

**LA LÚDICA COMO FACTOR DE DISTINCIÓN DE LA CONDUCTA QUE
MANIFIESTAN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS EN LA ESCUELA NORMAL
SUPERIOR OCAÑA**

**LINA MARÍA TRILLOS SÁNCHEZ
CAROLINA ARIAS BARRIENTOS**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
OCAÑA
2011**

**LA LÚDICA COMO FACTOR DE DISTENCIÓN DE LA CONDUCTA QUE
MANIFIESTAN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS EN LA ESCUELA NORMAL
SUPERIOR OCAÑA**

**LINA MARÍA TRILLOS SÁNCHEZ
CAROLINA ARIAS BARRIENTOS**

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
LIC. NANCY CASTRO ARÉVALO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
OCAÑA
2011**

AGRADECIMIENTOS

Con gratitud y humildad ofrecemos nuestros más sinceros agradecimientos a:

La especialista Nancy Castro Arévalo, directora del proyecto, por su constante asesoría, por brindarnos sus conocimientos y experiencia para guiarnos exitosamente en la elaboración y desarrollo de este trabajo.

A los niños de “Tercero A” y a su titular Ángela Peñaranda por su apoyo, disposición y contribución al desarrollo de las actividades lúdicas realizadas durante el tiempo que duro el trabajo de investigación.

A la especialista Teresa Castro de Navarro y a su grupo de niños de “Segundo B”, con quienes iniciamos el proceso de investigación y de donde partió nuestras inquietudes con relación a la lúdica como factor de distensión de agresividad.

Por último a nuestras compañeras con quienes compartimos conceptos; experiencias de investigación y también quienes nos apoyaron en los momentos difíciles del trabajo.

Carolina Arias Barrientos.
Lina María Trillos Sánchez.

DEDICATORIA

Queremos dedicar este trabajo:

A Dios por permitirnos llegar a este momento tan especial e importante de nuestras vidas, por ser nuestro creador, amparo y fortaleza cuando más lo hemos necesitado, por habernos dado salud para lograr nuestros objetivos, y por hacer palpable su gran amor a través de cada uno de los que nos rodeo.

A nuestros padres, a quienes le debemos todo en la vida, les agradecemos por habernos apoyado en todo momento, por sus consejos, dedicación, esmero, esfuerzo, por todo su gran amor y por la motivación constante que nos ha permitido ser personas de bien.

Gracias por darnos la Vida.

Los Amamos!

A los que nunca dudaron que lograríamos conseguir este triunfo: Nuestros tíos, por su apoyo, nuestros hermanos por sus ánimos y nuestros amigos por su alegría y consejos para seguir en nuestro sueño.

A los profesores de la Escuela Normal Superior, que en a largo de nuestros estudios aportaron conocimientos, valores y han sido pilares en nuestro camino. "Forman parte de este logro que nos abre puertas en nuestro desarrollo profesional".

Carolina Arias Barrientos

Lina María Trillos Sánchez

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
1. LA LÚDICA COMO FACTOR DE DISTINCIÓN DE LA CONDUCTA QUE MANIFIESTAN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS EN LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA.	10
1.1 PROBLEMA	10
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	10
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
2. JUSTIFICACIÓN	12
2.1 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: PEDAGOGÍA Y FRUICIÓN, UNA NECESIDAD FAMILIAR Y ESCOLAR.	12
3. OBJETIVOS	14
3.1. OBJETIVO GENERAL	14
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
4. MARCO TEÓRICO	15
4.1 ANTECEDENTES	15
4.2 MARCO LEGAL	15
4.3 MARCO CONCEPTUAL	16
4.3.1 Características de los Niños De 7 A 8 Años	16
4.3.2. Conducta.	18
4.3.3. Tipos De Conducta.	18
4.3.4. Lúdica.	21
4.3.5. La Niñez.	24
5. METODOLOGÍA	25
5.1 ENFOQUE	25
5.1.1. Investigación Participativa Con Enfoque Cualitativo Y Descriptivo.	25
5.2 DELIMITACIÓN	26
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	26
5.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	26
5.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	26
5.6 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	27
5.7 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	28

CONCLUSIONES	56
ANEXOS	57
BIBLIOGRAFÍA	70

LISTA DE GRAFICAS

GRAFICA Nº1. OBSERVACIÓN DE LOS COMPORTAMIENTOS DE LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN LA REALIZACIÓN DE JUEGOS.	31
GRAFICA Nº2. IMPACTO DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS ASERTIVOS, EN NIÑOS AGRESIVOS.	35
GRAFICA Nº3. IMPACTO DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA PLANEADA PARA NIÑOS PASIVOS, EN NIÑOS DE CONDUCTA AGRESIVA.	40
GRAFICA Nº4. ACTIVIDADES QUE CONTRIBUYEN A DISTENCIONAR COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS	47

INTRODUCCIÓN

La Lúdica y el Juego en la básica primaria se convierten en elemento fundamental del niño en la medida que proporcionen diversión y placer. Sin olvidar que ambos contribuyen al desarrollo de la creatividad, de la competencia intelectual, de la fortaleza emocional, de la estabilidad y el hábito de estar a gusto.

Autores como piaget, Bertyne han presentado muchos escritos para indicar que es muy probable que el juego sea muy beneficioso a las actividades posteriores de resolución de problemas y cómo éste afecta positivamente a distencionar las conductas agresivas de los niños en edades de 7 y 8 años. La idea es que el Juego en la medida que acompañe lo lúdico permita canalizar estas conductas, para crear ambientes propicios que favorezcan el desarrollo de los niños y se logre disfrutar de ello, tanto dentro del aula, como fuera de ella, en la familia, en la escuela y en la sociedad.

De esta manera consideramos como cuestión importante percibir el por qué, el cómo o el cuándo de estos comportamientos que creemos son inadecuados, pero se convierten en la clave, para utilizar las actividades lúdicas como estrategia de distención y aprendizaje beneficiando.

La actividades lúdicas planeadas pedagógicamente y dirigidas por el maestro permiten armonía en el trabajo escolar, promoviendo la integración, la sana convivencia, mejores relaciones interpersonales y el fomento del respeto, la tolerancia, la honestidad, la colaboración y la equidad en la participación del proceso educativo.

Finalmente se espera con este trabajo, que los maestros encuentren en él nuevas formas de comprender y ayudar a los niños en sus comportamientos por medio de las actividades lúdicas. El maestro así, se convierte en el principal promotor de estas, más en la medida que la implemente dentro de las actividades que desarrolla en clase.

A través de la realización de actividades lúdicas el maestro puede identificar conductas, planear actividades, promover ambientes sanos para el aprendizaje, y mejor desempeño en su quehacer diario

Este trabajo contiene, una conceptualización precisa sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño y por ende en el proceso de aprendizaje. Igualmente la importancia de ella en las actividades escolares que el maestro desarrolla en el aula.

Contiene también los resultados del Trabajo de Investigación relacionado con la lúdica como factor de distención de las conductas agresivas de los niños de 7 y ocho años.

Se espera con este trabajo, orientar a los maestros en la búsqueda de un mejor ambiente en el aula, contribuyendo a la posibilidad de implementar estrategias desde la lúdica. Lo anterior facilita mejorar y distencionar conductas agresivas que generan ambientes desfavorables.

1. LA LÚDICA COMO FACTOR DE DISTENCIÓN DE LA CONDUCTA QUE MANIFIESTAN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS EN LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA.

1.1 PROBLEMA

LA LÚDICA COMO FACTOR DE DISTENCIÓN DE LA CONDUCTA QUE MANIFIESTAN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS EN LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El trabajo de investigación, surgió de las observaciones hechas en el 2010, a los niños de segundo A de primaria de la Escuela Normal Superior Ocaña que actualmente están en tercero B con la maestra Ángela Peñaranda.

Una de las actividades realizadas en Investigación(2010), fue desarrollar un Juego llamado “EL REY MANDA”, para observar en estos niños, actitudes y comportamientos que nos inquietaran, ya que en la Práctica se había observado que estos niños mostraban frecuentemente actitudes como : Llanto, desespero, rabia, envidia, alegría, risas, burla entre otras, cuando perdían o ganaban un juego. También Durante los descansos notamos que por ejemplo cuando jugaban al cacho, agarrado, rondas pasaba lo siguiente: se empujaban, peleaban, se gritaban, se ofendían, se decían palabras fuertes y utilizan expresiones como: “Vos sos un tramposo” “No juguemos con ellos, porque no saben jugar”.

Por eso se decidió, planear un juego para identificar que actitudes asumían cuando lo ganaban o lo perdían. El juego que se planeó fue “EL REY MANDA” este consiste en elegir una estudiante que dirige el juego y hace las veces de rey. Todos los demás se organizan en dos equipos. Cada uno, elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una “barra” a su favor. Y quien a su vez elige también un “paje” este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes. El rey pide en voz alta, por ejemplo: “un reloj” el paje de cada equipo, trata de conseguir el reloj con su equipo y se lo entrega al rey en el menor tiempo posible.

Iniciando el juego los niños saltaban, gritaban, se notaban ansiosos y dinámicos. Inicialmente los dos grupos se ubican en un lugar del salón y dicen en voz alta el nombre de cada uno: “Los padrinos mágicos” y “Las estrellas del rock”. Al dar la primera orden a los dos grupos cual era, hacer una cadena uniendo 10 zapatos, se observa en ellos las primeras reacciones son: (gritos, barras, desespero,

ansiedad). Una vez terminada la cadena se da el primer punto y los niños se descontrolan. Empiezan a llorar, no quieren jugar dicen que es trampa. Los integrantes del equipo “vencido” se ven angustiados, tristes, sin animo preocupados y los integrantes del equipo “ganador” gritan, se ríen, saltan, aplauden sus caras reflejan alegría y burla a la vez, pues, empiezan a llamar al equipo contrario “perdedores”. Seguimos con el juego y se repite lo mismo pero esta vez se echan la culpa los unos con los otros, no querían seguir jugando, los ánimos cada vez se bajaban cuando al otro equipo se le sumaban puntos. Nos inquietó darnos cuenta, que esta es una dificultad que presentan los niños en esta edad y que nuestro papel como maestras es de absoluta importancia ya que podemos contribuir a la solución de este tipo de situaciones.

De allí nació la pregunta, ¿Por qué se angustian los niños ya sea que pierdan o ganen el juego?, ¿Por qué sienten temor cuando van perdiendo?, ¿Si el juego es para reírse, disfrutar, jugar con los compañeros, por qué tanta angustia? ¿Por qué el juego en algunas oportunidades genera agresividad en los niños, si ese no es el propósito principal?, ¿qué pasa con los niños que disfrutaban del juego y qué pasa con los que no lo disfrutaban? De qué manera se puede contribuir a distencionar la agresividad que provocan algunos juegos que realizan los niños?

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿De qué manera la Lúdica distencionar la conducta que manifiestan los niños de siete y ocho años en la Escuela Normal Superior de Ocaña?

2. JUSTIFICACIÓN

El juego es una estrategia que permite que los niños encuentren diferentes formas de divertirse, de aprender, de recrearse. Por medio de él se aprende a compartir y a integrarse, lo cual favorece notablemente su desarrollo social comunicativo y afectivo.

Como maestras, nos preocupa esta situación ya que el juego debe utilizarle como estrategia de aprendizaje que permite que éste sea significativo para el niño y en este sentido se puede utilizar también para distencionar algunas conductas relacionadas con las angustias, temores, agresividad, que ellos sienten en esta edad y que se ha observado de forma permanente en los juegos que realizan actualmente.

Con este proyecto se pretende identificar las conductas que los niños de tercero de primaria sienten cuando pierden o ganan un juego, con el fin de canalizarlas positivamente para crear ambiente propicios que favorezcan el desarrollo de los mismos y se logre con ello, disfrutar de lo lúdico como estrategia de distención de algunas conducta referidas a angustias, temores y agresividad.

Al utilizarlo como estrategia de aprendizaje beneficiaria a: los niños del curso 3º de primaria, en la medida que lo desarrollen como una forma de integrarse, recrearse y disfrutarlo. De esta manera creemos que se puedan disminuir las angustias, temores y la agresividad, que éste les proporciona y así fomentar con la lúdica un ambiente de enseñanza - aprendizaje en el aula favorable.

2.1 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: PEDAGOGIA Y FRUICION, UNA NECESIDAD FAMILIAR Y ESCOLAR.

El juego y la recreación, son medios de comunicación y de formación muy importantes que deben ser revalorados y vivenciados tanto en las familias como en las instituciones educativas, pues el juego además de recrear fomenta creatividad. Al jugar, el niño y la niña exteriorizan sus alegrías, miedos, angustias El juego le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas del desarrollo.

Esta línea de investigación nos sirve en el proceso de nuestro proyecto, porque la lúdica puede ayudar a distencionar el comportamiento en los niños de siete y ocho años se pueden generar por falta de información del maestro a la hora de realizar estas actividades pues se olvidan que a través del juego se puede fomentar un ambiente de enseñanza-aprendizaje en el aula.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar la importancia de la Lúdica como factor de distención en las conductas agresivas que presentan los niños de 7 y 8 años de la Básica primaria de la Escuela Normal Superior Ocaña, cuando ganan o pierden un juego.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Estudiar y profundizar sobre las características de los niños de 7 y 8 años para identificar comportamientos propios de la edad.

Teorizar sobre el Juego y la lúdica para conocer cual es su influencia en los comportamientos agresivos que muestran los niños al ganar o perder un juego.

Planear y realizar actividades lúdicas y recreativas que permitan mostrar en los niños diferentes comportamientos.

Identificar los tipos de conducta que presentan los niños de siete (7) y ocho (8) años utilizando la lúdica como estrategia principal.

Aplicar instrumentos que permitan la recolección de información sobre los tipos de conducta que presentan los niños de 7 y Ocho años cuando participan actividades lúdicas.

Identificar de qué manera la lúdica contribuye a distencionar los comportamientos agresivos de los niños de siete (7) y ocho (8) años.

Hacer recomendaciones sobre estrategias que permitan distencionar los comportamientos agresivos que muestran los niños cuando participan de una actividad lúdica.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 ANTECEDENTES

Después de visitar las Bibliotecas de la Escuela Normal Superior Ocaña, de las distintas Universidades de la Ciudad y consultado en las Páginas de Internet, se encontraron los siguientes Proyectos de Investigación relacionados con el tema que se plantea en este Trabajo

GÓMEZ, Mariza Soledad. CHAVEZ, María Ana Rosa. Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos de segundo grado de Educación Primaria de la I.E 80407 (Gonzalo Ugas Salcedo) de Distrito Pacasmayo. Año 2009.

LOZANO, Lina Marcela. BECERRA, José Alejandro. Introversión y Extroversión. Comportamientos Observados en los niños y niñas de siete (7) y ocho (8) años de edad en la Básica Primaria de la Escuela Normal Superior de Ocaña. Año 2009.

QUINTERO, Inés. PEREZ, Rosa. Duque Neftalí. ARBELAEZ, Alba. Lúdica Y Vida Para Vallejuelos. Año 2002

4.2 MARCO LEGAL

Este proyecto se fundamenta en Ley general de Educación 115 de 1994 (fines de la educación Colombiana)

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;

La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;

La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre

4.3 MARCO CONCEPTUAL

4.3.1 Características de los Niños De 7 A 8 Años. Los niños de 7 años se encuentran en una etapa de su desarrollo llamada con frecuencia la niñez media. Asisten a la escuela y les gusta aprender nuevas destrezas. Aprenden rápidamente en la escuela. Las opiniones de sus compañeros de clase cobran mayor importancia y comienzan a sentir los efectos de la presión de grupo.

Repasa los reglamentos y las limitaciones con los niños. Déjalos que te ayuden a establecer el reglamento y las limitaciones. Haz cambios cuando sean necesarios. Ayúdalos a planificar algunas actividades. Ellos mismos pueden encontrar las soluciones a sus propios problemas.

Los niños de esta edad necesitan de adultos que los quieran y que puedan hablar y jugar con ellos. Esta es una etapa muy estimulante para los niños de 7 a 8 años, y para ti también. Estas ayudando a los niños a cómo llegar a ser adolescentes y adultos saludables. Acuérdate que puede haber dos niños de la misma edad en distintas etapas de desarrollo. Un niño es un individuo con distintas debilidades y puntos fuertes. Cada niño necesita sentirse especial y que lo quieren.

EL DESARROLLO FÍSICO

Los músculos principales en los brazos y las piernas están más desarrollados que los músculos secundarios. Los niños pueden tirar una pelota y correr, pero les es difícil hacer las dos cosas a la vez. Aunque los niños se sientan cansados, no querrán hacerlo. Debes programar periodos de descanso.

Puede que haya mucha diferencia en el tamaño y en las habilidades físicas de los niños. Esto afectara la forma en que se relacionan con otros, como se sienten consigo mismos, y lo que hacen.

Los niños de 7 a 9 años están aprendiendo a usar sus músculos pequeños (escribir a lápiz) y sus músculos principales (como atrapar una pelota en el aire).

EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOTIVO

Los niños de esta edad quieren hacer las cosas por si solos y para ellos mismos. Sin embargo, deben tener disponible a adultos que los ayuden cuando pidan ayuda o cuando esta sea necesaria.

- Los niños de esta edad y del mismo sexo se ayudan a si mismos. Necesitan:
 - entretenimiento y excitación jugando juntos,
 - aprender mediante la observación y la conversación,
 - ayuda en los momentos difíciles,
 - apoyo en momentos de tensión,
 - ayuda para expresar (o comprender) lo que sienten
- Los niños necesitan tener reglas, limites fijos, y ayuda para resolver problemas.
- Ellos necesitan ayuda para resolver problemas.
- Están comenzando a comprender el punto de vista de los demás, pero aun tienen dificultades para comprender los sentimientos y las necesidades de otros.
- Muchos necesitan ayuda para expresar sus emociones de manera apropiada cuando están enojados o preocupados.
- Más que críticas, necesitan amor, cariño, atención y aprobación de sus padres y de ti.

EL DESARROLLO INTELECTUAL

- A esta edad tienen cada vez mejor memoria y prestan más atención a lo que dices. Expresan y hablan de sus sentimientos con mayor rapidez.
- Las cosas tienden a ser en blanco y negro, buenas o malas, fabulosas o terribles, divertidas o aburridas. Muy pocas veces se definen en término medio.
- A esta edad están aprendiendo a planear con anticipación y a considerar lo que están haciendo.
- Poco a poco aprenden a analizar las cosas. Les gusta tener una variedad de actividades, como clubes, juegos reglamentados, y coleccionar cosas.
- Al sugerirles algo puede que te contesten: "Eso es una tontería." o "No lo quiero hacer."

- Siguen pensando mucho en si mismos, aunque ya comienzan a pensar en los otros.
- Con frecuencia escucharas cosas como: "¡Eso no es justo!". Con frecuencia rehúsan aceptar reglas que no fueron establecidas por ellos.

4.3.2. Conducta. Es la manera con que los hombres se comportan en su vida y acciones. Por lo tanto, la palabra puede utilizarse como sinónimo de comportamiento. En este sentido, la conducta se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno o con su mundo de estímulos.

El comportamiento de las especies es estudiado por la etología, que forma parte tanto de la biología como de la psicología experimental. Para la psicología, el concepto sólo se aplica con relación a aquellos animales que cuentan con un sistema cognitivo suficientemente complejo. En las ciencias sociales, por otra parte, la conducta incluye aspectos genéticos, culturales, sociológicos y económicos, además de los aspectos psicológicos.

4.3.3. Tipos De Conducta. Hay tres tipos de conducta principales: agresivo, pasivo y asertivo:

La persona agresiva

- Trata de satisfacer sus necesidades.
- Le gusta el sentimiento de poder, pero en el fondo sabe que se está aprovechando de los demás.
- Repite constantemente que tiene razón, pero oculta un sentimiento de inseguridad y d duda.
- Suele estar sola, puesto que su conducta aleja a demás; no obstante, nunca admitirá que necesita amigos.
- Suele ser enérgica, pero con frecuencia de una forma destructiva.
- En realidad, no se gusta a sí misma, por lo tan o crea un ambiente negativo a su alrededor.
- Tiene la capacidad de desmoralizar y humillar a los demás
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje verbal y corporal

La persona pasiva

- Los demás se aprovechan de ella fácilmente (además, fomenta esta actitud).
- Suele tener sentimientos de inseguridad y de inferioridad, que se refuerzan siempre que entra en contacto con una persona agresiva.
- Está enfadada consigo misma porque sabe que los demás se aprovechan de ella.
- Es una experta en ocultar sus sentimientos.
- Es tímida y reservada cuando está con otras personas.
- No sabe aceptar cumplidos.
- Se agota y no tiene mucha energía ni entusiasmo para nada.
- Su actitud acaba irritando a los demás.
- Absorbe la energía de los demás.
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje corporal y verbal.

La persona asertiva

- Se preocupa por sus derechos y por los de los demás.
- Por lo general, acaba consiguiendo sus metas.
- Respeta a los demás, está dispuesta a negociar y a comprometerse cuando lo considera oportuno.
- Cumple siempre sus promesas.
- Puede comunicar sus sentimientos de tal modo que, incluso cuando son negativos, no fomenta el resentimiento.
- Se siente en paz consigo misma y con los que la rodean.
- Está preparada para asumir riesgos y, si no funciona, acepta que los errores formen parte del proceso de aprendizaje.
- Reconoce sus fracasos y sus éxitos.
- Es entusiasta y motiva a los otros.
- Se siente bien consigo misma y hace sentirse bien a los demás.
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje verbal y corporal.

Lo ideal es que el niño de esta edad adopte una conducta asertiva que le permita con mayor propiedad resolver los problemas pequeños para alcanzar sus logros. Es importante que el maestro promueva espacios que favorezcan la reflexión en el niño, para que él mismo sea el que piense en situaciones en las que no ha actuado positivamente y a partir de allí concluya, qué es lo que cambiaría en el futuro.

Un niño asertivo se caracteriza por:

- Expresar sentimientos positivos.
- Expresar sentimientos negativos.
- Decir no cuando lo crea necesario.
- Dar su sincera opinión.
- Decir que está enfadado cuando está justificado.
- Defender sus derechos a la vez que permite que los demás defiendan los suyos.
- Establecer metas y estar dispuesto a trabajar para conseguirlas, aunque se tengan que modificar durante el proceso.
- Dar cumplidos sinceros y también saber aceptarlos.
- Elegir cómo le gustaría cambiar y hacer el esfuerzo para conseguirlo.
- Ser un buen comunicador.
- Desarrollar la habilidad de negociar, comprometiéndose cuando sea necesario y apropiado.
- Aprender a hacer frente a los desdenes.
- Comprender que hay dos tipos de críticas, justas e injustas y estar de acuerdo con las justificadas (pero no responder a las que son opiniones personales)
- si la crítica está justificada en parte, responder sólo en relación a esa parte.
- si la crítica es personal, intentar responder con una pregunta.

Podemos acercarnos mas o menos a una actitud asertiva, dependiendo de hasta que punto logramos nuestro interés al comunicarnos con el grupo social a lque nos dirigimos en el acto comunicativo.

Una conducta pasiva nos lleva a no manifestar nuestros intereses para evitar confrontaciones, mientras que una conducta agresiva nos lleva a plantear nuestros intereses, pero de manera poco afectiva, ya que parte de considerar que nuestra opinión es la única que vale y nos lleva a comportamientos destructivos que, más allá de quien tiene la razón, no nos aportan ningún beneficio.

Una conducta asertiva nos permite presentar nuestras opiniones con el afán de convencer, pero sin que imponamos nuestra opinión sobre las demás, exponiendo nuestros puntos de vista y sin perder la noción de qué queremos lograr al exponerlos. En ocasiones, es posible negociar y sacrificar algunos de nuestros propósitos por otros. Si nuestro comportamiento es asertivo, sabremos jerarquizar y sacrificar aquello que tiene menor importancia por encima de aquello que tiene mayor relevancia para nosotros, es decir, es necesario que sepamos distinguir lo relevante de lo irrelevante para poder dirigirnos hacia un comportamiento asertivo.

La asertividad es una conducta social que depende de las circunstancias y del momento. No se trata de una característica de la personalidad, sino de circunstancias y elecciones que hacemos de acuerdo con dichas circunstancias.

4.3.4. Lúdica. La palabra Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Es la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias como reír, gritar, llorar y gozar, emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento poseyendo una ilimitada cantidad y formas de medios de expresión como lo manifiesta el profesor Carlos Bolívar Bonilla. Para Max Neef se puede expresar que la “lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa”. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede y en verdad lo hace, producir satisfacciones de dicha necesidad durante su desarrollo histórico, social y ontogenético. Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemorables y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno.

La pedagogía nos ofrece a diario cambios que han venido revolucionando el papel del docente en el aula. Estos cambios suceden debido al momento crucial por el

cual pasa la sociedad. Cada día, gracias a la tecnología, son más fáciles las modalidades como se adquieren conceptos y experiencias por parte de los niños. Lo anterior implica que el maestro actual considere esta herramienta como estrategia a utilizar en las actividades de aula de manera lúdica para lograr aprendizajes significativos que contribuyan también a mejorar comportamientos como los agresivos especialmente. El mundo globalizado está al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación. La escuela debe aportar elementos motivadores para evitar que los niños de manera involuntaria e inconsciente se les haga, en algunas ocasiones, más tedioso asistir a la escuela. Por lo tanto se debe trabajar en la renovación de las actividades escolares. Si no se hace, se tiende a perder el interés por aprender y se aumenta la agresividad en los comportamientos que muestran los niños en esta edad. Y aunque se podrían diseñar muchas estrategias para evitar estas situaciones, la opción por la actividad lúdica es la más conveniente. El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los maestros, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los maestros comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla.

Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativa, donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los maestros de la educación que reflexionan en torno a los interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es la actividad lúdica. Muy pocas veces se indaga sobre este concepto. Lúdico (a) es un adjetivo relativo al juego, cuyos orígenes evocan la antigua Roma, pues la cultura popular presentaba un ritmo de vida con manifestaciones exageradas en cuanto al ocio, sexo, bebidas, juegos, etc. Es decir no se tomaba nada en serio.

En la actualidad existe un paradigma que comienza a ser debatido y analizado: "Para el niño todo o casi todo es juego". El juego, así como también el lenguaje,

aparecen como constantes antropológicas en todas las culturas y en todas las épocas. No se puede pensar en un pueblo donde el juego no haya sido instrumento importante para transmitir sus valores. El juego es causa de la risa, por cierto, única en el ser humano. En los mitos y ritos de las comunidades siempre hallamos las normas lúdicas unidas a aquellos elevados conceptos de trascendencia y espiritualidad. Los niños encuentran diversión en el juego. Pero la diversión ha de entenderse como liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas. En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego. Pero aún más: no sólo en esta actividad se presenta la metáfora de la realidad y al igual que en la poiesis (creación en griego), las cosas materiales, los objetos, las personas adquieren propiedades que sólo en el mundo conceptual son admitidas. Sirva de ejemplo: El plebeyo se hace rey. El palo de la colombina es mástil de una embarcación poderosa. Y al continuar profundizando en la experiencia lúdica salta a la vista que el juego goza de un lugar privilegiado en la escala del mundo infantil. Pero sería un error pensar que para el niño el juego sólo tiene un sentido de diversión o pasatiempo. En esta actividad el niño descubre la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos y sentirse apreciado por el grupo social. En el juego se conoce al caballero se suele decir. Además, es en el juego donde el niño explora y prepara su propio cuerpo, valga decir, lo educa. "La educación del cuerpo es la construcción misma de la persona, la construcción de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia, la oportunidad de relacionarse con el mundo"

Siempre hemos relacionado los juegos, la lúdica y sus entornos, de la misma manera como las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos Serios y profesionales, y la verdad es que ello dice mucho de la realidad, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias.

Como dice Ernesto Yturralde Tagle "Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, genera gozo y placer."

4.3.5. La Niñez. Se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "periodo de la latencia", porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la socialidad.

Las socialidad que comienza a desarrollar es "egocéntrica": "Todo sale de mí y vuelve a mí", "Te doy para que me des". Sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado".

El niño, al entrar en la escuela da pie al desarrollo de sus funciones cognoscitivas, afectivas y sociales:

F. Cognoscitivas: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento y demás relacionados con estos procesos.

F. Afectivas: En cuanto que el niño sale del ambiente familiar donde es el centro del cariño de todos para ir a otro ambiente donde es un número en la masa; donde aprende y desarrolla el sentimiento del deber, respeto al derecho ajeno amor propio, estima de sí, y demás.

F. Social: La escuela contribuye a extender las relaciones sociales que son más incidentes sobre la personalidad.

Se puede reconocer como características principales del niño en esta etapa:

- Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.
- Es tremendamente imitativo, de aquí que necesite el buen ejemplo de sus padres.
- se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.
- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.
- Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

5. METODOLOGÍA

5.1 ENFOQUE

En este proyecto se trabajará con una investigación participativa con enfoque cualitativo descriptivo, el cual se define en lo siguiente.

5.1.1. Investigación Participativa Con Enfoque Cualitativo Y Descriptivo. Es una metodología que permite desarrollar a los investigadores un análisis participativo, donde los actores implicados son los niños de “Tercero A” quienes se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento de la realidad sobre el objeto de estudio, cual es, La Lúdica como distención del comportamiento de los niños de 7 y 8 años; para determinar cómo ésta contribuye a distencionar las diferentes conductas de los niños en el aula (especialmente los agresivos), cuando se realizan actividades lúdicas y contribuir a mejorar el ambiente de clase.

A través de esta investigación, se logra contacto con los niños de “Tercero” quienes son los directamente implicados en el proyecto.

Teniendo en cuenta las situaciones presentadas, la investigación permite hacer descripciones detalladas sobre los hechos significativos, sobre comportamientos detectados, sobre las afectaciones a los compañeros con relación a diferentes actitudes de los niños. De esta manera se logra hacer una interpretación de la realidad y una comprensión de los comportamientos observados.

La información que se recoge permite a las investigadoras conocer aspectos sobre la lúdica que favorece las conductas de los niños y a la vez permite hacer recomendaciones al respecto.

5.2 DELIMITACIÓN

La investigación presenta la temática relacionada con el tipo de conducta de los niños de Tercero A, y como las actividades lúdicas pueden ayudar a distencionar estos comportamientos.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población utilizada para el trabajo de investigación corresponde a los 35 niños del curso Tercero “A” y la muestra corresponde a 10 niños que presentan conducta agresiva.

5.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Una vez planteados, elaborados y aplicados las actividades e instrumentos a la población y muestra del Trabajo de Investigación, se procede a registrar la información a manera de informes en los cuales se hará, análisis de la misma.

Para recoger la información, se inicia con una serie de observaciones y así obtener una previa información sobre el tipo de conducta que presentan los niños de este curso; seguido se realizan en el grupo una serie de actividades lúdicas que son la base de los Instrumentos, para detectar situaciones de acuerdo a los tipos de conducta.

De acuerdo a la información registrada se elaboran los informes de Investigación a manera de descripción

Por ultimo se sacan las conclusiones y recomendaciones sobre estrategias que permitan distencionar la conducta de los niños por medio de actividades lúdicas.

5.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para el trabajo de investigación se utilizaran los siguientes instrumentos:

LA OBSERVACIÓN

Es una actividad realizada por las investigadoras, que detecta y asimila la información de un hecho, o el registro de los datos utilizando los sentidos como instrumentos principales. La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre las investigadoras que observan y el objeto que es observado, en este caso: el niño de Tercero “A”, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.

Observación Estructurada. Se realiza a través del establecimiento de un sistema que guíe la observación, paso a paso, y relacionándola con el conjunto de la investigación que se lleva a cabo.

Observación Semi-Estructurada. Este tipo de observación parte de una pauta estructurada, pero la aplica de modo flexible de acuerdo a la forma que adopta el proceso de observación.

Observación Participante. En el caso de la observación participante, el sujeto que observa es aceptado como miembro del grupo humano que se observa, aunque sea provisionalmente.

La observación participante tiene el mérito no solo de intentar explicarse fenómenos sociales sino de tratar de comprenderlos desde dentro, lo que implica sacar a la luz los procesos racionales que estén ocultos detrás de conductas que aparentemente pueden carecer de significado para un observador externo.

Desde luego que esta técnica tiene el peligro de producir información sesgada, en el caso de que el investigador privilegiara su papel como miembro de la comunidad antes que como observador integrado a una determinada investigación, que trata parcialmente de tomar distancia de su objeto.

5.6 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Una vez recogida la información se inicia con una descripción detallada de las situaciones presentadas durante la realización del trabajo. Estos resultados, se presentan a manera de informes de investigación después de hacer una presentación grafica de los mismos.

Dicha información es analizada desde el marco teórico que es referente principal de los resultados que se obtengan.

5.7 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

INSTRUMENTO 1. OBSERVACION A LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN EL DESCANSO

FECHA DE APLICACIÓN: 15 de Abril del 2010

OBJETIVO: Observar diferentes conductas de los niños en la hora del descanso escolar, aprovechando que en él, los niños realizan diferentes actividades lúdicas y muestran comportamientos libremente.

INVESTIGADORAS: Carolina Arias y Lina María Trillos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

El descanso: El cual se da en un tiempo específico de la Jornada Escolar de los niños en la Escuela.

En esta actividad se observa a los niños de Tercero “A” cuando juegan, se recrean y se divierten.

También se observan en: a la salida del salón cuando escuchan el timbre para el descanso, en el patio del recreo, cooperativa, entrada al salón nuevamente.

INDICADORES DE OBSERVACION:

1. Tipo de juego: _____

2. Forma de organización: _____

3. Comportamientos y expresiones que muestran o utilizan cuando juegan, descansan o se recrean: _____

4. Descripción de conductas y/o comportamientos observados.

3. Trato Físico: _____

4. Trato Verbal: _____

5. Actitud que muestran los niños en la realización de las actividades en el descanso:

- Gritos: _____
- Peleas: _____
- Emociones: _____

INFORME Nº 1

El 16 de marzo del 2011, estuvimos en el curso “Tercero A” para realizar nuestra primera observación, con el objetivo de observar las conductas de los niños en el descanso.

El Instrumento, consistió en observar diferentes conductas de los niños en la hora del descanso escolar, aprovechando que en él, los niños realizan diferentes actividades lúdicas, por lo tanto se puede decir que tienen mayor oportunidad de jugar y divertirse.

Comenzando los niños de “Tercero A” salen del salón con sus compañeritos (corren, gritan, se sientan, comparten sus onces, hablan, ríen, y caminan alrededor del patio del IE. Terminado esto se disponen a jugar “el agarrado” que consiste en: Los niños atrapan a las niñas y viceversa. Antes de empezar un grupo de niños discutían pues no querían dejar jugar a uno de sus amigos. Comienzan las niñas, agarran los niños, corren, ríen, empujan, todo muy normal, hasta que (María José) se sale del juego porque según ella (Iván) agarra a sus compañeros fuerte y bruscamente y expresa palabras como “Idiota”, además la toma de la blusa y a ella no le gusta. Se sienta en las gradas, muestra actitud de rabia, mal genio y tristeza.

(Iván) manifiesta su rabia con llanto y grita: Por que María José quiere que la estén agarrando en todo momento? Si se escapa de la cárcel para que la vuelvan a agarrar. Es por esta razón que “YO HAGO LO MISMO”

(Iván) se une al juego nuevamente y continúan en completa normalidad, menos (María José) quien decide irse con su hermana. Los niñas se muestran cansadas, agitadas, pero sonrientes, felices y libres.

A las 2:50 PM termina el descanso y corren a su salón de clase, forman filas de niños y niñas. Esperan que la maestra llegue y mientras tanto, en la fila se empujan y pelean (Iván y otro compañero), los demás se separan y todos se calman al momento de la llegada de la maestra quien abre el salón para comenzar sus respectivas clases.

Como es de notar, el juego utilizado por los niños en el descanso poco contribuyó a distencionar su conducta, a bajar los niveles de angustias y temores presentados por ellos en la realización de los juegos que utilizaron , ya que no se realizo una actividad lúdica como tal, en la que el niño a través de ella puede

orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Los niños y las niñas en el recreo se comportan de manera libre y espontánea: realizan aquellas actividades que más les gustan y se unen a aquellos compañeros y compañeras de juego que tiene los mismos intereses.

Sería bueno que el descanso fuese orientado de tal manera que tenga resultados más favorables. Dicho de esta manera se puede proponer algunos juegos a actividades que creen en los niños otras formas de actuar, en las que él o ella se aproximen a mejorar la forma de tratarse en la actividad lúdica de forma diferente: mas reflexivo para responder positivamente a las actividades propuestas, mas participativo para sentirse aceptado por el grupo, mas dispuesto a responder a las actividades con fines de aprendizaje (Valores, habilidades, destrezas y demás).

Lo anterior permite pensar, que el maestro de hoy debe formar y enseñar con estrategias lúdicas que preparen al niño para disfrutar del juego y la recreación sin necesidad de mostrar comportamientos agresivos tan frecuentemente.

Las experiencias que se viven en la escuela deben permitir espacios de reflexión donde los actores, sean capaces de reconocer sus miedos, sus angustias, sus comportamientos violentos y/o agresivos con el fin de hacer propuestas encaminadas a distencionar esos comportamientos.

INSTRUMENTO 2: ACTIVIDAD LÚDICA: ME PICA AQUÍ

FECHA DE APLICACIÓN: 23 de agosto 2011

OBJETIVO: Identificar los tipos de conducta que muestran los niños de siete y ocho años cuando juegan para describir sus comportamientos.

INVESTIGADORAS: Carolina Arias, Lina María Trillos

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- ❖ El grupo se dispone en círculo.
- ❖ Cada niño dice su nombre y una parte del cuerpo que le pica.
- ❖ Se designa a un niño para que inicie el juego.
- ❖ En orden de las manecillas del reloj, los demás van diciendo lo que dijo el compañero mas lo que le corresponde a cada uno (su nombre y la parte de su cuerpo que le pica) y así sucesivamente.
- ❖ Finalmente el último de los niños dice el nombre de todos sus compañeros mas la parte que les pica.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN:

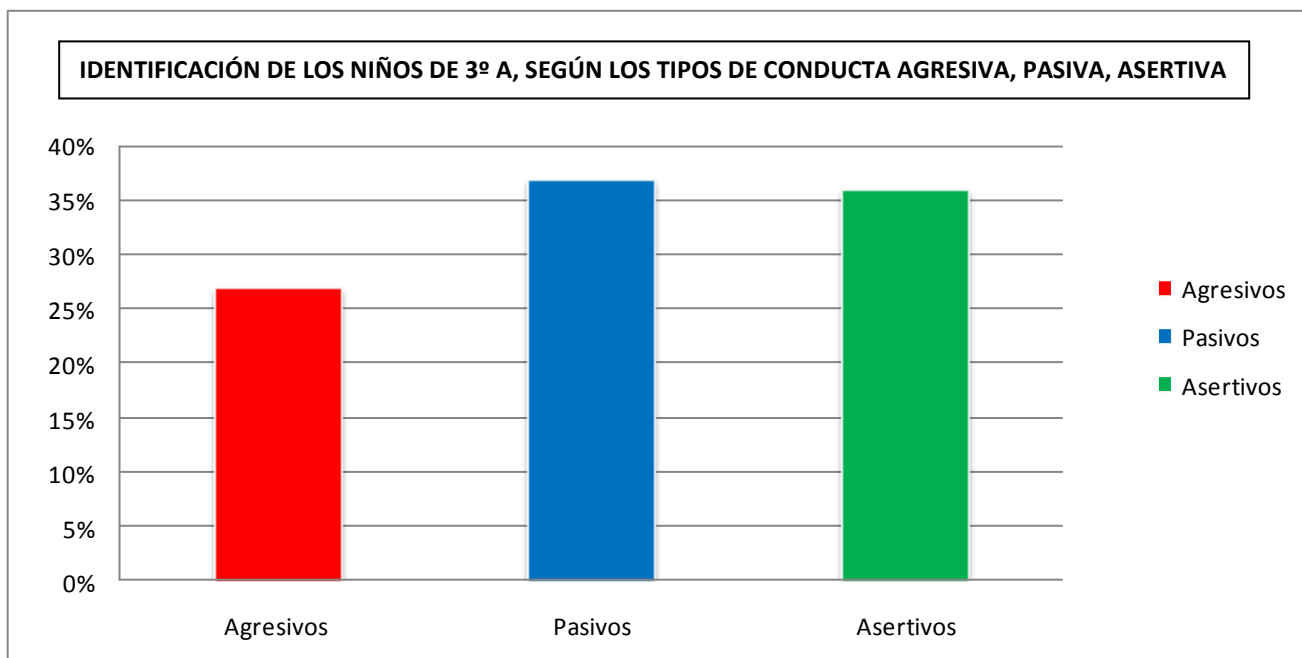
1. Qué palabras o expresiones facilitaron la comunicación de los ni niños entre si, en el tiempo en que realizaron el juego? _____

2. Que niños participan del juego:
Todos: _____ Pocos: _____ Ninguno: _____
3. Qué niños se les facilita la realización del juego _____

4. Que niños muestran liderazgo en la realización de la actividad y como lo muestran? _____

5. Quienes muestran respeto hacia sus compañeros en la realización de la actividad y de qué manera?: _____

GRAFICA N°1. OBSERVACIÓN DE LOS COMPORTAMIENTOS DE LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN LA REALIZACIÓN DE JUEGOS.



Al observar la grafica, se puede ver que en el grupo Tercero A de la Básica Primaria se encuentra los tres tipos de conducta. Un 27% de los niños son agresivos, un 37% son pasivos y un 36% son asertivos.

Analizando los resultados que nos presenta la grafica se puede afirmar que:

- Un 27% de niños son niños de Conducta agresivos (Se observaron 9 niños), porque se observó niños que querían hacer valer lo suyo, es decir, que el juego se realizará a su gusto, sin importarles la opinión de los otros niños, por esta razón, les gritaban con palabras fuertes –cállate- por ejemplo; los empujaban, los gritaban para fomentar el desorden. Se notó claramente que están situaciones dan pie a la intolerancia e irrespeto por el otro.
- Un 37% son niños de Conducta Pasiva (Se observaron 13 niños), porque en la realización de las diferentes actividades se mostraron, niños inseguros, tímidos y reservados. Al expresar los nombres de otros niños, se asustaban por temor a equivocarse, les daba miedo empezar a hablar, tocaba motivarlos para que lo hicieran. No mostraron energía ni entusiasmo en el desarrollo de dichas actividades. Además, mostraron poco interés pereza ya que dicen no poder aprenderse nombres, partes del cuerpo por ejemplo. En varias oportunidades pedían que se cambiará el juego porque no se sentían a gusto y preferían retirarse de él o salirse del aula.

- Un 36% son niños de Conducta Asertiva (Se observaron 13 niños). Se observó, niños que tienen habilidad para transmitir y recibir mensajes de sentimiento. Se dirigen a los demás de una manera honesta, oportuna y respetuosa.

En la realización de las actividades los niños mostraron un buen comportamiento. Se les nota liderazgo e interés por el juego ya que en varias oportunidades eran quienes trataban de calmar y pedir a sus compañeros orden y disciplina (Los compañeros los escuchaban y atendían las sugerencias).

Tomando los resultados es importante tener en cuenta que, el juego como tal, es decir, el juego mirado simplemente como una actividad recreativa, permite fácilmente reconocer en los niños comportamientos de conducta de una manera mas natural, pues a través de él, los niños de siete y ocho años manifiestan sus inclinaciones, sus posibilidades de darse a los demás, mostrándose como son, de tal manera que su imaginación juega papel fundamental en este sentido. Además en el juego los niños de esta edad muy creativamente expresan sus deseos, sus fantasías, sus temores y conflictos simbólicamente utilizando sus propios recursos.

Es importante también, anotar que, el juego con fines recreativos solamente permite una adaptación o no al entorno ya que juega papel fundamental los intereses personales del niño.

Una actividad como la planteada en este trabajo, favorece en los niños la posibilidad de mostrarse como son, tal es el caso del juego "Me pica aquí". Las experiencias vividas, lo ubicaron en un espacio propio para mostrarse agresivos, asertivos y pasivos. Para poder identificar estos tipos de conducta mediante el juego los niños mostraron las siguientes actitudes: niños que frecuentemente (gritaban, se desconcentraban, no respetaban la palabra de sus compañeros, les era difícil retener, se mueven en todo momento, son groseros), Estos niños son considerados agresivos; por otro lado aquellos que se mostraron (callados, tímidos, poco enérgicos, se sentaban constantemente, no participaban) estos niños son pasivos; y por último los niños de conducta asertivas que son aquellos que en el juego se mostraron (atentos, alegres, ansiosos de jugar, trataban de controlar a los demás llamando la atención, cumplieron las ordenes del juego y de las maestras, se mostraron respetuosos con sus compañeros). Punto de partida importante para el maestro quien debe conocer y saber que en el juego los niños expresan sus sentimientos, miedos y fantasías de un modo natural y placentero, la autonomía y la libertad de quienes lo realizan.

INSTRUMENTO 3: OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN UNA ACTIVIDAD LUDICA: DERECHOS ASERTIVOS.

FECHA DE APLICACIÓN: 26 de agosto 2011

OBJETIVO: Observar en los niños los comportamientos que muestran frente a una actividad lúdica planeada para niños Asertivos e identificar el impacto que ésta tiene en los niños de conductas agresivas.

MAESTRAS INVESTIGADORAS: Carolina Arias, Lina María Trillos.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Los niños se organizan en sus respectivos puestos. Luego se les pide que identifiquen individualmente y en forma oral, los derechos que creen tener en: la familia, en la Escuela y en la Sociedad Luego de la misma forma dirán lo que los otros tiene derecho a recibir de él. Después de socializar la actividad, se les dará una hoja para que escriban el ejercicio y lo respondan por escrito. Finalmente de todo lo socializado, los niños se organizan en grupo para representar en un dibujo o con una dramatización según sus intereses, lo realizado en la actividad Así:

Yo tengo derecho:

En mi casa a: _____

En mi escuela a: _____

En mi grupo de amistades a: _____

Los otros tienen derecho a recibir de mí:

En mi casa a: _____

En mi escuela a: _____

En mi grupo de amistades a: _____

INDICADORES DE OBSERVACION:

1. Se respetan los derechos del otro:

2. Comunica fácilmente sus sentimientos y emociones:

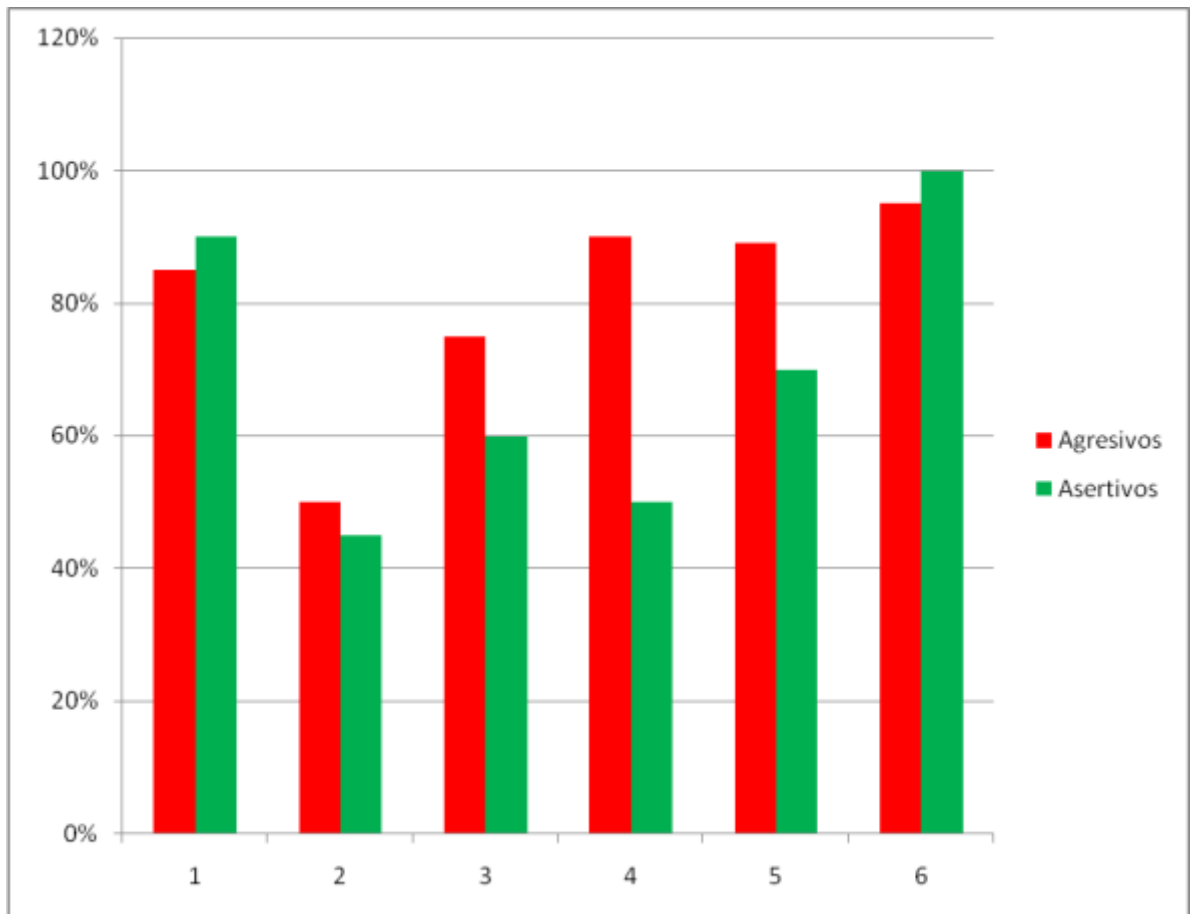
3. Disfruta la actividad:

4. Reconoce sus errores y los acepta delante de los compañeros:

5. Se muestra entusiasta y motivado:

6. Utiliza un lenguaje verbal y corporal adecuado cuando interactúa con los compañeros:

GRAFICA N°2. IMPACTO DE UNA ACTIVIDAD LUDICA PARA NIÑOS ASERTIVOS, EN NIÑOS AGRESIVOS.



1. Se respetan los derechos del otro
2. Comunica fácilmente sus sentimientos y emociones
3. Disfruta la actividad
4. Reconoce sus errores y los acepta delante de los compañeros
5. Se muestran entusiastas y motivados
6. Utiliza un lenguaje verbal o corporal adecuado interactúa con los compañeros

Al observar la gráfica, se puede ver que, las actividades lúdicas que son enfocadas para niños asertivos, contribuyen en un 85% a distencionar los comportamientos de los niños agresivos y a que éstos disfrutaran en más armonía las actividades realizadas en el salón de "Tercero A"

Analizando la grafica se puede afirmar que:

1. El Impacto de la actividad lúdica realizada en niños agresivos mostró lo siguiente:
 - El 85% de los niños agresivos mostraron en la actividad respeto a los derechos del otro.
 - El 50% de los niños comunican fácilmente sus sentimientos y emociones a los compañeros con quienes comparten.
 - El 75% de los niños disfrutaban la actividad.
 - El 90 % de los niños reconoce los errores y los acepta delante de los compañeros.
 - El 89% de los niños se muestran entusiastas y motivados por la actividad
 - El 95% de los niños, utiliza un lenguaje verbal o corporal adecuado cuando interactúa con los compañeros.

2. El Impacto de la actividad lúdica realizada en niños asertivos mostró lo siguiente:
 - El 90% de los os niños asertivos mostraron respeto por los derechos del otro.
 - El 45% de los niños comunicaron fácilmente sus sentimientos y emociones a los compañeros con quienes comparten
 - El 60% de los niños disfrutaban la actividad.
 - El 50% de los niños reconoce sus errores y los acepta delante de sus compañeros.
 - El 70% de los niños se muestran entusiastas y motivados por la actividad
 - El 100% de los niños utilizan un lenguaje verbal o corporal adecuado cuando interactúa con los compañeros.

En la realización de las actividades, los niños se mostraron ordenados, interesados, participaron con sus ideas, respetaron la palabra de los compañeros. Igualmente aceptaron las reglas de la actividad: Escuchar la palabra del otro, participar, no pararse del puesto, presentar de forma ordenada lo escrito.

23 de los niños decidieron representar con un dibujo lo trabajado en clase, y los demás se organizaron en grupos de 4 niños aproximadamente para dramatizar. Se alternó las dos actividades.

Los dibujos fueron socializados y los demás niños opinaban. Luego fueron pegados en la cartelera del salón. Las dramatizaciones se presentaron en orden y todos los niños las disfrutaron.

Lo anterior, permite afirmar, que este tipo de actividades resulta satisfactoria para realizarla con niños que presentan conductas agresivas, pues en éstas, los niños muestran una gran participación, armonía, disciplina, motivación y un mejor aprendizaje.

La lúdica responde a la necesidad que tiene el niño de comunicarse, de compartir sus ideas, de expresarse, de sentir gusto por lo que hace como en este caso, se notó claramente, la participación, el gusto por el dibujo y la dramatización que en gran medida favorecen significativamente lo aprendido ya que a través de ellos, el tema de los derechos fue asimilado a través de esta actividad lúdica, en la que se aprendió y divirtió.

Es por eso que el maestro debe aprovechar la lúdica como estrategia para que cada niño se revele como es y para observar e indagar su comportamiento para que a partir de allí, lo oriente teniendo en cuenta sus debilidades, fortalezas, capacidades, intereses, y necesidades.

Claramente los niños que presentan conductas agresivas con este tipo de actividades se distencionan, poco fomentan discordias y el trabajo lo hacen bajo las normas establecidas. Además se puede decir también, que una actividad de conocimiento presentada en forma lúdica, disticiona también las conductas agresivas ya que responde a las necesidades de este tipo de niño.

Es necesario planear actividades de poco movimiento para que los niños que presentan conductas agresivas respondan positivamente a ellas. El movimiento en lugares cerrados o abiertos genera en ellos demasiado descargue de energía, lo cual promuevas en gran medida dichas conductas. Con la experiencia “Derechos Asertivos”, por ejemplo, que no es una actividad de mucho movimiento, estos niños, participaron, se divirtieron y aprendieron sin necesidad de fomentar agresividad en el grupo.

También es importante resaltar que una actividad planeada pedagógicamente desde la perspectiva de conducta Asertiva, permite al maestro aplicar criterios y estrategias de las que puedan obtener resultados favorables para los niños de conductas agresivas, logrando con esto los propósitos de un aprendizaje significativo

INSTRUMENTO 4: OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN LA ACTIVIDAD LÚDICA “JUEGO DE GLOBOS”

FECHA DE APLICACIÓN:

OBJETIVO: Observar en los niños los comportamientos que muestran frente a una actividad lúdica planeada para niños pasivos e identificar el impacto que ésta tiene en los niños que muestran conductas agresivas.

MAESTRAS INVESTIGADORAS: Carolina Arias, Lina María Trillos.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

- A cada niño se le da un globo, el cual debe inflar.
- En cada globo inflado el niño debe colocar su nombre con un marcador.
- Se recogen los globos y se colocan en el centro del salón.
- Cada niño se acerca donde están los globos y toma uno referente al que marcó con su nombre
- Busca al dueño del globo y habla con él para conocerlo (sus nombres, gustos, colores, comida, familia, amigos y demás).
- Una vez todos hayan hecho este ejercicio, piensan en una forma de dramatizar lo compartido con el niño dueño del globo y de esta manera dalo a conocer con los otros niños.
- Luego todos se organizan en círculo y va pasando cada pareja y presenta la dramatización.
- Finalmente cada niño comparte con los otros, la cualidad mas destacada que le permitió conocer mas a su compañero.

REGLAS DEL JUEGO.

1. Respetar la palabra de los compañeros y maestras.
2. Permanecer ordenados.
3. Cuidar el globo.
4. Aceptar trabajar con el compañero correspondiente

Duración de la actividad: 50 a 60 min, Todo el grupo.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN:

1. Los niños suelen tener sentimientos de inseguridad y de inferioridad:

2. Los niños son tímidos y reservados cuando tienen que dramatizar en la actividad

3. De qué manera los niños muestran actitudes de:
Poca Energía y /o entusiasmo: _____

- Timidez: _____

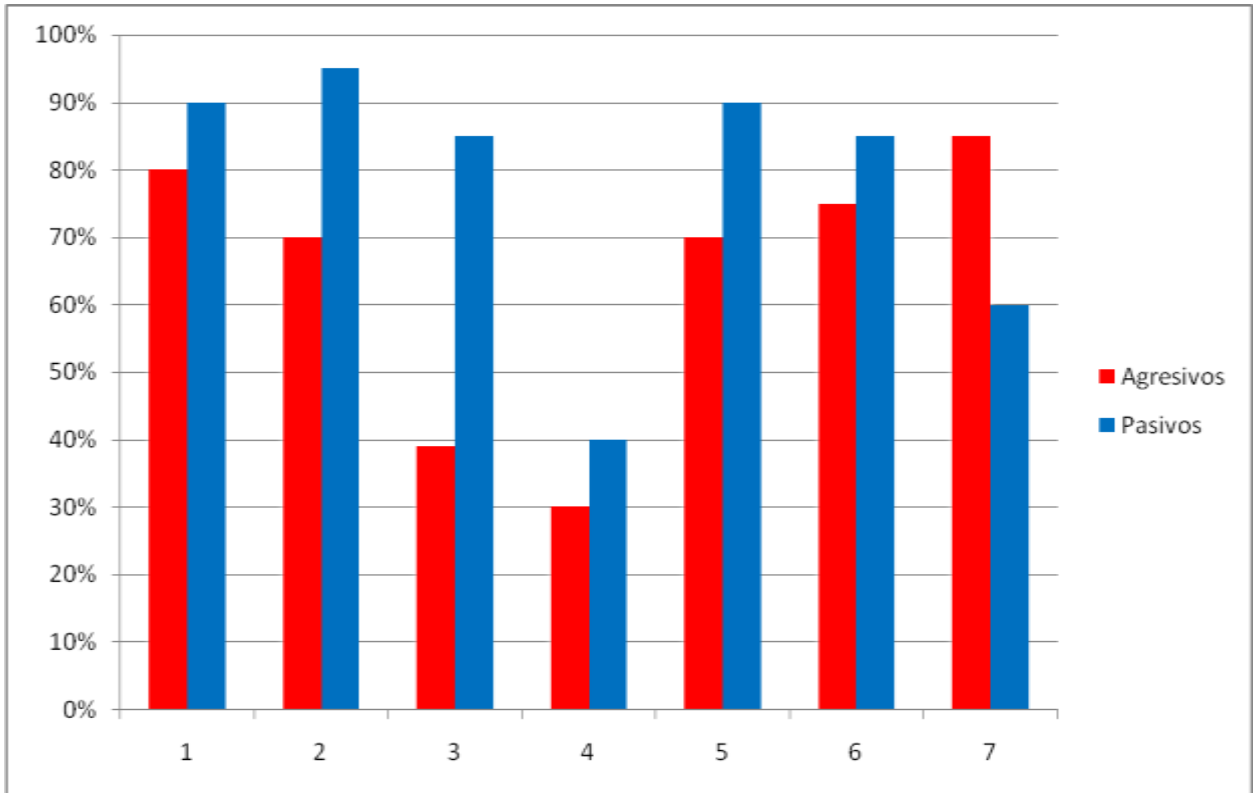
- Desgano por el juego: _____

- Aislamiento: _____

- Rechazo por el otro: _____

Utiliza un lenguaje verbal y corporal adecuado cuando interactúa con los compañeros:

GRAFICA N°3. IMPACTO DE UNA ACTIVIDAD LUDICA PLANEADA PARA NIÑOS PASIVOS, EN NIÑOS DE CONDUCTA AGRESIVA.



1. Sentimiento de inseguridad e inferioridad
2. Tímidos, Reservados
3. Poca energía y entusiasmo
4. Desgano por el juego
5. Aislamiento
6. Rechazo por el otro
7. Utiliza un lenguaje verbal y corporal adecuada, en la actividad con los compañeros

Al observar la gráfica, se puede ver que, las actividades lúdicas que son planeadas para niños pasivos, contribuyen en un 80% a distencionar los comportamientos de los niños agresivos y a que éstos disfrutaran en más armonía pues se divirtieron, disfrutaron , participaron y aprendieron a relacionarse mas con sus compañeros.

Analizando la grafica se puede afirmar que:

1. El Impacto de la actividad lúdica realizada en niños agresivos mostró lo siguiente:

- El 80% de los niños mostraron sentimiento de inseguridad e inferioridad en la realización de la actividad.
- El 70% de los niños mostraron timidez a la hora de realizar la actividad.
- El 40% de los niños mostraron poca energía y entusiasmo a la hora de realizar la actividad.
- El 30% de los niños mostraron desganado por la actividad.
- El 70% de los niños mostraron aislamiento por la actividad.
- El 75% de los niños mostraron rechazo por el otro al realizar la actividad.
- El 85% de los niños utilizan un lenguaje verbal y corporal adecuado con los compañeros.

Conductas Pasivas:

- El 90% de los niños mostraron sentimiento de inseguridad e inferioridad en la realización de la actividad.
- El 95% de los niños mostraron timidez a la hora de realizar la actividad.
- El 85% de los niños mostraron poca energía y entusiasmo a la hora de realizar la actividad.
- El 40% de los niños mostraron desganado por la actividad.
- El 90% de los niños mostraron aislamiento por la actividad.
- El 85% de los niños mostraron rechazo por el otro al realizar la actividad.
- El 60% de los niños utilizan un lenguaje verbal y corporal adecuado con los compañeros.

Refiriéndonos a la actividad y al momento de marcar los globos, los niños mostraron comportamientos agresivos: se empujaron, saltaron, gritaron y estallaron varios globos.

Es de notar que aunque no es una actividad de movimiento porque la idea era que se ubicaran en el puesto y escribieran su nombre, los niños generaron movimiento, tal vez por el recurso utilizado, se fomentó la agresividad.

Luego al reunir los globos e intercambiarlos los niños nuevamente generaron actitudes agresivas tales como: patear los globos, rechazar al compañero de trabajo, moverse por todo el salón, correr, entre otras. Por esta razón las maestras investigadoras llamaron la atención para poder continuar con la actividad. Fue difícil que algunos niños trabajaran con los otros ya que expresaron, - Profe, yo no quiero con él-, -ese niño me cae mal-, -mejor trabajo yo solo-, hasta aceptar trabajar con sus compañeros.

Una vez terminados estas actividades, se pide a los niños que por medio de una dramatización expliquen lo vivido con sus compañeros de trabajo, para que todo el grupo se conozca mejor.

Al empezar el dramatizado se generó cierto desorden porque algunos niños agresivos tomaron los globos de otros compañeros y estallaron los suyos. Comenzando nadie quería dar inicio al dramatizado por razones de (pena, timidez); hasta que se decidió hacerlo el primer grupo conformado por: (Marlon y Juan Felipe), estos generaron gracia y simpatía por la actividad. Los niños estuvieron pendientes de todo lo que ellos planeaban, se reían y disfrutaron de esta socialización tanto agresivos, pasivos y asertivos. Se continuó con las dramatizaciones y se presentaron las mismas actitudes porque a todos les gustó esta parte de la actividad. Aunque en momentos hablaban mucho, este tipo de actividad lúdica generó un ambiente agradable entre los niños, emociones, gozo y placer.

El compromiso del maestro es fundamental, pues este le permite mediar en el desarrollo de las capacidades que tiene el niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirlo

De esta manera se hace posible utilizar la lúdica como distensionador de los comportamientos agresivos, los cuales pueden dar pie a situaciones de conflicto dañando con ello el objetivo de la misma.

Es natural que la actividad en algún momento de su desarrollo, promueva la agresividad, pero en la medida que se actúe con asertividad se podrá lograr un cambio que favorezca el comportamiento de los niños. Si recordamos situaciones

dadas en la actividad lúdica “Juego de Globos”, fácilmente nos damos cuenta que algunas situaciones provocaron un desorden que generó agresividad, Ej: al marcar los globos los niños estallaron algunos, lo que provocó disgustos, rabia, grito. Al elegir compañero y hacer el ejercicio de conocimiento, con actitudes de rechazo hacia él. Otro ejemplo es la situación que se presentó cuando al iniciar los dramatizados, todos gritaban porque nadie quería hacer la socialización con la dramatización.

Estas situaciones desde cómo se dieron, se puede afirmar, que forman parte del proceso de maduración del niño, en el cual se observan angustias, temores, manifestaciones de comportamientos agresivos, pues es normal para en esta edad porque sigue siendo egocéntrico, por lo tanto, no debe ser motivo de preocupación profunda para los maestros, pero si es importante actuar en el momento preciso, como fue el caso de motivar para dar inicio a la parte lúdica de la actividad, cual fue la dramatización. Situación ésta que distencionò casi de inmediato los comportamientos agresivos de quienes lo manifestaron, pasando de lo agresivo a lo alegre, agradable, y participativo. Finalmente esta actividad dio pie a la reflexionar para pensar en lo que la actividad le enseñó.

Para finalizar, podemos decir que esta clase de actividades lúdicas generan en el niño motivación y agrado por divertirse y aprender, aunque él, vea el juego como una competitividad, nuestra labor docente es de generar autoestima en ellos y la satisfacción de haberse recreado y aprendiendo, ya sea en su formación conceptual o integral. Además hay ciertas actividades que nos pueden ayudar a distencionar conductas agresivas en niños de 7 y 8 años. Cabe destacar que: “El juego ignora los conflictos o los resuelve”.

INSTRUMENTO N°5: OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE TERCERO “A” EN LA ACTIVIDAD “JUEGO DE ROLES”.

FECHA DE APLICACIÓN: 30 De septiembre del 2011.

OBJETIVO: Observar en los niños los comportamientos que muestran frente a una actividad lúdica planeada para niños pasivos e identificar el impacto que ésta tiene en los niños que muestran conductas agresivas.

MAESTRAS INVESTIGADORAS: Carolina Arias, Lina María Trillos

JUEGO DE ROLES:

ACTIVIDAD LÚDICA N° 1: “Dibujos En Equipo”

Descripción de la actividad:

- Se forman equipos de 6 niños
- Los niños se organizan en filas
- Al frente de cada fila se coloca papel y lápiz.
- El primer integrante de cada equipo tendrá un lápiz y 1/8 de papel bond
- Inicia el juego la maestra investigadora, quien en voz alta dice un tema un tema, Ejemplo “La ciudad”.
- El primer niño de cada fila, corre hacia el papel y empieza el dibujo sobre el tema que haya nombrado la maestra investigadora.
- Cuando se escuche “YA” los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al siguiente de la fila que continua con el dibujo.
- Cuando la maestra investigadora lo estime conveniente para el ejercicio diciendo nuevamente “YA”
- En un formato previamente elabora se coloca el punto al equipo que mejor dibujó sobre el tema.

ACTIVIDAD LÚDICA Nº 2: “EL LAZARILLO”

Descripción de la actividad:

- La maestra investigadora organiza al grupo en dos subgrupos: al Grupo A, se le vendan los ojos y al Grupo B no se vendan.
- La maestra investigadora organiza los niños en parejas, un niño vendado del Grupo A, con un niño del Grupo B que no está vendado para que el vendado sea el Ciego y el otro sea el Lazarillo.
- Durante 10 minutos la pareja (Ciego y Lazarillos) caminen por el patio. Quien es Lazarillo conducirá al Ciego durante el recorrido.
- Al cabo de los 10 minutos, la maestra investigadora da la orden de que las parejas cambien de papeles.
- Cada niño debe estar pendiente de los sentimientos que vive interiormente él y los que vive su pareja.

ACTIVIDAD LÚDICA Nº 3: “LA BATALLA DE LOS GLOBOS”

- La maestra organiza los niños en subgrupos de tres, conformados por unos por tipo de conducta: tres niños Asertivos o tres niños Pasivo o tres niños Agresivos y otros intercalados: niño Asertivo con niño pasivo y niño agresivo (11 subgrupos).
- En el centro del patio se coloca una de las maestras investigadoras con las operaciones matemáticas escritas en papel.
- A cada niño del grupo se le da un globo (amarillo, verde y naranja).
- De cada grupo sale un niño participante, llega al centro y escoge una operación matemática.
- Una vez escoge la operación matemática corre hacia su grupo y entre todos las resuelven.
- Terminado el ejercicio matemático, se acerca donde la maestra investigadora, lo entrega y la maestra lo evalúa.
- Si el ejercicio está mal resuelto o llega de último a entregarlo, se estalla un globo del grupo al cual pertenece el niño.
- Gana puntos el equipo que más globos tenga.

INDICADORES DE OBSERVACION:

1. Muestran sentimientos negativos y positivos en la realización de la actividad. Cuáles?

2. Disfrutan en armonía cada uno de las actividades. Por qué?

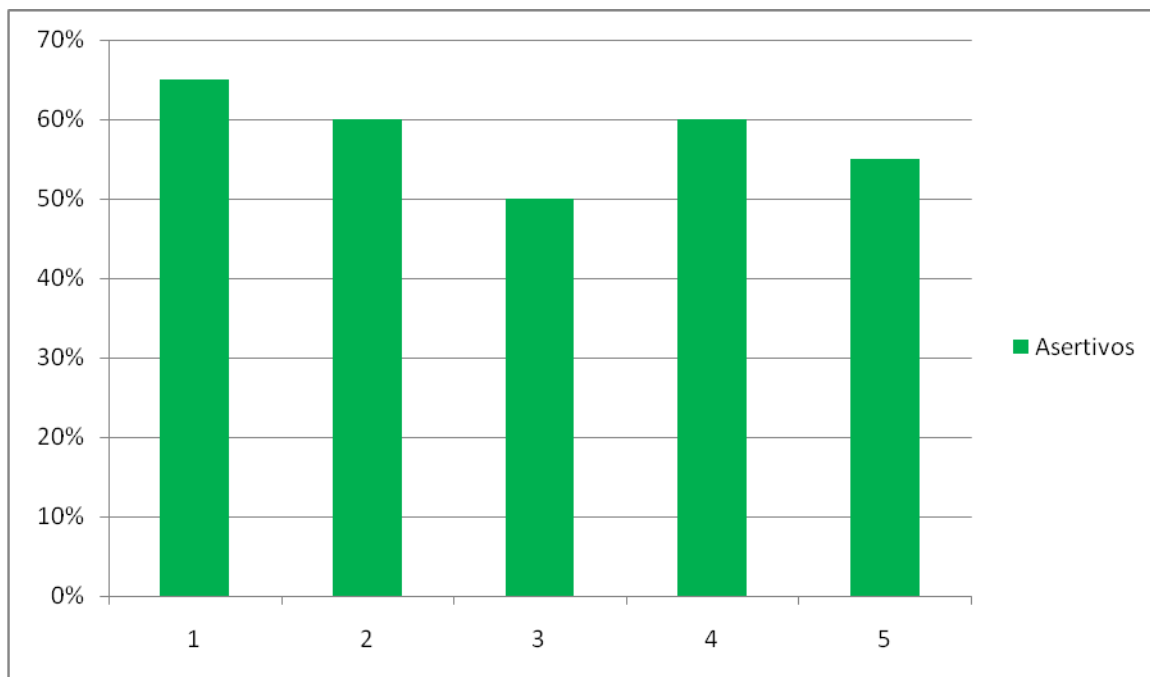
3. Participan y muestran interés por las actividades. De qué manera

4. Aceptan de forma pasiva la perdida de una o de varias actividades? Cómo lo demuestran?

5. Trabaja en equipo? Cómo?

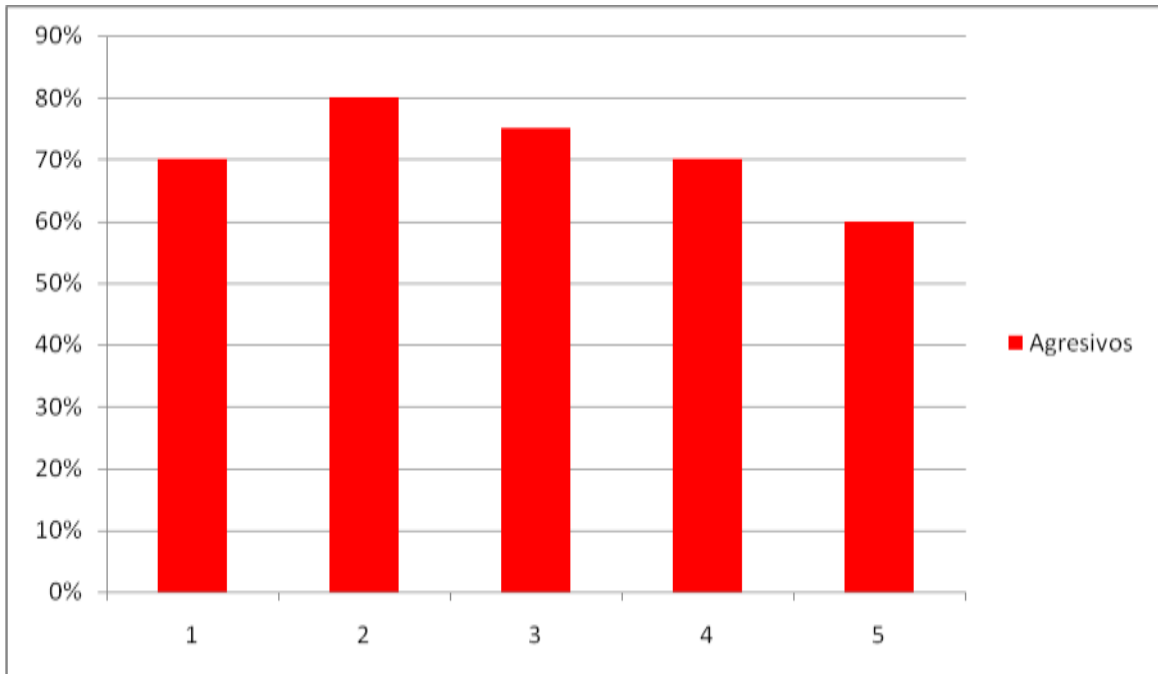
GRAFICA N°4. ACTIVIDADES QUE CONTRIBUYEN A DISTENCIONAR COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS

GRAFICA: ACTITUDES DE NIÑOS ASERTIVOS



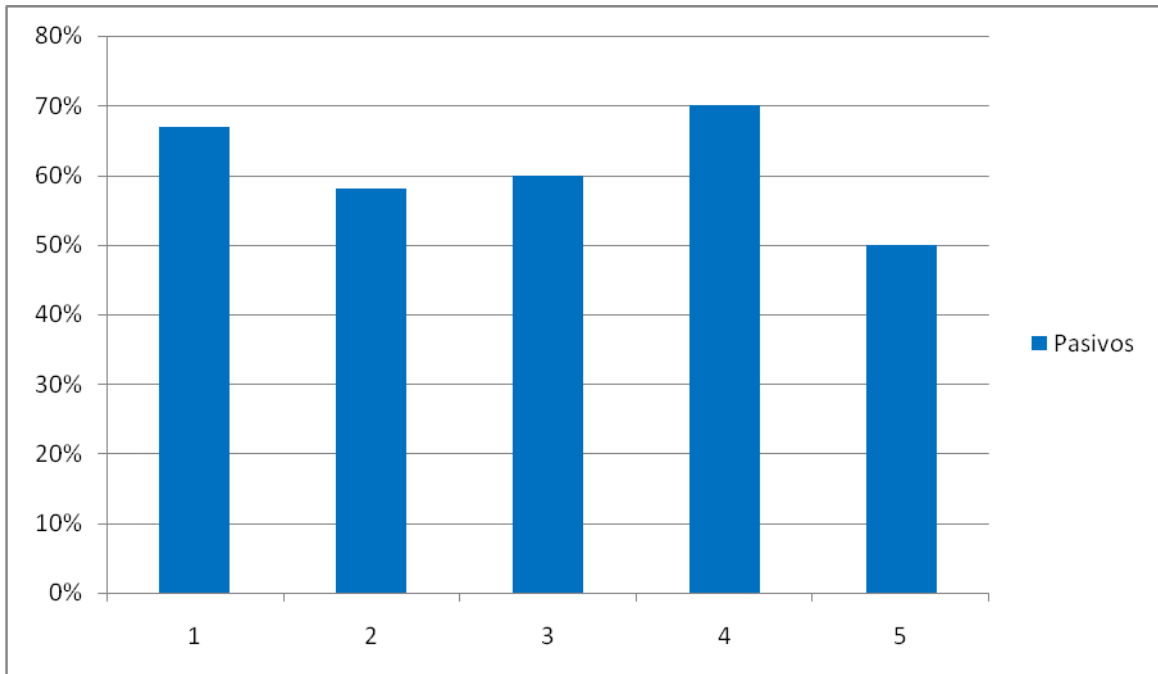
1. Expresan sus sentimientos negativos y positivos
2. Disfrutan en plena armonía cada uno de los juegos
3. Participan y muestran interés por las actividades
4. Aceptan de forma pasiva la pérdida de una de las actividades
5. Trabaja en equipo

GRAFICA: AGRESIVOS



1. Expresan sus sentimientos negativos y positivos
2. Disfrutan en plena en plena armonía cada uno de los juegos
3. Participan y muestran interés por las actividades
4. Aceptan de forma pasiva la pérdida de una de las actividades
5. Trabaja en equipo

GRAFICA: NIÑOS ASERTIVOS



1. Expresan sus sentimientos negativos y positivos
2. Disfrutan en plena armonía cada uno de los juegos
3. Participan y muestran interés por las actividades
4. Aceptan de forma pasiva la pérdida de una de las actividades
5. Trabaja en equipo

Al observar la gráfica, se puede ver que, los niños de tercero responden a las actividades lúdicas que son planeadas de la siguiente manera:

1. IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PLANEADAS EN LOS NIÑOS ASERTIVOS.

2. Un 65% de estos niños expresan con facilidad sus sentimientos, sean éstos, negativos o positivos.
3. Un 80% de estos niños, disfrutan en armonía cada uno de las actividades lúdicas
4. Un 60% de estos niños, participan y muestran interés por las actividades lúdicas propuestas por las maestras investigadoras.

5. Un 70% de estos niños, aceptan con facilidad, sin problemas y sin conflictos la pérdida de una o de varias de las actividades propuestas.
6. Un 65% de los niños trabaja en equipo mostrando liderazgo y respetando las opiniones de los demás.

1. IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PLANEADAS EN LOS NIÑOS AGRESIVOS.

- Un 60% de estos niños expresan con facilidad sus sentimientos. Generalmente expresan más los sentimientos negativos (rabia, impotencia) tienden a mostrarse con poder.
- Un 70% de estos niños disfrutaban en armonía (en menor grado que los asertivos) cada uno de las actividades. Estas actividades contribuyeron a satisfacer sus necesidades.
- Un 70% de estos niños participan y muestran interés por las actividades en las que pueden descargar toda su energía.
- Un 70% de estos niños aceptan de forma pasiva la pérdida de las actividades ya que lo tomaron como forma de aprender y divertirse.
- Un 60% de estos niños trabaja en equipo de forma positiva.

2. IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PLANEADAS EN LOS NIÑOS PASIVOS.

- Un 50% de estos niños expresan con poca facilidad sus sentimientos negativos o positivos. En el desarrollo de las actividades se notó que en algunas oportunidades se sienten inferiores o inseguros frente a los demás.
- Un 58% de estos niños disfrutaban en armonía cada uno de las actividades. Se observó que se sintieron bien.
- Un 60% de estos niños participan y muestran interés por las actividades aunque en ocasiones sean tímidos y reservados.

- Un 80% de estos niños aceptan de forma pasiva la pérdida de una de las actividades pues esta es una de sus principales características de este tipo de conducta.
- Un 50% de estos niños trabaja en equipo. Les gusta sentirse apoyados por los compañeros y trabajan con entusiasmo.

Analizando las tres gráficas se concluye lo siguiente:

1. Los niños de Conducta Agresiva mostraron comportamientos de acuerdo a la actividad propuesta. Veamos:

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS ASERTIVOS: La respuesta frente a estas actividades fue positiva porque:

- Participaron activamente de las actividades, realizándolas en orden y siguiendo las normas del juego.
- Todo el tiempo estuvieron alegres, compartiendo con todos los compañeros.
- Se vieron motivados por la variedad de actividades, el material utilizado y la disposición de realizarlas
- Les agrado el dibujo por ejemplo, y como lo tenían que continuar con los compañeros, lo asumieron con responsabilidad.
- Las actividades les dieron la oportunidad de competir, característica importante de este tipo de conducta.

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS PASIVOS: La respuesta a estas actividades fue positiva porque:

- Tuvieron la oportunidad de mostrar sus miedos frente a los peligros que corrían al estar vendados (miedos de caerse, de golpearse y eso les quita poder). Esta situación es importante ya que este tipo de conductas no se destaca por mostrar mucho sus sentimientos y emociones y no se puede olvidar que es necesario hacerlo porque esto forma parte de su proceso de formación.
- Aprendieron que es importante confiar en los compañeros porque al terminar la actividad no les pasó nada como pensaban al principio en cuanto a golpearse o caerse.
- A pesar de los miedos disfrutaron la actividad de forma participativa no agresiva.

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS AGRESIVOS: La respuesta a estas actividades fue negativa más que positiva porque la actividad:

- Les permitió correr para desarrollar la actividad mas rápido sin importarles que la debía hacer bien.
- Generó burlas para los compañeros a quien se les estallaba el globo.
- Promovió el ruido, los gritos, la discusión entre ellos por la estallada de los globos y porque hubo competitividad en su realización.
- Desarrolla angustias, nervios, inseguridad, razón por la cual no es importante para ellos realizar las actividades respetando las normas. Por otro lado las actividades quedan incompletas o mal realizadas.
- En varias oportunidades los agresivos entre si, fomentaron la agresión verbal, culpándose por la pérdida de la actividad o por la estallada de los globos o porque el otro lo quería dejar caer.
- En varias oportunidades generaron agresión verbal con los demás niños asertivos y pasivos, chiflándolos por cualquier razón
- En la tercera actividad Lúdica se observa que los agresivos se echan la culpa unos a otros, las otras operaciones todos los grupos las resolvieron bien pero los asertivos llegaron de últimos y se estallaron los globos. Dando fin a esta actividad, los niños agresivos chiflaban y saltaban de la alegría fomentando un poco de desorden, los pasivos de igual manera saltan corren y gritan “Ganadores, Ganadores” los asertivos se notan mas cabizbajos; por esta razón hablamos con el grupo les dimos las gracias y les aclaramos que el objetivo de todas los juegos son de divertirnos, reírnos y aprender sin importar quien sea o no el ganador.

2. Los niños de Conducta Asertiva mostraron comportamientos de acuerdo a la actividad propuesta. Veamos:

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS AGRESIVO Y PASIVOS: La respuesta a estas actividades fue positiva porque:

- Estos niños tienen mayor facilidad de integrarse, de expresarse en cualquier contexto, de integrarse con todos los niños y a su vez dispuestos a trabajar con ellos.

- Estas actividades permiten o facilitan la comunicación y el liderazgo en las actividades pues son niños aceptados por los demás.
 - Trabajan armónicamente con cualquier compañero que le asignen o que él escoja.
 - Si se equivocan, aceptan las sugerencias que se les hacen, responden de buena manera y en ningún momento reaccionan agresivamente así la ocasión lo amerite. Por ejemplo en el juego de bombas, donde todos se gritan por la emoción y muchas veces caen en la agresión.
 - La pérdida de los juegos o el reto a la competencia, lo toman con madurez a pesar de que en la edad en la que se encuentran es normal que no les guste perder.
 - Para ellos es normal gritar porque lo hacen de alegría, no por el desorden que se cause como pasa con los agresivos.
3. Los niños de Conducta Pasiva mostraron comportamientos de acuerdo a la actividad propuesta. Veamos:

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS AGRESIVOS: La respuesta a estas actividades fue positiva porque:

- Principalmente obtuvieron el premio de ganadores en esta actividad, lo cual les dio seguridad y confianza para seguir participando.
- Realizaron las actividades con espontaneidad.
- El trabajo en grupo fue fundamental, porque a pesar que son niños tímidos aceptaron con agrado la integración con otros niños. Esto los hace sentir seguros de si mismos.

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS ASERTIVOS: La respuesta a estas actividades no fue muy positiva porque:

- El correr los inhibe de realizar la actividades que exigen este ejercicio, por lo tanto se desmotivaban desde el principio.
- Los tiempos que se daban para realizar la actividad los frenaba a continuar, porque estos niños para responder positivamente a cualquier actividad necesitan tiempos largos y una buena motivación.

- En ocasiones como la del dibujo, se noto que su participación demoró el desarrollo de la actividad, porque cuando se decía “YA”, no lo habían terminado y el que llegaba debía hacerlo para que el trabajo quedase bien. Este tipo de situaciones los hace sentir inferiores e incómodos con los relación a los demás.

EN LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA NIÑOS PASIVOS: La respuesta a estas actividades fue muy positiva porque:

- Principalmente es una actividad propia de sus características, por lo tanto todo lo concerniente a este ejercicio fue productivo para ellos. Aspecto importante de esta actividad, es el hecho, que de alguna manera se fortaleció su autoestima y su capacidad para responder a los requerimientos que la actividad exigió en el momento.
- Se dio oportunidad para vencer sus miedos y manifestar sus emociones como en el ejerció del Lazarillo y el ciego. En esta oportunidad se mostraron ansiosos por iniciarla y contentos por apoyar al compañero y no permitir que se lastimara.
- Fue una oportunidad para relacionarse con los compañeros en distintos momentos.

Lo anterior nos lleva a reflexionar sobre la importancia que tiene el papel del maestro en el conocimiento de las conductas de los niños, ya que de ello dependen las actividades lúdicas que planea, para lograr ambientes agradables y que sean ellas factores de distensión de comportamientos agresivos especialmente.

Es por eso, que el maestro debe tener en cuenta:

- Un diagnóstico sobre la importancia del juego y la actividad lúdica.
- El contexto en que se encuentran las preferencias de los niños.
- La planificación y preparación de las actividades lúdicas.
- La importancia de facilitar la participación de los niños al elegir una actividad lúdica.
- El intervenir en situaciones de juegos cuando sea considerado oportuno.
- Propiciar la reflexión sobre las actividades realizadas que pueden potenciar el aprendizaje.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El cautivante proceso de investigación que realizamos en nuestros dos años de formación ha contribuido de manera importante a nuestro proceso como maestras, permitiendo apreciar en profundidad algunos rasgos de la actividad lúdica como factor clave de distención en las conductas agresivas que presentan los niños de tercero de primaria que se encuentran en edades de 7 y 8 años.

Se profundizo y estudio las características de estos niños (7 y 8 años) conociendo sus necesidades, gustos, personalidades identificando comportamientos propios de ellos para iniciar un proceso clave que nos llevo a utilizar las actividades lúdicas de forma adecuada.

Las actividades lúdicas son un medio efectivo para distencionar las conductas de agresión de los niños resaltando actitudes de: (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de ésta se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia.

Para éstos niños, el proceso debe partir de la aplicación de actividades asertivas y pasivas que no generan mucho movimiento; posteriormente involucrando a los niños en un proceso de participación e interacción donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades sin necesidad de fomentar agresión.

Finalmente con la realización de este trabajo se pretende orientar a los maestros, alumnos y todos los interesados en el desarrollo infantil sobre la implementación de actividades que pueden ser tomadas como estrategias que permitan distencionar los comportamientos agresivos que muestran los niños cuando participan de una actividad lúdica.

ANEXOS

*ACTIVIDADES LÚDICAS QUE
DISTENCIONAN LA
AGRESIVIDAD EN LOS
NIÑOS
DE 7 Y 8 AÑOS.*

PRESENTACIÓN

Las actividades lúdicas como se ha dicho a través de todo este trabajo de Investigación, permiten notablemente distencionar la agresividad de los niños de 7 y 8 años en la medida que el maestro pueda orientarlas como estrategias de aprendizaje que permiten que los niños que muestren conductas agresivas, puedan participar de ellas, en forma activa y colaborativa en ambientes de respeto por el otro, de tolerancia por la diferencia, las relaciones interpersonales.

Toda actividad lúdica debe planearse teniendo en cuenta las características del niño, sus necesidades, sus intereses, sus emociones, sus angustias y temores. Igualmente se debe presentar a los niños como oportunidades educativas que favorecen ambientes apropiados en el aula, bajo criterios y normas que deben ser consensuadas en acuerdos negociados entre maestro-estudiante.

La Educación, nos enseñó, que existen actividades lúdicas para conductas de niños **pasivos**, actividades lúdicas para niños **asertivos** y actividades lúdicas para niños **agresivos**, con el propósito que cuando sean empleadas en la escuela, permitan que el niño se desarrolle acorde a sus desempeños, para lograr altos niveles de participación y colaboración.

La experiencia del Trabajo de Investigación nos enseñó, que se pueden aplicar muchas de estas actividades lúdicas para distencionar las conductas agresivas que muestran los niños, en el aula, en el descanso, en la escuela en general. Es pro ello, que proponemos en este anexo una serie de actividades de niños **pasivos** y una serie de actividades para niños **asertivos**, con el propósito que el maestro los utilice en sus metodología y pueda con ellas contribuir a distencionar la agresividad en estos niños y brindar oportunidad para que disfruten del juego respetando las normas de convivencia.

Son actividades de 7 y 8 años, se recomienda a los maestros utilizarlas en sus actividades escolares con el fin de fomentar un ambiente de enseñanza aprendizaje agradable.

ACTIVIDADES LUDICAS PARA NIÑOS PASIVOS QUE DISTENCIONAN LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS.

Nombre De La Actividad: Dibujos en equipo.

Objetivo: Promover la colaboración mutua permitiendo la participación.

Materiales: Pliegos de papel bond, lápices y colores, según el número de equipos conformados.

Lugar: Patio de la escuela

Descripción de La Actividad:

- Se forman equipos de cinco niños cada uno.
- Cada equipo se organiza en fila.
- Al unos metros de cada fila se coloca 1/8 de papel bond, lápiz y colores.
- A la voz del maestro, el primer integrante de cada equipo se coloca al frente del lápiz, 1/8 de papel bond y colores
- Inicia el juego. La maestra, en voz alta dice un tema: Ejemplo “La ciudad”.
- El primer niño de cada fila, corre hacia el papel y empieza el dibujo sobre el tema que haya nombrado la maestra.
- Cuando se escuche “YA” los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al siguiente de la fila que continua con el dibujo.
- Cuando la maestra lo estime conveniente para el ejercicio dice nuevamente “YA”
- En un formato previamente elaborado se coloca punto al equipo que mejor dibujó sobre el tema.

Una vez terminados los dibujos el maestro hace exposición de ellos en el aula y luego socializa sobre como fue la actividad, cómo se sintieron y de que manera participaron en él. Se anotan compromisos sobre el no cumplimiento de las normas en caso que no se hayan cumplido.

Nombre De La Actividad: El Lazarillo.

Objetivo: Promover espacios de confianza el apoyo en los compañeros a través de la manifestación de emociones.

Materiales: Pañuelos.

Lugar: Patio de la escuela.

Descripción de la Actividad:

- La maestra organiza al grupo en dos subgrupos: al Grupo A, se le vendan los ojos y al Grupo B no se vendan.
- La maestra organiza los niños en parejas, un niño vendado del Grupo A, con un niño del Grupo B que no está vendado para que el vendado sea el Ciego y el otro sea el Lazarillo.
- Durante 10 minutos la pareja (Ciego y Lazarillos) caminen por el patio. Quien es Lazarillo conducirá al Ciego durante el recorrido.
- Al cabo de los 10 minutos, la maestra dá la orden de que las parejas cambien de papeles.

Cada niño debe estar pendiente de los sentimientos que vive interiormente él y los que vive su pareja.

Una vez terminados el ejercicio, el maestro hace socialización del ejercicio en el aula sobre como fue la actividad, cómo se sintieron y de que manera participaron en él. Se anotan compromisos sobre el no cumplimiento de las normas en caso que no se hayan cumplido.

Nombre de la Actividad: El compañerismo

Objetivo: Conocer la cualidades y valores de los compañeros que permiten mejorar las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo.

Materiales: Papel y lápiz, mesa decorada.

Lugar: el aula de clase.

Descripción de la Actividad:

- El maestro organiza los niños en círculo.
- Cada niño elige un compañero secreto, con el que menos comparte y no debe revelar su nombre.
- Se da un tiempo (10 minutos), para que cada uno de los niños esté, atento a las cualidades y valores del compañero secreto.
- Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta a su amigo, explicando lo que piensa de él, resaltando sus cualidades y valores.
- Se entrega las cartas a la maestra, quien las coloca en la mesa que debe ubicarse en el centro del aula.
- La maestra da la orden de que en orden se acerquen a la mesa y tomen la carta que lleva su nombre.
- A la orden de la maestra el niño que quiera iniciar, lee su carta

En mesa redonda se comparte los sentimientos vividos, identificando las fortalezas y debilidades del grupo.

Finalmente se hacen compromisos para el mejoramiento personal.

Nombre de la Actividad: Reflejo del rostro.

Objetivo: Identificar angustias y temores que los niños sienten frecuentemente, para promover espacios de reflexión en el grupo sobre la manera de cómo aprender a manejarlas.

Materiales: Hojas de papel y marcadores gruesos.

Lugar: El aula

Descripción de la Actividad:

- Se entrega una hoja de papel y un marcador grueso a cada uno.
- Se pide a los niños que cada uno dibuje un rostro con un tipo de expresión que ellos frecuentemente realizan. (Llorando, ilusionado, alegre, sorprendido).
- Luego la maestra recoge los dibujos y los intercala.
- Entrega nuevamente los dibujos a cada niño de modo que no le toque su mismo dibujo.
- Cada niño debe actuar según el tipo de expresión que le corresponde, y tomando como ejemplo algún episodio de su vida.

Se socializa el trabajo para compartir sentimientos y emociones.

Se hacen propuestas de mejoramiento individual y en grupo.

ACTIVIDADES LUDICAS PARA NIÑOS ASERTIVOS QUE DISTENCIONAN LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS.

Nombre de la Actividad: El cuentacuentos

Objetivo: Unificar al grupo, fomentar la lectura, la imaginación y la creatividad.

Materiales: Cuentos, hojas de papel y lápiz.

Lugar: Aula múltiple de la escuela

Descripción de la Actividad:

- La maestra organiza los niños en subgrupos de tres estudiantes
- Cada grupo escoge un niño, quien debe hacer el papel de cuentacuentos, otro, el ayudante del cuentacuentos y el otro el protagonista
- Hablan por cinco minutos y escogen un cuento que deseen representar.
- Cada grupo se organiza para la representación.
- Cada grupo pasa a al escenario y hace la representación así: Mientras el cuentacuentos lee el cuento, el ayudante anima a los observadores y a la vez va seleccionando a personas, haciéndolas participes de la representación y entrando en contacto con él
- Finalmente cada grupo realiza si representación en el escenario dando a conocer su cuento.
- Cada cuento se dibuja y pasa a la cartelera del aula.

Se socializa la actividad, se resaltan talentos.

Nombre de la Actividad: Conductas opuestas

Objetivo: Promover espacios de reflexión, que permitan el desarrollo de la argumentación verbal para dar conceptos de los compañeros en forma positiva.

Materiales: Aros, tiza

Lugar: El patio de la Escuela

Descripción de la Actividad:

- Se organiza los niños en parejas
- Se colocara aros en el centro del patio donde los niños desarrollan la actividad.
- El maestro designa cuatro lugares en el patio y los marca con tiza.
- En cada lugar asignado se encontrará dos niños jugando, dos niños peleando, un niño plantando una flor y en otra un niño pisando una flor.
- En cada lugar asignado se encuentra un niño que plantea una situación.
- El maestro da la orden y los niños caminan por el patio y observan las situaciones en la medida que se haga la observación en cada lugar.
- A la observación de estos episodios cada pareja de niños, deben decir frases una vez se les plantee la situación. Los niños deben argumentar de forma positiva.
- La pareja que argumente positivamente salta, pega un brinco y se mete al aro que está en el centro del patio.
- Finalmente la actividad cierra cuando todas las parejas estén dentro del aro.

Se pasa al aula, se hace la socialización en mesa redonda y se comparte sobre lo positivo de cada situación. Se hacen compromisos a nivel individual y de grupo.









BIBLIOGRAFÍA

CHAPELA, Luz María. El juego en la escuela. Libro de edición Paidós. Año 2002

GLANZER, Martha. El Juego en la Niñez. Un estudio de la Cultura Lúdica Infantil. Libro de Edición Argentina. Primera Edición. Año 2000.

J.R, Moiles. El juego en la educación infantil y primaria. Libro de edición Madrid. Segunda Edición. Año 1990

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Pedagogía Lúdica y sus aplicaciones. Libro de edición Kinesis. Año 2004

TORRES, Carmen Minerva. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Libro de Edición Norma. Año 2001

WWW.LUDICA.ORG. La Lúdica. Documento PDF.

