- Es evidente cómo las artes, el juego, la motricidad, la creatividad y el trabajo cooperativo se combinan con la lúdica para hacer de la escuela un espacio de sano esparcimiento y aprendizaje significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Behavioral Psychology / Psicología Conductual, Vol. 19, Nº 1, 2011, pp. 91-116
 - ❖ Diaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2001). *Estrategias para un aprendizaje significativo* (Impreso en Colombia ed.). Mejico: Nomos S. A.
 - ❖ Esper Jorge, M. d. (2007). *¿Cómo educar en valores éticos? Herramienta eficaz para maestros y padres de familia*. Mejico: Editorial Trillas.
 - ❖ Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel, Editores
-

- ✚ M. A.CARRASCO Y M. J. GONZÁLEZ / ACCIÓN PSICOLÓGICA, junio 2006, vol.4, Nº 2, 7-38 Internet:
<http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/viewFile/478/417>)
- ✚ Publicado en Uncategorized
(<https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/2012/04/27/la-recreacion-2/>)
- ✚ Tomado de
(<http://bvs.per.paho.org/eswww/proyecto/repidisc/publica/repindex/repindex067/terminos.html>)
- ✚ Una revisión de las relaciones entre el acoso escolar y la ansiedad social (pp. 393-419) Marta Calderero, Isabel C. Salazar y Vicente E. Caballo. Universidad de Granada España Internet:
(http://www.funveca.org/revista/pedidos/product.php?id_product=498)
- ✚ Revista mexicana de Investigación Educativa Septiembre – Diciembre 2003, Vol 8, Num 19. Pp.679-704. Internet:
<http://blog.pucp.edu.pe/media/624/20080315-PoderautoridadBatallan.pdf>

IMAGEN 9. RONDA: "KUKY KUKANA"



IMAGEN 10. RONDA: "KUKY KUKANA"



IMAGEN 11 RONDA: “RODANDO, RODANDO”



IMAGEN 12 JUEGO: “HABILIDADES BÁSICAS DEL MOVIMIENTO”



IMAGEN 13. JUEGO: “HABILIDADES BÁSICAS DEL MOVIMIENTO”



IMAGEN 14. JUEGO: “TINGO, TINGO, TANGO”



IMAGEN 15. “FESTIVAL DE RONDAS”



IMAGEN 16. "FESTIVAL DE RONDAS"



IMAGEN 17. "FESTIVAL DE RONDAS"



ANEXOS

ANEXO A

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta que cree es la correcta, teniendo en cuenta: N (Nunca) – AV (A veces) - CS (Casi siempre)

N°	PREGUNTA	RESPUESTA		
		N	AV	CS
1	¿HAY VIOLENCIA EN EL HOGAR?			
2	¿CORRIGES A TU HIJO FRENTE A ALGUNA FALTA?			
3	¿SE CUMPLEN LAS NORMAS ESTABLECIDAS EN EL HOGAR?			
4	¿SE DIALOGA EN FAMILIA?			
5	¿ESCUCHA Y PRESTA ATENCIÓN A SU HIJO?			
6	¿ES PARTICIPE DEL PROCESO EDUCATIVO DE SU HIJO?			
7	¿CONOCES QUE LUGARES FRECUENTA TU HIJO?			
8	¿CONOCE EL MANUAL DE CONVIVENCIA?			
9	¿RESPONDE AGRESIVAMENTE ANTE UNA QUEJA DE SU HIJO POR PARTE DE LA INSTITUCIÓN?			

ANEXO B

ENCUESTA A DOCENTES

Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta que cree es la correcta, teniendo en cuenta: N (Nunca) – AV (A veces) - CS (Casi siempre)

N°	PREGUNTA	RESPUESTA		
		N	AV	CS
1	¿TIENE UNA BUENA LA RELACIÓN CON LOS ESTUDIANTES?			
2	¿TIENE USTED BUEN MANEJO DE GRUPO?			
3	¿REALIZA EL ACOMPAÑAMIENTO EN LOS DESCANSOS PEDAGÓGICOS CONSCIENTEMENTE?			
4	¿ES MEDIADOR ANTE LOS CONFLICTOS QUE SE PRESENTAN DENTRO Y FUERA DEL AULA?			
5	LOS CANALES DE COMUNICACIÓN CON LOS PADRES DE FAMILIA SON BUENOS?			
6	¿EXISTEN BUENAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS Y DIRECTIVOS?			
7	¿CONOCE Y APLICA EL MANUAL DE CONVIVENCIA?			
8	¿HA IMPLEMENTADO ESTRATEGIAS QUE MEJOREN LA CONVIVENCIA ESCOLAR?			
9	¿ANTE UNA QUEJA DE UN PADRE DE FAMILIA SU ACTITUD ES AGRESIVA?			
10	¿PARTICIPA ACTIVA EN EL PROYECTO DE TIEMPO LIBRE?			

ANEXO C

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Lea atentamente las siguientes preguntas y marque con una X la respuesta que cree es la correcta, teniendo en cuenta: N (Nunca) – AV (A veces) - CS (Casi siempre)

N°	PREGUNTA	RESPUESTA		
		N	AV	CS
1	¿RECIBE BUEN TRATO EN SU HOGAR?			
2	¿RESPETA A SU FAMILIA?			
3	¿ES RESPETUOSO CON SUS COMPAÑEROS?			
4	¿EL TRATO QUE RECIBE CORRESPONDE AL TRATO QUE DA?			
5	¿CONOCE EL MANUAL DE CONVIVENCIA?			
6	¿PONE EN PRÁCTICA LO ESTABLECIDO EN EL MANUAL?			
7	¿ES RESPONSABLE DE SUS ACTOS?			
8	¿PARTICIPA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE OFRECE LA INSTITUCIÓN?			
9	¿SOLUCIONA PACÍFICAMENTE LOS CONFLICTOS?			
10	¿CONSIDERA QUE HAS SIDO VÍCTIMA DEL BULLYNG?			

ANEXO D

AUTORIZACIÓN USO DE FOTOGRAFÍAS Y VIDEO

Los abajo firmantes, mayores de edad en calidad de representantes legales y acudientes de los estudiantes que hicieron parte de la propuesta de intervención **“VIVO, APRENDO Y CONVIVO JUGANDO”** en las instituciones educativas mencionadas. Autorizamos:

- La toma de fotografías, videos y/o cualquier formato audiovisual que sean necesarios en el desarrollo de las propuestas éstas sólo para uso académico.
- Que se comunique, archive, utilice, reproduzca, publique material en el cual aparece mi representado.
- Utilización de material, teniendo en cuenta que las finalidades educativas y sin ánimo de lucro que caracterizan esta iniciativa.

Fecha: Septiembre 16 de 2014

ANEXO E

FIRMAS DE PADRES DE FAMILIA

