

**Implementar Actividades Lúdicas Para Mejorar La Convivencia Generando Entornos De  
Aceptación E Inclusión Social**

**Julie Viviana Muñoz Muñoz**

**Yiomar Eliana Sánchez Díaz**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía Lúdica

Brigitte Paola Camargo Portela

Magister en Psicología Clínica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C Septiembre 2021

## Resumen

Los niños y niñas del Colegio Manuel del Socorro Rodríguez del curso Primero de la Jornada Mañana de la Sede B cuentan con un patrón de comportamiento adquirido en casa, esto lo demuestran mediante actitudes y diálogos con sus compañeros y docentes, que posteriormente llevan a otros espacios como el colegio; algunos niños presentan comportamientos agresivos con las personas que los rodean.

Romera, E., Ortega, R. & Monks, C. (2008) señala cómo en situaciones donde confluya la agresividad y la discriminación, las actividades lúdicas estimulan la cooperación e interacción social, puntos básicos para un proceso de aceptación e inclusión social. De ahí la necesidad de recrear ambientes lúdicos con actividades colaborativas, que movilicen a los niños y niñas a participar, conectarse y empatizar con el otro, desde acciones de juego interesantes y que acentúen el valor de la cooperación.

Por tal razón; La presente propuesta de Intervención Disciplinar va encaminada a desarrollar estrategias que permitan mejorar la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social. Invitando al niño a participar en estas actividades que permitan ponerse en el lugar del otro, con el ánimo de concientizarlos sobre las consecuencias de sus actos; todo esto con el fin que los niños se solidaricen y desarrollen criterios propios de cooperación.

### **Abstract**

The Manuel del Socorro Rodríguez School's first-grade boys and girls, morning session, campus B, have a behavioral pattern acquired at home which bring later on to other spaces like the school. This behavior has been exhibited through teacher-student interactions. Some children exhibit aggressive behavior towards other people around them.

Romera, E., Ortega, R. & Monks, C. (2008) states how in situations where aggressiveness and discrimination converge, recreational activities stimulate cooperation and social interaction, essential for a process of acceptance and social inclusion. Hence, the need to recreate playful environments with collaborative activities that mobilize children to participate, connect, and empathize with others through interesting play actions and highlight the value of cooperation.

For that reason; This Disciplinary Intervention proposal is aimed at developing strategies to improve coexistence in environments of acceptance and social inclusion. Inviting the child to participate in these activities allows them to put themselves in the place of the other, making them aware of the consequences of their actions; all this with the aim that the children show solidarity and develop their own criteria of cooperation.

## Contenido

1.	Punto de partida .....	5
1.1	Planteamiento del problema .....	5
1.2	Formulación del problema .....	6
1.3	Objetivos .....	6
1.3.1	Objetivo general .....	6
1.3.2	Objetivos específicos .....	6
1.4	Justificación.....	7
2	Marco Referencial .....	7
2.1	Antecedentes Investigativos.....	7
2.2	Marco Teórico .....	9
3	Diseño de la Investigación.....	11
3.1	Enfoque y Tipo de Investigación .....	11
3.2	Línea De Investigación.....	11
3.3	Población y Muestra.....	12
3.4	Instrumentos de Investigación.....	12
4	Estrategia de intervención .....	13
5	Conclusiones y Recomendaciones.....	18
6	Anexos .....	18
7	Bibliografía.....	22

## **1. Punto de partida**

### **1.1 Planteamiento del problema**

La falta de atención en los hogares, el maltrato, la ausencia o poca formación en valores y la repetición de conductas violentas observadas de las que son víctimas algunas veces los niños en sus entornos y que manifiestan en la institución, hace que algunos de los estudiantes del IED Manuel del Socorro Rodríguez grado primero Jornada Mañana repitan actos de violencia e inicien actitudes de burla y discriminación ante otros compañeros es por eso, que se hace necesario generar estrategias, que permitan fortalecer la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social desde la implementación de prácticas cooperativas y asertivas.

La presente propuesta de intervención disciplinar va dirigida a los niños y niñas de grado primero Jornada Mañana sede B del IED Manuel Socorro Rodríguez del Estrato 3 de la Localidad Rafael Uribe Uribe en la Ciudad de Bogotá.

Debido a que esta problemática viene presentándose desde hace aproximadamente un año, durante el transcurso del desarrollo escolar, los entes que intervienen han implementado talleres de padres de familia y campañas de convivencia, lo cual no se ha logrado evidenciar un cambio significativo en la misma, atendiendo a esta problemática es oportuno generar actividades que permitan mejorar la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social permitiendo a los estudiantes desarrollar un espíritu de cooperación y empatía.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Qué estrategias lúdicas se pueden desarrollar para mejorar la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Implementar estrategias lúdicas que permitan mejorar la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social en los estudiantes de grado Primero sede B de la jornada mañana del IED Manuel del Socorro Rodríguez.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

1.3.2.1 Diseñar estrategias asertivas, proponiendo actividades que permitan fortalecer el desarrollo de habilidades sociales.

1.3.2.2 Diagnosticar las relaciones internas y externas de comportamiento de los niños y niñas del grado 1 mediante el juego.

1.3.2.3 Brindar estrategias en la resolución de conflictos y problemas a nivel individual, familiar y grupal mediante el juego cooperativo y participativo por medio de la integración de los niños y niñas.

## **1.4 Justificación**

Es importante la implementación de esta propuesta de intervención Disciplinar porque permite generar estrategias asertivas proponiendo actividades que conlleven a fortalecer el desarrollo de habilidades sociales, mejorando las relaciones de comportamiento interpersonales de los niños y niñas a nivel familiar, grupal y social mediante el juego cooperativo y participativo que contribuyan al fortalecimiento de su autoestima y que se visualicen en el mejoramiento de la convivencia escolar, generando entornos de aceptación e inclusión social.

## **2 Marco Referencial**

### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Se proponen actividades lúdicas en donde se puedan desarrollar habilidades para mejorar la convivencia en entornos de aceptación e inclusión social, en donde podemos analizar teorías citadas por Moreno G. (2008), de la Universidad Tecnológica de Pereira Colombia; quién manifiesta que el juego constituye un pequeño mundo, donde se encuentra en menor grado, en cumplimiento con determinadas funciones los valores y en general la estructura sociocultural que lo produce. Por lo tanto, además de cumplir con la función biológica, es también un fenómeno cultural en la medida en que ningún análisis da explicación del fanatismo, del gusto y del placer absoluto. Por lo cual, podemos observar que es a través del juego la forma de adquirir hábitos y costumbres que puedan adaptar el comportamiento de los niños y su regulación frente a los valores y lo desafíos que se les presenta. Los investigadores Acosta T., Restrepo y Salazar R. (2016), en su tesis de grado Escenarios de Convivencia, una Propuesta Lúdica para su desarrollo;

(Fundación Universitaria 19 los Libertadores ); se basa en el enfoque del aprendizaje social planteado por Fuensanta Cerezo Ramírez, profesora de psicología de la educación de la universidad de Murcia (España), la cual parte del modelo social que proporciona la familia, el apoyo o rechazo que experimenta cada individuo en su grupo de iguales, la red de relaciones que se genera en cada grupo social, ejerce una influencia directa sobre el comportamiento, de esta forma el individuo refuerza o afianza sus conductas como ser social. Valorando y respetando el juego del niño, como un recurso para establecer normas con su entorno y consigo mismo convirtiéndose en algo significativo, Por lo cual se entiende que pasa a ser una conducta propia adquirida y que se evidencia en sus comportamientos mostrando actitudes de respeto, justicia, responsabilidad, compañerismo consigo mismo y quienes le rodean. Otra de las tesis de La Fundación Universitaria Los Libertadores; planteada por E. Muñoz Sánchez (2016) en su trabajo “La Vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo” toma como referente a Martínez C. (2008) el cual asegura que la lúdica enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico, que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. Uno de los elementos principales del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de educación y enriquece los procesos de enseñanza aprendizaje. Teniendo en cuenta este referente, podemos afirmar que la lúdica permite desarrollar de forma divertida valores formativos que le permiten al individuo interactuar con los demás de forma empática y asertiva.

Por lo cual, destacamos la importancia de la implementación de estrategias lúdicas a través del juego que permitan desarrollar habilidades de empatía y asertividad en el proceso socio cultural, generando entornos de igualdad y aceptación consigo mismo y con quienes le rodean.



## 2.2 Marco Teórico

En el colegio, IED Manuel del Socorro Rodríguez grado primero Jornada Mañana hacen presencia niños con edades comprendidas entre los 6 a 8 años, quienes cuentan con un patrón de comportamiento posiblemente adquirido en casa, esto lo demuestran mediante actitudes y diálogos con sus compañeros y docentes, que posteriormente llevan a otros espacios como el colegio; algunos niños presentan comportamientos agresivos con las personas que los rodean. Para Albert Bandura (1977) y Seymour Feshbah: “el grado en que un individuo tiende a ser agresivo y antisocial dependerá en gran medida del entorno social en el que se haya desarrollado”. (Bandura citado en Andrade, Bonilla Valencia, (2011: p. 138). Se tiene entonces que la población que se cita acá está expuesta frente a múltiples factores de violencia iniciando con su hogar, comunidad, medios de comunicación y en el colegio. Según Bandura en su teoría cognitivo social, las personas actúan sobre el ambiente y son influidas por el mismo por tanto es notable que algunos niños de la institución vienen a fomentar dichas actitudes observadas dado que en otros espacios han visto actos de violencia en los que quienes la practican de alguna forma se han visto recompensados lo que para Bandura sería un Reforzamiento vicario, en este orden de ideas podemos notar que el niño viene a imitar al colegio lo que se le ha mostrado estaría correcto porque de una u otra forma quien la ha practicado se ha visto recompensado o beneficiado al ejercer conductas de violencia es reconocido por otro grupo de personas que por miedo a prueba sus conductas. Buscando la manera de impactar de manera positiva la comunidad hemos propuesto trabajar desde el juego a través de la lúdica que según Maturana, H. (2003) citado en el artículo factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos

educativos de Shubert Enrique Piedra Vera del 2018, el juego como manifestación lúdica nos hace reconocernos como los humanos que somos. Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, y agrega el autor, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social. Desde el enfoque de Maturana, los juegos competitivos nos llevan a relaciones que justifican negar al otro para afirmarnos, o ser negados por el otro para su afirmación. Sin embargo, el paradigma tradicionalmente establecido en nuestra cultura nos lleva al individualismo y a la competencia, evidenciándose que coexisten en el presente siglo el paradigma tradicional y la esperanza de transformar las estructuras sociales a través de la educación. Es por eso que consideramos que a través de la lúdica mediante el juego podemos reafirmar la constitución del sujeto asumiendo posturas como la de Uribe Tirado (2005) quien expone la importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el autoconocimiento, y el conocimiento de los otros, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras situaciones, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego. Apoyándonos de postulados como el de El Homo Ludens de Huizinga (2007) se expresa en relaciones donde podemos derivar en alerta, en la incertidumbre, en el goce del descubrimiento, en la pasión por el descubrimiento. De allí que la lúdica según lo expresa el autor es connatural al ser humano, siendo el juego el primer recurso que emplea el niño no solo para explorar el mundo que lo rodea, sino además para sentir gozo o placer en ese proceso de descubrimiento. Atendiendo a estos postulados proponemos como recurso pedagógico la implementación del juego a través de la lúdica como espacio para mejorar la convivencia en espacios de inclusión social. Atendiendo a la Convivencia como una condición de calidad, Benítez (2009) enfatiza que es “una condición necesaria para promover y a facilitar los procesos

de enseñanza aprendizaje, por lo que las instituciones educativas deben asegurar que los sujetos aprendan a vivir como parte integrante del currículo” (Benítez, L. SP). Recordando uno de los pilares de la educación citados por la UNESCO Aprender a vivir con los demás. En entornos de inclusión social e igualdad de oportunidades dentro del aula para todos los estudiantes de IED Manuel del Socorro Rodríguez grado primero Jornada Mañana.

### **3 Diseño de la Investigación**

#### **3.1 Enfoque y Tipo de Investigación**

Esta propuesta gira entorno a una investigación cualitativa que pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

#### **3.2 Línea De Investigación**

La presente propuesta tiene carácter institucional con impacto en la comunidad, por lo cual comprende la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria los Libertadores “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que la propuesta pedagógica se puede

transversalizar en las diferentes áreas del conocimiento. Mediante la evaluación formativa que permite ser asumida como parte integral del proceso educativo, brindando las posibilidades reales de mejorar el proyecto a nivel formativo, con el fin de identificar logros y oportunidades.

### **3.3 Población y Muestra**

El colegio, IED Manuel del Socorro Rodríguez es una institución situada en la Localidad de Rafael Uribe Uribe , para ser más precisos en el barrio Claret, parte de su población es el grado primero de la Jornada Mañana conformado por 68 estudiantes distribuidos en dos cursos, en donde hacen presencia niños con edades comprendidas entre los 6 a 8 años,. Este sector se enmarca en estrato 3; y al igual que la localidad a la que pertenece, ha sido categorizada por su marcado ambiente social que se ha permeado de pobreza, situaciones de violencias y violencia intrafamiliar. Padres adolescentes con familias monoparentales, familias recompuestas o en algunos casos abuelos a cargo del cuidado de los niños.

### **3.4 Instrumentos de Investigación**

Durante la presente propuesta se contemplan los siguientes instrumentos de investigación durante las diferentes etapas teniendo en cuenta que tiene un enfoque de investigación cualitativa La entrevista Estructurada como un método de recolección y análisis de la información a los Padres de Familia.

Diario de Campo como método de recolección de información en el registro de datos de las observaciones realizadas.

El taller Investigativo Como espacio de recolección de información en el que participan los estudiantes, requiriendo un espacio de análisis y planeación abordando cuatro etapas en su desarrollo:

- Planeación: Planear objetivos y metas del taller.
- Diagnóstico: Tiempo a usar, finalidad.
- Análisis: Buscar estrategias pensadas frente a los objetivos buscados.
- Evaluación: Análisis de la viabilidad de los objetivos planteados.

#### **4 Estrategia de intervención**

La presente propuesta sugiere actividades lúdicas para mejorar la convivencia que permitan generar entornos de aceptación e inclusión social, Como método para abordar esta problemática y generar un impacto positivo, no solo en los niños sino también en sus padres , quienes aunque se mantienen indiferentes en lo que respecta a su aporte desde casa , brindando un ejemplo positivo que llegue a fomentar valores que logren reducir la creciente disposición de los niños hacia conductas de índole violento, se recurre a la implementación del trabajo a través de un títere, llamado FLIPPER al cual le suceden una serie de acontecimientos que son la situación ejemplo a la que se recurre para indagar con los niños cuál sería su comportamiento frente a los mismos.

Es importante que Flipper sea un títere llamativo porque permite apoyarnos de los procesos específicos que tiene el aprendizaje por observación de forma lúdica e impactante: Atención, Retención, Producción, Motivación Bandura(1982) Facilita y permite una interacción con los niños, generando dichos procesos e incrementando en ellos habilidades sociales como: la empatía definida como la habilidad para sentir algo parecido o compatible con la situación de otro (Enrique Chauv), Percepción y expresión emocional reconocer nuestras emociones y ser capaces de darle una etiqueta verbal, Facilitación Emocional: El cómo nos sentimos nos guía y nos permite tener diferentes percepciones frente al conflicto, Comprensión Emocional entender que sentimos que nos disgusta, Regulación Emocional aprender a manejar nuestros sentimientos sin que nos abrumen (Mayer y Salovey,1990) estas habilidades se buscan abordar con el fin de hacer frente al mejoramiento de la convivencia, además de propiciar la necesidad de analizar las consecuencias que tienen los actos de violencia propios, para que sean ellos mismos, quienes aconsejen a Flipper para hacer lo correcto. Generando en los niños la creencia de que uno puede dominar una situación y producir resultados positivos que le sirve a los niños como un escudo de una víctima protegida a la influencia del medio no solo en este momento de su vida sino a lo largo del tiempo.

El fin es incluir variables importantes en cuanto a la prevención del mejoramiento de la convivencia por lo que se decide implementarlo, ya que la intención es prevenir y no tener que tratar problemas de índole convivencial.

Las actividades lúdicas a implementar son:

<b>Objetivo</b>	<b>Meta</b>	<b>Actividad</b>	<b>Responsable</b>	<b>Tiempo ejecución</b>	<b>Nombre del Taller.</b>
Observar las conductas con el fin de encontrar situación problema.	Identificar la situación a mejorar	Juegos lúdicos y de integración entre los niños Talleres de plastilina, arte, música, danza.	Julie Viviana Muñoz – Yiomar Eliana Sánchez Díaz	1mes	Vamos a Conocernos
Convocar las familias para el acompañamiento activo del proyecto.	Involucrar los padres de familia al desarrollo de las actividades	Asistencia y acompañamiento de padres a talleres	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Reunión de Padres	Trabajemos en Equipo
Invitar a los niños a la creación de un personaje que me acompañe y me asesore.	Crear un títere que con sus vivencias fortalezca valores en los niños	Creación del títere y ubicación de este.	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Primer viernes del mes	Creando...Ando
Taller de Flipper Fomentar valor de la solidaridad	Incentivar a los niños el valor de la solidaridad con sus compañeros	Lectura de cuento por parte del títere Flipper que invita a la solidaridad.	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Ultimo viernes del mes	Viajando entre cuentos
Mostrar que las diferencias que tenemos hacen	Mostrar al niño que somos	Flipper nos muestra su familia y nos	Julie Viviana Muñoz - Yiomar	Primer viernes del mes	Los Superhéroes de mi familia

parte de nuestra aceptación.	diferentes y que aun así todos nos aceptamos	enseña que, aunque es diferente la quiere.	Eliana Sánchez Díaz		
Fortalecer el trabajo en grupo	Mostrar a los niños que el trabajo en grupo en ocasiones nos fortalece	Actividades de competencias por pareja y por grupo	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Ultimo viernes del mes	La Unión hace la fuerza
Generar espacios de reflexión que permitan crear unión	Encontrar espacios de reflexión que permitan crear unión	Escribir que me irrita más y buscar como no hacer que esto suceda	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Primer viernes del mes	Gina la que Imagina
Crear reglas para evitar comportamientos de acoso	Crear entre todos unas reglas que eviten el acoso dentro de la institución	Entre todos vamos a realizar unas reglas que eviten el acoso dentro de la fundación.	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Ultimo viernes del mes	Vivamos en Comunidad
Reflexionar acerca de mis actos.	Concientizar al niño que en ocasiones lo que no me gusta que me hagan	Realizar una reflexión acerca de lo que me gusta y lo que no y en base a esto realizaremos una cartelera de	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Primer viernes del mes	Soy Empático



	tampoco les gusta a mis compañeros que yo les haga.	aquello que no me gusta y que afecta a los demás			
Generar reflexión a partir de la lectura	Aprender a partir de otras experiencias	Flipper nos lee un cuento y vamos a dibujar lo que entendimos y la enseñanza más importante que nos deja.	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Ultimo viernes del mes	Vamos a soñar
Construir un decálogo de comportamiento con mis compañeros.	Mostrar al niño como me voy a poner en el lugar del otro y a partir de esto como voy a construir mi entorno.	Entre todos a partir de cómo me gusta que me traten vamos a construir un decálogo de buen trato.	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Primer viernes del mes	Creando nuestras propias Reglas
Generar compromiso con los niños en cuanto a los comportamientos	Encontrar que aprendimos y en que vamos a mejorar	Flipper ya se va pero debemos hacer un compromiso con el sobre nuestro comportamiento con los compañeros	Julie Viviana Muñoz - Yiomar Eliana Sánchez Díaz	Ultimo Viernes del mes	Flipper se va

## 5 Conclusiones y Recomendaciones.

La presente propuesta presenta estrategias asertivas, proponiendo actividades que permiten favorecer el desarrollo de habilidades sociales, ayuda a mejorar las relaciones internas y externas de comportamiento de los niños y niñas del grado primero mediante el juego, generando en los niños opciones que les permiten solucionar los conflictos y problemas a nivel individual, familiar y grupal, mediante el juego cooperativo y participativo, por medio de la integración de los niños y niñas. Es un aporte para fortalecer vínculos de solidaridad de forma eficaz brindando a los niños estrategias de dialogo y asertividad robusteciendo sus vínculos de autoestima. Es importante buscar estrategias asertivas que involucren al padre de familia en la formación de los niños y en el enriquecimiento de valores, generar espacios en donde reflexione acerca de la forma como los trata o logre reestructurar su forma de educar para el futuro.

## 6 Anexos

<b>FICHA TECNICA TALLER # 1</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Vamos a Conocernos
<b>OBJETIVO</b>	Observar las conductas con el fin de encontrar situación problema.
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Juegos lúdicos (Tradicionales) y de integración (Me presento a mis compañeros, La pelota preguntona) entre los niños, Talleres de plastilina, arte, música, danza. Juegos de Competencia.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 2</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Trabajemos en Equipo
<b>OBJETIVO</b>	Involucrar los padres de familia al desarrollo de las actividades
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Asistencia y acompañamiento de padres a talleres con el fin de generar estrategias de crianza y asertividad y la resolución de conflictos en casa. Actividad: Que espero de mi hijo.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 3</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Creando...Ando
<b>OBJETIVO</b>	Crear un títere que con sus vivencias fortalezca valores en los niños
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Diseñar a Flipper de forma creativa haciendo uso de materiales reciclables. Dibujo a Flipper en mi cuaderno y escribo sus características físicas y personales más importantes.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 4</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Viajando entre cuentos
<b>OBJETIVO</b>	Incentivar a los niños el valor de la solidaridad con sus compañeros
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Lectura de cuento "El Robot Desprogramado" por parte del títere Flipper que invita a la solidaridad. Junto con mi amigo de aventuras vamos a exponer en el grupo que gestos de solidaridad podemos tener en nuestra comunidad.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 5</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Los Superhéroes de mi familia
<b>OBJETIVO</b>	Mostrar al niño que somos diferentes y que aun así todos nos aceptamos
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Junto con Flipper elaboro una cartelera mostrando todos los miembros de mi familia junto con sus superpoderes que son sus cualidades y su criptonita sus debilidades.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 6</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	La Unión hace la fuerza
<b>OBJETIVO</b>	Mostrar a los niños que el trabajo en grupo en ocasiones nos fortalece
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Actividades de competencia por relevos, en grupo. Construcción de retos en grupo (edificio en pitillos, jenga, juego de bombas, pirámide de zapatos)

<b>FICHA TECNICA TALLER # 7</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Gina la que Imagina
<b>OBJETIVO</b>	Encontrar espacios de reflexión que permitan crear unión
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Lectura del Cuento “Gina la que Imagina” Reflexión sobre las técnicas que propone Gina cuales podría poner en práctica Coloreo a Gina

<b>FICHA TECNICA TALLER # 8</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Vivamos en Comunidad
<b>OBJETIVO</b>	Crear entre todos unas reglas que eviten el acoso dentro de la institución
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Presentación video “El Puente” <a href="https://youtu.be/ZgaidCmzfHk">https://youtu.be/ZgaidCmzfHk</a> cuentos para crecer. Junto con Flipper vamos a proponer a nuestro grupo unas reglas de convivencia.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 9</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Soy Empático
<b>OBJETIVO</b>	Concientizar al niño que en ocasiones lo que no me gusta que me hagan tampoco les gusta a mis compañeros que yo les haga.
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Junto con Flipper elaboro un cartel de lo que no me gusta que me hagan, lo presento al grupo y elaboramos el mural de las cosas que no debemos hacer a las personas que nos rodean.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 10</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Vamos a soñar
<b>OBJETIVO</b>	Aprender a partir de otras experiencias
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Lectura del cuento “La Paloma necesita un baño”, junto con Flipper y otros compañeros presentaremos una obra de teatro acerca de lo sucedido en el cuento y como se sentía cada personaje.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 11</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Creando nuestras propias Reglas
<b>OBJETIVO</b>	Mostrar al niño como me voy a poner en el lugar del otro y a partir de esto como voy a construir mi entorno
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Teniendo en cuenta todo lo trabajado con Flipper vamos a elaborar un decálogo de buen comportamiento.

<b>FICHA TECNICA TALLER # 12</b>	
<b>NOMBRE TALLER</b>	Flipper se va
<b>OBJETIVO</b>	Encontrar que aprendimos y en que vamos a mejorar
<b>EDAD ASISTENTES</b>	6 a 8 años
<b>ACTIVIDADES</b>	Realizaremos una despedida a Flipper por medio de un compartir de dulces, no sin antes agradecer todo lo aprendido y solucionando nuestros conflictos de forma asertiva.

## 7 Bibliografía

Cancela. R; Cea. N; Galindo. G; y Valilla. S (2010). Metodología de la investigación educativa: Investigación ex post facto. investigación ex post-facto e investigación experimental ( p. 3). Recuperado de [https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/E-X-POST-FACTO\\_Trabajo.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/E-X-POST-FACTO_Trabajo.pdf)

Gómez. A, Gala F, Lupiani M, Bernalte A, Miret M, Lupiani S y Barreto M (2007). Cuadernos de Medicina Forense .N.48-49. El “bullying” y otras formas de violencia adolescente. (pp167, 168) Sevilla Recuperado de: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1135-76062007000200005&script=sci\\_arttext](http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1135-76062007000200005&script=sci_arttext)

Andrade, Bonilla Valencia,(2011) La agresividad escolar o bullying: una mirada desde tres enfoques psicológicos. Revista Pensando Psicología, vol. 7, núm. 12 (pp. 135,136,137). Recuperado de :[revistas.ucc.edu.co/index.php/pe/article/download/403/404](http://revistas.ucc.edu.co/index.php/pe/article/download/403/404)

Berrocal P Extremera N. La Inteligencia Emocional como una habilidad esencial en la escuela.-Revista Iberoamericana de Educación OEI Recuperado de [https://extension.uned.es/archivos\\_publicos/webex.../iegfernandez6.pdf](https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex.../iegfernandez6.pdf)

Santrock J;(2006) Psicología de la Educación Segunda Edición Editorial McGraw-Hill Interamericana México

Sollod R. Wilson J. Monte C. Teorías de la Personalidad, Debajo de la Mascara Octava Edición McGraw-Hill Interamericana México

Arcila. L (2016) La Lúdica y la Sana Convivencia, una Estrategia Pedagógica para los Conflictos en los Descansos. Fundación Universitaria los Libertadores

Poveda. X (2014) Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia.

Piedra. S. (2018) Las actividades lúdicas en los contextos educativos. Revista Cognosis