

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS
RELACIONES INTERPERSONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL
GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL LA SALLE,
SEDE JOSÉ ANTONIO GALÁN DEOCAÑA N. DE S.**

JEFFREY JULIÁN ABRIL PÉREZ

SINDY CAROLINA MONTOYA ZULUAGA

CIRO ALFONSO PEÑARANDA LÓPEZ

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

CUARTO SEMESTRE

OCAÑA

2019

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS
RELACIONES INTERPERSONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL
GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL LA SALLE,
SEDE JOSÉ ANTONIO GALÁN DE OCAÑA N. DE S.**

JEFFREY JULIÁN ABRIL PÉREZ

SINDY CAROLINA MONTOYA ZULUAGA

CIRO ALFONSO PEÑARANDA LÓPEZ

DIRECTORA

LIC. LUZ MARINA CASADIEGOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

CUARTO SEMESTRE

OCAÑA

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

JURADO 3

Ciudad y fecha

AGRADECIMIENTOS

Agradecerle primordialmente a los maestros que hicieron parte de este proceso investigativo, a la profesora Luz Marina Casadiego por todos los conocimientos que nos brindó, las correcciones y recomendaciones que nos ayudó a estructurar nuestro proyecto de grado.

A todos nuestros compañeros por todo el apoyo brindado a lo largo de este proceso, por su colaboración, por hacer más suave el trabajo que día a día se iba realizando.

A la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña por permitirnos ser personas investigadoras y formarnos como docentes en sus aulas de clase, por acompañarnos en estos dos años y medio, y ser un apoyo para la resolución de dudas y problemas que se presentaron durante este tiempo.

DEDICATORIA

Este trabajo significa mucho para mí pues es un logro más en mi proceso de aprendizaje y quiero darle gracias a Dios por darme la fortaleza para cumplir con esta meta.

Por consiguiente dedicar este trabajo a mi mamá Erika Jhojana Pérez Arenas, a mis tías Laura Cristina Quintero Pérez y Eilen Soley Ballesteros Pérez quienes han sido mi motor para seguir adelante y por apoyarme en este proceso, por su paciencia y comprensión.

Al Mag. Alonso Montagut por todo el apoyo que me brindo en todo este tiempo, por ser una pieza fundamental en mi formación pedagógica; a todos los maestros de la Normal por su entrega ya mis compañeros con quienes compartí maravillosas experiencias.

Jeffrey Julián Abril Pérez

Le dedico este proyecto como parte fundamental a Dios por darme la vida y oportunidad de poder lograr mis objetivos, y mis metas propuestas, por darme la capacidad para poder ejercer este proyecto, porque a pesar de las dificultades siempre me dio la fortaleza y la tranquilidad de necesitaba para cumplir con este sueño de ser maestra, ya que este más que una profesión es una vocación.

A mi mamá Marta Cecilia Zuluaga, mi papá Fabio Antonio Montoya y mi hermano Fredy Alexander Montoya por su gran apoyo en este proyecto, ya que fueron una parte fundamental en este proceso de formación demostrándome siempre su apoyo y cariño, y dándome la fortaleza que necesitaba para la realización de este trabajo, de igual manera le dedico este proyecto a mi Tía Gloria Patricia Zuluaga y a mi prima Angie Castebianco Zuluaga porque gracias al apoyo que me brindaron y a su acogida me fue posible continuar con este proceso de formación.

A los docentes de la Escuela Normal Superior por brindarme sus conocimientos en este proceso de formación, y de esta manera a todos mis compañeros con quienes pude compartir muchas experiencias y aprender muchas cosas de cada uno de ellos.

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Le dedico la formulación de este proyecto primeramente a Dios por darme la fuerza y la sabiduría para la realización de la investigación y poder lograr mis objetivos de progresar cada día más en mi carrera profesional.

A mi hermano quien me ayudo a cumplir una meta y realización de mi carrera profesional con su buen ejemplo he influencia de progresar académicamente, a mi cuñada Morelia quien con su guía y consejos me sirvieron para avanzar cada día en mi formación como docente, a mi hermana con su esposo por su acompañamiento en algunas partes de mi vida de formación y a mis padres por darme la compañía y su apoyo en todo mis proyectos de vida.

A los docentes de la escuela Normal Superior por brindarme el conocimiento en mi formación como docente y darme la motivación para seguir con mis estudios.

Ciro Alfonso Peñaranda López

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	14
INTRODUCCIÓN.....	18
1. JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL LA SALLE, SEDE JOSÉ ANTONIO GALÁN DE OCAÑA N. DE S.	20
1.1 Planteamiento del problema	21
1.2 Formulación del problema.....	22
1.3 Justificación.....	22
1.4 Objetivos	26
1.4.1 Objetivo general.....	26
1.4.2 Objetivos específicos.....	26
1.5 Delimitaciones.....	26
1.5.1 Delimitación espacial	26
1.5.2 Delimitación temporal	28
1.6 Alcances y limitaciones	29
1.6.1 Alcances	29
1.6.2 Limitaciones	29
2. MARCO REFERENCIAL	30
2.1 Antecedentes.....	30
2.1.1 Nivel internacional	30
2.1.2 Nivel Nacional	34
2.1.3 Nivel local.....	38
2.2 Marco teórico.....	41
2.2.1 Juego	41
2.2.2 Clasificación de los juegos.....	48
2.2.3 Juegos tradicionales.....	49
2.2.4 Clases de juegos tradicionales	55
2.2.5 Relaciones interpersonales	57
2.2.6 Convivencia Escolar.....	62
2.3 Marco Conceptual.....	72
2.3.1 Juego tradicional.....	72
2.3.2 Relaciones interpersonales.....	72

2.3.3 Convivencia escolar.....	72
2.4 Marco Legal.....	73
2.4.1 Constitución política de Colombia 1991.	73
2.4.2 Ley General de Educación 115 de Febrero 8 de 1994	74
2.4.3 Ley 181 de enero 18 de 1995.....	77
2.4.4 Ley 1620 15 de marzo 2013	79
3. DISEÑO METODOLOGICO	80
3.1 Paradigma y diseño de investigación.....	80
3.2 Diseño de la Investigación	81
3.3 Línea de la investigación	82
3.4 Técnicas de recolección de la información	83
3.4.1 Observación directa	83
3.4.2 Entrevista estructurada.....	83
3.4.3 Entrevista semiestructurada.....	83
3.4.4 Registro anecdótico	84
3.4.5 Diario de campo	84
3.5 Etapas de la investigación.....	84
3.5.1 Etapa 1: Conceptualizar	84
3.5.2 Etapa 2. Identificar como son las relaciones interpersonales y la convivencia escolar de los estudiantes.....	85
3.5.3 Etapa 3: Categorización de la información obtenida	86
3.5.4 Etapa 4: Mostrar resultados.	86
3.6 Población y muestra.....	87
3.6.1 Población.....	87
3.6.2 Muestra.....	88
4 ANALISIS DE LA INFORMACION RECOLECTADA	89
4.1 Observación Directa.....	89
4.2 Entrevista estructurada al estudiante.....	94
4.3 Entrevista Semiestructurada al Docente	106
4.4 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado	114
4.5 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado	128
4.6 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado	141
4.7 Entrevista semiestructurada a coordinación	154

5. PROPUESTA	159
CONCLUSIONES.....	164
RECOMENDACIONES.....	166
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
BIBLIOGRAFIA.....	201
WEBGRAFIA.....	203

TABLA DE GRAFICAS

GRAFICO 1 Muestra - Población.....	88
GRAFICO 2 ¿Te gusta la hora de descanso? ¿Porque?	96
GRAFICO 3 ¿Cuándo suena el timbre para el descanso tú?	97
GRAFICO 4 ¿Durante el descanso tú?	98
GRAFICO 5 ¿Durante el descanso tus compañeros?	99
GRAFICO 6 ¿Que juegos realizas con tus compañeros?.....	100
GRAFICO 7 ¿Cómo es el comportamiento de tus compañeros cuando realizan algún juego?	101
GRAFICO 8 ¿Que hace el profesor durante este tiempo?	102
GRAFICO 9 ¿Qué tipos de juegos te gustaría hacer en el descanso?.....	103
GRAFICO 10 ¿Durante el descanso tus compañeros tratan a los demás de manera? ...	104
GRAFICO 11 ¿La convivencia que hay en los descansos es?.....	105
GRAFICO 12 ¿Cómo te pareció el juego?	118
GRAFICO 13 ¿Cómo te sentiste realizando este juego?	119
GRAFICO 14 ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?.....	120
GRAFICO 15 ¿Cómo te trataron tus compañeros?.....	121
GRAFICO 16 ¿El juego se realizó de manera?	122
GRAFICO 17 ¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?.....	123
GRAFICO 18 ¿Te gustaría seguir realizando este juego? ¿Porque?	124
GRAFICO 19 ¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?	125
GRAFICO 20 ¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?	126
GRAFICO 21 ¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?.....	127
GRAFICO 22 ¿Cómo te pareció el juego?	131
GRAFICO 23 ¿Cómo te sentiste realizando este juego?	132
GRAFICO 24 ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?.....	133
GRAFICO 25 ¿Cómo te trataron tus compañeros?.....	134
GRAFICO 26 ¿El juego se realizó de manera?	135
GRAFICO 27 ¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?.....	136
GRAFICO 28 ¿Te gustaría seguir realizando este juego? ¿Porque?	137
GRAFICO 29 ¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?	138

GRAFICO 30¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?	139
GRAFICO 31¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?.....	140
GRAFICO 32¿Cómo te pareció el juego?	144
GRAFICO 33¿Cómo te sentiste realizando este juego?	145
GRAFICO 34¿Como fue el trato con tus compañeros?.....	146
GRAFICO 35¿Cómo te trataron tus compañeros?.....	147
GRAFICO 36¿El juego se realizó de manera?	148
GRAFICO 37¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?.....	149
GRAFICO 38¿Te gustaría seguir realizando este juego?¿Porque?	150
GRAFICO 39¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?	151
GRAFICO 40¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?	152
GRAFICO 41¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?.....	153

TABLA DE ANEXOS

ANEXO 1 Observación.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 2 Instrumento 2 Entrevista al estudiante	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 3 Instrumento 3 Entrevista semiestructurada al docente..	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 4 Instrumento 4 Registro anecdótico no estructurado LA RAYUELA ...	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 5 Instrumento 5 Registro anecdótico no estructurado EL PAÑUELO	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 6 Instrumento Registro anecdótico no estructurado EL RESCATE	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 7 Instrumento 7 Entrevista semiestructurada a la coordinadora	¡Error! Marcador no definido.

TABLAS DE CUADROS

CUADRO 1 Plano ubicación de la Sede José Antonio Galán perteneciente a la Institución Educativa Colegio La Salle.....	27
CUADRO 2 Población.....	87
CUADRO 3 Muestra.....	88
CUADRO 4 Entrevista semiestructurada al docente	111
CUADROS 5 Entrevista semiestructurada a coordinación.....	157

RESUMEN

El propósito de la investigación consiste en fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa General la Salle, Sede José Antonio Galán de Ocaña N. de S.

Es necesario el trabajo con la infancia desde la perspectiva del juego tradicional ya que el juego contribuye no solo al desarrollo motor de los niños sino a su interacción en la convivencia dentro y fuera del colegio; aportando al desarrollo y fortalecimiento de valores, costumbres, y sana convivencia.

El problema de la investigación nos lleva a plantearnos una reflexión sobre el tipo de juego o maneras de relacionarse de los niños de la institución educativa la Salle escuela José Antonio Galán, donde se encuentran niños que a su corta edad no saben relacionarse entre sí, y su única manera de diversión es tratándose a los golpes en su tiempo libre, dañando los implementos de aseo de la institución hasta tal punto que se atreven a sacar los residuos de la basura para jugar con ellos.

La investigación se realizó con base al enfoque cualitativo debido a que conlleva a un proceso de comprender y profundizar los fenómenos, explorados desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto, estos pasos nos permiten encontrar cual es el problema que se está presentando en los niños del grado quinto respecto al aprovechamiento de los descansos y las relaciones con los demás compañeros.

De igual forma, tuvo un diseño de investigación-acción la cual su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculada a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad) Savin-Baden y Major (2013). Por lo tanto este diseño nos permite conocer la problemática que se está presentado en una comunidad educativa en la cual se va a realizar la investigación.

Con base a lo anterior se quiere dar a conocer la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo social del niño. Juegos donde ponen en práctica sus habilidades y destrezas. Estas sirven como fuente de aprendizaje, o de simple

entretenimiento que son aprovechados tanto por niños como adultos donde se divierten juntos y por separado.

“Lo que hace excepcional a la especie humana, es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida” (Stuar Brown).

Los juegos tradicionales llevan consigo características que ayudan al desarrollo social del niño. Juegos donde ponen en práctica sus habilidades y destrezas. Estas sirven como fuente de aprendizaje, la experiencia nos demuestra que siempre van a ser bien aceptados por los niños de manera casi inmediata, el juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo así un valor sustancial en el crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo esta la fuente más importante en el progreso de aprendizaje en el niño.

ABSTRACT

The purpose of the research is to strengthen interpersonal relationships and school coexistence, in the fifth grade students of the General Educational Institution La Salle, José Antonio Galán de Ocaña N. de S.

It is necessary to work with children from the perspective of the traditional game since the game contributes not only to the motor development of the children but also to their interaction in the coexistence inside and outside the school; contributing to the development and strengthening of values, customs, and healthy coexistence.

The problem of research leads us to consider a reflection on the type of game or ways of relating of the children of the educational institution La Salle José Antonio Galán school, where children who at their young age do not know how to relate to each other, and his only way of fun is to deal with the blows in his free time, damaging the cleaning implements of the institution to such an extent that they dare to remove the waste from the garbage to play with them.

The research was conducted based on the qualitative approach because it leads to a process of understanding and deepening the phenomena, explored from the perspective of the participants in a natural environment and in relation to the context, these steps allow us to find what is the problem that is being presented in the fifth grade children regarding the use of breaks and relationships with other classmates.

In the same way, it had a research-action design whose purpose is to understand and solve specific problems of a community linked to an environment (group, program, organization or community) Savin-Baden and Major (2013). Therefore this design allows us to know the problems that are presented in an educational community in which the research will be carried out.

Based on the above, we want to make known the importance of traditional games in the social development of the child. Games where they put their skills and abilities into practice. These serve as a source of learning, or simple entertainment that are used by both children and adults where they have fun together and separately.

"What makes the human species exceptional is that we are designed to play throughout life" (Stuar Brown).

Traditional games carry characteristics that help the child's social development. Games where they put their skills and abilities into practice. These serve as a source of learning; experience shows us that they will always be well accepted by children almost immediately, the game acquires an evident psychopedagogical value in childhood, thus allowing a substantial value in the growth of the body, intelligence, creativity and sociability, being this most important source in the progress of learning in the child.

INTRODUCCIÓN

La escuela es un lugar de formación en el aprendizaje de los niños que ha favorecido y favorece los contenidos de las áreas del conocimiento lo cual contribuye al desarrollo intelectual, pero ha dejado de lado la práctica de los juegos tradicionales como apropiación de costumbres sanas y autóctonas que enriquecen nuestra idiosincrasia, que además proporcionan un ambiente sano y agradable que permite el reconocimiento del sujeto como un ser social en permanente relación con los otros.

Por ello es necesario el trabajo con la infancia desde la perspectiva del juego tradicional ya que el juego contribuye no solo al desarrollo motor de los niños sino a su interacción en la convivencia dentro y fuera del colegio; aportando al desarrollo y fortalecimiento de valores, costumbres, y sana convivencia.

Así mismo la UNESCO ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de algunos valores como; la tolerancia, respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Pero hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizado por los niños de forma libre en sus espacios de ocio por lo que se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los docente de los niños.

Lo juegos tradicionales son parte importante del patrimonio cultural que conviene proteger y promover, son un instrumento eficaz para el fomento de valores que poco a poco se han ido perdiendo ya que cada vez se practican menos, en las escuelas es donde se deben promover la práctica de estos juegos tradicionales

Por lo tanto, la responsabilidad de los juegos desde distintas orientaciones con el desarrollo de la niñez es la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje o de los papeles sociales, mientras tanto la inteligencia interpersonal les ayuda comprende a los otros en sus comportamientos, deseos, emociones y la convivencia porque auxilia a la comunicación con los demás, con esto la capacidad de identificar el

estado de ánimo en el que una persona puede sentirse, para lograr este cometido el juego es un factor importante en lo relacionado con la convivencia.

La educación debe ser vista como un proceso de enseñanza-aprendizaje de temas formales y como el origen de las interacciones sociales y personales en el desarrollo del niño. Por esto se debería enfocar en las insuficiencias de potencializar la calidad de relaciones de los niños dentro y fuera del aula y así se socorriera la convivencia en la escuela.

Con este proyecto se quiere que los docentes o directivos de la institución educativa se dé cuenta de la importancia de realizar juegos tradicionales para el mejoramiento de las relaciones y convivencia escolar ya que las conductas de los niños son inapropiadas, en particular sus juegos agresivos, por lo tanto la predisposición a la recreación violenta está concebida con la pérdida de la identidad cultural, la importancia de los juegos tradicionales es porque los niños tienen una mayor interacción social ya que utiliza la creatividad y la imaginación a la vez que se incluye el desarrollo motor.

En este tema cabe la siguiente pregunta ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales en el grado quinto de la Institución Educativa General la Salle, sede José Antonio Galán de Ocaña N. de S.? Este interrogante constituye el pilar de este trabajo.

**1. JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA
FORTALECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES Y LA
CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL GRADO QUINTO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL LA SALLE, SEDE JOSÉ
ANTONIO GALÁN DE OCAÑA N. DE S.**

1.1 Planteamiento del problema

Los juegos tradicionales son aquellos que no necesitan la ayuda de juguetes sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como pueden ser la arena, piedras, hojas o ramas u objetos que se encuentran en la misma casa de los niños como cuerdas, papeles, tablas, tela, Etc. También se puede decir que los juguetes antiguos pueden entrar como juegos tradicionales si especialmente son juguetes que se autoconstruyen por los niños como aviones de papel, barcos de papel, etc.

Aunque con el pasar del tiempo algunos juegos se han mantenido de generación en generación no solo porque han pasado de padres a hijos, sino que las instituciones o entidades han preservado estos juegos para el goce de los niños.

Principalmente los juegos tradicionales son una actividad para la diversión y recreación de los niños, ya que a través de esto liberan tensiones y permiten que el niño se relaje por medio de actividades lúdicas que contribuyen a una sana convivencia, en la cual se transmiten valores culturales, nociones enriquecedoras, normas de conducta que son fundamentales en el desarrollo del niño.

En Colombia los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados solo es necesario emplear su propio cuerpo, esto permite que los niños conozcan un poco más acerca de las raíces culturales de su región contribuyendo a la preservación de la cultura y donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, crea un medio de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Pero colectivamente los niños de muchas partes del país han dejado de aprender estas dinámicas y sus padres no aprendieron aquellos juegos que sus abuelos les heredaban, y por tal motivo las escuelas están perdiendo la práctica de implementarlos como una estrategia de relación, transversalidad para las clases y la convivencia escolar

Ante la poca práctica de los juegos tradicionales, nos lleva a plantearnos una reflexión sobre el tipo de juego o maneras de relacionarse de los niños de la Institución Educativa La Salle Escuela José Antonio Galán donde se encuentran niños que a su corta edad no saben relacionarse entre sí y su única manera de diversión es tratándose a

los golpes en su tiempos libres, dañando los implementos de aseo de la institución hasta tal punto que se atreven a sacar los residuos de la basura para jugar con ellos.

Por otro lado los niños a la hora de descanso se dedican a los juegos virtuales como el free fire o con diferentes App`s, lo que hace que se aíslen de sus compañeros que no poseen esta tecnología, y en otros casos se arman grupitos para ver ciertas paginas indebidadas; los que están aislados por los juegos se dedican a jugar de manera brusca (se empujan, cuando el otro está en el piso pasan por encima de él y en ocasiones lo agarran de los pies y lo arrastran por todo el patio, golpean en el rostro y la cabeza, botan la basura en el patio y usan la caneca como instrumento de juego, etc...) lo que generalmente desencadena situaciones de conflicto.

Los niños han perdido su gusto por los juegos tradicionales como la rayuela, Piedra, papel y tijera, Pilla y el escondite, entre otros.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales en el grado quinto de la Institución Educativa General La Salle, Sede José Antonio Galán de Ocaña N. de S.?

1.3 Justificación

Lo que la gran mayoría de las escuelas desean, es poder tener una buena convivencia escolar, que les permita a los niños gozar de un espacio agradable de recreación donde puedan compartir con los demás de una manera creativa y ante todo de una manera sana, en la cual se puedan desarrollar sus habilidades motoras y mentales.

Para lograr esto se requiere de una estrategia de mejoramiento capaz de construir pensamientos enfocados en valores y acciones de comportamientos, centrado en el respeto y la diversidad entre el pensamiento de las personalidades donde la lúdica ayuda a la mitigación de la mala convivencia y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales especialmente la comunicación, el trabajo en equipo y la participación de los niños.

De igual manera, las relaciones interpersonales de los niños y su convivencia escolar es más eficiente por medio de estos juegos, los niños podrán compartir más entre ellos, podrán trabajar de una forma más unida, ya que para realizar estos juegos tradicionales se necesita de grupos colaborativos.

Como lo plantea Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado, esto permite a los docentes determinar las etapas que según Piaget son necesarias para el desarrollo del niño, partiendo del juego para afianzar los aprendizajes que fortalezcan las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

La característica principal de la etapa sensomotriz es la capacidad del niño por representar, entender el mundo y para fomentar un pensamiento amplio, sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante y es por esto que aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos con la interacción del juego para facilitar, determinar y entender el entorno que lo rodea.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operacional el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas porque su mundo gira alrededor de él, es importante recalcar que en esta fase el niño es animista, artificialista y egocéntrico lo que no le permite ver más allá.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material concreto, donde domina instrumentos requeridos en el juego con la facilidad del análisis y los procesos lógicos

que ha adquirido con el paso del tiempo relacionándose con el entorno y a través de sus experiencias significativas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia, es a través de estas que los niños adquieren conocimiento y entienden, de aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista.

Esta innovadora investigación puede ser un gran aporte a la mirada del juego en las escuelas porque busca un cambio en el aprendizaje, que trae muchos beneficios, infortunadamente los niños están perdiendo el interés en los juegos y se cierran en la tecnología, no obstante también el maestro se ha olvidado de esta maravillosa estrategia donde permiten que se diviertan y así adquirir conocimientos requeridos para el proceso de enseñanza - aprendizaje y así facilitar el proceso de la enseñanza, es importante ver el juego desde otro punto de vista , porque para los niños es más interesante aprender haciendo, es decir que se convierta en el centro de su propio aprendizaje, con esta estrategia el infante no lo verá como un trabajo requerido y obligatorio, sino como algo divertido, didáctico y motivador, que lo capacita cada vez más y logrando integrarla construcción de su conocimiento, el cual se convierte en significativo.

Con esta propuesta se plantea el juego tradicional como una estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar que además permite determinar la importancia de la recreación del niño en los espacios educativos y en sus espacios libres, se busca incentivar a que los niños desarrollen un pensamiento crítico y a su vez entiendan que el juego no solo es una diversión sino una herramienta adecuada para la educación, dándole la libertad al estudiante de ser el mismo quien construya el conocimiento mediante el juego dentro y fuera de las instituciones educativas, donde pueda escoger libremente cual será el de su mayor agrado como, por ejemplo: trompo, perinola, coca, golosa, lleva, juegos con lazo, adivinanzas creativas, escondidas, ponchado, rondas infantiles entre otras, donde el no solo interactúe con la diversión sino que tenga la motivación de opinar y participar en las actividades recreativas organizadas por la escuela, pero teniendo en cuenta que el espacio físico no es lo suficientemente

grande pero esto no es impedimento para realizar estos juegos tradicionales ya que no se necesitan medidas específicas para el desarrollo de estos juegos.

La Institución Educativa La Salle Sede José Antonio Galán se beneficiará principalmente, porque se crearan espacios lúdicos recreativos para fortalecer la convivencia escolar y a partir de este proyecto seguir incentivando a los nuevos niños que ingresen a la IE a disfrutar de sus espacios libres.

Los maestros de básica primaria tendrán una ganancia porque de manera transversal podrán integrar todas las áreas de aprendizaje y lograr un aprendizaje significativo por ejemplo la pelegrina fortalece el aprendizaje de números que conlleva a que el niño cuente de manera ascendente y descendente , así mismo se fomenta el respeto de normas o acuerdos vistos en el área de ética y valores, podrán describir cómo funciona el juego que afianza el desarrollo de su competencias vistas en el área de lengua castellana, de igual manera podrá pronunciar los colores en inglés que reafirma su saber, en general se puede observar que estos juegos tradicionales son importantes para lograr aprendizajes significativos que permiten lograr una sana convivencia escolar.

Los niños por medio de estos juegos tradicionales podrán tener un mejor desarrollo psicomotor, mejorar la parte de la convivencia y tendrán mejores relaciones entre ellos mismos, de igual manera a disfrutar mejor este espacio libre durante su jornada de clases.

Los maestros en formación, con esta investigación pueden ayudarse para mejorar los aprendizajes de sus estudiantes y así permitir espacios lúdicos recreativos que les beneficie a los niños crear sus propios conocimientos partiendo del juego como herramienta importante en el aprendizaje.

De esta manera se espera que se siga implementando estas actividades en la toda la comunidad educativa IE La Salle, así mismo que sea apropiada por todas las IE de Ocaña - Norte de Santander para ayudar a los niños en el buen desarrollo de sus espacios libres que fortalezcan sus aprendizajes.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Promover los juegos tradicionales para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado quinto de la Institución Educativa Colegio La Salle, Sede José Antonio Galán.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar como son las relaciones interpersonales y la convivencia escolar de los estudiantes del grado quinto en la Escuela Galán.
- Identificar qué clase de juegos tradicionales practican los niños en la hora de educación física y el descanso.
- Mostrar juegos tradicionales a los estudiantes para captar su interés por estos.
- Realizar actividades lúdicas que contengan juegos tradicionales para el aprovechamiento del descanso y el tiempo libre.
- Planear acciones que orienten a los niños del grado quinto a mejorar su relación interpersonal y la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales.

1.5 Delimitaciones

1.5.1 Delimitación espacial

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa Colegio General La Salle Sede José Antonio Galán, la cual se encuentra ubicada al norte del municipio de Ocaña en el barrio que lleva su mismo nombre con las coordenadas, N: 8° 16' 11.28'', O: 73° 22' 09.26'' Y elevación 1195 m.s.n.m.

La Institución limita al Norte con el barrio “los Sauces”, al Sur con el barrio “Santa Clara” al Oriente con el barrio “Dos de Octubre”, al Occidente con el barrio “Altos del Norte”

La Institución Educativa Colegio General La Salle y su Sede José Antonio Galán se encuentran ubicadas en la comuna 6 del municipio de Ocaña.

CUADRO 1 Plano ubicación de la Sede José Antonio Galán perteneciente a la Institución Educativa Colegio La Salle.



Comuna seis: Integrado por los barrios legalmente constituidos como ciudadela Norte: Santa Clara, Bermejál, Urbanización Colinas de la Florida, el Líbano, la Gloria, Dos de Octubre, Villa Paraíso, la Perla, y los Altos del Norte.

Igualmente se encuentran los sectores de: Villa Mar, la Ondina, los Cristales y Sauces primera y segunda etapa y los proyectos Urbanísticos: Urbanización la Riviera.

Cuadro 2: Mapa de la comuna 6 donde pertenece la sede Escuela José Antonio Galán de Ocaña Norte de Santander.

- **Características físicas y culturales**

La sede escuela José Antonio Galán de Ocaña Norte de Santander en el año 1972 da inicio al desarrollo de la educación en este municipio a través de la iniciativa de los padres de familia que sintieron la necesidad de fundar un colegio para su comunidad.

Esta sede está construida por material: ladrillos, cementos. Cuenta con 10 aulas de clase, 2 unidades sanitarias, zona de restaurante, aula de informática, un patio y una coordinación.

En los aspectos culturales se celebra el día de la mujer (8 de Marzo), el día del niño (29 de Abril) día del idioma (23 de Abril) etc.

Misión

La Institución Educativa Colegio la Salle, a través de una educación integral en los niveles de preescolar básica y media, forma estudiantes con excelencia académica y laboral en los diferentes énfasis autónomos comprometidos con el bienestar social y ambiental.

Visión

En el año 2020 será una Institución de excelencia, reconocida a nivel local, regional y nacional, por su liderazgo y su formación en principios y valores (morales, sociales, científicos, éticos, económicos y culturales), enmarcada en una política de calidad con un alto énfasis humano, tecnológico, con una gran sensibilidad social, ambiental y sentido de servicio.

1.5.2 Delimitación temporal

El proyecto se desarrolló en un lapso de tiempo de dos años comprendidos desde el segundo semestre del año 2017 al primer semestre del año 2019.

1.5.3 Delimitación temática

- Juegos tradicionales
- Relaciones interpersonales
- Convivencia escolar

1.6 Alcances y limitaciones

1.6.1 Alcances

Con este proyecto se pretende dar a conocer la importancia que tienen los juegos tradicionales para contribuir al cambio dentro de la convivencia escolar y las relaciones interpersonales, mediante la cual el niño se pueda desenvolver en los descanso y en los diferentes contextos institucionales

1.6.2 Limitaciones

Las problemáticas o principales limitaciones para llevar a cabo este proyecto es que no contamos con el tiempo necesario para realizar más actividades que nos ayuden a tener mayor información que nos facilite resolver la incógnita resultante del problema observado en La Escuela José Antonio Galán en la cual se busca contribuir al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar a través de los juegos tradicionales.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

El propósito de este proyecto es dar a conocer el estado del arte de la práctica pedagógica desarrollada por los maestros en formación en un territorio donde los niños está en una situación que no socializan ya que al gran avance tecnológico se han olvidado de los juegos que les auxiliaban a desarrollar su interacción con los demás y a un desenvolvimiento social.

La metodología para la realización de este se basa en tres fases:

(1) la búsqueda, organización y clasificación de la información, a partir de la cual se construyó la conceptualización propia del tema objetivo de análisis.

(2) la información recopilada de acuerdo con el objetivo propuesto en este proyecto; y el proceso de organización se llevó en términos de temática, orientaciones y enfoques metodológicos entre otros. Los resultados de esta investigación arrojaron variedad de artículos científicos a los cuales se les hizo el análisis.

(3) la categorización se realizó de la siguiente manera: áreas temáticas, técnicas de investigación, metodología implementada, nivel educativo, población y ubicación geográfica.

Los hallazgos se presentan por tres ejes temáticos: Internacionales, Nacionales y Locales.

2.1.1 Nivel internacional

Se encuentran algunos estudios investigativos que demuestran cuales son los problemas que conlleva a una mala relación de los niños en la hora de descanso y cómo los juegos tradicionales lo mitigan convirtiéndose en una gran estrategia para solucionar los conflictos y lograr una buena convivencia escolar.

En primer lugar se toma como referencia Leiva Olivencia y Juan José (2013) quien realizó una investigación titulada “Relaciones interpersonales en contextos de educación intercultural: un estudio cualitativo”. Esta investigación se llevó a cabo en Centros Educativos de Málaga (España), Este estudio tenía como objetivo fundamental conocer el sentido y orientación educativa de la interculturalidad para las familias, el profesorado y el alumnado se pretendía conocer las distintas percepciones que tenían los agentes educativos sobre las relaciones interpersonales y su comunicación en entornos escolares caracterizados por una significativa diversidad cultural.

Se llegó a la conclusión de que el maestro se preocupa es por adaptar las materias y demás aspectos didácticos y no se interesa sobre lo fundamental que es el estudiante, este resultado salió luego de aplicar entrevistas cualitativas a maestros, padres y estudiantes. Esto conlleva a que el maestro debe crear espacios comunes de diálogo e interacción cultural y a la vez el respeto de lo culturalmente diverso.

Por otro lado Marzo Rodríguez (2012-2013), quien realizó una investigación titulada “el juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria” Esta investigación se llevó a cabo en la facultad de letras y de la educación rioja (España). Este estudio tenía como objetivo fundamental conocer mejor los juegos tradicionales y su historia, y diferenciar entre el juego tradicional, juego popular y juego autóctono, así mismo adaptar los juegos tradicionales al ámbito educativo y además desarrollar contenidos del área de educación física a través de los juegos tradicionales, su metodología se basaba en conocer las distintas competencias básicas que los juegos tradicionales desarrolla en los estudiantes, utilizando fichas de juegos para conocer la perspectiva de los estudiantes con la realización de las dinámicas.

Se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales son la vía adecuada para introducir al niño al patrimonio cultural y a la convivencia, donde puedan trabajar en equipo logrando así una serie de valores que ayudan a integrarse con la sociedad para convivir de buena manera en un futuro.

De igual manera San Juan (2014-2015) quien realizó una investigación titulada “juegos tradicionales en el aula y en el recreo dentro de la educación primaria”. Investigación que se llevó a cabo en la universidad de Valladolid en la facultad de educación (Segovia), Este estudio tenía como objetivo fundamental conocer la importancia que tienen los juegos en el desarrollo del alumno también, Acercar los juegos tradicionales al aula de educación primaria a través de una propuesta de intervención educativa así mismo fomentar valores como la igualdad, la tolerancia y sobre todo el respeto y la aceptación a través de los juegos tradicionales.

Se pretendía conocer el trabajo en equipo, ya que las actividades en grupo favorecen la interacción social y se potencia la comunicación y expresión de sentimientos y emociones, el respeto, y se aprenden valores.

Se llegó a la conclusión que los juegos que eran desconocidos para los estudiantes y donde no mostraban el interés adecuado, se logró el progreso de los valores que no estaban muy presentes en ellos consiguiendo que los estudiantes callados y tímidos se motivaran a relacionarse a tal punto que varios de ellos se volvieran líderes de la clase.

Así mismo Castro, Díaz y Fonseca (2011) quienes realizaron una investigación titulada “las relaciones interpersonales en la transición de los estudiantes de la primaria a la secundaria”. Esta investigación se llevó a cabo en el instituto de estudios interdisciplinarios de la niñez y la adolescencia universidad nacional Heredia (Costa Rica) este estudio tenía como objetivo fundamental obtener la opinión de los alumnos de varios grados respecto a lo que ellos consideran como los factores claves para lograr una transición exitosa entre primaria y secundaria. Se pretende conocer el proceso de transición de los estudiantes de primaria a secundaria donde se ve la ruptura en las relaciones sociales es una de las consecuencias frecuentes en especial por que el círculo más cercano se dispersa, con ello se incrementa la necesidad de nuevas alianzas y el docente debe mirar estrategias para relacionar o unir a sus estudiantes.

Se llegó a la conclusión que las relaciones interpersonales son importantes en el desarrollo del ser humano y en el proceso de transición donde parecen cobrar sentido en los estudiantes este resultado salió luego de Utiliza técnicas cuantitativas y cualitativas sin embargo no representativa de la situación a nivel nacional, ya que los estudiantes manifestaron tener malas relaciones interpersonales por lo cual la aprobación y el apoyo de cada uno de los estudiantes no les brinda la consolidación en su nuevo grupo académico.

Del mismo modo Antonio y Herrera (2011) realizaron su investigación titulada “Convivencia escolar en educación primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora”, esta investigación se llevó a cabo en la universidad de melilla (España) Este estudio tenía como objetivo fundamental analizar el grado de relación existente entre diferentes dimensiones de la conducta de los alumnos de educación primaria y su percepción de la convivencia escolar se pretendía conocer cuatro dimensiones de la conducta de los estudiantes de educación primaria.

Para llevar a cabo este proceso se tuvo en cuenta la metodología de Sistema de Evaluación de la Conducta de niños y adolescentes (BASC) Este instrumento evalúa cuatro dimensiones, la cual llegó a la conclusión de que la expresión de esta palabra incluye una sutil connotación socio-moral, y se entiende de esta manera por la mayoría de las personas que la utilizan, que no tienen necesidad de calificarla diciendo buena o mala convivencia, sino que se entiende que la convivencia encierra una virtud moral de solidaridad y apoyo.

Se llegó a la conclusión de incluir de manera pertinente, por su carácter preventivo y de desarrollo del individuo, el trabajo de habilidades sociales dentro del currículo de educación primaria.

Igualmente Navarro, Álvarez y Basanta (2015) en su investigación titulada “los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria”. Llevada a cabo en la universidad de Santiago de Compostela (España) estudio que tiene como objetivo fundamental diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes de la enseñanza secundaria en el ayuntamiento de Xove en relación a los juegos populares tradicionales del propio ayuntamiento, la cual pretendía conocer cómo ven los estudiantes los juegos tradicionales que habitualmente no estaban acostumbrados a muchos de los juegos y olvidándose de lo que los medios naturales les ofrecen, para lograrlo se utilizó una metodología descriptiva y explicativa, analizando la bibliografía más actual del tema a tratar para ofrecer una pequeña reseña histórica sobre los juegos populares y tradicionales en el municipio.

Se llegó a la conclusión demostrando una progresiva desvinculación de la naturaleza en los jóvenes de hoy en día, así como un abandono de los juegos y actividades de ocio tradicionales pues éstos no forman parte de su ocio habitual.

2.1.2 Nivel Nacional

Se ha tomado información de diferentes fuentes a nivel nacional para conocer por medio de investigaciones los factores que más influyen en el país y cual es componente que afecta los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los niños. A su vez permitiendo adquirir estrategias su posible manejo.

En primer lugar Valderrama Páez Edgar (2014) quien realizó una investigación titulada: “Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural”. Esta investigación se llevó a cabo en el instituto de educación y pedagogía en la Universidad del Valle (Santiago de Cali). Este estudio tenía como objetivo fundamental diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones

interpersonales y su identidad cultural, se realizó una metodología aplicando encuestas para identificar los saberes, prácticas y preferencias respecto a los juegos tradicionales.

Teniendo en cuenta las encuestas aplicadas se tuvo como base los resultados para seleccionar los juegos adecuados para realizar una propuesta metodológica donde se incluyan elementos facilitadores de convivencia donde los niños puedan interactuar con los demás y que contribuya a un adecuado desarrollo en su aprendizaje basándose en normas que vayan ligadas a los valores que se requieren en la socialización del juego.

Se llegó a la conclusión de que el maestro debe proponer alternativas en las clases de educación física para los niños de primaria, que contribuyan a la solución de problemas de convivencia y de construcción de identidad cultural.

Así mismo, la investigación realizada por García y López (2012) pretende exponer los resultados de un estudio titulado: “Estudio de las relaciones interpersonales en aulas con alumnos diferentes” desarrollado en la Universidad de Córdoba (Colombia).

Esta investigación tiene como objetivo conseguir la inclusión social y educativa, al menos dentro de la población donde fue realizada, puesto que todos los resultados y propuestas fueron entregados a la directiva de estos centros educativos para ayudarles en su tarea educativa. Sirve de contraste con toda la información ya recogida por los propios docentes, que son quienes conviven diariamente con su alumnado.

Para la realización de este proyecto se utilizó una metodología de método descriptivo en la cual se aplicaron cuestionarios como instrumento de recolección de datos.

Por tal motivo la implicación del alumnado en clase es independiente de esa diferencia, ya que no suelen ser discriminados por cuestiones de género, etnia, país, discapacidad ni orientación sexual, pues son discriminados por su personalidad específica o porque no se relacionan socialmente con los demás.

Se llegó a la conclusión de lograr mejorar los aspectos a un nivel que favorezca la participación de estos en el aula y así poder transmitir buenas sensaciones a sus compañeros y fortalecer las relaciones interpersonales.

En este sentido Del Rey, Ortega y Feria (2009) en su investigación denominada: “convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar” desarrollada en la universidad de córdoba (Colombia) este estudio tiene como objetivo comprobar que la calidad de la convivencia es positiva según estudiantes, docentes y familias de alumnos así como indagar sobre las claves, que según estos tres colectivos, definen una excelente convivencia.

Para lograr esto se utilizó una metodología basada en encuestas donde se realizaban preguntas a los tres colectivos implicados utilizando para ello las formas que exigían el menor tiempo posible para la recopilación de información. Se mostró que la convivencia escolar se percibía por los tres colectivos que la integran como una dinámica relacional positiva es decir los colectivos expresan niveles de excelencia y de bondad en las relaciones interpersonales que se establecen tanto en el interior de los tres colectivos como entre ellos.

Se llegó a la conclusión que la conflictividad escolar es un problema social algo inespecífico en su definición, pero que parece ser percibido por todos los protagonistas como el resultado de una convivencia que no es del todo buena, o como lo que perturba la convivencia.

Por otra parte Méndez, Jiménez, Gómez y Verjan (2015) en su investigación titulada: “El juego ancalini: una propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en el ámbito escolar” realizada en la Universidad del Tolima (Colombia) esta investigación tiene como objetivo principal disminuir la agresividad física entre los estudiantes. La metodología que se utilizó en primera instancia fue de carácter explicativo debido a que el grupo investigador detectó las posibles causas que originaban la agresividad física, se basó en un diseño cualitativo porque analizo

comportamiento y conductas humanas. Con esta investigación y la aplicación del juego se logró afianzar las relaciones interpersonales, ya que acercó a los sujetos de forma libre, a desarrollar las habilidades individuales y trabajo colaborativo.

Se llegó a la conclusión de diseñar una propuesta que contribuyó a disminuir la problemática en estudio de forma pedagógico-didáctica que permitió en los estudiantes una comprensión del porque en la vida cotidiana se encuentran pautas y normas que resultan ser necesarias para regular la socialización y la buena convivencia de los seres humanos.

Otra forma de contribuir a dicha problema Gómez, Pabón, Maldonado, Zurita, Sánchez, Barrios, Martínez, Mancilla (2018) en su investigación titulada: “Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica” desarrollada en IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas (Colombia) la cual tuvo como objetivo crear conciencia en los niños sobre la importancia que tienen los juegos tradicionales en la formación de valores.

Para determinar los incidentes críticos más importantes en el área de convivencia escolar, se realizó la recolección de datos mediante la metodología de observación directa, aplicando un cuestionario que estaba dirigido a un grupo focal, quienes en un primer momento respondiendo a una prueba piloto que permitió medir, ajustar y registrar la información.

Se llegó a la conclusión de proponer estrategias orientadas hacia la mejoría del aspecto comportamental de los niños, dejando en evidencia el interés por fomentar la formación integral de los estudiantes otorgando gran valor al sentido humano a través de actividades que promuevan la aplicación de los valores en sus normas de conducta.

2.1.3 Nivel local

En la parte local, no encontramos investigaciones relacionadas con el tema, ya que nadie entiende la importancia que tienen los juegos tradicionales en el niño y esto es algo que se ha ido perdiendo con el paso del tiempo, con base en esto el propósito del proyecto es mejorar la sana convivencia y su relaciones interpersonales a través de los juegos tradiciones en la escuela.

En primer lugar, se toma como referencia Mantilla, Rincón y Ortega (2017) quienes realizaron una investigación titulada “fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en los estudiantes de los grados segundo y tercero de básica primaria”.

Esta investigación se llevó a cabo en el Centro Educativo Rural San Gil Sede Balcones del Corregimiento de las Mercedes Municipio de Sardinata (Norte de Santander) tenía como objetivo fundamental acercarse a las estrategias para el fortalecimiento de las relaciones entre maestros y estudiantes para mejorar la convivencia escolar, se pretendía conocer el punto de vista que no todos los individuos son iguales y que su bienestar es mucho mayor cuando se encuentran en un ambiente armónico y este ambiente para los niños se da en el aula y en los espacios de tiempo libre donde ellos interactúan día a día.

Se utilizó una metodología formativa para lograr que los educandos de la institución se desarrollaran en el aula de clase un ambiente educativo integral facilitando que los niños tuvieran una buena relación interpersonal y convivencia escolar.

Por otra parte, Peñaranda y Manzano (2018) quienes realizaron una investigación titulada “La lúdica como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y el clima escolar entre los estudiantes del grado quinto”

Esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa La Salle, Sede Santa Clara, tenía como objetivo fundamental mejorar la comunicación y con ello el desarrollo de una buena convivencia escolar donde se pretende conocer mediante el uso permanente de una buena comunicación las estrategia de mejoramiento capaz de construir

pensamientos enfocado en valores y acciones de comportamientos centrado en el respeto y la diversidad entre el pensamiento de las personalidades.

Donde se utilizó una metodología lúdica que ayuda a la mitigación de la mala convivencia y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales especialmente la comunicación, el trabajo en equipo, la participación y la igualdad de los niños.

Así mismo, Contreras, Wilches y Pérez (2017) quienes realizaron una investigación titulada “estrategias lúdico-pedagógicas para la convivencia escolar con los niños del grado quinto”.

Esta investigación se llevó a cabo Institución Educativa Concentración de Desarrollo Rural La Gabarra, la cual tiene como objetivo fundamental implementar actividades lúdicas, se pretendía conocerque permitieron las observaciones de un pequeño cambio en la convivencia de los alumnos disminuyendo la agresividad y mejorando el clima escolar

Se utilizó una metodología de afianzaron los valores éticos y morales producto de las estrategias lúdico pedagógicas aplicadas en el proyecto fomentando el respeto y la solidaridad su aceptación fue muy significativa y la participación de los estudiantes demostró que la lúdica es un elemento integrador y generador de paz y convivencia.

En este sentido Pérez y Duran (2018) realizaron una investigación titulada: "Mitigación de los comportamientos agresivos que influyen negativamente en la convivencia escolar de los grados de tercero de primaria”.

Esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Fray José MaríaArévalo Sede Maciegas, tenía como objetivo fundamentallas conductas que afectaban la convivencia escolar que se presentan desde temprana edad y se manifiesta en cuatro niveles: agresión física, verbal, psicológica y social, se pretendía conocer los daños personal en los estudiantes observados los cuales demostraban utilizar la agresividad como forma de resolver los conflictos, para ayudar a los estudiantes se desarrollaron las

habilidades de los niños y capacidades de manejar sus sentimientos y emociones logrando que se convierta en una mejor convivencia escolar.

2.2 Marco teórico

“El juego formaba una parte comprensible y aceptable en la vida de los niños, por ejemplo, en las pinturas de los antiguos muros egipcios se observan niños que jugaban con pelotas y muñecas, y que saltaban la cuerda”. (French, 1977)

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa. Nos permite estudiar a la vez las experiencias lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño donde llevan implícito la idiosincrasia, los valores, costumbres, prestando cierta tónica al hecho de la educación.

2.2.1 Juego

Desde el nacimiento del hombre los juegos han sido parte fundamental de ellos entre los primitivos por ejemplo las actividades de la música, la danza, las luchas y la pesca se consideraban como formas de supervivencia perdiendo muchas veces el carácter limitado de diversión y placer. Este mundo podría ser muy pequeño la realidad vivida cada vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era la educación y la educación representaba la supervivencia.

Hace tiempo atrás cuando aún no se había creado la televisión, las videoconsolas, los niños y los mayores jugaban en las plazas y calles de los pueblos y en las ciudades a un incalculable conjunto de juegos.

Para Stuar Brown (2010) “Lo que hace excepcional a la especie humana, es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida” en ella el psiquiatra estadounidense recalca la importancia del juego como pieza fundamental para la evolución de la especie humana, en gran o poca medida todos los seres humanos juegan, donde involucran diferentes capacidades relacionadas con el control del cuerpo, sociabilidad, razonamiento, entre otras, lo que lo convierte en una herramienta fundamental para el aprendizaje. Pero observando alguna comunidad se evidencia que los niños son los que más dedican tiempo a esta actividad y a medida que crece cada vez va invirtiendo menos tiempo, de aquí nace la necesidad de entender la importancia y el rol que desempeña en la formación personal y social.

El juego es una actividad lúdica placentera, divertida, generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, además es espontánea, voluntaria y libremente elegida, el niño es libre para elegir el personaje a representar, los medios con que quiere realizarlo. También se puede ver que el juego es una finalidad sin fin, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto.

Se puede vincular al juego desde distintas orientaciones con el desarrollo del hombre en otros planos, como la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje o de papeles sociales. Gestos del niño que parecen no tener razón de ser, al ejercitarlos por el juego se le prepara para la prensión o el caminar, las vocalizaciones que el niño produce por placer, el desarrollo del lenguaje, así como los juegos de madres-padres facilitarán el proceso de identificación psicosexual. Donde le permite al niño hacer una autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo, siendo una actividad significativa por las posibilidades de autodescubrimiento, de exploración y experimentación, a través de la cual el niño se descubre y se conoce a sí mismo.

Es además es un proceso de descubrimiento de la realidad externa. Donde el juego reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. Es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para ellos. El juego es el primer lenguaje natural del niño, es la forma de expresión natural, su mejor medio de expresión de sí mismo, a través del cual expresa sus fantasías, deseos, experiencias, preocupaciones, sentimientos y pensamientos. Es un lenguaje de símbolos, que le posibilita externalizar su mundo interior y sus experiencias. Por un lado, es representación del mundo exterior que el niño da a sí mismo, y por otro, representación del mundo interior que proyecta en sus temas de juego.

Para el filósofo y psicólogo alemán Karl Groos (2009) “el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, él describe esta actividad como un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta”, debido a que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que le serán útiles para realizar las actividades que desempeñará el niño cuando sea grande.

Él hace la observación de que en la primera infancia existe en los descendientes el instinto de mover las extremidades y aprisionar todos los objetos. Los antepasados lucharon mucho entre sí para sobrevivir, de ahí provienen los juegos de lucha en los descendientes jóvenes. Aquéllos persiguieron a los animales, desarrollándose en las generaciones futuras los juegos de caza y de persecución en los animales jóvenes y en los niños. También se tuvieron que esconder con frecuencia para evitar un ataque del enemigo, de ahí los juegos del escondite.

Los juegos de las niños, son una prueba de la transmisión hereditaria de los hábitos propios en cada sexo, que deben realizar en su vida adulta, esto lo llevó a pensar que el juego como un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores, una suerte de hábito hereditario. Donde es importante resaltar la ficción simbólica que hay detrás de esta frase, desde su punto de vista, el pre ejercicio activa su instinto, de la misma manera que lo hace un animal para aprender a cazar y que esta actividad se vuelva instintiva. Los seres humanos crean una simbología con los juguetes y los juegos de roles, por ejemplo no puede cuidar los bebés de verdad pero, hace el “como si” con sus muñecos. Groos lo recalca cuando plantea una comparación en su libro “el juego del hombre” donde los niños aprenden a controlar su cuerpo a través del juego de la misma manera que el gato jugando con el ovillo aprende a cazar ratones.

En este punto se puede evaluar los juegos en los niños de acuerdo con lo dicho por Gross, observando juegos de rol estimulados por la imaginación, por ejemplo, es común observar que las niñas juegan a la casita, donde preparan comida, juegan hacer madres y se encargan de todas las actividades del hogar. El niño por el contrario recurre a juegos donde se usa más la fuerza, como el juego de los policías o ladrones. Aquí se puede evidenciar el condicionamiento de los juegos en cada sexo, y la predisposición a la vida adulta.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.

Siguiendo con la línea de pensadores, el psicólogo ruso Lev Semiónovich Vigostky plantea en su libro “El papel del juego en el desarrollo del niño” el juego desde un

aspecto más social, para él surge como necesidad de reproducir el contacto con lo que rodea a los niños. Dice que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social. Él plantea que existen dos líneas de cambio evolutivo en el ser humano, una más dependiente de la biología donde está se preocupa más por preservación y reproducción de la especie, y otra más de tipo sociocultural ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social. Él considera que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación.

Para Vigotsky (1978) “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” se evidencia que el juego facilita el desarrollo de funciones como la atención o la memoria, donde se hace de manera consciente y divertida, permitiéndole conocer y dominar los objetos y situaciones, lo que admite ver al juego como un motor de desarrollo. Donde la principal ventaja del juego es que el niño pone en práctica estas capacidades casi sin darse cuenta.

Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según Piaget (1896) “el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano, el juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano”, es decir que involucra capacidades motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Él plantea la existencia de tres tipos de juego: de simple ejercicio, simbólicos y de reglas, aunque es importante resaltar que según Piaget en los dos primeros meses de vida, no existe ninguna actividad lúdica; los de simple ejercicio son los juegos que

caracterizan las conductas animales, no existe ningún tipo de ficción, ni de reglas, se dan en el periodo pre-verbal del niño, aunque desaparecen con cierta periodicidad en toda la infancia.

En los juegos simbólicos el niño es capaz de suponer una representación ficticia de un objeto que no está presente, mediante la comparación entre un objeto presente y otro imaginativo, es decir, el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él. Y el juego de reglas los niños las crean de manera lúdica e implícita o explícita, aceptada por el grupo y que ordena.

Es necesario reconocer que el juego aporta significativamente para el desarrollo emocional, motor, sensorial, afectivos, intelectuales y relaciones sociales de la siguiente manera:

- El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que las personas experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios, así mismo la autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.
- El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.
- El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor. Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos. Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.
- El juego contribuye al Desarrollo Sensorial. El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (Por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc. Mejorar sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.

Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido. Favorece la coordinación viso motora (Por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El/la niño(a) a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...). Ensayar modos de resolver estas situaciones. Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

- El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales. El niño mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.). desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones. Desarrollar la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

- El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social. A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento.

Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos, aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana). Aprender a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

Se debe resaltar que para Vygotsky y Piaget el juego es constructivista del aprendizaje. Pero Piaget destaca que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, él subestimaba las habilidades cognitivas de los niños, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, donde asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz, con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura o con las personas de su entorno.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, y para potenciar la lógica y la racionalidad.

Ahora pasando a un punto de vista más actual, el autor y psiquiatra de la fase inicial de esta sección opina que jugar es mucho más que una diversión para los niños, para Brown es la expresión de un ser humano que despliega todas sus capacidades para adaptarse a un entorno siempre cambiante, es decir, el juego amplía el ancho de banda de las relaciones con los demás y ayuda a lidiar con un amplio abanico de situaciones.

Al jugar mucho en la infancia hace adultos felices e inteligentes. Y si es capaz de mantenerlo, en otras palabras, si no pierde con el tiempo la capacidad de jugar puede hacer que la persona sea aún más inteligentes a cualquier edad, donde lo deja claro en la frase que dijo en una charla de Charla TED (2006) “lo opuesto al juego no es el trabajo, es la depresión”, para él el juego es esencial para cualquier edad.

Todos estos pensadores concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano, al ser una de las mejores maneras de estimular el aprendizaje en edades tempranas, es decir, el juego como medio para que los niños experimenten y así puedan crear conceptos nuevos. El juego rompe con falsos imaginarios de espacio y tiempo que ciegan e impiden que el niño se manifieste, por el contrario, cuando los maestros se dejan seducir por el juego, la adquisición y creación de aprendizajes se incrementa, fluyen libre y espontáneamente, sin presiones ni castigos. El juego en la escuela es ganancia, la clase se transforma en un ambiente agradable, placentero, por supuesto, con reglas y acuerdos.

2.2.2 Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar de acuerdo con el siguiente orden.

- **Juegos sensoriales:** Son los juegos en el que los niños ejercitan los sentidos. Son juegos que se suelen realizar en los primeros años del niño, desde los 0 a 2 años, por lo que son específicos del periodo sensorio-motor.
- **Juegos motores:** Son los juegos que ejercitan las diferentes habilidades motrices básicas lanzar, correr, saltar, empujar, etc., y suelen ser los más atractivos para los niños.
- **Juego manipulativo:** Son los juegos que se utiliza la presión de las manos para realizarse. Agarrar, atar, coger, abrochar, sujetar, son aspectos que se utilizan en estos tipos de juegos y se realizan desde edades muy tempranas del niño.
- **Juegos de imitación:** Son los juegos en los que los niños realizan acciones, sonidos, gestos que han aprendido con anterioridad. También se realizan en edades muy tempranas, incluso desde que son bebés.
- **Juego simbólico:** Son los juegos en los que los niños otorgan significados nuevos a los instrumentos que utilizan en el juego o que se encuentran a su alrededor. Los niños los suelen realizar desde los dos años aproximadamente.
- **Juegos de razonamiento:** Son los juegos que trabajan el conocimiento lógico matemático.
- **Juegos verbales:** Son los juegos que enriquecen el aprendizaje y mejora de la lengua como por ejemplo los trabalenguas. Se inician cuando el niño tiene incluso pocos meses.
- **Juegos de memoria:** Son los juegos que trabajan las capacidades de recordar conocimientos, sensaciones, y sentimientos que anteriormente haya tenido el niño.
- **Juegos de fantasía:** Son los juegos que desarrollan la capacidad imaginativa, la originalidad y creatividad del niño. Estos juegos evaden al niño de la realidad y lo sumergen en un mundo de fantasía donde todo es posible en función de los gustos y deseos propios o del grupo.

2.2.3 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales llevan consigo características que ayudan al desarrollo social del niño. Juegos donde ponen en práctica sus habilidades y destrezas. Estas sirven como fuente de aprendizaje, o de simple entretenimiento que son aprovechados tanto por niños como adultos donde se divierten juntos y por separado. Todos recuerdan como ha sido su niñez y esos juegos que ayudaban al desarrollo de los niños y de cómo llevar una buena relación con los demás, ya que estos juegos hacían que los niños de diferentes calles se reunieran para pasar un buen rato, pudiéndose ver aún los testes pintados en el suelo o algunos niños jugando a la pilla.

Aún persisten los juegos tradicionales, principalmente de niños, pero además encontramos en determinados puntos de nuestro país otros juegos. En definitiva, los Juegos tradicionales que entraron a nuestro país desde ese mismo momento cambiaron con la llegada de los españoles y los africanos a nuestras tierras dejándonos su legado cultural y nosotros como descendientes apropiándonos de ellos. Desde un punto pedagógico los juegos tradicionales poseen una gran riqueza ya que estos estimulan capacidades y actitudes de cooperación, honradez, solidaridad, respeto, compañerismo, esto se convierte en un recurso indispensable y apropiado para los niños, como una herramienta para aprendizaje de valores donde se empieza a evidenciar un cambio en la convivencia y donde el niño pueda reconocer y aceptar sus diferencias y la de los demás, y pueda convivir con el otro.

Además, la experiencia demuestra que los juegos tradicionales siempre van a ser bien aceptados por los niños de manera casi inmediata, el juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo así un valor sustancial en el crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo esta la fuente más importante en el progreso y aprendizaje en el niño.

El juego para los niños:

- Proporciona una fuente de placer y satisfacción,
- Comporta la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Favorece la descarga de energías y tensiones, facilitando la manifestación y superación de conflictos.
- Estimula el afán de superación personal de éxito.
- Estimula la formación del pensamiento simbólico. Posibilita la adquisición del dominio corporal e intelectual.
- Favorece la adquisición de la competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.
- Estimula la imaginación y creatividad.
- Posibilita el desarrollo del ingenio y curiosidad base de cualquier aprendizaje.
- Incentiva el descubrimiento del placer por la búsqueda y la investigación.
- Es un elemento de transmisión de valores y pautas de comportamiento social.

A través del juego tradicional podemos fomentar las siguientes capacidades:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Son un elemento de integración social que supera el círculo familiar estricto.
- Inician en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico incluso de jerga.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- Los juegos del escondite requieren condiciones concretas de espacio.
- Favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Hay juegos de buen tiempo y otros para cuando hace frío.

- Desarrollan habilidades Psicomotrices de todo tipo: correr saltar esconderse agacharse.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo afectivo social y ético de los niños. Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.
- Los juegos tradicionales facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes pensamientos criterios y valores que van más allá del propio juego.
- La cooperación: para divertimos juntos sin otra finalidad.
- La vivencia de la justicia a injusticia reflejada en las trampas y el sometimiento voluntario a las reglas del juego.
- El propio control y el control del grupo regulador de las normas de convivencia necesarias para el buen desarrollo del juego: las trampas, las acciones sucias o por el contrario el compañerismo y la ayuda mutua.
- La aceptación de los designios del azar. La experiencia de la solidaridad.
- El afán de superación de hacerlo mejor.
- El descubrimiento del otro, sin el cual el juego no sería posible. El conocimiento y aceptación y respeto del otro a veces compañero o contrincante.
- La vivencia estimulante de la Riqueza de la diferencia.
- Relativización de los conceptos de ganar o perder, ganar no tiene que ser la única aspiración sino aprender a reírse de uno mismo.
- La creación de resistencias sanas a la decepción: ¡Hemos perdido y nos hemos divertido!

Los niños que asisten a las instituciones, suelen tener poco conocimiento respecto a los juegos tradicionales especialmente estos niños suelen estar más tiempo pegado a la pantalla de un televisor o de un computador que divertirse con sus amigos y demás personas, por eso no debería ser raro oírlos decir que aprendieron un juego "nuevo", sin embargo como se mencionó anteriormente nuestro repertorio como cultura afro de juegos tradicionales es espectacular, visto desde una mirada cultural como lúdico, los juegos además de ser divertidos hay gran variedad.

Los niños de hoy en día desconocen estos juegos ya que no se sigue los mismos mecanismos que tradicionalmente se utilizaban como medio de comunicación y punto de unión que se tenía entre niños y adultos debido a razones socioculturales y urbanísticas.

Tiempo atrás los juegos tradicionales se transmitían de generación en generación, hoy en día se hace difícil ya que antes se transmitían de forma oral y ahora la imagen se impone a las palabras, los abuelos están distanciados, los espacios de juego y las condiciones de amigos no son las más apropiadas para el jugar.

Debido a todo lo que ha sucedido las escuelas brindan un nuevo y adecuado espacio para los niños donde se transmiten los juegos tradicionales los cuales ocupan un lugar destacado por los aportes que brindan.

Los juegos tradicionales son el fruto de la sabiduría del pueblo. Son creaciones del ser humano que con el paso del tiempo se ha ido captando la belleza y la dureza de la vida atrapéndola en pequeños juegos en representación de sus vivencias, estos juegos han sobrevivido con el paso del tiempo ya que han ido de generación en generación ya que estos hacen parte de la manera de ser de todo un pueblo.

Las reglas son una constante en todos los juegos tradicionales, según PIAGET "El juego de reglas es una institución que implica una cooperación, suscita obligación".

El niño debe aceptar las normas de juego y la participación debe ser de manera libre, y el niño puede aceptar las reglas o infringir si abandona el juego, en ellos aparece la palabra pagar o quedar, la cual significa ocupar el peor puesto, esto es determinado por suerte o por el que dirige el juego.

Algunos juegos hacen que el niño se siente atraído por la vida adulta e imita al adulto, esto lleva a que muchos juegos imitan alguna actividad del adulto, como coser, hacer pan, casarse...

En definitiva los juegos tradicionales se han manifestado en un camino que inicia por un interés hacia lo desconocido, en lo secreto y preparatorio para la vida adulta.

Los niños disponen de los juegos tradicionales para todos los gustos y todas las situaciones de juego que se le presenten. Ejemplo, cuando hace frío o cuando hace calor, para jugar en la casa o en la calle, en el parque, en el patio o en otro lugar cuando los días son largos y cuando se empieza a oscurecer y llega la noche para jugar con pañuelos, pitos, entre otros.

Los juegos tradicionales son la pequeña muestra del mundo, del trabajo diario, del hombre a hombre por los cuales se han ido modificando según el paso del tiempo para el disfrute de todo el pueblo. Al indagar sobre los orígenes de estos juegos se puede evidenciar cómo cada uno de estos juegos surge en relación con elementos culturales de la época, en la cual se encontraba contenidos mágicos, religiosos, ligados con dioses los cuales hacían referencia que estos juegos no eran ni son un mero pasatiempo.

Estos juegos se pueden encontrar en cualquier lugar del mundo, en las cuales se encontraban algunas diferencias en la forma que se realizaban los juegos, como se diseñaban, como se utilizaban y la esencia del mismo, es curioso como todos los juegos se repiten en diversos lugares con la marca que los hacía característicos de dicho lugar y la cultura de cada uno.

Al estudiar los juegos tradicionales no se puede hacerse desde una mirada muy superficial ya que estos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, la forma en que es jugado y como se hacía antes.

Según Santis, J. A. (2008) "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del ser humano" los aspectos histórico-socio-cultural son las características que van entorno al juego estos nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultural de nuestro pueblo.

“Hay que separar espacios para el placer y para la invención, algo que al mismo tiempo implica acatamiento a ciertas normas sociales y una serie de restricciones” R. Callois (1997).

Con base a esto surge la idea de juego en la que se combinan sin estorbarse las limitaciones entre libertad, invención y riesgo.

Caillois considera que el juego y la cultura son campos opuestos y simultáneos gracias a que estos comparten un vínculo de compensación, teniendo en cuenta que los juegos tienen continuidad en el tiempo ya que se adaptan en el contexto de donde este, dice que las escuelas o instituciones desaparecen pero los juegos trascienden en su práctica conservando las mismas reglas.

Hay clasificaciones que pretenden abarcar todos estos, es el caso de Caillois quien clasifica el juego en cuatro categorías generales: competencia o agon, azar o alea, simulacro o mimicry y vértigo oilinx.

- **Agon:** son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual se busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)
- **Alea:** juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (Juegos de azar)
- **Mimicry:** todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

- **Ilinx:** juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lucida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Estas clasificaciones permiten que el niño desarrolle habilidades motoras, el carácter y la inteligencia, más no se puede decir que el juego ayuda a una dinámica determinada de la cual se compone el aprendizaje ya que no enseña oficios, desarrollan aptitudes.

Este radica en el gusto por adoptar una personalidad ajena. En este sentido, la función que cumple la máscara es disimular al personaje social y liberarlo de la personalidad verdadera. Implica capacidades de imaginación e interpretación. La regla del juego es evitar a que un error conduzca a rechazar la ilusión. El vértigo busca alcanzar una especie de aturdimiento, pánico y arrebató puro que destruya por un instante la estabilidad de la percepción consiente. Cumple la función de evadir por un momento el resto de la realidad.

2.2.4 Clases de juegos tradicionales

- **Trompo (peón o peonza),** es un tipo de peonza que puede girar sobre una punta, sobre la que sitúa su centro gravitatorio de forma perpendicular al eje de giro, y se equilibra sobre un punto gracias a la velocidad angular, que permite el desarrollo del efecto giroscópico.
- **Canica,** es una pequeña esfera de vidrio, alabastro, cerámica, arcilla, metal, cristal, acero, piedra, mármol, madera o porcelana que se utiliza en diversos juegos infantiles. También se denomina así a algunos juegos en los que se utilizan las canicas.

- **Cometa**, también conocida como papalote, piscucha, barrilete, pandorga, volantín, chichigua, chiringa o cometa de viento.

Es un artefacto volador más pesado que el aire (aerodino), que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo.

- **Yoyó**, es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

- **Perinola**, pirinola o pirindola es un trompo de material duro que tiene en sus contornos distintas escrituras. Al hacerla girar y al detenerse deja una cara con la inscripción de la suerte por lo que se utiliza para jugar y hacer apuestas.

- **Rayuela**, o el avión es un juego con el cual solo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar.

Estos juegos tradicionales buscan ser parte del diario vivir de los niños, pues la práctica de actividades lúdico recreativas favorecen en el desarrollo de sus capacidades motrices, cognitivas y la buena utilización del tiempo libre, no es solo practicarlos en la clase de educación física en la cual solo se centran en los juegos con balón, sino que también se puedan realizar con otros medios y otros enfoques, logrando que el niño deje a un lado el espíritu de competitividad y adopte la cooperación y felicidad como uno de sus fundamentos.

2.2.5 Relaciones interpersonales

Altman y Taylor (1973) afirman que “las relaciones comprenden diversos niveles de intimidad, de intercambio o grado de penetración social”. Es decir que las relaciones interpersonales evolucionan primeramente de relaciones íntimas y a no íntimas, en estas existen cuatro fases importantes para su desarrollo:

- La primera es conocida como orientación porque es donde el individuo se comporta de acuerdo a los estándares sociales y culturales que se le han enseñado.
- La segunda intercambio afectivo exploratorio porque se muestra más a cercanía de su “yo” interno.
- La tercera, intercambio afectivo es donde se evidencia más espontáneo y cómodo y por último es el intercambio estable esta fase la alcanzan muy pocas relaciones porque es donde se demuestran las expresiones de sentimientos, pensamientos y comportamientos que son necesarios para relacionarse, actuar y compartir.

Gardner (1983) plantea en su teoría de las inteligencias que “las habilidades comprendidas en una inteligencia se pueden emplear como un medio para adquirir información” es por lo anterior que él hace un aporte significativo con su teoría donde plantea ocho inteligencias de la siguiente manera: la interpersonal, intrapersonal, lingüística-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, musical, corporal-cenestésica y la naturalista.

La inteligencia interpersonales la habilidad de comprender a los demás y comprender los comportamientos, deseos, emociones y poder logra una buena convivencia, relación y comunicación con los demás, al desarrollar esta inteligencia se tiene la capacidad de identificar el estado de ánimo en el que se encuentra una persona. En la teoría se enfoca que el desarrollo inicial de esta inteligencia se da en el entorno familiar que los niños desde pequeños pueden lograr este a partir de una buena estimulación de su entorno familiar que ayuda a los afianzamientos de los lazos afectivos entre la familia y la comunidad a la cual pertenece.

Los niños que tiene una alta inteligencia interpersonal suelen ser los líderes en los juegos convirtiéndose en los interventores para solucionar los problemas dentro de los juegos o grupos conformados. Es por esto que esta inteligencia es muy valiosa para las personas porque pueden trabajar en grupos numerosos, detectar, entender las circunstancias y problemas de los demás.

La inteligencia intrapersonal es importante porque desarrolla el conocimiento de sí mismo, aceptando sus errores y corregirlos, esta inteligencia ayuda a controlar sus emociones y sentimientos, conocer sus los objetivos y ordenar sus prioridades. Según Gardner esta inteligencia también permite ahondar en su introspección y entender las razones por las cuales uno es de la manera que es.

La inteligencia lingüística-verbal es la habilidad para dominar el lenguaje para poder comunicarse con los demás, ya sea de forma oral o escrita y gestual, quienes desarrollan esta inteligencia lingüística tienen un nivel superior, son capaces desenvolverse en el discurso, la oratoria y otras formas de comunicación.

La inteligencia lógico-matemática es la inteligencia se vincula a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos, es una a la cual se le da más importancia en las escuelas, esta inteligencia es especialmente desarrollada en matemáticos, científicos e ingenieros, donde se refiere a la solución de problemas lógicos y a la comprensión de símbolos abstractos de las matemáticas.

La inteligencia visual-espacial es la habilidad que permite observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas, tienen capacidad para recrear imágenes, solucionar problemas relacionados con el color, la figura y lateralidad, esta inteligencia es desarrollada por artistas y arquitectos.

La inteligencia musical es la encargada de entender ritmos, donde el cerebro ejecuta funciones vinculadas con la interpretación, composición de música, melodías y tonos, esta inteligencia es desarrollada por músicos.

La inteligencia corporal-cenestésica es la capacidad para realizar movimientos corporales y motrices que son necesarios para manejar herramientas indispensables para

ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia, esta inteligencia expresa sentimientos mediante el cuerpo.

La inteligencia naturalista está relacionada en diferenciar y categorizar los aspectos vinculados al entorno, es una de las inteligencias primordiales para la supervivencia del ser humano, porque ayuda a entender los fenómenos naturales como terremotos, la lluvia, erupciones volcánicas, etc. logrando entenderlos y por consiguiente evitarlos.

La falta de aceptación de un niño impide que reciba una motivación positiva por parte de sus compañeros y esto limita la participación del niño en el salón de clases. La falta de aprobación aísla al niño en el grupo e implica una dificultad en sus capacidades en la relación interpersonal. El problema puede estar originado en él mismo condicionado por la exigencia de una tarea o por los efectos de la discriminación sufrida por sus compañeros de clase bien sea por razón de cultura, género, statu social, edad, entre otras.

Según Maturana (1996) los procesos de las relaciones interpersonales como un sistema en donde se crean las condiciones necesarias para la vida es decir, la convivencia mutua y sin discriminaciones con un aprendizaje centrado en la colaboración se aprenden las destrezas por nosotros mismos al vivir en el respeto mutuo y las usamos en nuestras integraciones creativas con los compañeros que hacen posible participar como seres sociales, honestos y responsables.

La sensación de la soledad por poca aprobación del estudiante en el aula de clase teniendo en cuenta que los estudiantes participan en múltiples experiencias compartidas a lo largo del curso académico, donde muy pocas de ellas fortalecen la intimidad entre los grupos o miembros de la clase un estudiante que cambie de un grupo de compañeros a otro puede convertir una participación en activa o agradable como también en pasiva o aburrida afectando el rendimiento de los estudiantes en clase.

Teniendo en cuenta a Choque (2008), quien define las relaciones interpersonales como las habilidades sociales o interpersonales, son las destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea que implica un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los

sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación que se presente respetando las conductas de los demás.

La educación debe ser concebida juntamente como un proceso de enseñanza-aprendizaje de temas formales y como una causa de interacción social y personal en las vías de desarrollo. Por esto se debe enfocar en las necesidades de potenciar la calidad de relaciones de los estudiantes dentro y fuera del aula y de esta forma ayudamos promoviendo el mejoramiento de la convivencia en la escuela.

Teniendo a Magendzo (1996) donde habla que la vida personal es necesariamente interpersonal es decir convivencia que implica nuestra vida en compañía de otros, al vincular convivencia escolar con el currículo se está preguntando cuales son los aprendizajes que deberían ser intencionales y por otro lado nos ayuda a la cultura escolar con el fin de tomar conciencia de cuáles son los mensajes ocultos que desde las relaciones se están enviando para la convivencia escolar. Donde surge la necesidad de indagar y cuestionar porque ciertos aprendizajes que son vitales para las relaciones interpersonales como los derechos humanos, educativos para la resolución de conflictos en términos pacíficos, la educación a la tolerancia y a la no discriminación.

Claramente es necesaria la transversalidad que debe existir en el contexto educativo y además el rol importante que debe asumir cada docente en cualquier área del aprendizaje, estos aprendizajes deben guiar a el estudiantes en comprometerse en problemas y temas relativos a las relaciones interpersonales en un entorno social donde se manifiesten valores que se relacionan con la convivencia escolar.

El docente tiene una doble funcionalidad para mejorar el rendimiento escolar y del proceso de socialización, cuando plantea una tarea donde se ponga en práctica la motricidad o juego, está fomentando un tipo de relaciones individuales y cooperativa entre los niños, cuando la dinámica es grupal en ocasiones se demora mas ya que debido al trastorno entre el sistema de relaciones inseparables en este sentido el docente puede

intervenir en dos direcciones modificando la tarea motriz o juego o bien la dinámica en grupo.

Las relaciones de amistad como lo señala Fernández (2003) permite a los jóvenes practicar habilidades de relaciones interpersonales que les serán de utilidad en su vida adulta para establecer relaciones cercanas, comunicarse adecuadamente con otras personas, solucionar conflictos y aumentar la confianza entre otros.

Este punto de vista da mayor parte a las relaciones en el aula ya que en ella se comparte un espacio lúdico, amistad, confianza, ayuda mutua, entre otras. Es decir la escuela se convierte en un lugar atractivo para el niño en el cual le permite compartir con sus compañeros. Pero desgraciadamente todo no supone una estancia agradable ya que puede ser una fuente de tensiones si se produce rechazos, insultos, burlas, discriminaciones, aislamientos por parte de los demás compañeros, estas carencias pueden repercutir gravemente en la autoestima y en las competencias percibidas por el estudiante y producir sentimientos de soledad, depresión o aislamiento.

Claramente este tipo de situaciones que ocurren en el aula y fuera de ella ya que repercuten en el rendimiento académico de los estudiantes y en su autoestima por ende el profesor debe conocer la dinámica del curso y como se establecen las relaciones interpersonales en el aula y conocer las diversas formas de relacionarse con sus compañeros.

Las relaciones interpersonales son percibidas como amenazas para la convivencia o la armonía y tienden a interpretarse como un problema, por esto es importante que los estudiantes reconozcan y entiendan que son esenciales a la convivencia y permiten expresar diferentes opiniones interpretaciones y valoraciones justificas y propias de las personas. La presencia de conflictos en la escuela no debe ser percibida como algo negativo sino como una oportunidad que se brinda para que los estudiantes aprendan a respetar y aceptar las diferencias transformándose estos problemas en experiencias que

fortalecen la propia identidad y al mismo tiempo les permite desarrollar las capacidades de tolerancia y de dialogo para lograr establecer buenas relaciones.

La calidad de las relaciones interpersonales guarda cierto paralelo con el clima escolar en el aula, las relaciones interpersonales en los centros educativos requiere algo más que la mera coexistencia o la tolerancia hacia los compañeros requiere de una precisa intervención coordinada que auxilie la convivencia. Los problemas de la convivencia se derivan de las relaciones interpersonales inadecuadas en ocasiones superan la problemática del grupo o salón afectando en gran medida al desarrollo natural de la comunidad educativa cuando se trata de las relaciones interpersonales desde la acción motriz o juego la praxiología introduce tres conceptos claves que debería manejar cualquier maestro de educación física: la primera la biología, interna que permite descubrir el funcionamiento del sistema de relaciones de cualquier tarea motriz entendida como un sistema de estructura lógica de la acción humana, la segunda es la clasificación, que identifica las grandes familias de juegos o dominio de la acción motriz y en consecuencia favorecer la selección de las tareas más apropiadas para los objetivos planteados y lo efectos que se quieren conseguir y por último la conducta motriz, que ofrece una visión integral y multidimensional de la intervención del estudiante en donde la dimensión motriz también adquiere una dimensión social.

2.2.6 Convivencia Escolar

La convivencia escolar hace énfasis a la capacidad que tienen las personas para vivir con otras, vista desde un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca, esto a su vez es un desafío y un aprendizaje. Como aprendizaje supone una enseñanza que está profundamente ligada con el proceso educativo del niño y, como tal, direccionada de forma directa a la relación con el contexto, el medio social y familiar donde se ha desarrollado.

La convivencia se adquiere y se practica en el entorno familiar, en el barrio, en la escuela, entre otros. Esto se relaciona con la capacidad de las personas de valorarse, entenderse y aceptar las diferencias de cada uno, sus ideales, los puntos de vista de otro y de otros; con la tolerancia y respeto.

Por ello, la convivencia vivida y experimentada en la escuela es el factor fundamental del ejercicio de la ciudadanía y de la democracia. Aprender a convivir se convierte en la base para la construcción de una sociedad más justa, porque se sustenta en el respeto de la persona y en el cuidado de sus derechos y sus deberes.

Desde otro punto de vista, el ambiente escolar es productivo y es el fruto de la enseñanza y aprendizaje de la convivencia en la escuela, en los recreos, en los juegos. Los niños al estar en un proceso formativo, observan e imitan los comportamientos y actitudes de los adultos en la interrelación, en la resolución de los conflictos y en el manejo de su agresividad.

El ambiente escolar es un indicador de aprendizaje entorno a la convivencia porque es una condición para la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. Esto se debe dar en un ambiente propicio para enseñar y aprender, donde se puedan identificar los diferentes componentes donde se debe tener en cuenta:

- La calidad de las relaciones e interacciones entre las personas (entre todos los miembros de la comunidad educativa).
- La existencia de actividades planificadas en los diversos espacios formativos (aula, patios, bibliotecas, etc.).
- Un entorno acogedor (limpio, ordenado, decorado, etc.)
- La existencia de normas y reglas claras, con una disciplina consensuada y conocida por toda la comunidad educativa.

- La existencia de espacios de participación.

Los factores que favorecen a la convivencia escolar en la comunidad educativa están determinados por un estilo de convivencia caracterizado por relaciones interpersonales de colaboración, y contribución, de normas claras y acertadas, de valores institucionales ligados a la participación espontánea y libre de los niños. Es importante observar y así mismo analizar la relevancia de estos actores que favorecen el ambiente de convivencia escolar:

- Las relaciones interpersonales deben ser de colaboración, basada en el respeto de los derechos y deberes y en la solución de conflictos entre todas las instancias y miembros de la comunidad educativa.
- Las normas deben ser claras y pertinentes, de carácter constructivo, realista, consensuado y aceptado por todos. Es necesario considerar en las prescripciones disciplinarias como se trataran las faltas y las sanciones que les corresponden, las cuales deben ser justas y equitativas.
- Los valores institucionales deben ser coherentes entre sus enunciados y su realización, es decir valores asumidos y ejercidos realmente en la práctica educativa por todos los miembros de la comunidad.
- La participación de los niños debe ser libre y espontánea a través de la promoción de espacios, actividades y oportunidades apropiadas para su involucramiento y para la aceptación responsable de sus actos y de sus consecuencias.

Un componente crucial es la importancia de los juegos tradicionales en la convivencia escolar.

Las relaciones de convivencia en la escuela son un proceso natural dinámico generado dentro de la comunidad educativa y que son objeto de preocupación constante por parte de todos los sectores de la comunidad escolar, de los responsables políticos y de la propia administración educativa porque incide significativamente en el desarrollo personal, socio-afectivo e intelectual de los alumnos y en definitiva en el éxito escolar, por lo anterior es necesario tener claro el significado de convivencia escolar.

La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres y demás acudientes de los estudiantes.

Podemos afirmar que el juego forma parte muy importante en el desarrollo del niño, el juego puede ser un instrumento para introducir al niño en el medio que lo rodea de tal manera que este puede relacionarse con los otros niños y poder entender y utilizar normas y roles de la sociedad.

Existen muchos conceptos sobre la definición de convivencia, pero vamos a tomar uno en especial de la Real Academia de la Lengua Española y es “Convivir significa vivir en compañía de otros”. Esto nos refiere que para poder hablar de "compañía", se tiene que dar una participación en los sentimientos del otro, una empatía. En definitiva, cuando se habla de convivencia, se hace referencia a la vida que comparten individuos, familias y grupos en cuanto a intereses, inquietudes, problemas, soluciones a dichos problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad.

La convivencia implica, por lo tanto, estar al mismo tiempo y en el mismo lugar que otros, con los que se interactúa activa y creadoramente, con quienes se comparten aspectos comunes, y entre quienes se da un entendimiento, una empatía.

Sin embargo, convivir, no significa estar de acuerdo en todo, sino la posibilidad de disentir, debatir y regular ese conflicto sin que ello suponga una ruptura, una desintegración o la pérdida de cohesión social. Y es aquí donde la escuela juega también un papel importante porque complementa esa misma labor de la familia proporcionando los espacios adecuados para que esa convivencia dirija construcción de normas y valores y logre a través de esa interacción social edificar y conservar la cultura tradicional.

Ciertamente el tema que nos atañe es la convivencia escolar que también podría entonces definirse como “una construcción colectiva y dinámica, constituida por el conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores educativos al interior del establecimiento entonces podría decirse que en la práctica de esta convivencia todos y todas tenemos varias identidades que conforman nuestra esencia: hijos, padres, estudiantes, docentes, amigos... Es por ello por lo que el crear una identidad comunitaria que busca el bienestar de esta manera a través de la interacción y relación con diferentes culturas no ha de entenderse como una agresión a la propia identidad cultural del individuo o el grupo si no como una forma de vida en la que se integran todos los individuos en la comunidad y se enriquecen de las vivencias conjuntas e individuales de todos los miembros

En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas a terreno, los patios, los actos ceremoniales, la biblioteca), los instrumentos de gestión (el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo), y en los espacios de participación (Consejo Escolar, Consejo de Profesores/as), por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa garantizar ese clima escolar positivo.

Cuando me refiero a clima escolar social positivo hago referencia a la percepción que tienen los estudiantes de un buen ambiente en el que se desarrollan sus actividades habituales diarias; dejando claro así: la finalidad de las normas de convivencia que es mantener ese clima en las instituciones educativas y en la comunidad mediante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la educación de los estudiantes en los valores del respeto, los derechos humanos y del ejercicio de una cultura ciudadana democrática participativa. Entonces la búsqueda de una convivencia positiva es por tanto una meta esencial de la educación ante la aparición de determinados conflictos.

Se determina según el texto que “un conflicto es una confrontación entre dos o más personas cuyos ideas, posiciones o intereses son incompatibles o son vividos como incompatibles “Estos conflictos dados en la escuela desempeñan un papel muy importante en las emociones y los sentimientos, y la relación entre las personas que mantienen el conflicto puede salir robustecida o deteriorada dependiendo de cómo sea el proceso de resolución.

Los conflictos son un ingrediente secuencial a las relaciones interpersonales y por tanto algo que se presenta siempre que se convive con otros, y que es necesario para avanzar.

Del mismo modo, señalamos que las normas que se establecen en la escuela como marco de las relaciones interpersonales tienen un contenido fundamental cuando se comunican y se aplican con coherencia a toda la comunidad educativa y las sanciones realizadas tienen una función pedagógica cuando hay un espacio de reflexión conjunta en la que los implicados y los representantes de la comunidad educativa analicen con serenidad el problema.

Sin embargo, el bienestar emocional de los alumnos y la educación en valores son pilares esenciales de una educación que prepare a los alumnos para establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Para convivir con los demás en un clima positivo es preciso sentirse bien con uno mismo. Los valores de responsabilidad, respeto, altruismo, y cuidado tanto de las personas como del entorno constituyen la base de una convivencia

pacífica. Se favorece la mejora de la convivencia en los centros educativos si se fija dentro del Proyecto Educativo Institucional un Plan de Convivencia donde se recojan las normas de aula y su gestión. Pero es allí donde la educación física como área juega un papel importante para complementar el trabajo de la convivencia.

En los procesos de convivencia, la educación física es considerada fundamental para el desarrollo de la vida en sociedad de las competencias ciudadanas, cuyas características especiales estimulan los procesos de aprendizaje que allí se promueven y las formas en que las personas interactúan para lograrlos. Por ejemplo, en el área de educación física se aprende a seguir normas y a comprender su sentido y significado como en ninguna otra área. También aquí tiene especial importancia el trabajo en equipo y el desempeño de determinados roles para asegurar la obtención de una meta particular.

En esta área se construyen interacciones especiales, en donde podemos aprender que, aunque somos diferentes, esto no justifica el rechazo o la discriminación. Mientras se cumple la educación física, se puede aprender que si bien la mayoría de los hombres tienen una mayor fortaleza física y la mayoría de las mujeres tienen una mayor facilidad para el ritmo y la expresión artística por medio del movimiento, muchas mujeres tienen una mayor fortaleza física que muchos hombres y muchos hombres tienen mayores habilidades para la danza que muchas mujeres.

Podemos aprender también a reconocer y respetar otras diferencias, como, por ejemplo, que no todos somos buenos para todos los deportes o que tenemos diferentes habilidades físicas. En las clases de educación física podemos también aprender que podemos tener disciplina y ser fuertes sin maltratar a las demás personas y que el maltrato no tiene justificación.

Tenemos la oportunidad de aprender a encarar las situaciones de contacto físico, manejando nuestras emociones y evitando peleas o agresiones. Aprendemos a competir, a ganar y a perder, pero también a cooperar. Ahora si cabe preguntarse por la relación entre el juego y la convivencia.

A través del juego y el deporte de manera amplia, se rescatan todos aquellos aspectos que hacen de estos una herramienta útil para el desarrollo personal y social de las personas, en particular de los niños en edad escolar de básica primaria y la forma en que se promueve el “jugar limpio” como un valor fundamental para el logro de los mayores objetivos personales y colectivos.

El juego limpio implica mucho más que el respeto a las reglas es una manera de pensar y no solo una forma de comportarse abarca los conceptos de amistad, de respeto al adversario y de espíritu deportivo. Entonces se hace referencia a valores que se deben enseñar con la construcción a la par de normas.

La convivencia implica un orden moral que está implícito, o debería estarlo, en todos los acontecimientos normativos y convencionales de la vida escolar.

Pero más allá de lo normativo y pedagógico, la convivencia, desde el punto de vista psicológico, implica la formación para comprender el punto de vista del otro. Según, Sánchez y Ortega (2004), reconocer que debe ser estimado y respetado, solicitar el respeto hacia uno mismo y lograr un nivel suficiente de autoestima, y actuar con solidaridad, tolerancia y comprensión hacia los eventos cotidianos de íntima naturaleza humana.

Debajo del discurso normativo y disciplinar de carácter educativo de la convivencia está la dimensión psicológica de la competencia social, afectiva y emocional. Puede considerarse ya un sólido fundamento teórico-práctico claramente reconocido por los protagonistas de la vida ligada en el escenario escolar que dicho concepto implica, que tengan su propia mirada e conceptualización sobre la naturaleza de ésta, su dinámica y los riesgos que traen consigo.

Por su parte, Ortega (2007) afirma que la convivencia abarca todo un campo de connotaciones y matices que nos muestra la esencia que vincula a los niños y los hace vivir armónicamente en comunidad. Se debe tener en cuenta unas pautas que permitan la libertad individual al tiempo que salvaguardan el respeto, la honestidad y la aceptación del otro, y el sustrato necesario para que se produzca la acción educativa.

Aun así, la convivencia no se debe entender como la ausencia de violencia, sino como conector de relaciones interpersonales y grupales que contribuyan a un ambiente de respeto, confianza y apoyo en la escuela, favoreciendo la existencia de relaciones positivas entre los mismos miembros de la comunidad, pues una convivencia que sea planeada reduce notablemente los enfrentamientos, mitigando las acciones de maltrato y resulta benéfico para la consecución de los objetos educativos, esto favorece especialmente para aquellos niños con mayor vulnerabilidad social.

Dicho esto, se puede afirmar que la expresión convivencia tiene un amplio significado de “vivir juntos”, la gente sabe que convivir va más allá de compartir una vivienda o un lugar físico, sino ser partícipes y reconocer que los que comparten, por distintas razones, actividades en diversos escenarios, deben compartir una serie de normas en orden a que la vida con conjunto sea más agradable o, al menos que no hayan conflictos entre ellos, por lo cual se hace necesario que cada quien controle sus propios intereses y sean compartidos con los demás. Se incluye de manera implícita que la convivencia conlleva un cierto bien común que se fundamenta en el respeto, lo que favorece a la resolución de conflictos a través del dialogo.

En un sentido socio-jurídico, la convivencia significa la existencia de una esfera pública la cual se fundamenta en el respeto de los derechos de cada uno sin discriminación por razones personales.

En la dimensión psicoeducativa, la convivencia implica un análisis de los sentimientos y emociones que se deben tener en cuenta para relacionarse con los demás. Una dimensión social y moral que incluye el reconocimiento y aceptación del otro, como semejante y diferente.

Resulta sumamente importante rescatar esos detalles que le devuelven el sentido de uso en términos de educación, comprendiendo hasta qué punto es importante educar para la convivencia o como construir la convivencia, Ortega; Del Rey (2004). Para ello, se debe tener en cuenta que el termino convivencia hace énfasis en contenidos con distinta naturaleza: morales, éticos, sociales, culturales, educativos, entre otros, los cuales se conjuntan en tres importantes categorías, Jares (2006):

- Contenidos de naturaleza humana: el derecho a la vida y la pasión de vivir, la dignidad, la felicidad y la esperanza.
- Contenidos de relación: la ternura, el respeto, la no violencia, la aceptación de la diversidad y el rechazo de cualquier forma de discriminación, la solidaridad, la igualdad.
- Contenidos de ciudadanía: la justicia social y el desarrollo, el Estado de derecho, los derechos humanos.

La aceptación y reconocimiento de nosotros mismos, nos puede ayudar a superar estas actitudes negativas y mejorar la relación con otras personas, es decir, la aceptación de los demás con sus cualidades y defectos, y a que surja la confianza en nosotros mismos y en los demás.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Juego tradicional.

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

2.3.2 Relaciones interpersonales.

Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente. El proceso comunicativo está formado por la emisión de señales (sonidos, gestos, señas) con el objetivo de dar a conocer un mensaje. La comunicación exitosa requiere de un receptor con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. Si algo falla en este proceso, disminuyen las posibilidades de entablar una relación funcional.

2.3.3 Convivencia escolar.

Cuando escuchamos el término convivencia escolar, inmediatamente lo asociamos con lo que es el bullying y la violencia en las escuelas. Sin embargo, la definición del Ministerio de Educación respecto a Convivencia Escolar se refiere a “la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes”.

2.4Marco Legal

Para que un proyecto tenga una validez seria y legítima es necesario respaldarlo a través de una mirada legal teniendo como base nuestra constitución política y la ley general de educación con que cuenta nuestro país y que dirige nuestra acción social y cultural, por lo que se hace necesario fundamentarlo tomando como referente los siguientes artículos citados de la:

2.4.1 Constitución política de Colombia 1991.

En lo que establece a la constitución del 91 se delegaron en la educación responsabilidades particulares con respecto a la formación en cuanto a la recreación y la convivencia, orientada a la formación de personas tolerantes de la ley, contribuyendo al mejoramiento de las diversas interacciones donde la recreación cumple un papel fundamental en la resolución de conflictos, garantizando un ambiente sano.

ARTÍCULO 67.La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación que es obligatorio entre los cinco y quince años de edad donde se comprende un año de preescolar y nueve años de educación básica.

ARTÍCULO 52.El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

El deporte es fundamental en nuestra vida ya que a través de ella se adquiere una disciplina, ayuda a la formación integral del individuo y así aprovechar el tiempo libre en actividades que ayuden al desarrollo de una mejor salud.

ARTÍCULO 79. Todas las personas tienen derecho a gozar de un ambiente sano. La ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo. Es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente, conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines.

Todos las personas merecen un ambiente sano libre de basura, donde participen toda la comunidad, de igual manera velar por la preservación de estos espacios haciendo uso de ellos de forma responsable para el disfrute y goce de todos.

2.4.2 Ley General de Educación 115 de Febrero 8 de 1994

ARTÍCULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. 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.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. 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.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. 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.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. 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.

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTÍCULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua.

- e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa.
- f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

ARTÍCULO 104. El educador. El educador es el orientador en los establecimientos educativos, de un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los educandos, acorde con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad.

- Como factor fundamental del proceso educativo:
 - a) Recibirá una capacitación y actualización profesional.
 - b) No será discriminado por razón de sus creencias filosóficas, políticas o religiosas.
 - c) Llevará a la práctica el Proyecto Educativo Institucional.
 - d) Mejorará permanentemente el proceso educativo mediante el aporte de ideas y sugerencias a través del Consejo Directivo, el Consejo Académico y las Juntas Educativas.

2.4.3 Ley 181 de enero 18 de 1995

En esta se encuentran consignados estatutos que se deben llevar acabo para el fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

ARTÍCULO 3. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos:

- Fomentar la recreación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.

- Ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la práctica deportiva en la edad escolar, su continuidad y eficiencia.

- Formar técnicas profesionalmente al personal necesario para mejorar la calidad técnica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, con permanente actualización y perfeccionamiento de sus conocimientos.

ARTÍCULO 5. Se entiende que:

- La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades física o intelectuales de esparcimiento.

- El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y el disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación psíquica.

ARTÍCULO 15. El deporte en general, es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales.

ARTICULO 16. Entre otras, las formas cómo se desarrolla el deporte son las siguientes:

- Deporte formativo. Es aquel que tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del individuo. Comprende los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivos. Tiene lugar tanto en los programas del sector educativo formal y no formal, como en los programas desescolarizados de las Escuelas de Formación Deportiva y semejante.

2.4.4 Ley 162015 de marzo 2013

Por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

En la presente ley se encuentran criterios para mejorar la convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, partiendo de la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática.

CAPITULO 2

ARTÍCULO 35. Sanciones. Las conductas de los actores del sistema en relación con la omisión, incumplimiento o retraso en la implementación de la ruta o en el funcionamiento de los niveles de la estructura del sistema se sancionara de acuerdo con lo establecido en el Código General y de procedimiento penal, el código único disciplinario y el código de infancia y adolescencia.

3. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 *Paradigma y diseño de investigación*

Paradigma cualitativo

Esta investigación se enmarca en un paradigma cualitativo, ya que conlleva a un proceso de comprender y profundizar los fenómenos, explorados desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto, estos pasos nos permiten encontrar cual el problema que se está presentando en los niños del grado cuarto respecto al aprovechamiento de los descansos y las relaciones con los demás compañeros.

La investigación cualitativa observa entonces el proceso que se lleva para el trabajo de la investigación desde comprender cuál es el problema, hasta llegar a una relación con el contexto, esta relación con el contexto permite profundizar un poco más con las personas y así poder conocer más a fondo cuales son las problemáticas de cada uno en nuestro caso en cada uno de los niños.

Considerando a Gayou y Álvarez (2007) “Las características principales del paradigma cualitativo son: el punto de partida del científico es la realidad, que mediante la investigación le permite llegar a la ciencia. El investigador observa, descubre, explica y predice aquello que lo lleva a un conocimiento de la realidad”. Con respecto a los investigadores, el paradigma cualitativo enmarca como principal o fundamental un punto de partida hacia la realidad de lo que se está observando, mediante este primer momento e permite al investigador descubrir y explicar la realidad que se está presentando.

Para esta investigación de carácter cualitativo se inicia con un análisis de lo que realmente está sucediendo en el lugar de la investigación, para la realización de este análisis y poder recoger los datos necesarios es importante aplicar unos instrumentos que contengan una serie de preguntas que se llevaran a cabo durante este proceso de la investigación y poder así conocer más a fondo la problemática presentada.

Este paradigma cualitativo se realiza con el fin de indagar acerca de una problemática que se esté presentando con dicha persona, es por esto que se es necesario también la observación del entorno y poder analizar como es el comportamiento de los estudiantes en los momentos del descanso, si el espacio que se les brinda para su recreación es adecuado para los juegos que estos realizan y si estos juegos les permiten tener una buena relación con los demás y un buen comportamiento en su escuela. Después de haber observado la problemática se puede comenzar a pensar y llevar a cabo la solución del mismo.

Es importante por esta razón la aplicación de los instrumentos que están basados en: una observación directa, una serie de entrevistas, escuetas y todas las actividades y el material necesario para poder así recolectar los datos necesarios para el trabajo de la investigación.

3.2 Diseño de la Investigación

Investigación-acción

Esta investigación está basada en el diseño de investigación-acción, su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculada a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad) Savin-Baden y Major (2013). Por lo tanto este diseño nos permite conocer la problemática que se está presentado en una comunidad educativa en la cual se va realizar la investigación.

La investigación-acción pretende esencialmente un cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en este proceso. Esto implica una alta colaboración e los participantes en las necesidades ya que ellos conocen mejor que nadie la problemática a resolver McKernan (2001). Por esta razón es de suprema importancia tener un contacto directo con el lugar de investigación y con cada una de las personas de dicho lugar para así mismo poder conocer de forma más clara y sencilla la problemática observada y comenzar a realizar las demás investigaciones necesarias para dar solución a la problemática.

El diseño de investigación-acción se convierte en un punto fundamental para el proyecto de los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la escuela Galán. Para esta investigación es necesaria la colaboración de los docentes, los directivos y los estudiantes del grado cuarto, a quienes se les aplicaran los instrumentos con el fin de recolectar la información necesaria para la continuidad de esta investigación.

3.3 Línea de la investigación

La línea de investigación en la que se basa este proyecto es la línea de medio ambiente y ambiente escolar que es en la que se involucra todo el contexto en el que interactúan los componentes educativos, donde interaccionan en nivel y la calidad de las relaciones humanas (asunto importante para la formación de un buen profesional). Ya que asume una posición en sus continuas apreciaciones y acciones, dado que las reglas del buen comportamiento deben observarse necesariamente en todos los aspectos que deben observarse en el descanso en como los niños utiliza aprovechan este espacio.

Uno de los problemas fundamentales que se genera en el ambiente escolar de la Institución Educativa Colegio La Salle Sede José Antonio Galán, son los comportamiento inadecuados que se presentan en los descansos, dándole validez a esta línea investigativa que involucra la reflexión en torno al ambiente escolar, teniendo en cuenta aspectos tan importantes como el de la relación entre compañeros en el entorno en el que se encuentran.

No obstante esta línea de investigación observa la actuación del individuo, pues una cosa se piensa y otra muy diferente se realiza, por tal motivo surge la necesidad de desarrollar un propósito de clarificar situaciones comprensibles en sus distintas dimensiones que señale el papel del problema entre la relación de los estudiantes y si interacción en el descanso.

Por ello se busca tener un mejor manejo y control en los espacios de descanso donde se busca crear un ambiente recreativo que les sirva tanto en la escuela como por fuera de ella en donde aprender a convivir y a respetar a los demás y tengan una mejor relación interpersonal.

3.4 Técnicas de recolección de la información

Los instrumentos que se tuvieron en cuenta para la recolección de información, con la cual se busca dar a conocer la importancia de esta, para la cual se realiza una observación directa, encuestas y juegos anecdóticos.

3.4.1 Observación directa

Es un método de recolección de datos que consiste en observar al objeto de estudio dentro de una situación particular. Esto se hace sin intervenir ni alterar el ambiente en el que el objeto se desenvuelve. De lo contrario, los datos obtenidos no serían válidos.

Este método de recolección de datos se emplea en ocasiones en las que otros sistemas (como encuestas, cuestionarios, entre otros) no son efectivos.

3.4.2 Entrevista estructurada

La entrevista estructurada se define por ser una que utiliza una lista de preguntas predefinida con respecto al campo del puesto que se quiere cubrir. De esta manera, el entrevistador realiza el mismo cuestionario a todos los candidatos para poder manejar la situación con más orden y también para comparar de manera equitativa el desempeño de cada uno en la entrevista.

3.4.3 Entrevista semiestructurada

Las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas).

3.4.4 Registro anecdótico

El registro anecdótico es un instrumento en el cual se describen comportamientos importantes del alumno/a en situaciones cotidianas. En el mismo se deja constancia de las observaciones realizadas acerca de las actuaciones más significativas del/la alumno/a en situaciones diarias del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.4.5 Diario de campo

El diario de campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados

3.5 Etapas de la investigación

3.5.1 Etapa 1: Conceptualizar

Es la etapa donde se determinan los temas que se van a llevar a cabo en la investigación.

Actividad 1: Determinar temas.

El objetivo en esta actividad es la búsqueda de los temas que se llevan a cabo en la investigación, analizando varios autores, artículos, libros y algunos proyectos en relación con el mismo.

Actividad 2: Consultar en diferentes medios los temas.

En la recolección de información se realiza por diferentes fuentes teniendo en cuenta las bases teóricas que sirven como referentes para el desarrollo del proyecto investigativo, en esta encontramos documentos, proyectos y libros en formatos tanto físicos como virtuales.

Actividad 3: Resumir en términos propios los conceptos de los temas.

Los temas consultados se deben leer detenidamente para resumir con nuestras palabras los términos y convertirlos como contenido, con la finalidad de determinar los conceptos básicos necesarios para la investigación.

Actividad 4: Realizar el marco teórico.

Este se realiza teniendo en cuenta la información recolectada que es fundamental para el tema de investigación.

3.5.2 Etapa 2. Identificar como son las relaciones interpersonales y la convivencia escolar de los estudiantes.

En esta etapa se busca diseñar los instrumentos que se aplicaran para contribuir a la sana convivencia de los estudiantes en los descansos.

Actividad 1: Realizar una observación para conocer de forma más profunda los comportamientos que presentan los estudiantes en estos espacios.

Actividad 2: Diseñar los instrumentos para la recolección de datos.

Los instrumentos a realizar son:

- La observación para identificar los comportamientos de los estudiantes.
- Entrevistas al maestro y estudiantes para determinar los patrones que afectan la sana convivencia en los descansos.
- Realización de juegos anecdóticos
- Entrevista a la coordinadora

Actividad 3: Aplicación de los instrumentos.

Se realiza desde el 29 de agosto del 2018 hasta el mes de abril del año 2019, se realiza el día conveniente en la semana.

3.5.3 Etapa 3: Categorización de la información obtenida.

En este proceso se clasifica y analizan los datos obtenidos en la etapa anterior.

Actividad 1: recolección de la información.

Consiste en analizar la información recopilada y separar cada una de las categorías dentro de las características establecidas, donde se estructuran todos los resultados que se obtuvieron por medio de técnicas e instrumentos.

Actividad 2: tabulación de la recolección.

Para esto se debe ordenar los datos recolectados, el proceso de tabulación de la información es un método para organizar estos aspectos en una tabla estadística para tener una vista clara de la información.

Actividad 3: Análisis.

Observar las ideas más relevantes de las distintas fuentes de información, con el fin de almacenar la información obtenida.

Actividad 4: Resultados.

A partir del análisis que se realizó de las investigaciones, observaciones, entrevistas y juegos anecdóticos, se obtuvieron unos resultados acorde con los objetivos que se plantean en la investigación.

3.5.4 Etapa 4: Mostrar resultados.

En esta etapa se exponen los resultados obtenidos en cada una de las entrevistas y juegos del proyecto en general.

Actividad 1: Organización de los resultados.

Se da a conocer el orden de los resultados que se obtuvieron en cada una de las técnicas de recolección de información propias de la ejecución de la investigación.

Al finalizar el análisis, interpretación o evaluación, será organizada en un marco lógico o secuencial, donde cada uno de ellos a punta a explicar de la mejor manera posible los temas que aborda cada una de las variables respectivas.

Actividad 2: Escritura de las conclusiones.

Se tiene en cuenta los principales puntos que se han venido discutiendo con anterioridad, al momento de finalizar con el aporte realizado al proyecto e indicando los paradigmas a cubrir se han consumido.

Por tal motivo, se realiza un resumen del proyecto a la idea que se quiere lograr siendo el centro de la investigación.

Actividad 3: Recolecta de todo el proyecto.

Se realiza un recuento de la lectura del proyecto, para observar algunos aspectos que se hayan pasado por alto y a su vez lo importante de volver a recordarlo.

Actividad 4: Presentación del proyecto.

La presentación del proyecto en formato físico y la socialización ante la comunidad educativa.

3.6 Población y muestra

3.6.1 Población

La población corresponde a los estudiantes del grado quinto de la institución educativa colegio la Salle, sede José Antonio Galán de Ocaña, dichos estudiantes provienen de una población vulnerable.

Así mismo se contó con la colaboración de los padres familia de los estudiantes del grado quinto de la institución educativa colegio la Salle, sede José Antonio Galán.

A continuación se dará a conocer la población con la cual se lleva a cabo el proyecto de investigación.

CUADRO 2 Población

GRADO	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
5°	58	33	91

3.6.2 Muestra

Se toman como muestra los treinta y dos estudiantes del grado 5-3, basados en la observación que se realizó y los instrumentos aplicados a toda la población.

A continuación se presenta la cantidad de estudiantes que se tomaron como muestra.

CUADRO 3 Muestra

GRADO	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
5°3	18	14	32

La siguiente grafica corresponde a la totalidad de estudiantes por género del grado quinto de la Institución Educativa general La Salle, Sede José Antonio Galán de Ocaña.

GRÁFICA 1. MUESTRA – POBLACION

Total de estudiantes del grado 5°3 de la jordana mañana.

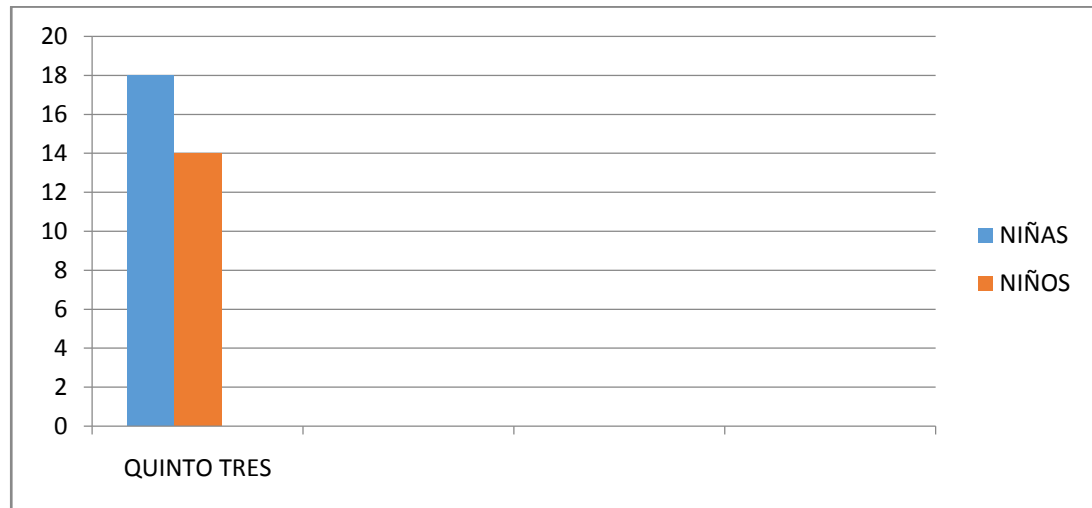


GRAFICO 1Muestra - Población

Los datos señalados en la tabla se recolectaron por medio de instrumentos hechos a los estudiantes de quinto dos de la escuela institución educativa La Salle jornada mañana.



4 ANALISIS DE LA INFORMACION RECOLECTADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 1

4.1 Observación Directa

Fecha: 29/08/2018

Hora: 8:00 am -12 M

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo observado: 5º3

Docente Titular: José María Mandón

Maestros en formación: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya

Ciro Alfonso Peñaranda

Objetivo: Observar los comportamientos, destrezas, habilidades y actitudes que presentan los estudiantes del grado quinto de básica primaria a la hora de descanso.

Indicadores:

1. Actitudes o comportamientos de los estudiantes tanto en el aula, como en el descanso.

Al ingresar en el aula de clases los estudiantes tenían un comportamiento esporádico por que al estar todos en una idealidad diferente cada uno anda en su mundo, pensando cómo generar indisciplina en el aula y conversar con sus compañeros creando un ambiente poco propicio para el desarrollo de las actividades propuestas por la docente de esta manera irrespetando y no acatan sus indicaciones en la clase. Al momento de empezar el descanso. La profesora no está pendiente de la vigilancia de los estudiantes y esto permite la libertad de los niños para hacer lo que ellos quieran donde se evidencia el maltrato que le dan los niños a sus propios compañeros donde los arrastran por el

suelo, se golpean y se empujan, juegan con la basura principalmente con las tapas o botellas que encuentran.

Los niños saben que no pueden jugar ni muchos correr pues fueron ordenes dirigidas por la coordinadora para evitar algún accidente debido al poco espacio que les brinda la institución para su libre recreación, el niño que no cumpla con esto será anotado en un observador.

2. Desarrollo del descanso:

Al salir del salón, se reúnen entre sus grupos de amigos mientras ingieren sus alimentos, luego de esto comienza a jugar de una manera inadecuada donde se golpean, se maltratan y principalmente se dicen groserías, usando cualquier cosa para jugar sin importar los daños que puedan causar o a quien puedan lastimar pues pasan por encima de cualquier con tal de “divertirse” y lo que terminan haciendo es un caos completo en este espacio, respecto a los materiales que los estudiantes usan para divertirse seria las tapas de botella ya que en el patio de la institución no cuenta con ningún jugo donde los estudiantes puedan pasar el tiempo sin que se tengan que poner a pelear, tirar papeles o arrastrar la caneca de basura como un carro para atropellar a al resto de sus amigos

3. Actitudes que adopta el niño en el descanso:

Los estudiantes tienen una comportamiento caótica pues al momento de iniciar el descanso los niños se comportan muy brusco y eso se puede evidenciar desde el momento en que salen del salón pues empujan sillas y a sus propios compañeros con tal de ser los primeros en salir, estando en el patio algunos se comen su merienda y los otros empiezan con sus juegos bruscos y a golpear a sus otros compañeros, se divierten jugando futbol con las tapas de las botellas y con estas mismas a veces le pegan a alguien al juego que cuando estando jugando al “atrapado” empiezan a correr por todos lados empujando a quien se le atraviere en su camino, sin importarle el que está por delante de ellos hasta tal punto que las mismas profesoras son perjudicadas por estos tipos de juego y aunque las maestras los corrija ellos siguen siempre con el juego sin prestarle atención a las indicaciones dadas por las profesoras, teniendo en cuenta eso la institución tomo la decisión de prohibir los juegos en los descanso pero aun la mayoría

de los niños no siguen las indicaciones de la escuela o coordinación y siguen optando por estos juegos bruscos y peligrosos.

4. Comportamientos observador en los estudiantes que permiten su relación intrapersonal e interpersonal.

Su comportamiento no es muy bueno, debido a que realizan actividades o juegos que no están permitidos en la institución y esto conlleva a una sanción. Esto afecta tanto su parte afectiva e interpersonal al no poder convivir con sus compañeros a través de los juegos.

El hecho de que no saben convivir sanamente pues todo es a los golpes, teniendo en cuenta que también hay exclusión en el grupo hacia algunos compañeros, entre ellos uno con necesidades educativas, y entre ellos hay una convivencia donde si alguno de sus compañeros no hace o cumple las demandas del que le pide el favor solo se llevan a los golpes y diciendo malas palabras y no midiendo sus consecuencias.

5. El desarrollo de actitudes que no le favorecieron al estudiante al momento de relacionar con sus compañeros.

El docente no se involucra con el estudiante en el momento del descanso, pues aprovecha este espacio para organizar algunas actividades dentro del aula de clases y no supervisa a sus alumnos en caso de que pueda ocurrir algún accidente o que necesiten la presencia de un adulto.

6. Comportamiento de los estudiantes que no se relacionan y que genera conflicto en el salón por la falta comunicación y tolerancia entre ellos.

El manejo no es muy bueno, puesto que no le dedican tiempo para realizar sus actividades, por el contrario les impiden que los niños corran o realizan otro tipo de juegos; aunque por parte de los estudiantes no es muy aceptada esta regla y aun así en el descanso corren sin control y ocasionando accidentes y/o problemas.

Actividades:

- ¿Qué clase de juegos realizan los estudiantes durante el descanso?

El único juego que realizan los estudiantes es el “atrapado” donde los niños salen corriendo a agarrarse creando caos y accidentes porque entre ellos mismos se chocan o se arrastran por el suelo sin importarles el hacerse daño o afectar a otros.

- ¿Estas actividades aportan o son de ayuda para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, y su sano crecimiento?

No, pues en la institución no se maneja ningún tipo de actividad para fortalecer su desarrollo, por el contrario se ocasionan problemas en los descansos por esta situación.

- ¿Cuál es la interacción que tiene el docente para motivar al estudiante para integrarse con sus compañeros de una forma dinámica y recreativa?

El docente no supervisa al estudiante, no está pendiente de lo que está ocurriendo en el descanso, entonces los estudiantes no cuenta con un docente que se encargue aprovechar estos espacios con los niños.

CONTENIDO:

- Recursos lúdico-pedagógicos con los que cuenta el estudiante para su recreación.

La institución no cuenta con recursos, para que los estudiantes puedan utilizar para aprovechar este espacio de recreación.

- ¿Los materiales con los que cuenta el docente son los adecuados para recreación del estudiante?

El docente no cuenta con material lúdico-pedagógico.

CONTEXTO DEL DESCANSO:

ESPACIO RECREATIVO:

El espacio con el que cuenta la institución no es grande, ya que su infraestructura no está adecuada para las necesidades de los estudiantes y docentes. En este espacio también ingresan motos, entonces los estudiantes se ven limitados por esto.

VENTILACIÓN:

La ventilación no es muy óptima pues el techo está cubierto y por el espacio tan reducido no permite una buena ventilación del lugar.

ILUMINACIÓN:

Tiene una buena iluminación pues el techo tiene partes transparentes que permiten la entrada de luz al lugar.

DECORACIÓN:

No cuentan con una decoración que sea propicia para el estudiante donde se sienta agrado y pueda aprender algo de ello.

AMBIENTE DE APRENDIZAJE:

No cuentan con un ambiente pedagógico, como fue dicho en el anterior comentario, los estudiantes no cuenta con el acompañamiento de algún docente que los indique para realizar actividades lúdico-pedagógicas.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.
Instrumento número 2

4.2 Entrevista estructurada al estudiante

Fecha: 28/03/2019

Hora: 11:00 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5°3

Participante: _____

Docente Titular: José María Mandón

Maestros en formación: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: Identificar las actitudes que toman los estudiantes en el descanso que y que permiten reconocer el comportamiento que tienen hacia sus compañeros.

Indicador: A continuación vas a encontrar una serie de preguntas donde debes leerlas detenidamente y responder de manera honesta según lo que has vivido y visto durante el descanso.

Actividad

1. Te gusta la hora de descanso porque:
 - a) Puedo jugar y divertirme
 - b) Comparto con mis amigos
 - c) Ninguna de las anteriores

2. Cuándo suena el timbre para el descanso tu:
 - a) Te quedas en el salón
 - b) Sales al patio
 - c) Te quedas sentado/a en el corredor

3. Durante el descanso tu
 - a) Juegas con tus compañeros
 - b) Te sientas a hablar con tus compañeros
 - c) Peleas con tus compañeros
4. Durante el descanso tus compañeros
 - a) Te invitan a jugar
 - b) Te excluyen de sus juegos
 - c) Te molestan
5. ¿Qué juegos realizas con tus compañeros?
 - a) Ponchado
 - b) Atrapado
 - c) Juegos de mesa
 - d) Otros_____
6. ¿Cómo es el comportamiento de tus compañeros cuando realizan algún juego?
 - a) Brusco
 - b) Agradable
 - c) Moderado
7. ¿Qué hace la profesora durante este tiempo?
 - a) Juega con ustedes
 - b) Los regaña cuando juegan
 - c) Se queda en el salón
8. ¿Qué tipos de juegos te gustaría hacer en el descanso?
 - a) Rayuela
 - b) Stop
 - c) Estatua.
9. Durante el descanso tus compañeros tratan a los demás de manera
 - a) Amable
 - b) Brusca
 - c) Tolerante
10. La convivencia que hay en los descansos es:
 - a) Buena
 - b) Regular
 - c) Mala

¿Te gusta la hora de descanso porque?		
Puedo jugar y divertirme	Comparto con mis amigos	Ninguna de las anteriores
4	9	2

Entrevista estructurada al estudiante

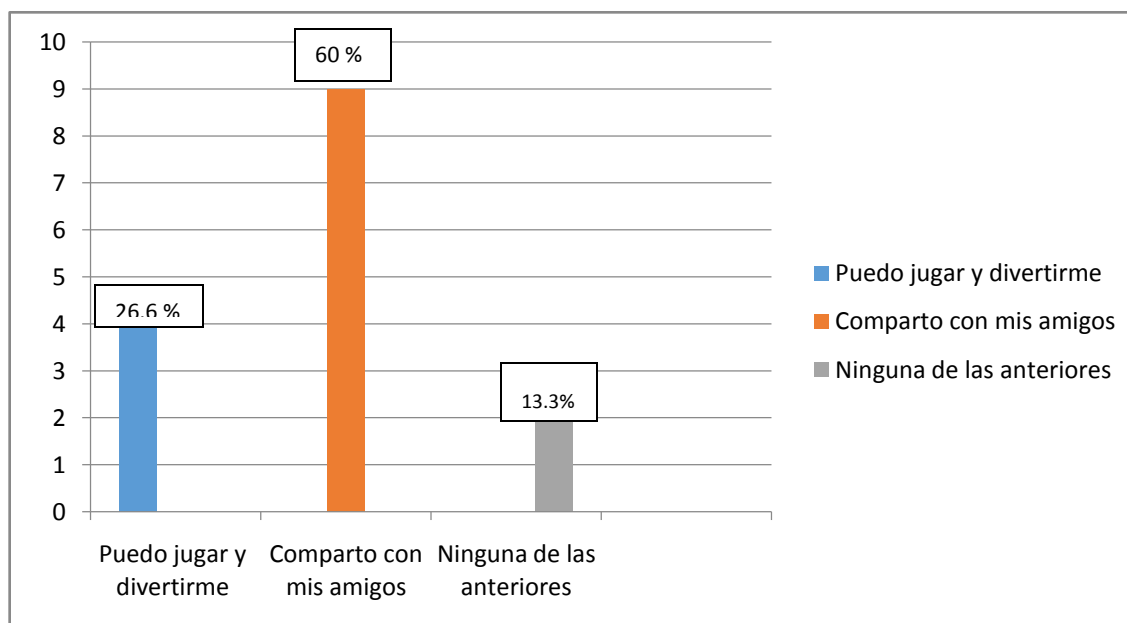


GRAFICO 2 ¿Te gusta la hora de descanso? ¿Porque?

Análisis:

El 60% de los niños de la escuela galán les encanta la hora de descanso por que pueden compartir con los amigos, el 26.6% es porque pueden jugar y divertirse y el 13.3% por otros motivos. Este incremento de la población en la respuesta de compartir se debe a que la institución no cuenta con un espacio amplio para la recreación y también en ella no se les permite correr y divertirse ya que los maestros los corrigen por eso lo único que pueden hacer es hablar mientras pasa el tiempo de la recreación.

¿Cuándo suena el timbre para el descanso tú?		
Te quedas en el salón	Salas al patio	Te quedas sentado/a en el corredor
0	14	1

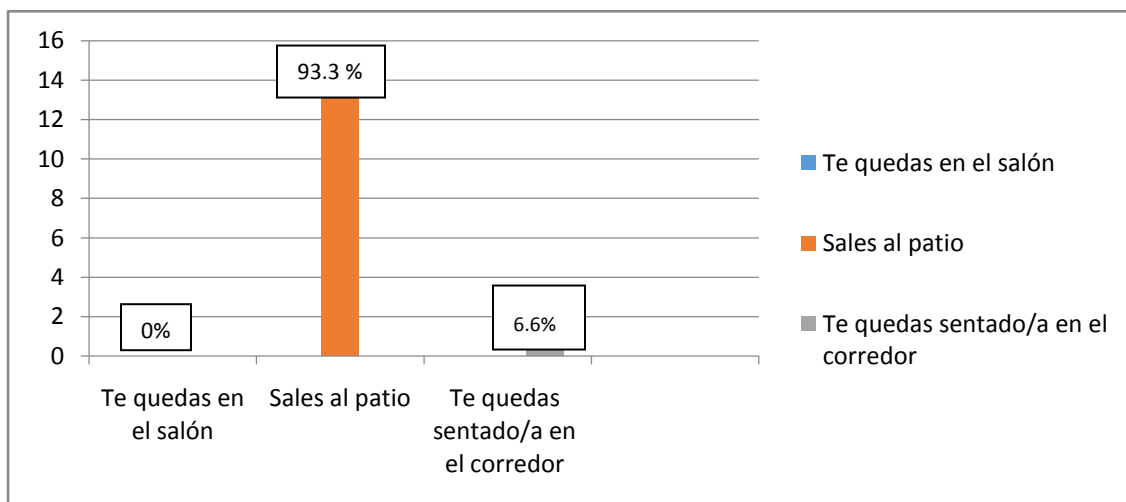


GRAFICO 3¿Cuándo suena el timbre para el descanso tú?

Análisis

El 93.3% de los niños salen al patio, el 0% se queda en el salón y el 6.6% se te queda sentado en el corredor. Ya que en la escuela Galán a los maestros le prohíben que los estudiantes se queden en los salones porque podría pasar algún accidente o que algunos útiles escolares se pierdan los niños están advertidos que nadie de ellos puede quedar en el salón por eso es normal ver una cifra tan baja en la tabla de los estudiantes que se quedan en los salones mientras tanto si hablamos de la salida al patio hay una suma considerable por no decir tan obvia desde luego los estudiantes que se quedan en los pasillos o corredor no es tan alta por lo que los únicos que pueden tener la oportunidad de quedarse en los pasillo son los encargados de la seguridad o el comportamiento en el descanso.

¿Durante el descanso tú?		
Juegas con tus compañeros	Te sientas a hablar con tus compañeros	Peleas con tus compañeros
4	9	2

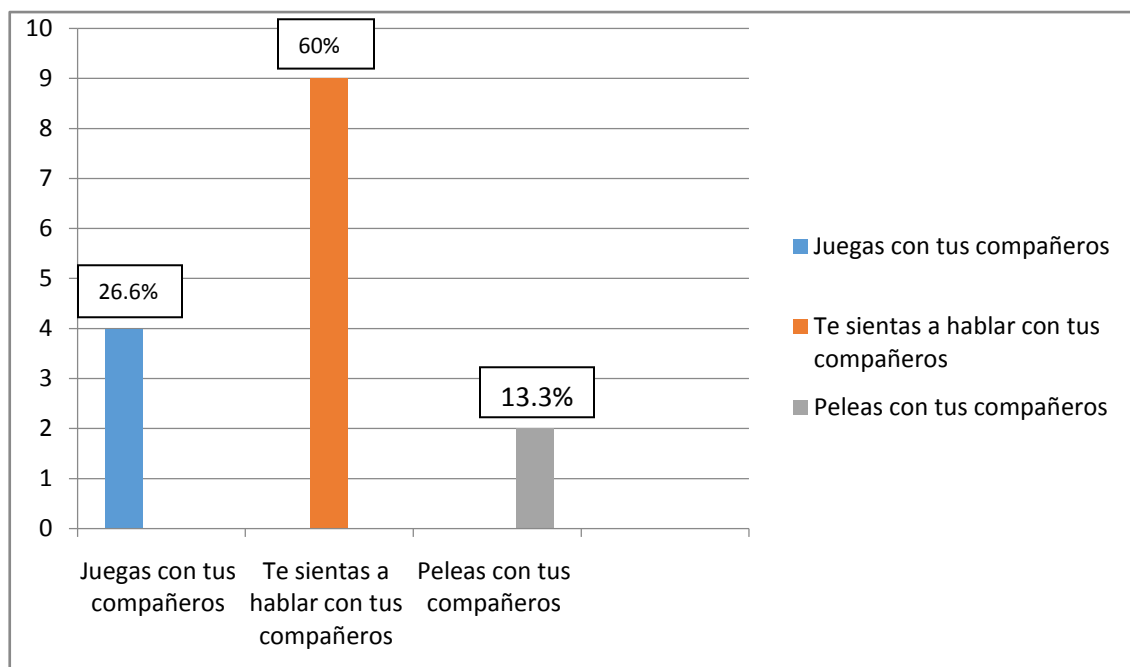


GRAFICO 4¿Durante el descanso tú?

Análisis

El 60% de los niños se sienta a conversar con sus compañeros o amigos, el 26.6% juegan con los compañeros y el 13.3% pelea con los compañeros. Estas cifras se debe a que casi la mayoría de los estudiantes están condicionados a que en los descansos no se puede jugar o correr porque se podría causar un accidente en el espacio tan pequeño que la institución tiene aunque solo un 26.6% no lo han podido condicional ya que estos niños son elocuentes y motrices para relacionarse

¿Durante el descanso tus compañeros?		
Te invitan a jugar	Te excluyen de sus juegos	Te molestan
10	1	4

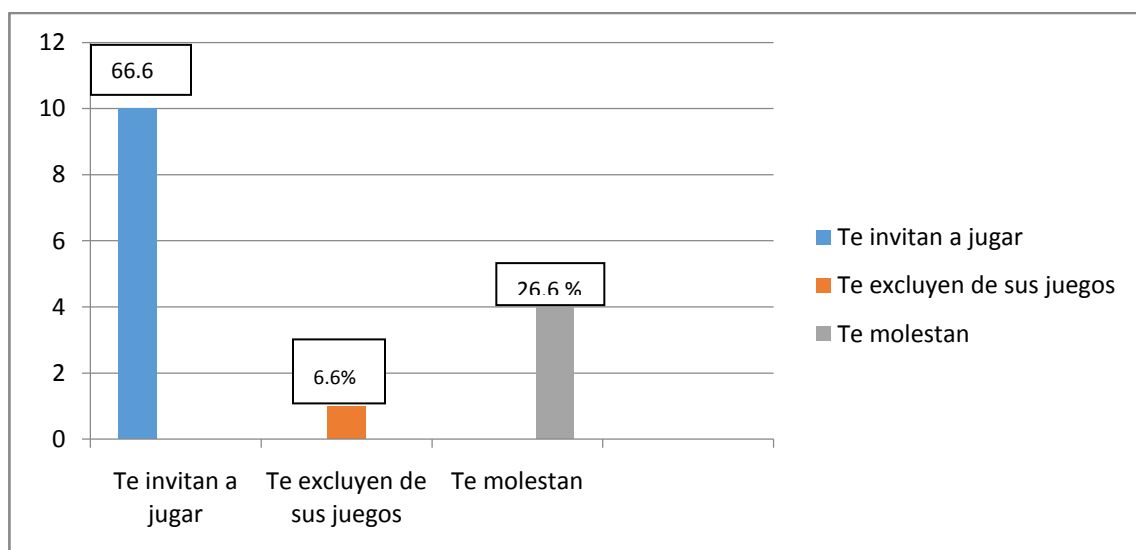


GRAFICO 5¿Durante el descanso tus compañeros?

Análisis

El 66.6% de los niños los invitan a jugar, el 26.6% lo molestan y el 6.6% lo excluyen de los juegos. Nos muestra que más de la mitad de la población estudiantil convive en una buena condición pero por consiguiente casi un 33.4% no tiene una buena convivencia con sus compañeros.

¿Qué juegos realizas con tus compañeros?			
Ponchado	Atrapado	Juegos de mesa	Otros
0	9	3	Al rey Escondite Ninguno

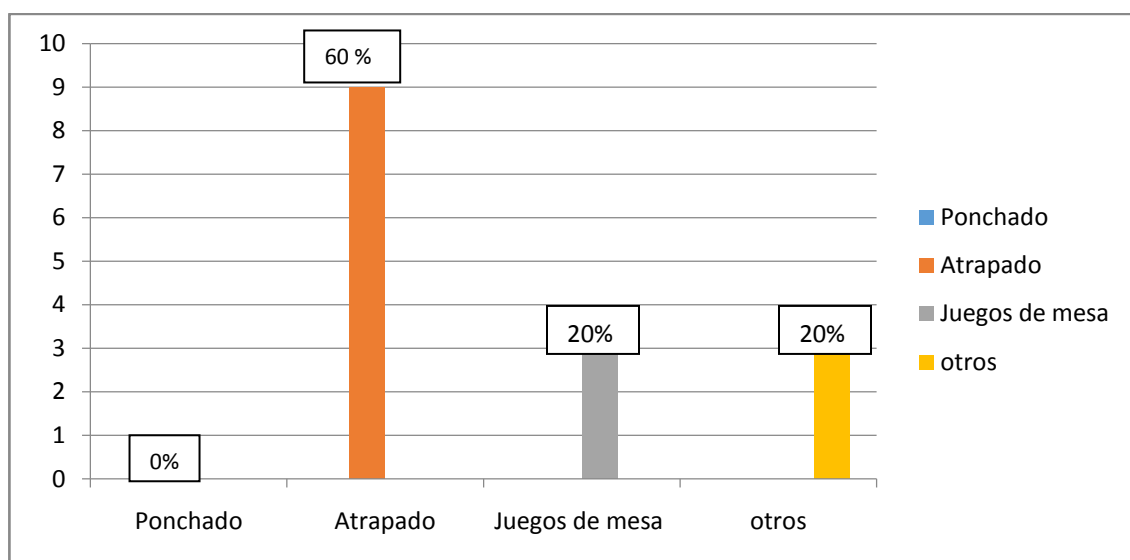


GRAFICO 6¿Que juegos realizas con tus compañeros?

Análisis:

El 60% de los niños juega al atrapado con sus compañeros, el 20% de los niños realiza juegos de meza, el otro 20% realiza juegos variados y por ultimo un 0% de los niños no juega al ponchado ya que en la escuela no se le deja llevar juguetes. La mayor cantidad de los niños juega más al atrapado ya que por el poco espacio del colegio es la única actividad que pueden realizar y que algunos maestros no les dicen nada por divertirse de esa manera, otro factor es que como en la institución no se permite los juguetes los niños no tiene con qué divertirse

¿Cómo es el comportamiento de tus compañeros cuando realizan algún juego?		
Brusco	Agradable	Moderado
8	6	1

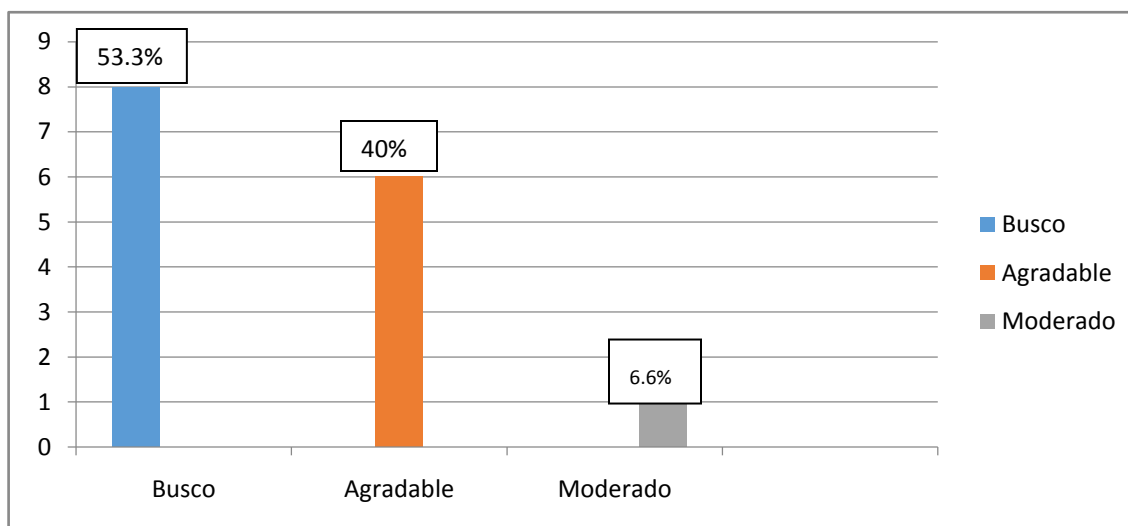


GRAFICO 7 ¿Cómo es el comportamiento de tus compañeros cuando realizan algún juego?

Análisis:

El 53.3% del comportamiento de los niños en la institución es brusco, el 40% del comportamiento es agradable y el 6.6 es moderado. Esto se debe al que la institución no cuenta con un buen espacio para una gran cantidad de niños alguno de ellos se golpean por correr otro caso sería a que este tipo de población viene de un contexto familiar muy polémico donde los niños ven que se tratan muy mal y eso lo llevan al colegio y terminar golpeando a los compañeros como especie de juego.

¿Qué hace el profesor durante este tiempo?		
Juega con ustedes	Los regaña cuando juega	Se queda en el salón
9	2	4

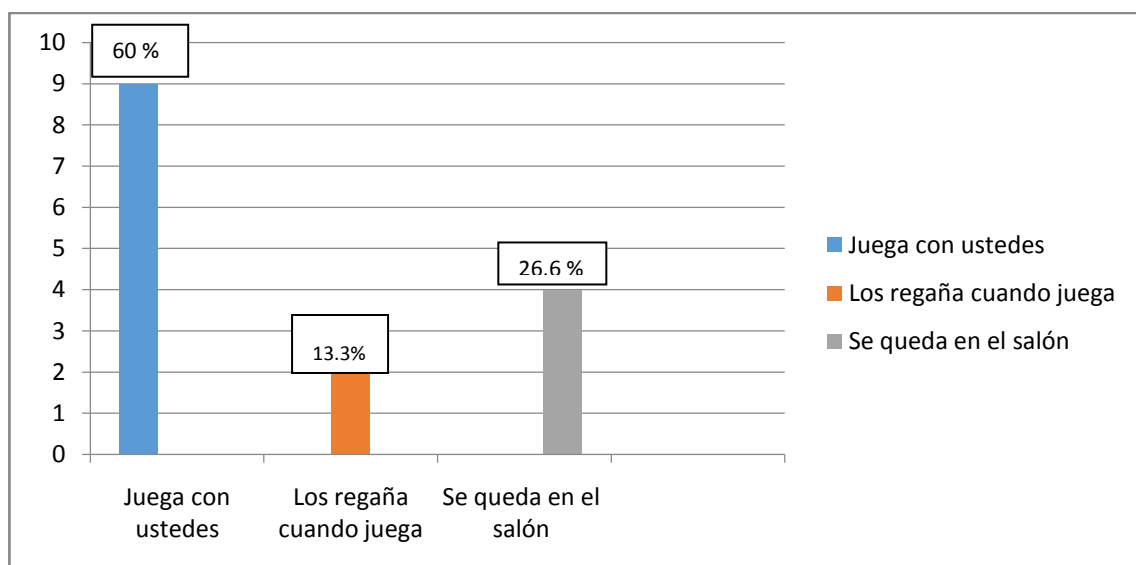


GRAFICO 8¿Que hace el profesor durante este tiempo?

Análisis:

El 60% de los niños dice que el maestro juega con ellos, el 26.6% de los niños dice que el maestro se queda en el salón, y el 13.3% dice que los regaña cuando juegan. Esto se debe a que los niños les gusta divertirse de manera dinámica y que conllevan muchos movimientos y casi la mayoría de los maestros que están con los niños están en una edad donde no pueden interactuar con ellos, también otros son regañados por la coordinadora ya que en la institución no se permite correr para evitar accidentes por el espacio.

¿Qué tipos de juegos te gustaría hacer en el descanso?		
Rayuela	Stop	Estatua
2	9	4

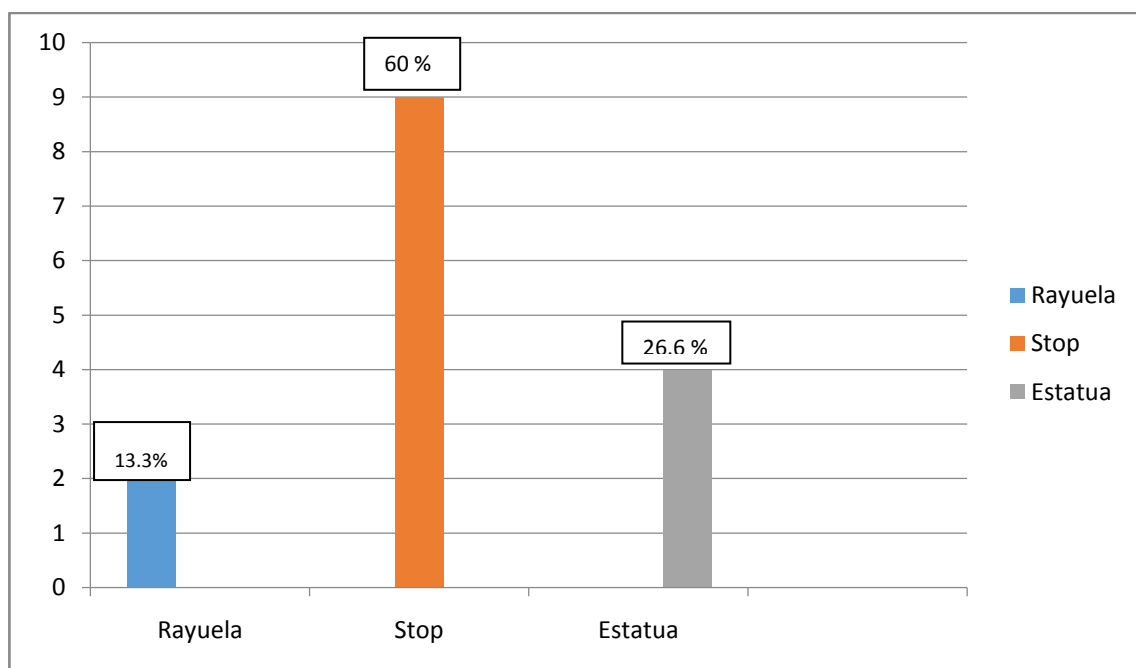


GRAFICO 9 ¿Qué tipos de juegos te gustaría hacer en el descanso?

Análisis:

El 60% de los niños les gustaría realizar el juego del stop en el descanso, el 26.6% le gustaría jugar a la estatua y el 13.3 le gustaría jugar a la rayuela. Esto se debe a que estos juegos son dinámicos y se pueden realizar en un espacio pequeño aunque los niños no escogieron mucho el juego más tradicional que es la rayuela por que casi la mayoría de ellos no la conocía ya que no les han enseñado o mostrado juegos autóctonos de la regio o con los que solían jugar nuestros ancestros.

¿Durante el descanso tus compañeros tratan a los demás de manera?		
Amable	Brusca	Tolerante
8	7	0

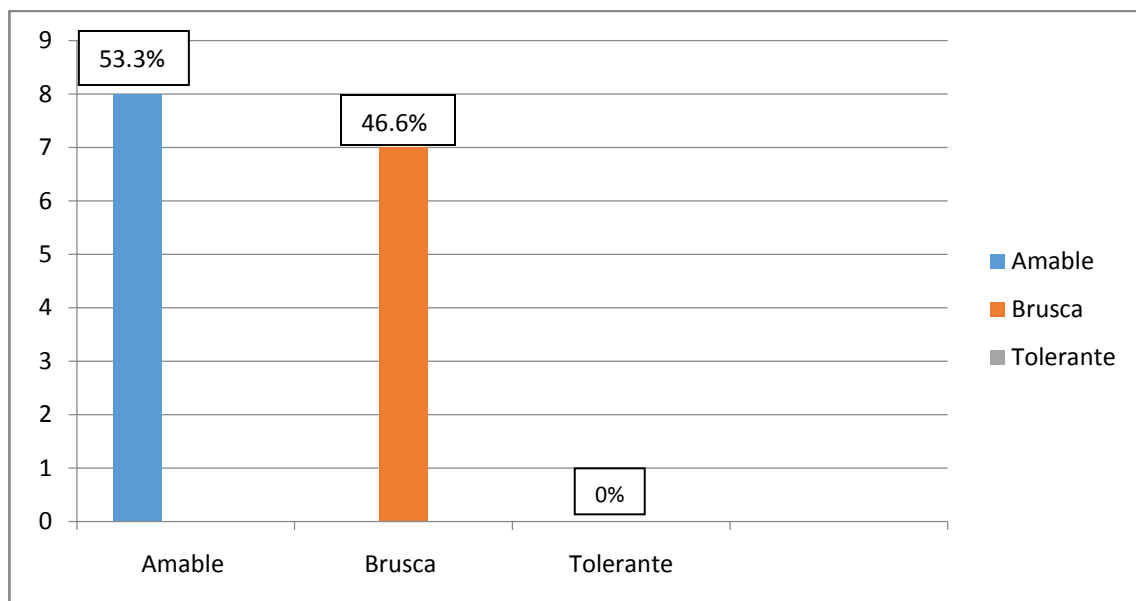


GRAFICO 10¿Durante el descanso tus compañeros tratan a los demás de manera?

Análisis:

El 53.3% dice que los compañeros tratan a los demás de una manera amable, el 46.6% dice que los compañeros trata a los demás de una manera brusca y el 0% tolerante. Se debe a que la población se encuentra en un contexto complicado tanto a nivel familiar como de amistades y todos esos problemas los niños se los llevan a la escuela y como en estos lugares los cohiben de muchas cosas y más en cuanto a sus juegos que es una forma de escapar de ese mundo de conflicto no saben o no encuentran como liberar esa rabia o energía que traen de la casa.

¿La convivencia que hay en los descansos es?		
Buena	Regular	Mala
8	6	1

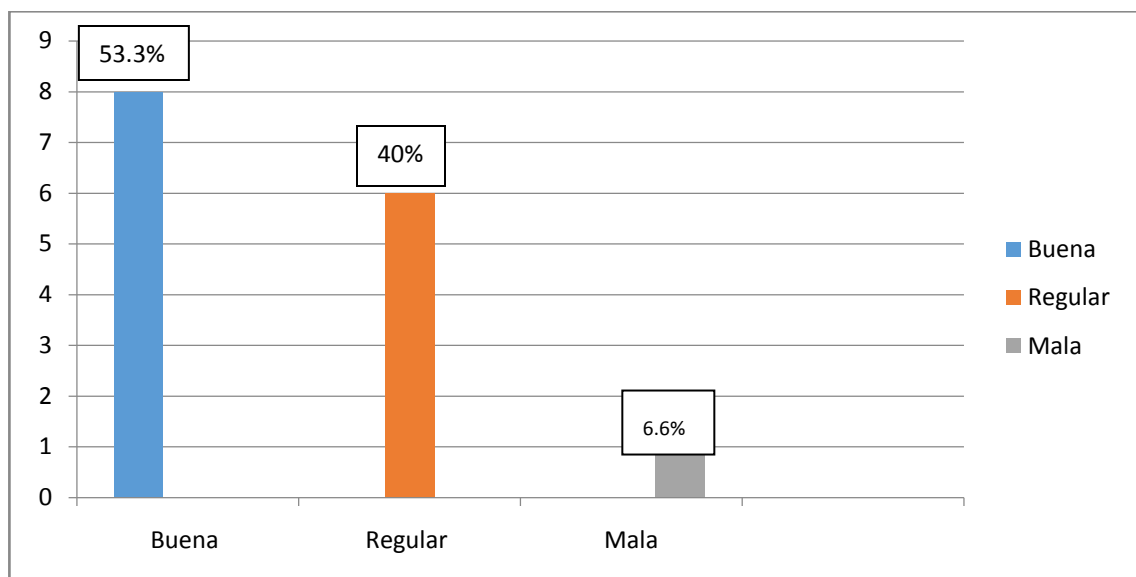


GRAFICO 11¿La convivencia que hay en los descansos es?

Análisis:

El 53.3% da a entender que la convivencia en los descansos es buena, el 40% da a entender que la convivencia es regular y 6.6 % es mala. Dado a que casi la mayoría de los niños solo les gusta es llamar la atención corriendo por el patio para que los demás lo vean pero casi no se relacionan entre ellos y por otro lado los niños se sienten rechazados ya que no saben cómo relacionarse con los amigos evitando una buena integración y convivencia.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 3

4.3 Entrevista Semiestructurada al Docente

Fecha: 28/03/2019

Hora: 10:00 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Encuestado: José María Mandón

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: Reconocer patrones en el docente para analizar los comportamientos de los estudiantes en situaciones que se presentan en el descanso.

Indicador: a continuación encontrará una serie de preguntas en el cual se responderá dependiendo lo visto y evidenciado en los descansos.

ACTIVIDAD

1. ¿Dedica usted parte de su tiempo del descanso para jugar con los niños y por qué?

2. ¿Qué dinámicas realiza usted en el descanso con los estudiantes?

3. ¿Qué aportes les brinda estas actividades para el desarrollo de habilidades?

4. ¿Usted cree que las actividades, dinámicas o juegos ayudan a una sana convivencia?

5. ¿Cómo es la relación docente-estudiante en el descanso?

6. ¿Cómo es la relación estudiante-docente en el descanso?

7. ¿Qué recursos utiliza para la recreación de los estudiantes?

8. ¿Cómo docente que estrategias implementa para que los estudiantes aprovechen el descanso?

9. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en el descanso?

10. ¿Qué actitudes toma usted como docente para solucionar esto?

11. ¿Cree usted que necesario implementar actividades para un buen aprovechamiento del tiempo libre de los niños?

12. ¿Cree usted que es necesario el material didáctico para el desarrollo de los descanso?

13. ¿Qué tipo de material didáctico utilizaría usted como docente en la hora del descanso?

14. ¿Cómo ve usted los comportamientos no adecuados de los niños en la hora del descanso?

15. ¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?

16. ¿Cuáles juegos tradicionales conoce?

17. ¿Ha puesto en práctica algunos de estos juegos con los niños?

18. ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan al aprovechamiento del tiempo libre en el descanso?

19. ¿Qué opina usted sobre el espacio físico que brinda la institución para desarrollar el momento del descanso?

20. ¿Desde una opinión pedagógica, cree usted que los juegos tradicionales si ayuden en el desarrollo y el mejoramiento de la convivencia de los estudiantes?

CUADRO 4 Entrevista semiestructurada al docente

Entrevista Semiestructurada al Docente	
Preguntas	Respuestas
¿Dedica usted parte de su tiempo del descanso para jugar con los niños y por qué?	Si porque me agrada jugar, disfrutar con ellos en todo momento que pueda.
¿Qué dinámicas realiza usted en el descanso con los estudiantes?	Jugamos tirándoles de los brazos, cantamos, contamos chistes, etc.
¿Qué aportes les brinda estas actividades para el desarrollo de habilidades?	Desarrollamos la amistad, el niño adquiere más confianza para preguntar cuando tiene dudas.
¿Usted cree que las actividades, dinámicas o juegos ayudan a una sana convivencia?	Unos juegos y dinámicas si, otros no. Porque cuando se juega el cacho a veces se sale es peleando “los niños”.
¿Cómo es la relación docente-estudiante en el descanso?	Excelente, es el momento donde se puede relajarse un poco para entrar con más energía.
¿Cómo es la relación estudiante-docente en el descanso?	El estudiante es tímido y nosotros como docentes aprovechamos ese momento para aportarle un sano esparcimiento
¿Qué recursos utiliza para la recreación de los estudiantes?	En la escuela más que todo por la cantidad de niños es casi imposible utilizar juegos rápidos y carecemos de recursos que nos ayuden. Algunos ven tv en los salones de los profesores en estos momentos.
¿Cómo docente que estrategias implementa para que los estudiantes aprovechen el descanso?	Aconsejarles los juegos que no requieren de mucho espacio, algunos tiene damas chinas, lazos,etc.
¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en el descanso?	Es bueno, lo difícil es por el poco espacio terminan en sus juegos a veces golpeándose pero sin mala intención.
¿Cómo ayuda usted el mejoramiento de la convivencia en los descansos?	Estando pendiente de los niños en el patio y hablando con ellos cuando hay la necesidad.

¿Cree usted que necesario implementar actividades para un buen aprovechamiento del tiempo libre de los niños?	Claro que si el niño no se distrae y aprende más jugando.
¿Cómo cree que son las relaciones interpersonales de los estudiantes en el descanso?	La mayoría bien pero los poco que se desordenan y juegan bruscamente en carrera, dañan los buenos momentos.
¿Qué tipo de material didáctico utiliza usted como docente en la hora del descanso?	Sin responder
¿Qué patrones ha observado en el comportamiento en los niños en la hora de descanso?	Que se gozan mayor corriendo que en sus juegos de quietud.
¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?	Que se han descuidado mucho el lazo, ulaula,etc.
¿Cuáles juegos tradicionales conoce?	Cacho, rayuela, el ponchado, estatua,etc.
¿Ha puesto en práctica algunos de estos juegos con los niños?	El espacio escolar es muy pequeño y uno tiene que estar mirándolos a todos y controlar que no se golpean
¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan al aprovechamiento del tiempo libre en el descanso?	Claro que sí, uno añora los viejos tiempos desafortunadamente los medios de comunicación cambiaron nuestras tradiciones ahora son más los juegos de quietud.
¿Qué opina usted sobre el espacio físico que brinda la institución para desarrollar el momento del descanso?	Desafortunadamente el espacio es insuficiente para que haya comodidad en el descanso.
¿Desde una opinión pedagógica, cree usted que los juegos tradicionales si ayuden en el desarrollo y el mejoramiento de la convivencia de los estudiantes?	Si pero ya los niños prefieren otros juegos además la televisión, el internet arrasaron con la mayoría de los momentos buenos del pasado.

Análisis:

Teniendo presente las preguntas y respuestas realizadas en el instrumento aplicado al docente se vio evidente que es muy poco lo que saben sobre los juegos tradicionales o maneras de como incluirlas en los espacios de tiempo libre de los niños, por tal motivo el docente a la hora de incluirlos en las clases al no manejar correctamente estos juegos se le dificulta el orden del salón, otro factor que no le favorece al maestro es que casi la mayoría de los estudiantes son tímidos y les cuesta relacionarse con sus compañeros esto conlleva a que sean excluidos.

Además la escuela no cuenta con el espacio adecuado para una gran cantidad de niños que tienen siendo imposible el desarrollo de juegos más elaborados y así complicando drásticamente el desenvolvimiento de los niños en su tiempo de descanso, el docente al ver esto solo puede aconsejarle a los niños que no corran para evitar los accidentes y otras formas es aconsejarles juegos menos divertidos donde ellos no se pueden relacionar de manera divertida y agradable.

El docente da a resaltar el punto a favor de que para un niño es importante el estar en movimiento y que la implementación de los juegos tradicionales sería una gran estrategia de aprovechamiento del patio del colegio y que sería de gran motivación volver a recordar esos viejos tiempos donde los niños se divertían sin la asistencia de la tecnología colaborando así también con la convivencia y el desenvolvimiento agradable de los niños.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.
Instrumento número 4

4.4 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha:04/03/2019

Hora: 09:30 am

Institución Educativa:Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5°3

Encuestado: _____

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: Analizar qué tipos de comportamientos adoptan los estudiantes en los descansos

INDICADOR: A continuación encontraras la explicación breve de la dinámica de un juego tradicional para el desarrollo en la hora de descanso y con la participación de los niños, donde finalizado esto responderán una serie de preguntas respecto a la actividad realizada.

LA RAYUELA

La rayuela o el avión es un juego infantil tradicional. Solo se necesita una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación.

La rayuela requiere una cierta agilidad y también ayuda a los niños a prender los números.

¿Dónde se juega? En exteriores (patio, aceras o en la playa).

¿Cómo se juega?

1. Dibuja en el suelo con una tiza el diagrama para jugar a la rayuela compuesto por cajas con números del 1 al 10 y pueden hacerse las cajas de distintos tamaños según la edad del niño y usar diferentes colores.
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o una tapa, el niño debe situarse detrás del primer número con la piedra en la mano y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina casa y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa el siguiente jugador, se puede añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego?
 - a) Excelente
 - b) Regular
 - c) Malo
2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?
 - a) Alegre
 - b) Aburrido
 - c) Motivado
3. ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo

4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?
- a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal
5. El juego se realizó de manera:
- a) Ordenada
 - b) Desordenada
 - c) Organizado
6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:
- a) Tolerable
 - b) Fastidioso
 - c) Inaguantable
7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
- a) Me divierto
 - b) Comparto con mis compañeros
 - c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
8. Como crees que fue tu desempeño en el juego
- a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal
9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
- a) Equilibrio
 - b) Flexibilidad
 - c) Precisión

10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego

- a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros
- b) Placentero porque pude recrearme.
- c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego

Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado (la rayuela)

¿Cómo te pareció el juego?		
Buena	Regular	Mala
9	6	0

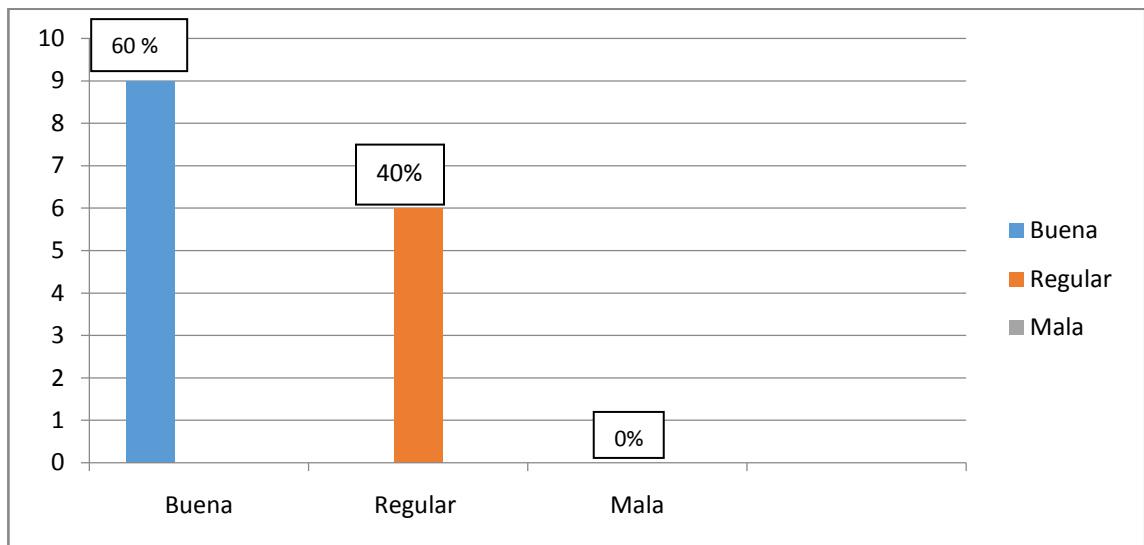


GRAFICO 12¿Cómo te pareció el juego?

Análisis:

El 60% le parece bueno el juego de la rayuela, 40% le parece regular el juego de la rayuela y el 0% le parece malo. Esto nos muestra que este tipo de dinámicas o juego tradicional le agrada a los niños y favorece el espacio que cuenta la institución.

¿Cómo te sentiste realizando este juego?		
Alegre	Aburrido	Motivado
9	3	3

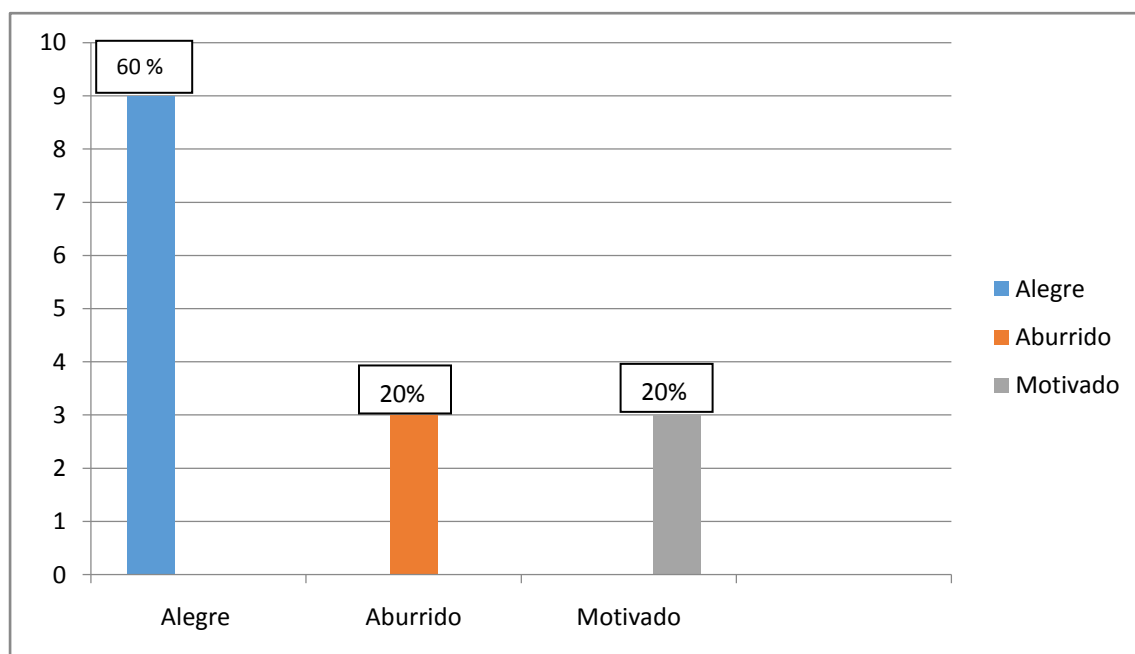


GRAFICO 13¿Cómo te sentiste realizando este juego?

Análisis:

El 60% de los niños se sintieron alegres en el juego, el 20% se sintió aburrido y el 20% se sintió motivado. Esto nos muestra que este tipo de juegos originan una mejor actitud de los niños y recreación de ellos.

¿Cómo fue el trato con tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
8	6	1

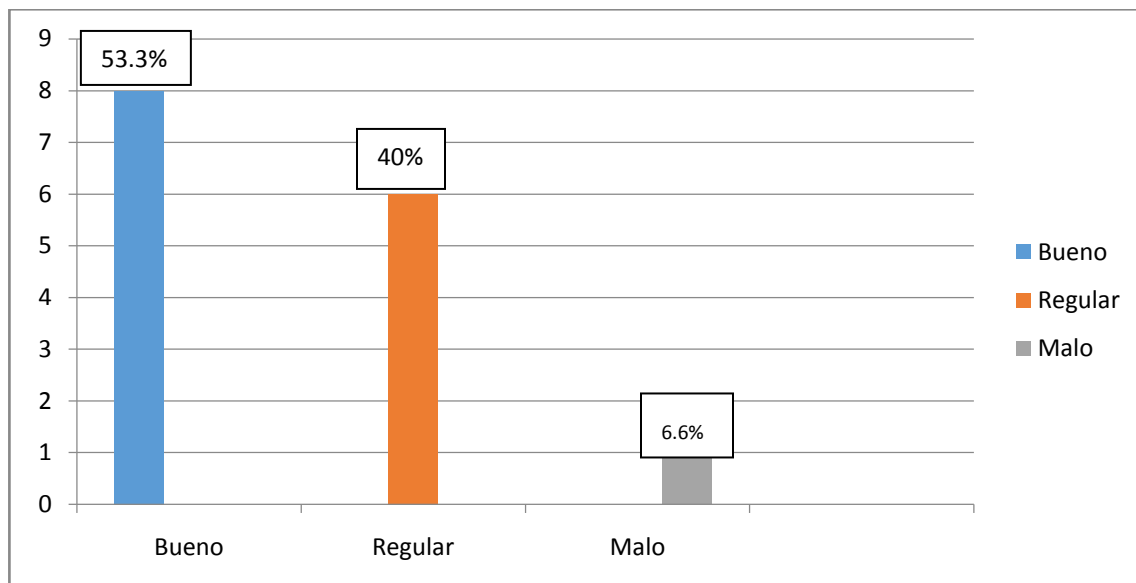


GRAFICO 14 ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?

Análisis:

El 53.3% de los niños dijo que el trato durante el juego era bueno, el 40% dijo que era regular y el 6.6% dijo que era malo. Nos muestra que trato, comportamiento y relación durante estos juegos es muy favorable sin causar ningún problema o conflicto.

¿Cómo te trataron tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
9	6	0

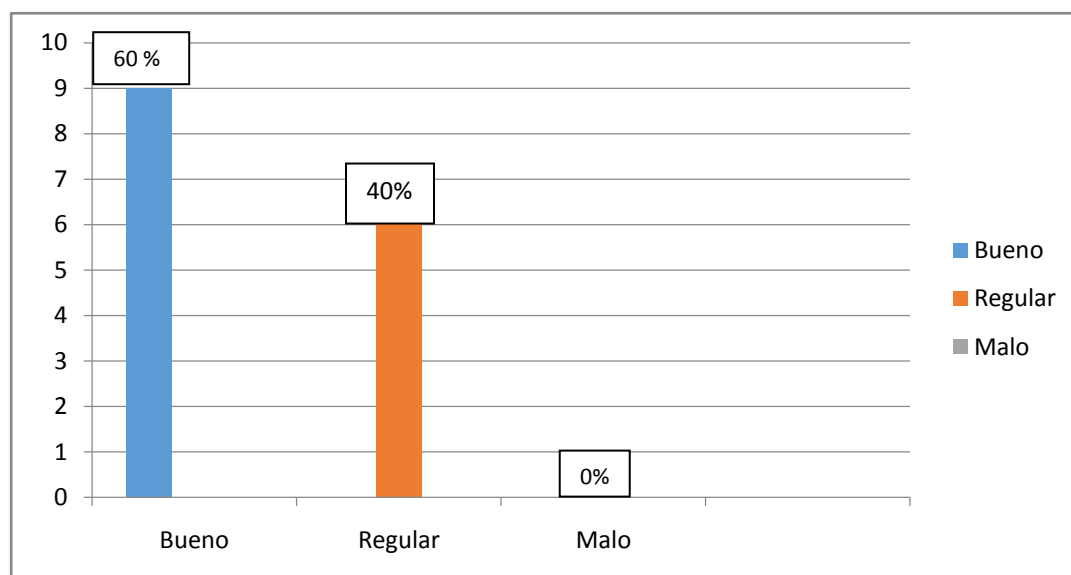


GRAFICO 15¿Cómo te trataron tus compañeros?

Análisis:

El 60% dice que el trato con sus compañeros es bueno, el 40% dice que es regular y el 0% que es malo. Nos muestra que la confianza con los compañeros es muy optimista y muy adecuada auxiliando a la convivencia y la relación.

El juego se realizó de manera:		
Ordenado	Desordenado	Organizado
2	8	5

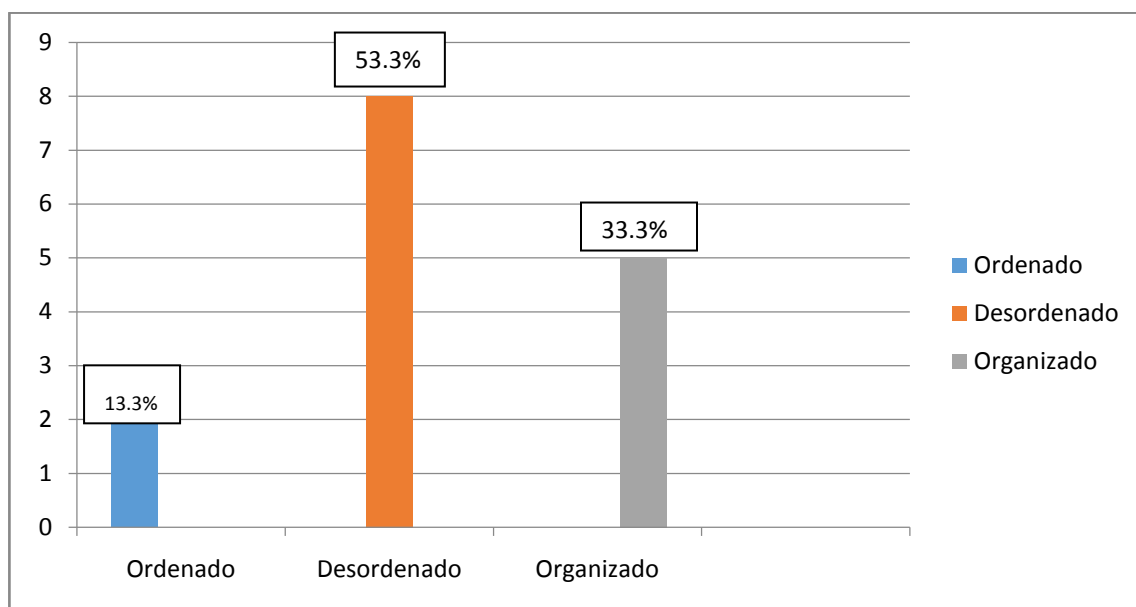


GRAFICO 16¿El juego se realizó de manera?

Análisis:

El 53.3% de los niño vieron que el juego se realizó de una manera desordenado, el 33.3% organizado y el 13.3% ordenado. Esto se debe a que al ser un juego que pocos de ellos conocían no sabían ordenarse de una manera correcta para jugarlo y como todos querían ser el primero en jugarlo se empujaba para ver al compañero y así no hacerlo de una mala manera.

El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:		
Tolerable	Fastidioso	Inaguantable
8	7	0

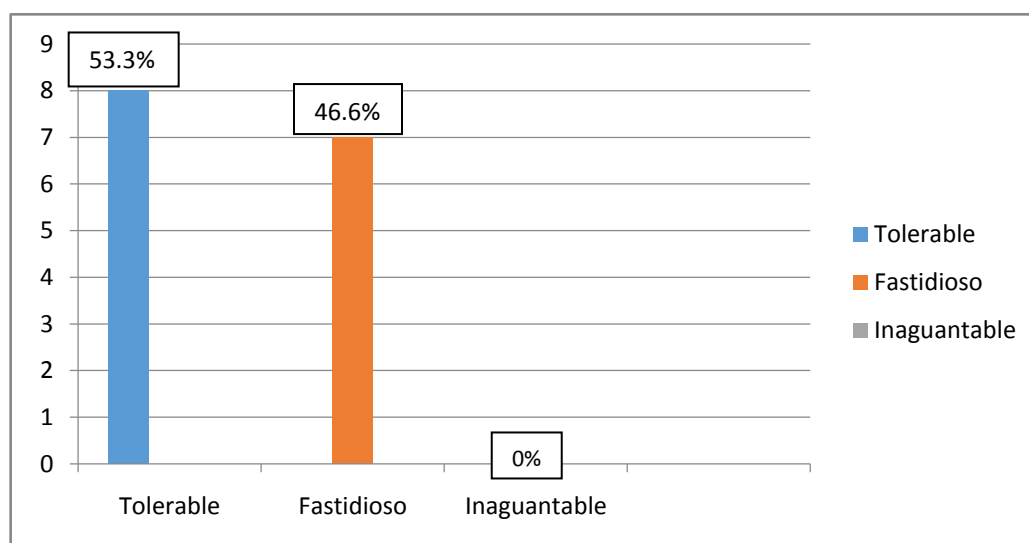


GRAFICO 17¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?

Análisis:

El 53.3% dijo que el comportamiento de sus compañero fue tolerable, el 46.6% dijo que era fastidioso y el 0% que inaguantable. Nos muestra que la gran mayoría de ellos colaboraron para el desarrollo de la actividad y que la otra parte lo vio de una manera no tan grata por el hecho de que todos querían ver cómo ganar el juego.

Te gustaría seguir realizando este juego porque:		
Me divierto	Comparto con mis compañeros	No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
12	2	1

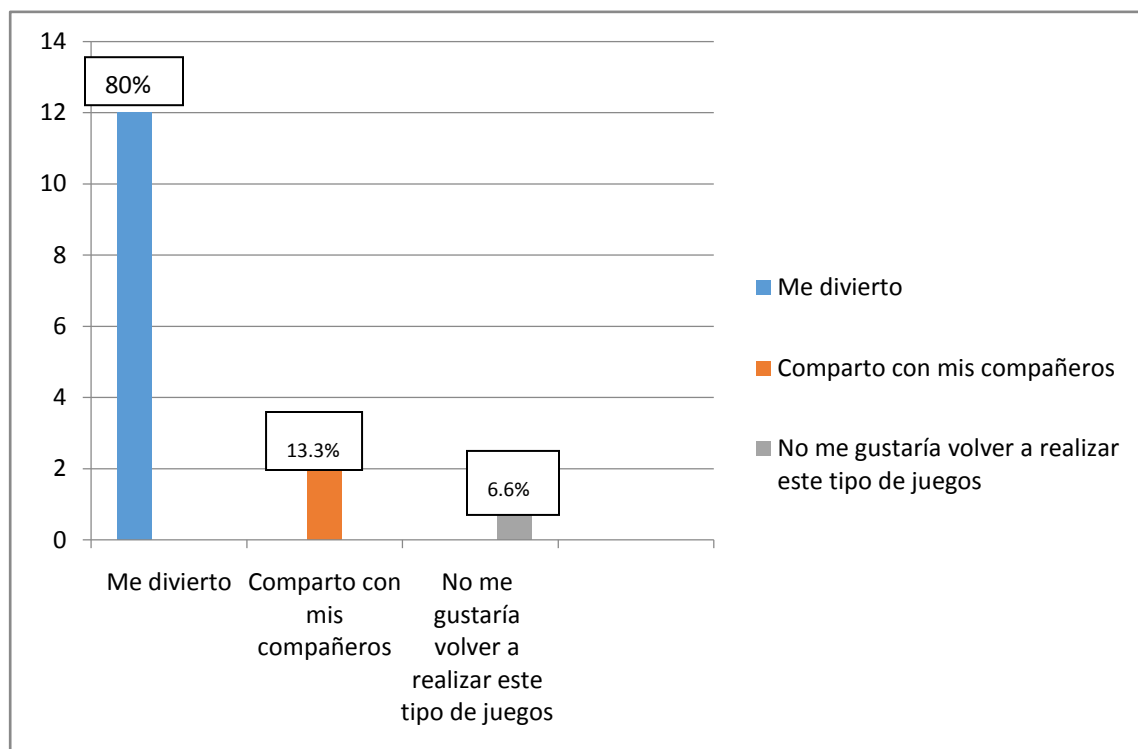


GRAFICO 18¿Te gustaría seguir realizando este juego? ¿Porque?

Análisis:

El 80% de los niños les gustaría seguir realizando el juego por que se divierten, el 13.3% pro que se comparte con los compañeros y el 6.6% por que no le gustaría volver a jugarlo. Nos muestra como casi la mayoría de ellos les encanto el desarrollo de este tipo de actividades y solo una mínima parte de los niños no les gusto fue porque les costaba un poco el desarrollo ya que nunca había jugado una dinámica de estas.

¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?		
Bueno	Regular	Malo
10	3	2

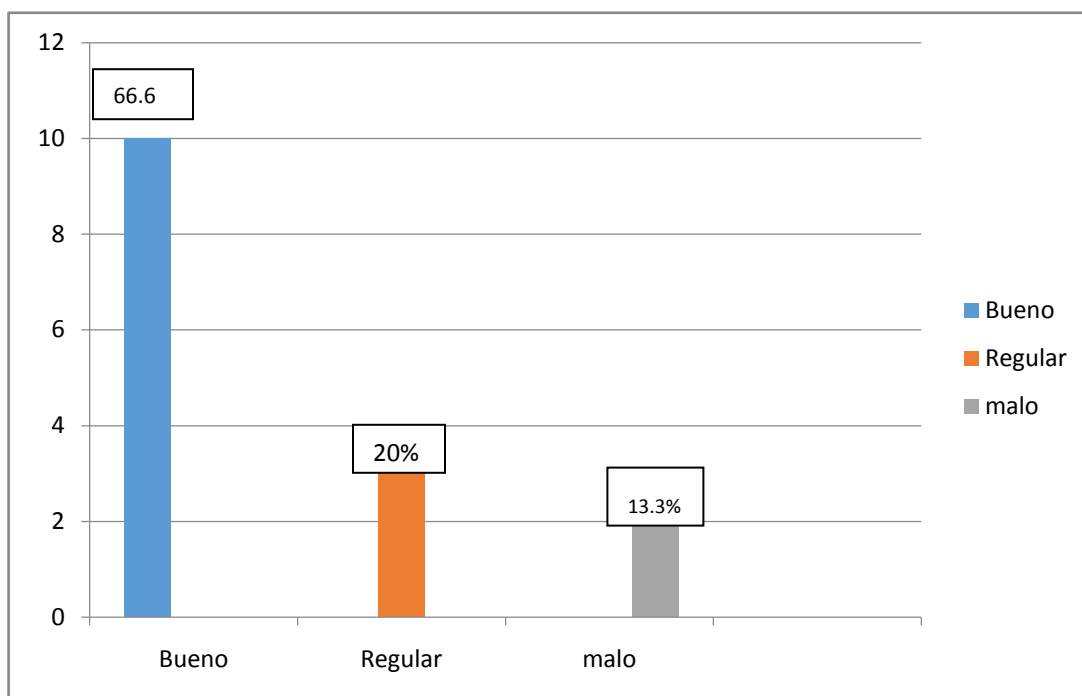


GRAFICO 19¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?

Análisis:

El 66.6% de los niños dio a entender que su desempeño en el juego fue muy bueno, el 20% dijo que era regular y el 13.3% dijo que era malo. Nos muestra que esa mínima cantidad de niños no se desarrolló bien ya que no conocía la actividad mientras tanto a casi la mayoría le fue bien porque algunos la conocían y otros lo habían visto antes en otros lados.

La habilidad que desarrollaste con este juego fue:		
Equilibrio	Flexibilidad	Precisión
10	0	5

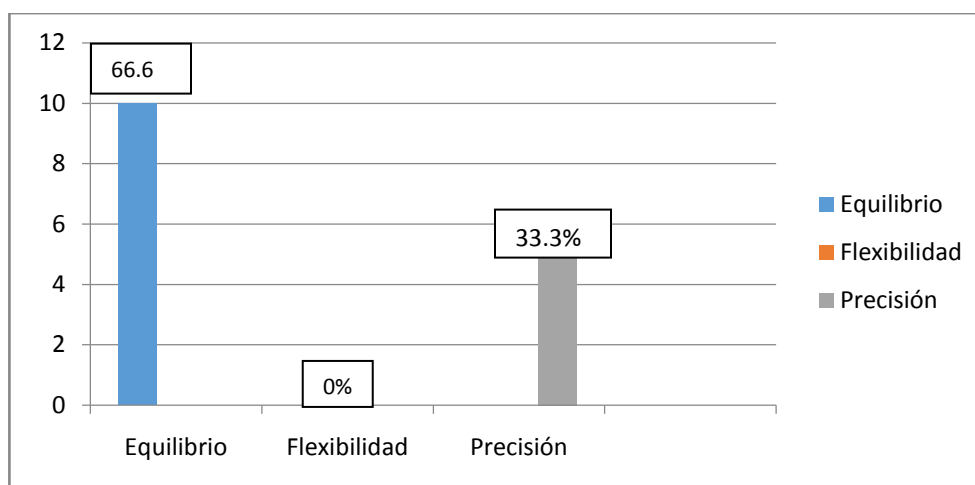


GRAFICO 20¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?

Análisis:

El 66.6% dio a entender que las habilidades que desarrollo durante el juego fue el equilibrio, el 33.3% dijo que la presiciony el 0% la flexibilidad.Nos mostro que casi la mayoria se percató que esta dinamica es fundamental el equilibrio para el desarrollo adecuado del juego.

¿Cuál crees que fue tu experiencia con este juego?		
Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros	Placentero por que pude recrearme	Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego
6	9	0

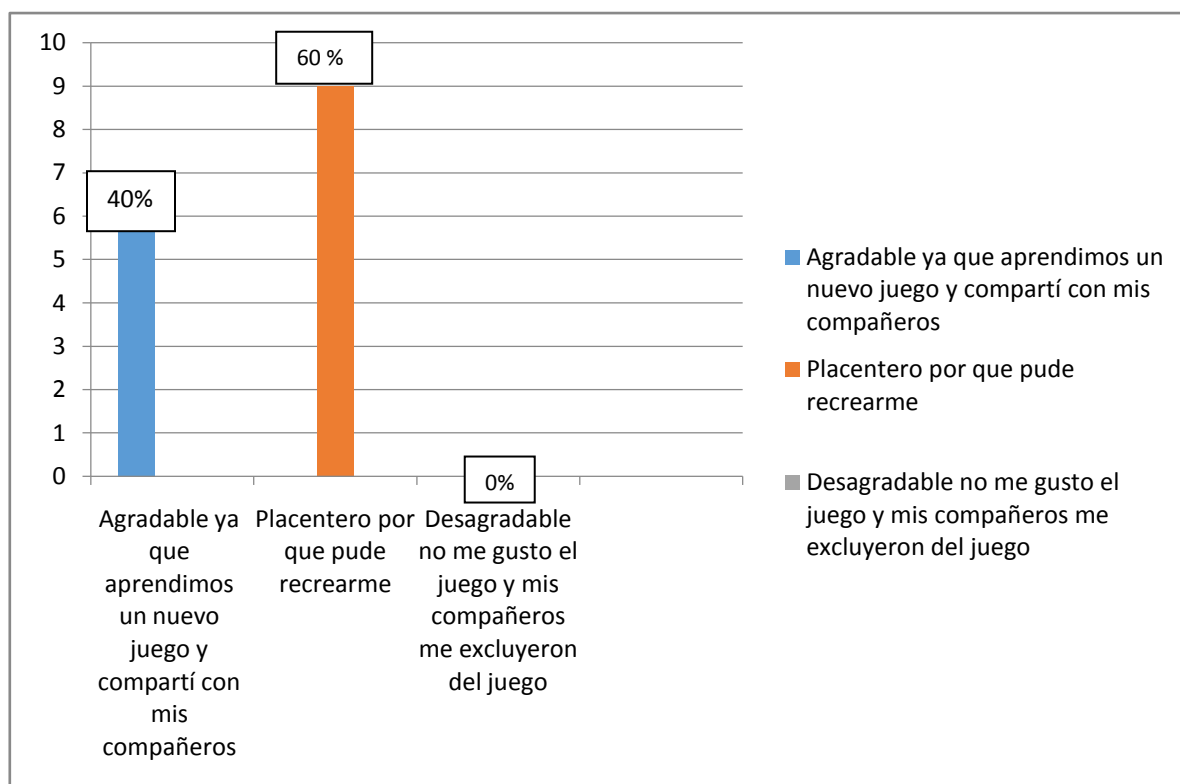


GRAFICO 21: ¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?

Análisis:

El 60% dijo que su experiencia con este tipo de juego fue placentero por que pudo recrearse, el 40% dijo que agradable ya que aprendieron un juego nuevo y compartió con sus amigos y el 0% desagradable. Nos muestra la aceptación que tiene estos juegos por parte de los niños y que favorece a la integración de ellos.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 5

4.5 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha: 05/03/2019

Hora: 9:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5°3

Encuestado: _____

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: Identificar las habilidades que poseen los estudiantes al momento de interactuar y recrearse con sus compañeros.

INDICADOR: A continuación encontraras la explicación breve de la dinámica de un juego tradicional para el desarrollo en la hora de descanso y con la participación de los niños, donde finalizado esto responderán una serie de preguntas respecto a la actividad realizada.

Desarrollodeldescanso:

Al salir del salón, se reúnen entre sus grupos de amigos mientras ingieren sus alimentos, luego de esto comienza a jugar de una manera inadecuada con elementos encima de quien se le atravesase sin importar las consecuencias que esto conlleva.

EL PAÑUELO

Este juego enfrenta a dos equipos compuesto por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asignara un número que estará emparejado con el rival

que tenga el mismo número. Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los participantes, cada uno de un equipo, que tenga en número deberán correr para agarrar el pañuelo y deberá llevarlo a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base perderá el punto.

Este juego desarrolla su motricidad y sus habilidades motoras y de un rápido pensamiento.

¿Dónde se juega? En exteriores (patios o cancha)

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego?
 - a) Excelente
 - b) Regular
 - c) Malo

2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?
 - a) Alegre
 - b) Aburrido
 - c) Motivado

3. ¿Cómo crees que trataste a tus compañeros?
 - a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal

4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?
 - a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal

5. El juego se realizó de manera:
 - a) Ordenada
 - b) Desordenada
 - c) Organizado

6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:
 - a) Tolerable
 - b) Fastidioso
 - c) Inaguantable

7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
 - a) Me divierto.
 - b) Comparto con mis compañeros.
 - c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos.

8. Como crees que fue tu desempeño en el juego.
 - a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal

9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
 - a) Equilibrio.
 - b) Flexibilidad.
 - c) Precisión.

10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego.
 - a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros.
 - b) Placentero porque pude recrearme.
 - c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del mismo.

Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado (el pañuelo)

¿Cómo te pareció el juego?		
Buena	Regular	Mala
14	1	0

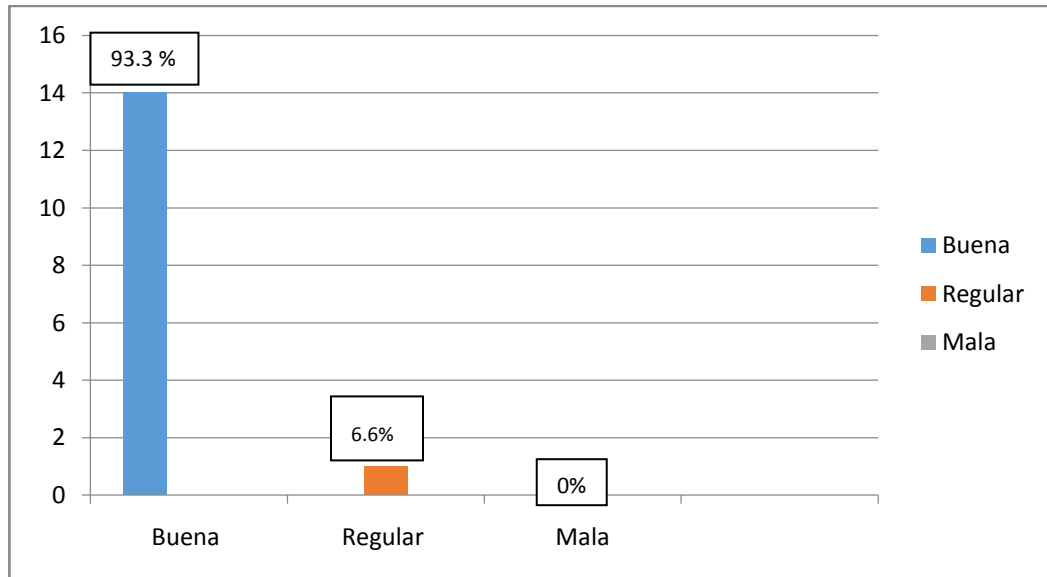


GRAFICO 22 ¿Cómo te pareció el juego?

Análisis:

El 93.3% le pareció que el juego fue bueno, el 6.6% dijo que fue regular y el 0% que malo. Nos muestra que este tipo de actividades tiene más aceptación por parte de los niños.

¿Cómo te sentiste realizando este juego?		
Alegre	Aburrido	Motivado
14	1	0

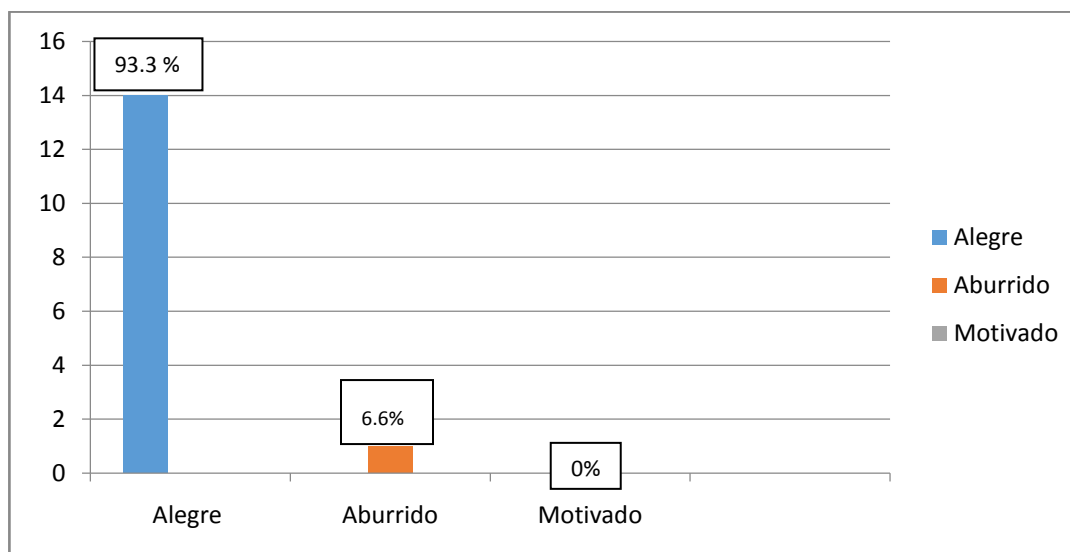


GRAFICO 23¿Cómo te sentiste realizando este juego?

Análisis:

El 933% dijo que se sintió muy alegre al realizar el juego, el 6.6% se sintió aburrido y el 0% se sintió motivado. Nos muestra como la mayoría de la población es muy propuesta para el desarrollo de este tipo de juegos tradicionales y dinámicas.

¿Cómo fue el trato con tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
13	2	0

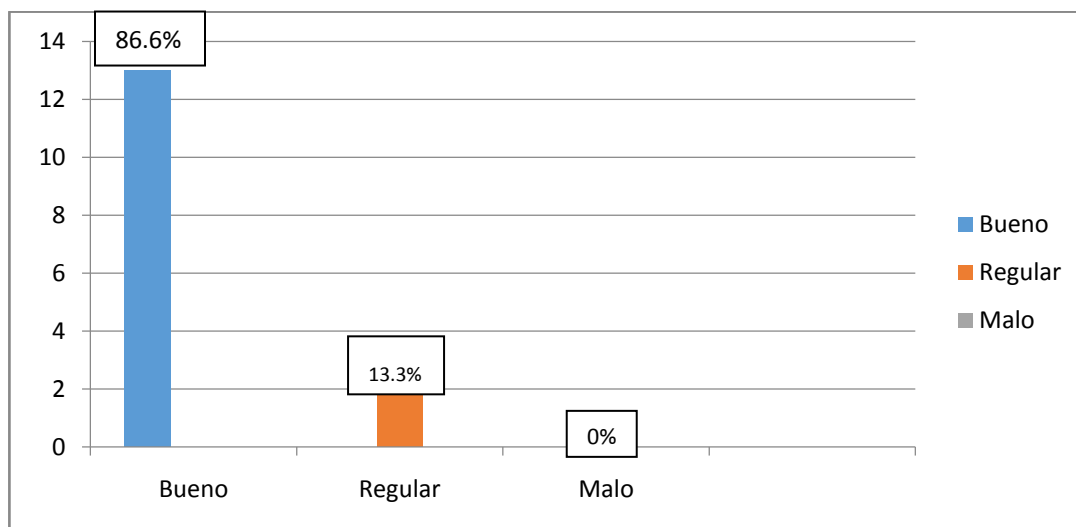


GRAFICO 24¿Cómo fue el trato con tus compañeros?

Análisis:

El 86.6% dio a entender que el trato de sus compañeros fue bueno, el 13.3% dijo que fue regular y el 0% que malo. Nos muestra que su comportamiento es favorable al realizar este tipo de dinámicas en su tiempo libre.

¿Cómo te trataron tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
10	4	1

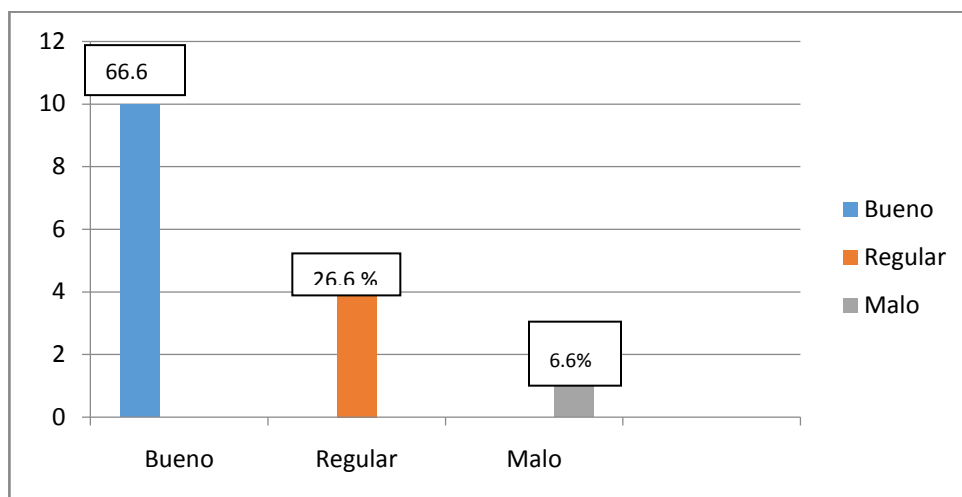


GRAFICO 25¿Cómo te trataron tus compañeros?

Análisis:

El 66.6% dio a entender que los compañeros lo trataron bueno, el 26.6% dijo que regular y el 6.6% que malo. Nos muestra que el cambio en la integración con sus compañeros es apropiado y favorece la convivencia.

El juego se realizó de manera:		
Ordenado	Desordenado	Organizado
11	4	0

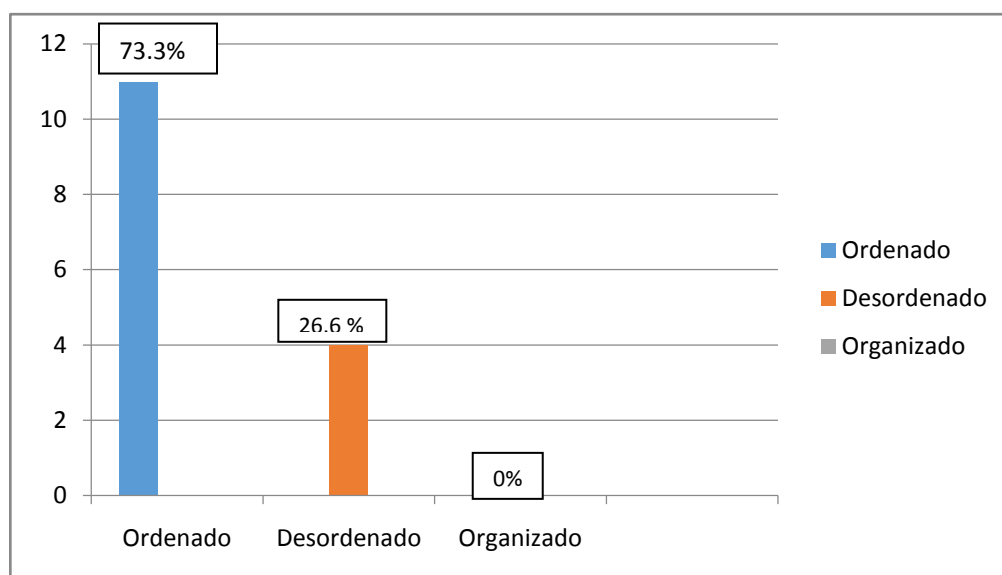


GRAFICO 26¿El juego se realizó de manera?

Análisis:

El 73.3% dijo que el desarrollo de la actividad fue de manera ordenada, el 26.6% dijo que fue de una manera desordenada y el 0% que organizado. Nos muestra que los con el desarrollo de este tipo de juegos se puede trabajar de buena manera con un espacio reducido sin dificultad alguna.

El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:		
Tolerable	Fastidioso	Inaguantable
12	3	0

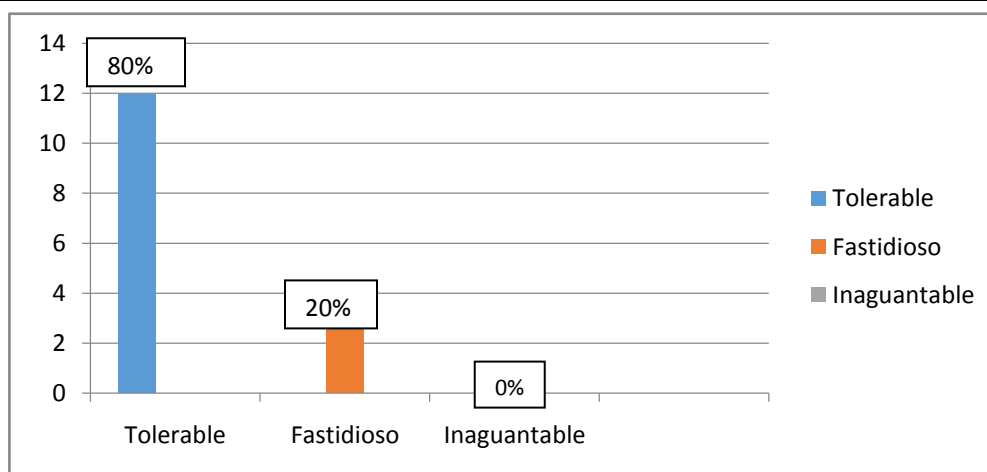


GRAFICO 27¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?

Análisis:

El 80% dio a entender que el comportamiento de sus compañeros fue tolerable, el 20% dijo que fue fastidioso y el 0% que fue inaguantable. Nos muestra que los niños conviven de una mejor manera con están clases de juegos tan importantes para la interacción.

Te gustaría seguir realizando este juego porque:		
Me divierto	Comparto con mis compañeros	No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
12	2	1

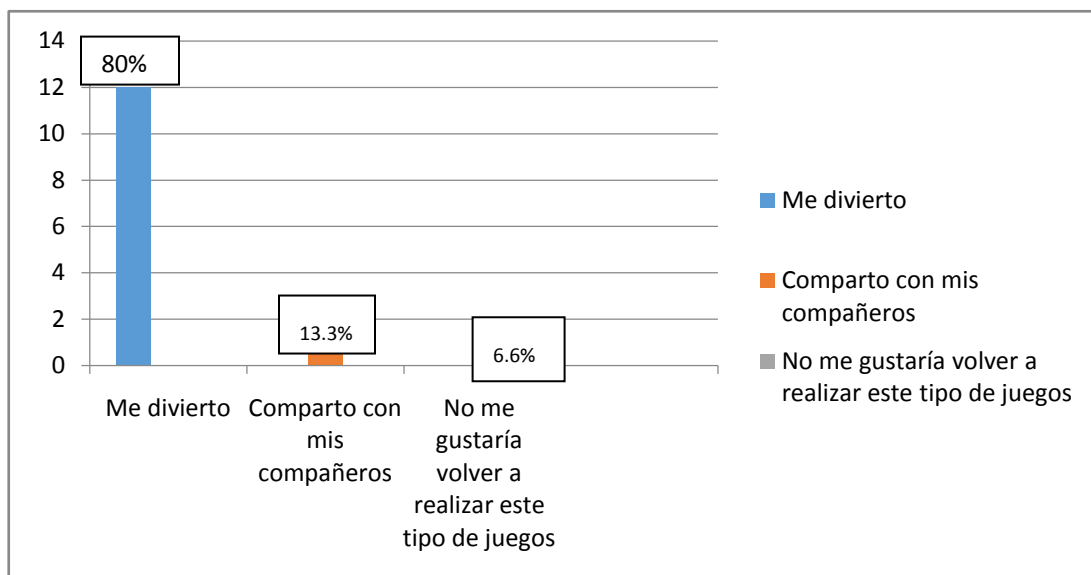


GRAFICO 28¿Te gustaría seguir realizando este juego? ¿Porque?

Análisis:

El 80% de los niños les gustaría seguir realizando este tipo de juegos porque les divierte, el 13.3% dijo que porque comparte con sus compañeros y el 6,6% no les gustaría volver a jugar. Nos muestra que a los niños en su gran mayoría conviven de mejor manera con esta clase de dinámicas y el espacio colabora para esto.

¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?		
Bueno	Regular	Malo
14	0	1

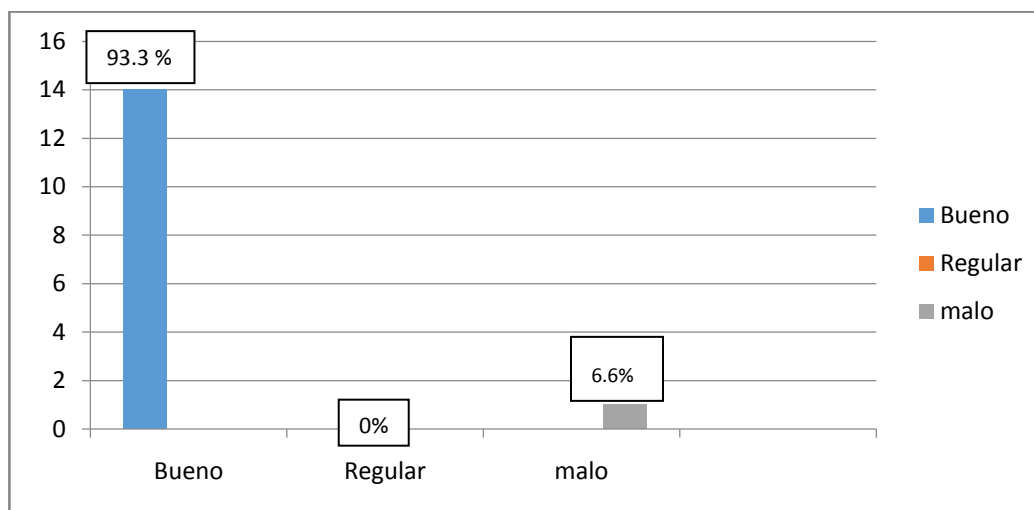


GRAFICO 29¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?

Análisis:

El 93.3% de los niños dijo que su desempeño fue bueno, el 0% dijo que fue regular y el 6.6% que era malo. Nos muestra que la concentración de los niños en estas actividades es muy grande ya que no se pueden distraer ni un segundo para participar y divertirse.

La habilidad que desarrollaste con este juego fue:		
Equilibrio	Flexibilidad	Precisión
13	1	1

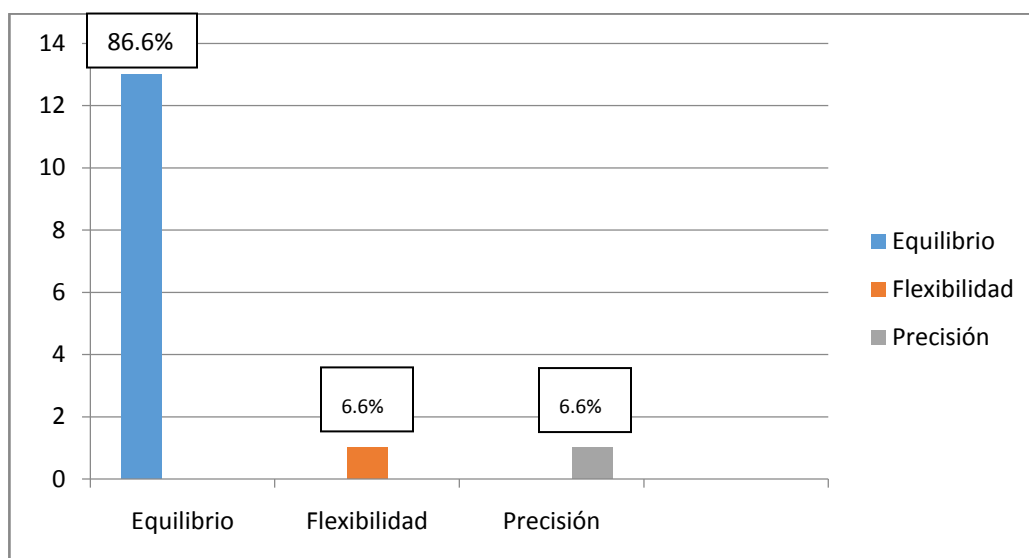


GRAFICO 30¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?

Análisis:

El 86.6% de los niños dio a entender que la habilidad que más desarrollan es el equilibrio, el 6.6% dijo que la flexibilidad y el 6.6% que la precisión. Nos muestra que este tipo de dinámicas no solo auxilia la convivencia de los niños sino que también que por ellos mismo se den cuenta del desarrollo de habilidades en estos juegos y a conocerse a ellos mismo interiorizando en lo que se desenvuelven.

¿Cuál crees que fue tu experiencia con este juego?		
Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros	Placentero por que pude recrearme	Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego
13	1	1

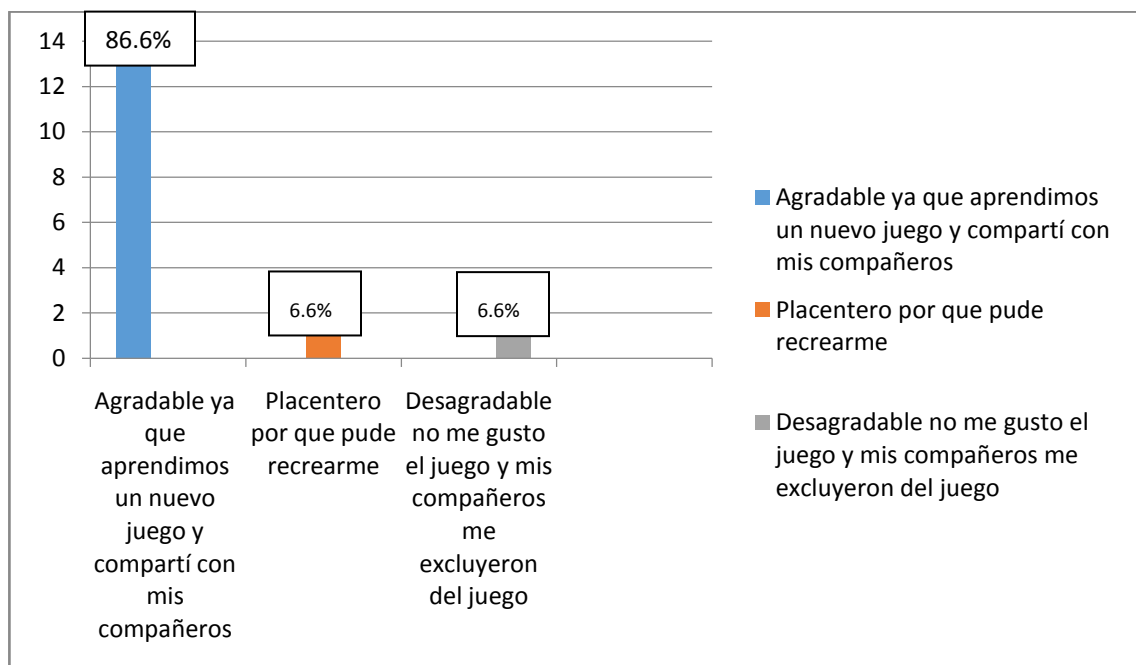


GRAFICO 31¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?

Análisis:

El 86.6% dijo que su experiencia con el juego fue agradable porque aprendieron un nuevo juego, el 6.6% dijo que placentero porque se recreó y el 6.6% dijo que desagradable porque lo excluyeron sus compañeros. Nos muestra que hay un crecimiento muy importante en la convivencia de los niños dado a que casi siempre en la mayoría de los salones es más de la mitad los niños que no se integran pero por medio de esta actividad ayudo a aumentar el incremento de compañerismo del salón.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 6

4.6 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha: 11/03/2019

Hora: 09:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5°3

Encuestado: _____

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: fortalecer el vínculo de amistad y de unión en el grupo, logrando así una sana convivencia interpersonal.

INDICADOR: A continuación encontraremos, un juego tradicional donde miraremos las actitudes que adopta el niño en la dinámica y el dominio del espacio brindándoles los materiales necesarios que les permitirá continuar o seguir con la dinámica e sus descansos.

EL RESCATE

Jugar el rescate es muy sencillo. Se necesita un grupo amplio de personas y un espacio abierto para poder correr sin peligro, el grupo se tiene que dividir en dos, se delimita el área de acción, ya que si la zona es demasiado extensa el juego será aburrido; después se volverá a sortear quien es el equipo que se escapa y cuál es el equipo que tendrá que buscar y pillar.

El equipo que escapa deberá salir corriendo, mientras que el bando contrario tendrá que esperar hasta perderlos de vista, cuando los oponentes se han escondido, el segundo equipo sabe en búsqueda del primero. El objetivo es capturarlos, para ellos solo tendrán

que tocarlos y serán atrapados, entonces los prisioneros son trasladados hasta el punto de partida allí formaran una hilera cogidos de la mano.

Pero el juego no acaba aquí ya que los prisioneros podrán ser rescatados en cualquier momento por un compañero. Para ellos tendrán que chocar la mano del primero de la fila y todos podrán moverse pero con el inconveniente de que tendrán que hacerlo cogidos de la mano. El juego termina cuando todo el equipo es capturado, cambiándose los roles y volviendo a empezar de nuevo.

¿Dónde se juega? En exteriores (patios o cancha)

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego el rescate?
 - a) Excelente
 - b) Regular
 - c) Malo

2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?
 - a) Alegre
 - b) Aburrido
 - c) Motivado

3. ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo

4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?
 - a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal

5. El juego se realizó de manera:
- a) Ordenada
 - b) Desordenada
 - c) Organizado
6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:
- a) Tolerable
 - b) Fastidioso
 - c) Inaguantable
7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
- a) Me divierto
 - b) Comparto con mis compañeros
 - c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
8. Como crees que fue tu desempeño en el juego
- a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal
9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
- a) Equilibrio
 - b) Flexibilidad
 - c) Precisión
10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego
- a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros
 - b) Placentero porque pude recrearme
 - c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego

Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado (el rescate)

¿Cómo te pareció el juego?		
Buena	Regular	Mala
11	2	2

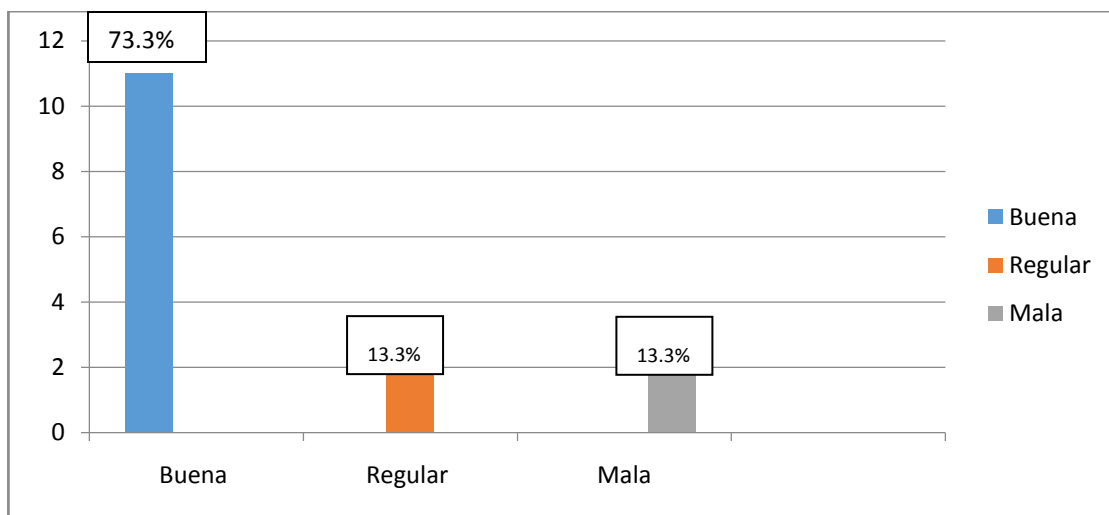


GRAFICO 32 ¿Cómo te pareció el juego?

Análisis:

El 73.3% dio a entender que el juego les pareció bueno, el 13.3% que el juego era regular y el 13.3% que malo. nos muestra que los juegos tradicionales tienen un gran potencial para la interacción de los niños en un espacio pequeño.

¿Cómo te sentiste realizando este juego?		
Alegre	Aburrido	Motivado
10	3	2

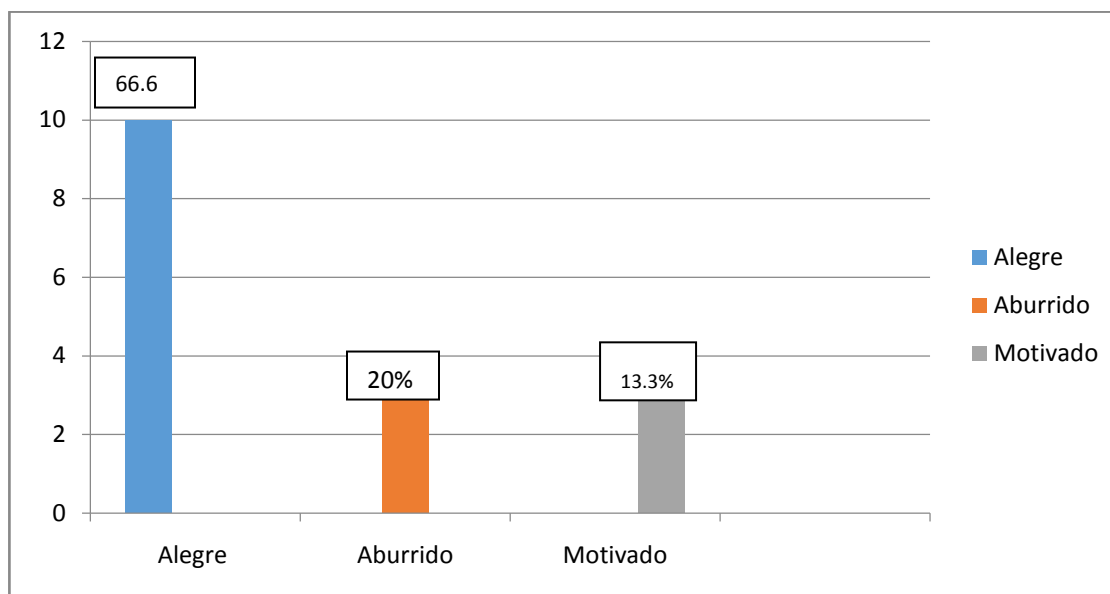


GRAFICO 33¿Cómo te sentiste realizando este juego?

Análisis:

El 66.6% dijo que se sintieron alegres en el juego, el 20% dijo que se sintió aburrido y el 13.3% dijo que se sintió motivado. Nos muestra la aceptación que tiene este tipo de dinámicas para la diversión y desarrollo del compañerismo en los grados.

¿Cómo fue el trato con tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
11	2	2

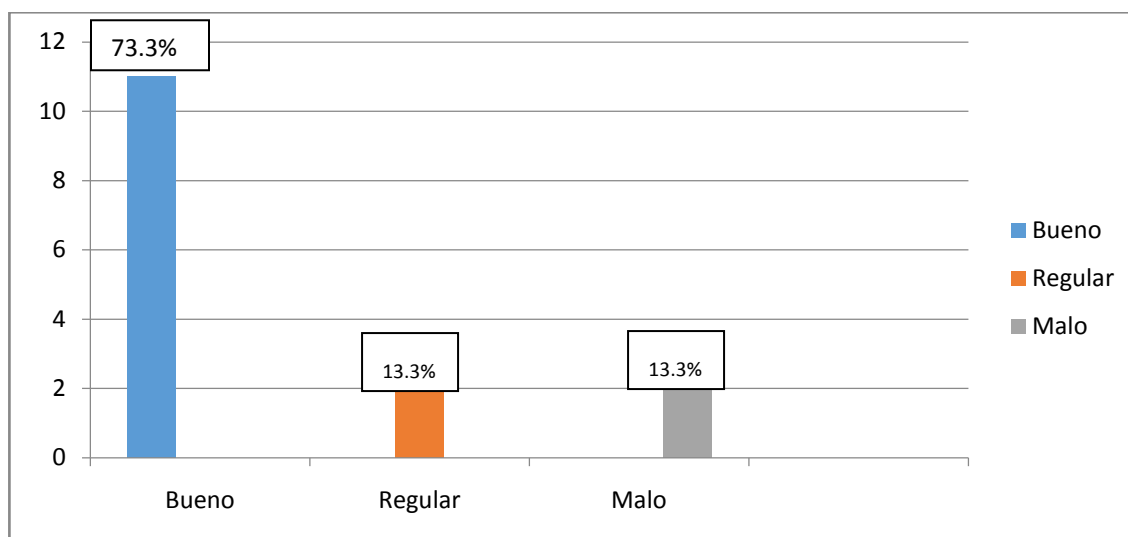


GRAFICO 34¿Cómo fue el trato con tus compañeros?

Análisis:

El 73.3% dijo que el trato con sus compañeros fue bueno, el 13.3% dijo que el trato fue regular y el 13.3% que malo. Nos muestra como el juego tradicional ayuda al mejoramiento de relaciones con todos los niños y también en la integración de cada uno de ellos con el maestro dado que en el docente no solo puede ayudarse con lo que lleve al aula también puede vincular estas dinámicas a la clase.

¿Cómo te trataron tus compañeros?		
Bueno	Regular	Malo
9	4	2

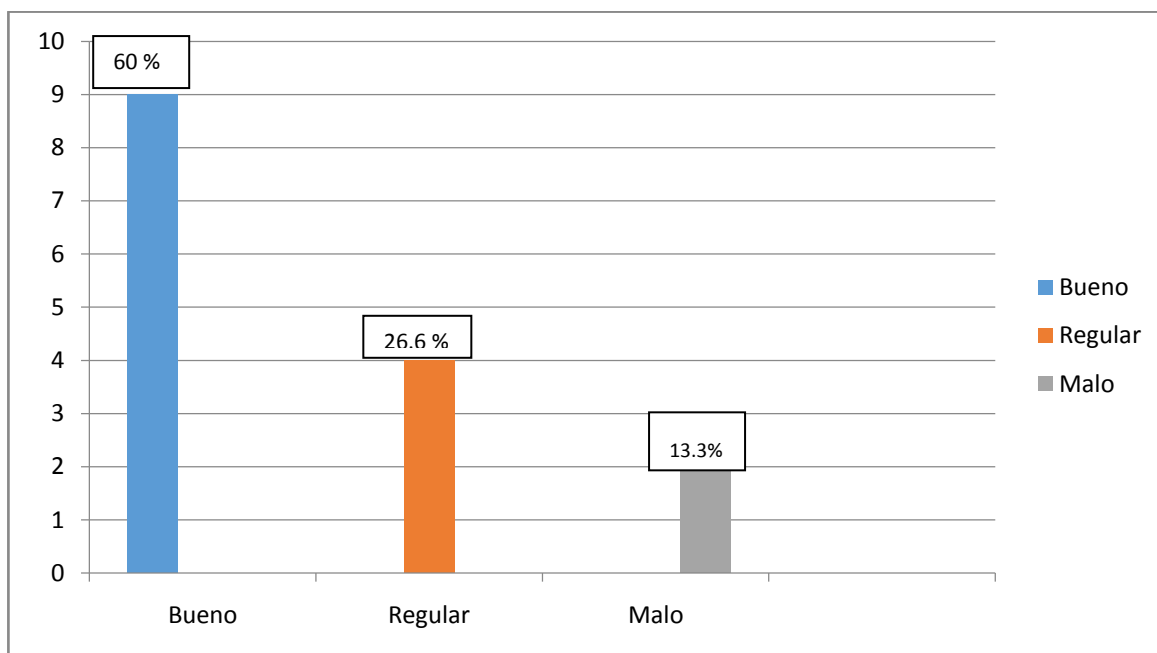


GRAFICO 35¿Cómo te trataron tus compañeros?

Análisis:

El 60% de los niños tuvo un trato con sus compañeros bueno, el 26.6% tuvo un trato con sus compañeros regular y el 13.3% malo. Nos muestra que estas dinámicas ayudan mucho a mejorar el compañerismo del salón y la integración de cada uno de los niños

El juego se realizó de manera:		
Ordenado	Desordenado	Organizado
6	6	3

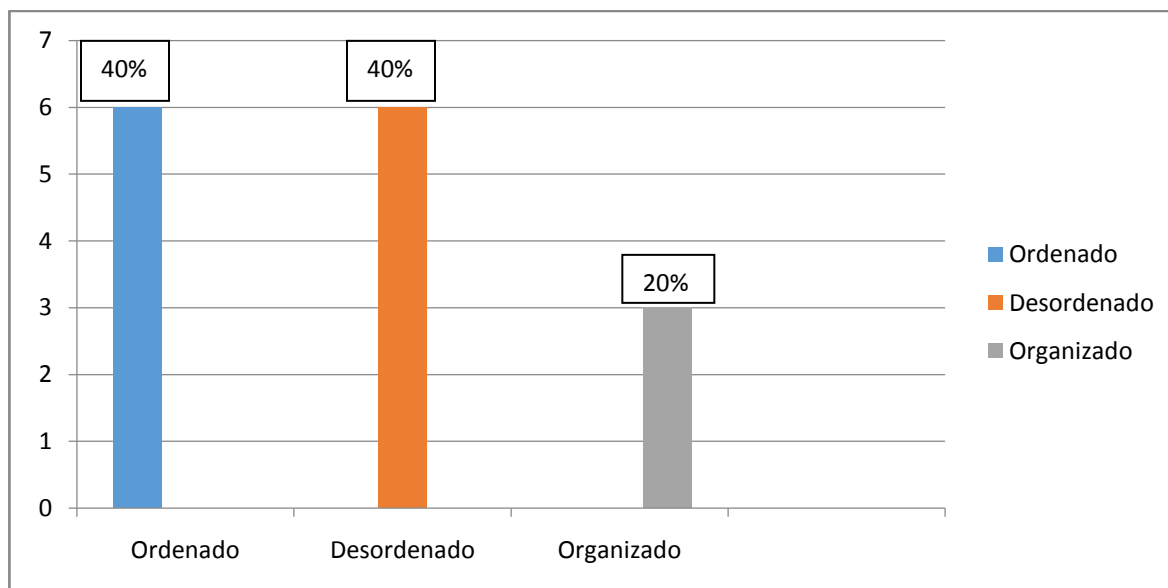


GRAFICO 36¿El juego se realizó de manera?

Análisis:

El 40% dio a entender que el juego se realizó de una manera ordenada, el 40% dijo que de una manera desordenada y el 20% de una manera organizada. Nos muestra que se debe tener mayor precaución con la realización de los juego para que el desarrollo de este sea mejor aunque casi siempre la parte que no les gusta es por el desenvolvimiento que tuvo en el juego al no conocerlo y ser nuevo para los niños les cuesta un buen desarrollo de la actividad.

El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:		
Tolerable	Fastidioso	Inaguantable
11	4	0

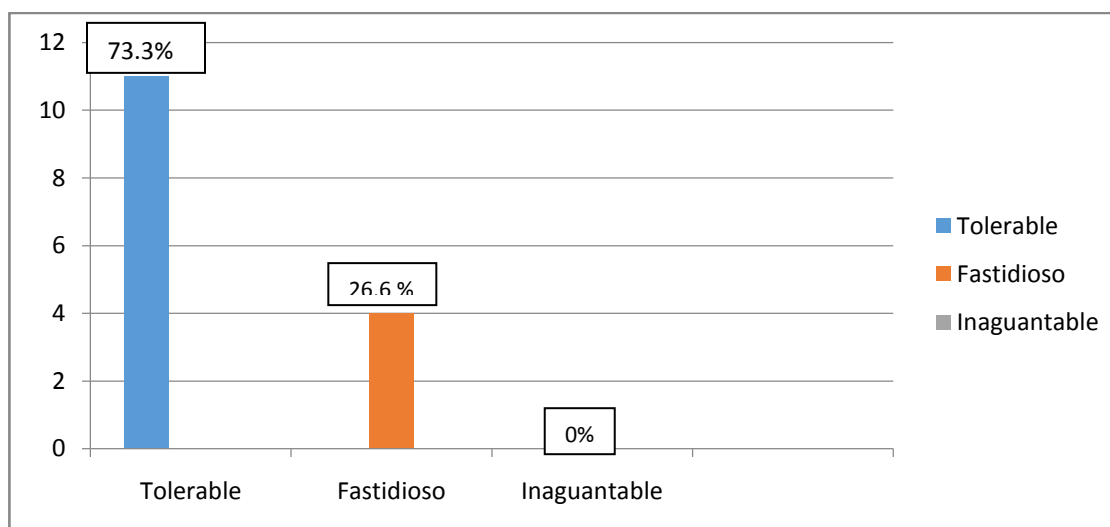


GRAFICO 37¿El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue?

Análisis:

El 73.3% dijo que el comportamiento de sus compañeros fue tolerable, el 26.6% dijo que el comportamiento fue fastidioso y el 0% que fue inaguantable. Nos muestra que la actividad es buena para conseguir una conducta agradable para que los niños puedan relacionarse entre ellos.

Te gustaría seguir realizando este juego porque:		
Me divierto	Comparto con mis compañeros	No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
9	4	2

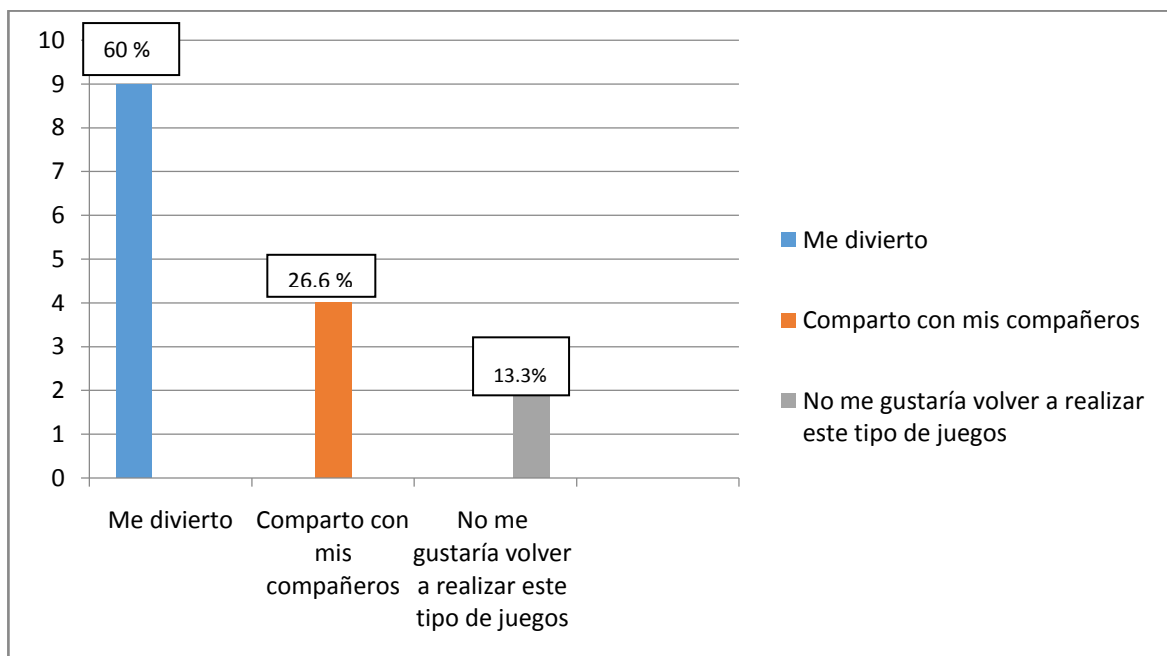


GRAFICO 38¿Te gustaría seguir realizando este juego? ¿Porque?

Análisis:

El 60% dio a entender que quieren seguir realizando este juego porque se divierte, el 26.6% dijo que le gustaría seguir realizando este juego porque comparte con sus compañeros y el 13.3% que no le gustaría volver a jugar. Nos muestra que la gran mayoría de los niños les agrado realizar este tipo de dinámicas tanto por ellos mismo porque les agrado y porque están con sus compañeros.

¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?		
Bueno	Regular	Malo
11	2	2

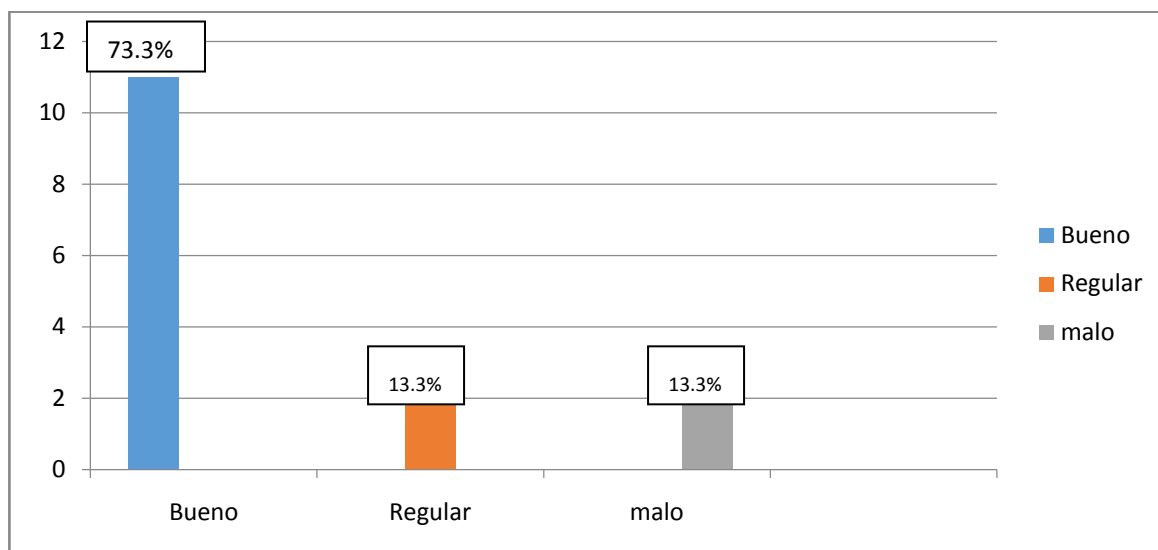


GRAFICO 39¿Cómo crees que fue tu desempeño en el juego?

Análisis:

El 73.3% de los niños dio a entender que su desempeño en el juego fue muy bueno, el 13.3% dijo que era regular y el 13.3% dijo que era malo. Nos muestra que esa mínima cantidad de niños no se desarrolló bien ya que no conocía la actividad mientras tanto a casi la mayoría le fue bien porque algunos la conocían y otros lo habían visto antes en otros lados.

La habilidad que desarrollaste con este juego fue:		
Equilibrio	Flexibilidad	Precisión
6	7	2

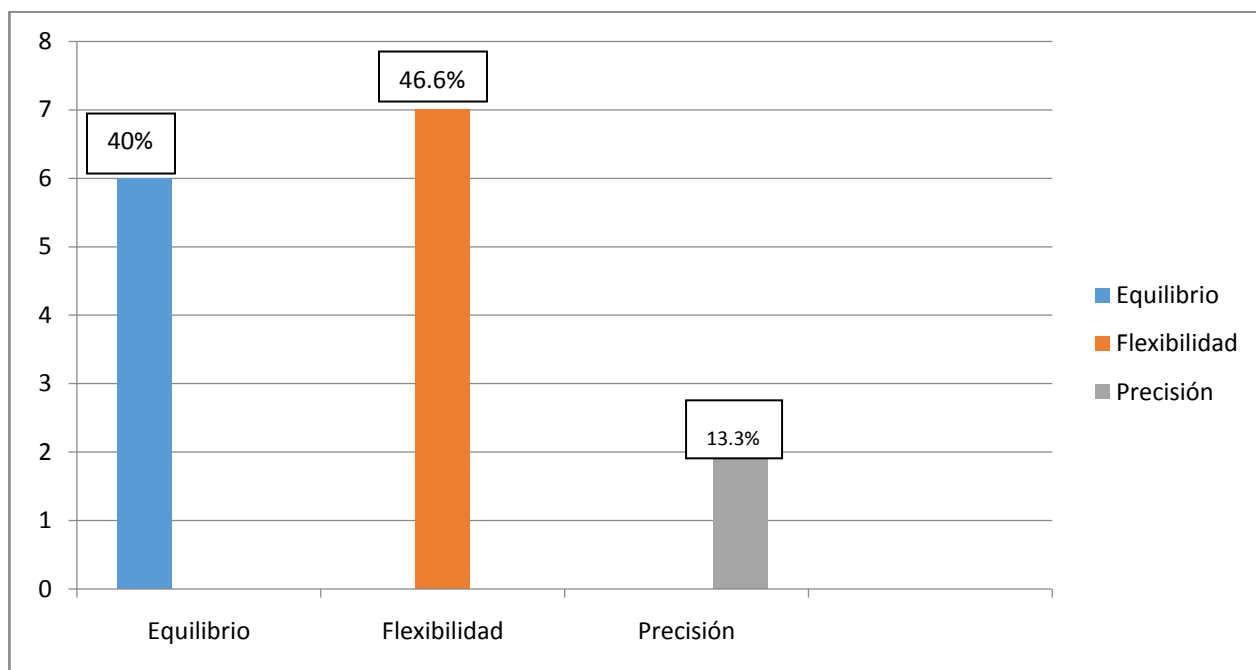


GRAFICO 40¿La habilidad que desarrollaste con este juego fue?

Análisis:

El 46.6% dijo que la habilidad que más desarrollo fue la flexibilidad, el 40% dijo que fue el equilibrio, y el 13.3% que la precisión. Nos muestra que en la variedad de los juegos van cambiando las habilidades que se desarrollan y al ser un juego tradicional los niños desarrollan mucho más que sus habilidades físicas sino también se desarrollan sus habilidades sociales e interacción con el medio.

¿Cuál crees que fue tu experiencia con este juego?		
Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros	Placentero por que pude recrearme	Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego
6	7	2

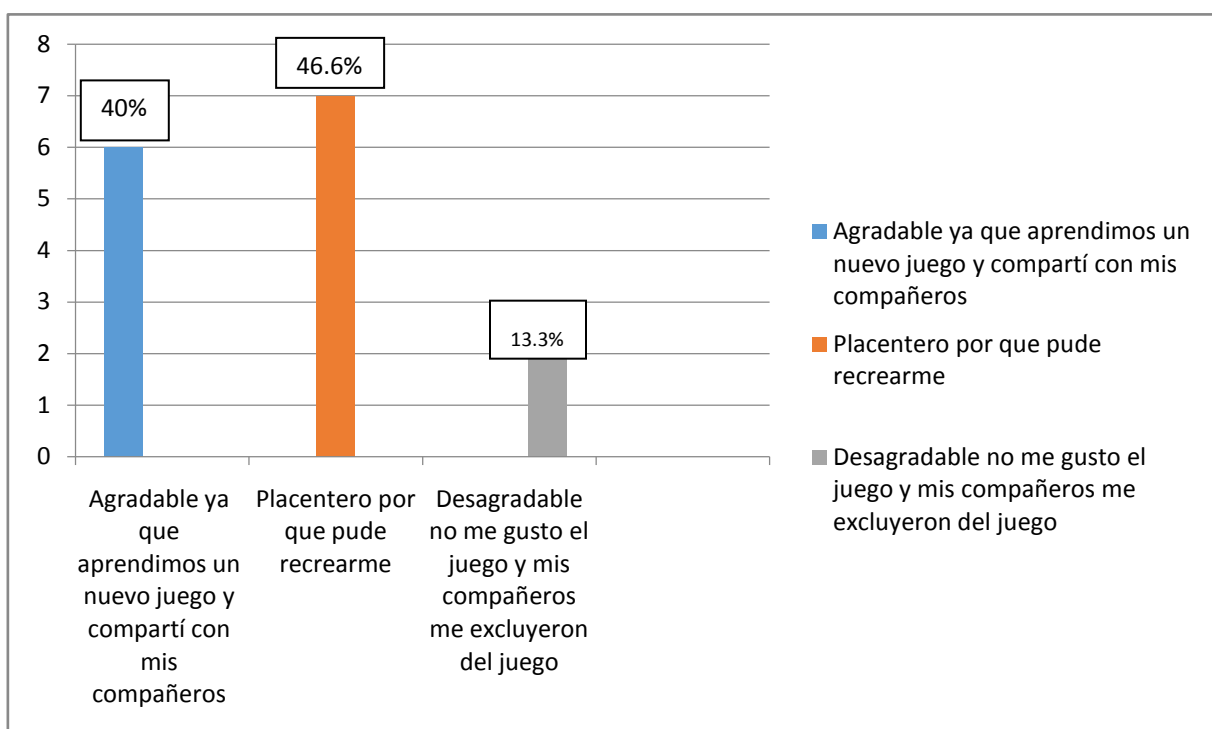


GRAFICO 41¿Cual crees que fue tu experiencia con este juego?

Análisis:

El 46.6% dio a entender que su experiencia en el juego fue placentera porque se pudo recrear, el 40% dijo que su experiencia en el juego fue agradable ya que aprendieron una actividad nueva y 13.3% que desagradable. Nos muestra que una gran parte del salón les agrada este tipo de juegos y les gustaría volver a realizarlos para su interacción personal y grupal.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 7

4.7 Entrevista semiestructurada a coordinación

Fecha: 12/04/2019

Hora: 10:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5°3

Encuestado: Dogny Pallares

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: indagar sobre el interés de la institución por la recreación de los estudiantes y su sana convivencia en la hora del descanso

Indicador: se encontrara una serie de preguntas estructurada en las cuales responderá dependiendo de las normas establecidas por la institución.

ACTIVIDAD

1. ¿Qué propuestas tiene la institución para una sana convivencia de los estudiantes en el descanso?

2. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en la hora de descanso?

3. ¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?

4. ¿La institución cuenta con materiales didácticos que representen los juegos tradicionales?

5. ¿Qué proyectos hay a corto y largo plazo para fortalecer la convivencia durante los descansos?

6. ¿Qué juegos tradicionales implementaría para mejorar las horas de descanso?

7. ¿Qué beneficios cree usted que le brindan los juegos tradicionales a los estudiantes para su recreación en los descansos?

8. ¿Cree usted que los juegos son importantes para la integración o convivencia de los estudiantes?

9. ¿El espacio con el que cuenta la institución es el adecuado para la recreación de los niños?

10. ¿Cómo cree usted que es el acompañamiento de los profesores en los espacio de recreación de los estudiantes?

CUADROS 5 Entrevista semiestructurada a coordinación

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Qué propuestas tiene la institución para una sana convivencia de los estudiantes en el descanso?	Se trabaja el descanso por grupos y esto para una mayor movilidad y se tiene juegos de mesa.
2. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en la hora de descanso?	Los estudiantes corren, saltan y otros participan de juegos de mesa.
3. ¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?	Son herramientas que procuran una recreación sana y armónica.
4. ¿La institución cuenta con materiales didácticos que representen los juegos tradicionales?	La institución no cuenta con materiales de juegos tradicionales.
5. ¿Qué proyectos hay a corto y largo plazo para fortalecer la convivencia durante los descansos?	A corto plazo se realiza charlas a la hora del descanso para sensibilizar sobre la importancia de un descanso tranquilo, armonioso y mutuo.
6. ¿Qué juegos tradicionales implementaría para mejorar las horas de descanso?	Pelegrina, lazos, rondas infantiles, entre otros.
7. ¿Qué beneficios cree usted que le brindan los juegos tradicionales a los estudiantes para su recreación en los descansos?	Recreación, aprovechamiento de tiempo libre, entre otros.
8. ¿Cree usted que los juegos son importantes para la integración o convivencia de los estudiantes?	Totalmente.
9. ¿El espacio con el que cuenta la institución es el adecuado para la recreación de los niños?	Un espacio pequeño pero seguro.

10. ¿Cómo cree usted que es el acompañamiento de los profesores en los espacio de recreación de los estudiantes?	El acompañamiento es direccionado hacia un descanso tranquilo y de convivencia.
--	---

Análisis

Teniendo presente las preguntas planteadas en el instrumento se nota la falta de importancia que la institución le da al descanso para llegar motivar en los estudiantes una mejor convivencia y el poco interés por mejorar las situaciones que se ven en las discriminaciones por parte de los niños hacia sus compañeros de clase.

También se nota el poco material didáctico que la institución tiene para implementar nuevas estrategias en las horas libres y el poco espacio que no ayuda a desarrollar actividades más lúdicas con los niños, ya que para un mejor desenvolvimiento de los niños a nivel personal y social necesitan de una buena interacción entre ellos mismos.

Por otra parte al no contar con un espacio amplio la institución prohíbe el desarrollo de habilidades en los niños tanto físicas, sociales y emocionales porque llevan a los niños a no convivir de una manera más divertida y fácil para el desarrollo de su personalidad e integración con los demás compañeros.

5. PROPUESTA

En el proceso de investigación se observaron las dificultades que presentan los niños al momento de los descansos, ya que estos no tienen la facilidad de realizar juegos adecuados por el poco espacio que brinda la institución.

El objetivo de esta propuesta es mejorar los espacios de descanso, en el cual los niños puedan realizar juegos que sean de su agrado, con el fin de relacionarse con los demás compañeros y de esta manera contribuir a la convivencia escolar de la institución.

A continuación presentaremos los juegos tradicionales que tenemos propuestos para trabajar en la Institución Educativa Colegio La Salle Sede José Antonio Galán con el fin de fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, de esta manera se pueda crear un ambiente apropiado durante los momentos de descanso, algunos de estos son:

- **Ponchado**

Tradicionalmente ha sido muy popular entre niños, jóvenes y adultos por su gran despliegue de movimientos.

Consiste en un grupo de personas en un espacio abierto en la que una persona con una pelota suave la lanza a otros compañeros para tocarlos con esta, si lo logra se dice la palabra ¡ponchado!

El objetivo de este juego consiste en que con una pelota uno de los integrantes la lanza hasta tocar con ella a otra persona, quien es tocado con la pelota queda ponchado, sería el encargado de lanzar esta vez y salir del juego.

- **Canicas**

Es una pequeña esfera de vidrio, cerámica, arcilla, metal, cristal, acero, piedra, mármol, madera o porcelana, que se utiliza en diversos juegos infantiles, también se denomina así a algunos juegos en los que se utilizan las canicas.

Lanzar una o varias veces canicas para intentar aproximarse a otros o a un agujero. Objetivo, cuando se gana una mano, se toma las canicas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

Otros nombres: - Tiene una gran variedad de nombres alternativos que pueden ser: tolochas, bellugas, bolches, bolitas, carcas, coles, canicas etc...

Tipos de canicas

Existen tipos de canicas, y reciben diferentes nombres

- + Canica de color de las anderas.
- + Japonesa.
- + Canica pelotera.
- + China o mara
- + Galaxia.
- + Agüita.
- + Lechera.
- + Paloma.
- + Bolichon
- + Pepón
- + Pepita.

- **Trompo**

Es un tipo de peonza que puede girar sobre una punta, sabe lo que sitúa se centra gravitatoria de forma perpendicular al eje del girar y el equilibrio sobre una punta, gracias a la velocidad angular que permite del desarrollo del efecto giroscópico.

Se utiliza principalmente como juguete para niños, extendiendo numeradores, formas derivadas del juguete clásico que se hace girar con la mano, normalmente gracias a un saliente en vertical que permite imprimir fuerza angular aunque también se puede usar uniéndolo a cuerda para hacerlo girar.

No tiene un origen definido pero se tiene conocimiento de la existencia de personas desde el año 4000 a. de C. ya que han encontrado ejemplares de arcilla en las orillas de los eufrates.

- **La coca**

La coca, también llamado boliche, emboque, capirucho o perinola, es un juguete de malabares compuesto de un tallo generalmente de madera unido por una cuerda a una bola horadada por uno o varios agujeros de un diámetro ajustado al tallo, cuyo objetivo es hacer incrustar un eje delgado al hueco del mazo. Su nombre en francés es bilboquet y viene de bille (canica) y bocquet que designa la punta de un dardo. Estuvo presente en numerosas culturas y épocas con diferentes nombres y su origen es muy antiguo. También se considera originario de Latinoamérica, jugado ya desde la época precolombina.

Su origen es muy antiguo se considera originario de Latinoamérica

El bolero o coca consiste de algunos elementos

Un impulsor: en un palo alargado de madera, en donde va la mano del jugador, el centro de seguridad que es más grueso.

Un mazo en forma de barril: con un uniforme central relativamente grueso en su parte inferior en el cual debe encajar l eje impulsor en el desarrollo del juego.

- **Yoyo**

Es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, enrollado a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente.

Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

No se conoce el origen de yoyo en una copa ateniense del siglo V a. c. aparece un joven que sostiene un objeto esférico que pende de un hilo, en una actitud que recuerda a la del moderno juego del yoyo sin que se pueda estar seguro de las características completas del objeto o su utilidad.

- **Cometa**

Es un artefacto volador más pesado que el aire que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que le mantiene desde la tierra en su postura correcta de vuelo.

Es un juego tradicional pero también se realizan competencias de cometas en las que concurren principalmente adultos.

Debido a su propia construcción lo habitual es desplegar las cometas en lugares abiertos y ventosos, como escampados o playas.

Las cometas nacieron en la antigua china, se sabe que alrededor del año 1200 a. c. se utilizaban como dispositivos de señalización militar.

Los movimientos y los colores de las cometas indicaban una serie de mensajes mediante los que se comunicaban en la distancia los pelotones militares.

- **Piedra, papel o tijera**

Es un juego de manos en el que existen tres elementos:

-  La tijera: que vence al papel cortándolo.
-  La piedra: que vence a la tijera rompiéndola.
-  El papel: que vence a la piedra envolviéndola.

Se utiliza con mucha frecuencia para decidir quién de dos personas hara algo tal y como se hace usando una moneda.

- **Cacho**

Es un juego muy básico para tres o más jugadores, la temática del juego se trata que al azar una persona es escogida como “lleva” ósea el antagonista con el poder en el juego, esta persona deberá corretear y perseguir a los demás jugadores con el motivo de lograr coger o agarrar a alguien, cuando este logre agarrar un jugador deberá decirle “la lleva” O “la traes” , dicho esto inmediatamente este se libera mientras que al que agarraron pasa hacer “ la nueva lleva” y tendrá que hacer le mismo proceso de seguir a los jugadores libres.

- **El lazo**

El juego consiste en que uno o más participantes salten sobre una cuerda que hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas; esto es una persona que al hacer girar la cuerda la salta.

Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta el lazo.

El jugador que no logre saltar o pise la cuerda queda fuera del juego.

- **El gato y el gavián**

El juego consiste en que una persona hace gallo o gallina con sus pollitos detrás, mientras que otro compañero hace de gavián y trata de robarse los pollos del gallo o la gallina, tiene que proteger a sus pollitos del gavián corriendo de un lado al otro y el gavián tratara de todas las formas de robárselos.

- **El rey manda**

Uno de los participantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros jugadores, de este modo el rey dice:

-Haced una voltereta

Todos tendrán que hacerlo, se eliminara a quien no haga lo que diga el rey.

- **La cuarta**

Es un juego tradicional donde se lanza unas monedas contra la pared, la moneda debe acercarse a la de su adversario hasta una distancia máxima de una cuarta lo contrario, sede el turno.

Si la moneda se sitúa una distancia menor o igual que su cuarta, el adversario le debe dar el premio, si es mayor sede el turno.

CONCLUSIONES

Al terminar la presente investigación se concluye principalmente que la convivencia en la hora de descanso no es la adecuada para el desarrollo de los niños pues en esta se pierde la práctica de valores y el respeto hacia los demás. La aplicación de juegos tradicionales en la hora del descanso fortalece las relaciones interpersonales y la sana convivencia donde también se pueden desarrollar todas sus capacidades haciendo provecho de sus habilidades por esta razón los docentes tiene el compromiso de ejecutar los juegos que ameritan los niños del grado quinto ya que juega un papel muy importante en su diario vivir.

El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que las personas experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios, así mismo la autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. El juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

Cabe resaltar que durante el estudio realizado, se verifico que los docentes observados en la hora de descanso no brindaban un buen acompañamiento a los niños pues en este espacio que se le da a los niños puede ser aprovechado para mejorar la convivencia que hay y esto teniendo como estrategia los juegos tradicionales para el aprovechamiento óptimo del espacio.

Por medio de esta investigación en nuestro análisis de los niños del grado quinto es evidente que no cuenta con algún material didáctico para su recreación y por ende recurren a juegos poco enriquecedores para el buen trato con los demás y no permiten una buena convivencia en la exploración de su medio social.

Por otra parte fomentar el uso de juegos tradicionales en la hora del descanso ya que es fundamental para la formación e integración del niño con sus demás compañeros fortaleciendo así las relaciones interpersonales y la convivencia escolar logrando un

espacio agradable, de igual manera para el desarrollo físico del niño al realizar cada uno de los juegos propuestos.

Queremos lograr que los niños del grado quinto tengan una hora de descanso provechosa, donde exploren cada uno de los juegos y sepan el adecuado funcionamiento para poderlo desarrollar de manera espontánea en cualquier espacio encaminados a ver el mundo de otra forma y mejorar su condición física.

RECOMENDACIONES

- Las instituciones con centro encargados de apoyar la convivencia de los niños deben apropiarse de elementos que permiten el mejoramiento de los procesos de coexistencia en los espacios libres, estableciendo juegos tradicionales que benefician en la recreación en un espacio pequeños logrando un vínculo con los niños he estimulado la convivencia.
- Los docentes deben comprometerse a implementar los juegos tradicionales en las horas de descanso ya que son una herramienta muy poco utilizada en la institución, estos juegos son un recurso lúdico-pedagógico que favorece las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.
- Los padres de familia deben trasmitir los juegos con los que recreaban en su juventud para motivar a sus hijos y que estos los pongan en práctica y los lleven a la escuela para compartirlos con sus compañeros.
- Los niños deben aprovechar todos estos juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas y así mismo formarse en valores para un mejor trato con sus compañeros.

El juego se puede vincular desde diferentes orientaciones con el desarrollo del niño donde pone en práctica su creatividad, la resolución de problemas y desempeñarse ante la sociedad, esto genera en el niño signos de alegría, además es espontanea, voluntaria y libremente elegida donde el niño es libre de elegir el personaje a representar y los medios con que quiere realizarlo.

ANEXOS

EVIDENCIAS

Aplicación de la observación





OBSERVACIÓN



3 ANALISIS DE LA INFORMACION RECOLECTADA

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 1

4.1 Observación Directa

Fecha: 29/08/2018

Hora: 8:00 am -12 M

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo observado: 5º3

Docente Titular: José María Mandón

Maestros en formación: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya

Ciro Alfonso Peñaranda

Objetivo: Observar los comportamientos, destrezas, habilidades y actitudes que presentan los estudiantes del grado quinto de básica primaria a la hora de descanso.

Indicadores:

1. Actitudes o comportamientos de los estudiantes tanto en el aula, como en el descanso.

Al ingresar en el aula de clases los estudiantes tenían un comportamiento esporádico por que al estar todos en una idealidad diferente cada uno anda en su mundo, pensando cómo generar indisciplina en el aula y conversar con sus compañeros creando un ambiente poco propicio para el desarrollo de las actividades propuestas por la docente de esta manera irrespetando y no acatan sus indicaciones en la clase. Al momento de empezar el descanso. La profesora no está pendiente de la vigilancia de los estudiantes y esto permite la libertad de los niños para hacer lo que ellos quieran donde se evidencia el maltrato que le dan los niños a sus propios compañeros donde los arrastran por el suelo, se golpean y se empujan, juegan con la basura principalmente con las tapas o botellas que encuentran.

Los niños saben que no pueden jugar ni muchos correr pues fueron ordenes dirigidas por la coordinadora para evitar algún accidente debido al poco espacio que les brinda la institución para su libre recreación, el niño que no cumpla con esto será anotado en un observador.

2. Desarrollo del descanso:

Al salir del salón, se reúnen entre sus grupos de amigos mientras ingieren sus alimentos, luego de esto comienza a jugar de una manera inadecuada donde se golpean, se maltratan y principalmente se dicen groserías, usando cualquier cosa para jugar sin importar los daños que puedan causar o a quien puedan lastimar pues pasan por encima de cualquier con tal de “divertirse” y lo que terminan haciendo es un caos completo en este espacio, respecto a los materiales que los estudiantes usan para divertirse seria las tapas de botella ya que en el patio de la institución no cuenta con ningún jugo donde los estudiantes puedan pasar el tiempo sin que se tengan que poner a pelear, tirar papeles o arrastrar la caneca de basura como un carro para atropellar a al resto de sus amigos

3. Actitudes que adopta el niño en el descanso:

Los estudiantes tienen una comportamiento caótica pues al momento de iniciar el descanso los niños se comportan muy brusco y eso se puede evidenciar desde el momento en que salen del salón pues empujan sillas y a sus propios compañeros con tal de ser los primeros en salir, estando en el patio algunos se comen su merienda y los otros empiezan con sus juegos bruscos y a golpear a sus otros compañeros, se divierten jugando futbol con las tapas de las botellas y con estas mismas a veces le pegan a alguien al juego que cuando estando jugando al “atrapado” empiezan a correr por todos lados empujando a quien se le atravesase en su camino, sin importarle el que está por delante de ellos hasta tal punto que las mismas profesoras son perjudicadas por estos tipos de juego y aunque las maestras los corrija ellos siguen siempre con el juego sin prestarle atención a las indicaciones dadas por las profesoras, teniendo en cuenta eso la institución tomo la decisión de prohibir los juegos en los descanso pero aun la mayoría de los niños no siguen las indicaciones de la escuela o coordinación y siguen optando por estos juegos bruscos y peligrosos.

4. Comportamientos observador en los estudiantes que permiten su relación intrapersonal e interpersonal.

• Su comportamiento no es muy bueno, debido a que realizan actividades o juegos que no están permitidos en la institución y esto conlleva a una sanción. Esto afecta tanto su parte afectiva e interpersonal al no poder convivir con sus compañeros a través de los juegos.

El hecho de que no saben convivir sanamente pues todo es a los golpes, teniendo en cuenta que también hay exclusión en el grupo hacia algunos compañeros, entre ellos uno con necesidades educativas, y entre ellos hay una convivencia donde si alguno de sus compañeros no hace o cumple las demandas del que le pide el favor solo se llevan a los golpes y diciendo malas palabras y no midiendo sus consecuencias.

5. El desarrollo de actitudes que no le favorecieron al estudiante al momento de relacionar con sus compañeros.

El docente no se involucra con el estudiante en el momento del descanso, pues aprovecha este espacio para organizar algunas actividades dentro del aula de clases y no supervisa a sus alumnos en caso de que pueda ocurrir algún accidente o que necesiten la presencia de un adulto.

6. Comportamiento de los estudiantes que no se relacionan y que genera conflicto en el salón por la falta comunicación y tolerancia entre ellos.

El manejo no es muy bueno, puesto que no le dedican tiempo para realizar sus actividades, por el contrario les impiden que los niños corran o realizan otro tipo de juegos; aunque por parte de los estudiantes no es muy aceptada esta regla y aun así en el descanso corren sin control y ocasionando accidentes y/o problemas.

Actividades:

- ¿Qué clase de juegos realizan los estudiantes durante el descanso?

El único juego que realizan los estudiantes es el “atrapado” donde los niños salen corriendo a agarrarse creando caos y accidentes porque entre ellos mismos se chocan o se arrastran por el suelo sin importarles el hacerse daño o afectar a otros.

- ¿Estas actividades aportan o son de ayuda para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, y su sano crecimiento?

No, pues en la institución no se maneja ningún tipo de actividad para fortalecer su desarrollo, por el contrario se ocasionan problemas en los descansos por esta situación.

- ¿Cuál es la interacción que tiene el docente para motivar al estudiante para integrarse con sus compañeros de una forma dinámica y recreativa?

El docente no supervisa al estudiante, no está pendiente de lo que está ocurriendo en el descanso, entonces los estudiantes no cuenta con un docente que se encargue aprovechar estos espacios con los niños.

CONTENIDO:

- Recursos lúdico-pedagógicos con los que cuenta el estudiante para su recreación.

La institución no cuenta con recursos, para que los estudiantes puedan utilizar para aprovechar este espacio de recreación.

- ¿Los materiales con los que cuenta el docente son los adecuados para recreación del estudiante?

El docente no cuenta con material lúdico-pedagógico.

CONTEXTO DEL DESCANSO:

ESPACIO RECREATIVO:

El espacio con el que cuenta la institución no es grande, ya que su infraestructura no está adecuada para las necesidades de los estudiantes y docentes. En este espacio también ingresan motos, entonces los estudiantes se ven limitados por esto.

VENTILACIÓN:

La ventilación no es muy óptima pues el techo está cubierto y por el espacio tan reducido no permite una buena ventilación del lugar.

ILUMINACIÓN:

Tiene una buena iluminación pues el techo tiene partes transparentes que permiten la entrada de luz al lugar.

DECORACIÓN:



* No cuentan con una decoración que sea propicia para el estudiante donde se sienta agradado y pueda aprender algo de ello.

AMBIENTE DE APRENDIZAJE:

No cuentan con un ambiente pedagógico, como fue dicho en el anterior comentario, los estudiantes no cuenta con el acompañamiento de algún docente que los indique para realizar actividades lúdico-pedagógicas.

ENTREVISTA AL ESTUDIANTE

Instrumento #2



Entrevista estructurada al estudiante



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.
Instrumento número 2

4.2 Entrevista estructurada al estudiante

Fecha: 28/03/2019

Hora: 11:00 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Participante: Juan Sebastian Angaita

Docente Titular: José María Mandón

Maestros en formación: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: Identificar las actitudes que toman los estudiantes en el descanso que y que permiten reconocer el comportamiento que tienen hacia sus compañeros.

Indicador: A continuación vas a encontrar una serie de preguntas donde debes leerlas detenidamente y responder de manera honesta según lo que has vivido y visto durante el descanso.

Actividad

1. Te gusta la hora de descanso porque:
 - a) Puedo jugar y divertirme
 - ☒ b) Comparto con mis amigos
 - c) Ninguna de las anteriores

2. Cuando suena el timbre para el descanso tu:
 - a) Te quedas en el salón
 - ☒ b) Sales al patio
 - c) Te quedas sentado/a en el corredor

3. Durante el descanso tu:
 - a) Juegas con tus compañeros
 - ☒ b) Te sientas a hablar con tus compañeros
 - c) Peleas con tus compañeros

4. Durante el descanso tus compañeros
- ☒ a) Te invitan a jugar
 - b) Te excluyen de sus juegos
 - c) Te molestan
5. ¿Qué juegos realizas con tus compañeros?
- a) Ponchado
 - ☒ b) Atrapado
 - c) Juegos de mesa
 - d) Otros _____
6. ¿Cómo es el comportamiento de tus compañeros cuando realizan algún juego?
- a) Brusco
 - ☒ b) Agradable
 - c) Moderado
7. ¿Qué hace la profesora durante este tiempo?
- a) Juega con ustedes
 - b) Los regaña cuando juegan
 - ☒ c) Se queda en el salón
8. ¿Qué tipos de juegos te gustaría hacer en el descanso?
- a) Rayuela
 - ☒ b) Stop
 - c) Estatua
9. Durante el descanso tus compañeros tratan a los demás de manera
- a) Amable
 - ☒ b) Brusca
 - c) Tolerante
10. La convivencia que hay en los descansos es:
- ☒ a) Buena
 - b) Regular
 - c) Mala

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA AL DOCENTE

Instrumento #3



Entrevista semiestructurada al docente



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 3

4.3 Entrevista Semiestructurada al Docente

Fecha: 28/03/2019

Hora: 10:00 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Encuestado: José María Mandón

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: Reconocer patrones en el docente para analizar los comportamientos de los estudiantes en situaciones que se presentan en el descanso.

Indicador: a continuación encontrará una serie de preguntas en el cual se responderá dependiendo lo visto y evidenciado en los descansos.

ACTIVIDAD

1. ¿Dedica usted parte de su tiempo del descanso para jugar con los niños y por qué?

*Sí, por que me agrada jugar con ellos,
y hacerlos feliz en todo lo que pueda.*

2. ¿Qué dinámicas realiza usted en el descanso con los estudiantes?

*Jugamos al atrapado, Contamos
chistes etc...*

3. ¿Qué aportes les brinda estas actividades para el desarrollo de habilidades?

Desarrollamos la amistad, el niño adquiere más confianza para preguntar cuando tiene dudas etc.

4. ¿Usted cree que las actividades, dinámicas o juegos ayudan a una sana convivencia?

Unos Juegos y dinámicas si... otros no. Porque cuando se juega es: cacho a veces se sale es peleando "los niños"

5. ¿Cómo es la relación docente-estudiante en el descanso?

Excelente, es el momento donde se puede relajarse un poco para entrar con más energía

6. ¿Cómo es la relación estudiante-docente en el descanso?

El estudiante es tímido y nosotros como docentes aprovechamos esos momentos para aportarle en el sano esparcimiento

7. ¿Qué recursos utiliza para la recreación de los estudiantes?

En la escuela más que todo por la cantidad de niños es casi imposible utilizar juegos rápidos y carecemos de recursos que nos ayuden. algunos ven T.V. en los salones de los preescolares en esos momentos

8. ¿Cómo docente que estrategias implementa para que los estudiantes aprovechen el descanso?

Aconsejales los juegos que no requieren de mucho espacio.. algunos traen damas^{ch} lazos etc.

9. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en el descanso?

Es bueno... lo difícil es por el poco espacio terminan en sus juegos a veces golpeándose pero sin mala intención

10. ¿Cómo ayuda usted a el mejoramiento de la convivencia en los descansos?

Estando pendiente de los niños en el patio y hablando con ellos cuando hay la necesidad

11. ¿Cree usted que necesario implementar actividades para un buen aprovechamiento del tiempo libre de los niños?

Claro que si el niño se distrae y aprende mas Jugando

12. ¿Cómo cree que son las relaciones interpersonales de los estudiantes en el descanso?

La mayoría bien pero los pocos que se desordenan y juegan bruscamente en canchales.. dañan los buenos momentos

13. ¿Qué tipo de material didáctico utiliza usted como docente en la hora del descanso?

14. ¿Qué patrones a observado en el comportamiento en los niños en la hora de descanso?

Que se gozan mayor/- corriendo que en juegos de quietud

15. ¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?

Que se han descaudado mucho como el lazo, vla vla etc

16. ¿Cuáles juegos tradicionales conoce?

cacho- rayuela, el ponchao, estatua.

17. ¿Ha puesto en práctica algunos de estos juegos con los niños?

Es espacio escolar es muy pequeño y uno
tiene que estar mirándolos a todos y consolar-
dosos que no se golpeen

18. ¿Cree usted que los juegos tradicionales ayudan al aprovechamiento del tiempo libre en el descanso?

Claro que si... uno añora los viejos tiempos
desafortunada/, los medios de comunicación
cambiaron nuestras tradiciones ahora son mas
los Juegos de quietud

19. ¿Qué opina usted sobre el espacio físico que brinda la institución para desarrollar el momento del descanso?

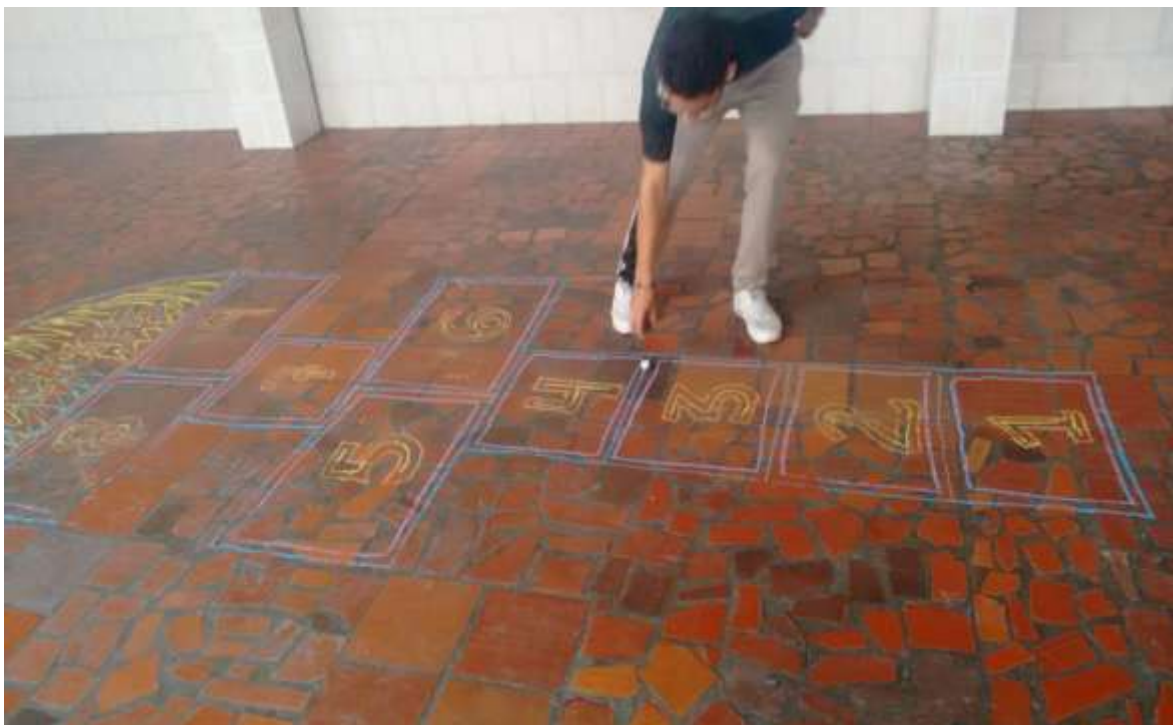
Desafortunada/, el espacio es insuficiente
para que halla comodidad y descanso

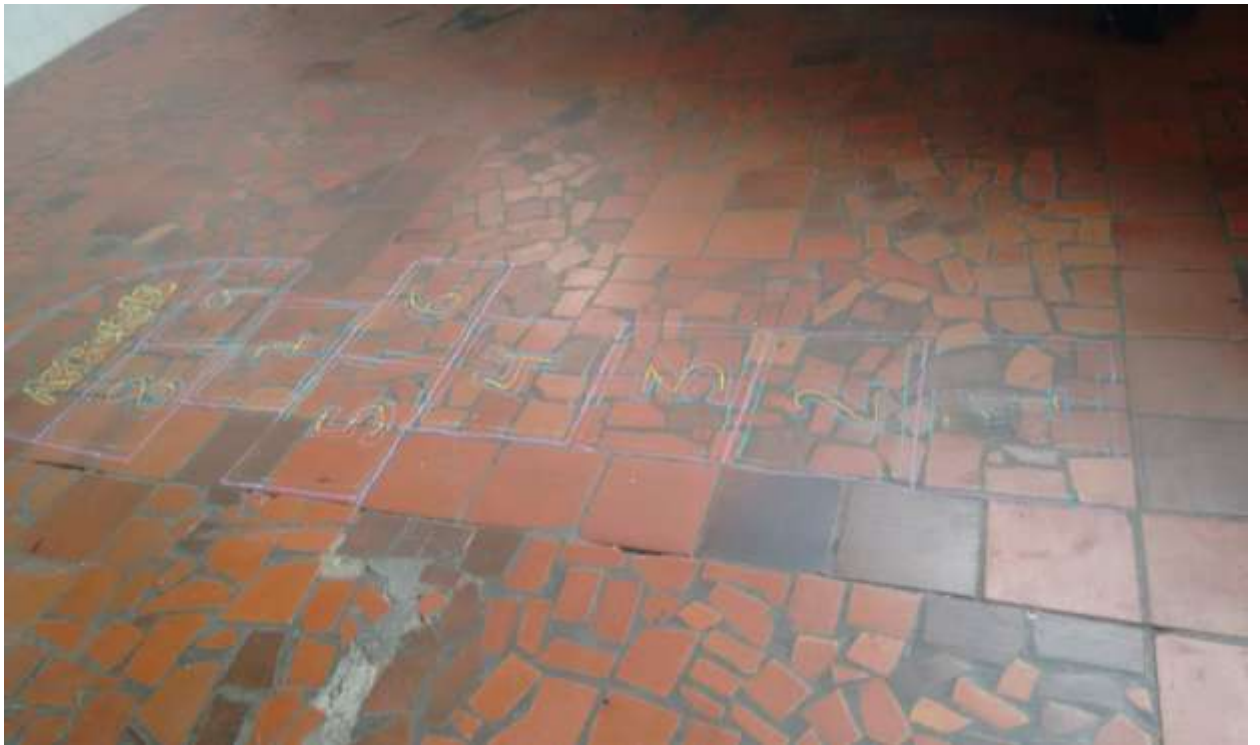
20. ¿Desde una opinión pedagógica, cree usted que los juegos tradicionales si ayuden en el desarrollo y el mejoramiento de la convivencia de los estudiantes?

Si... pero ya los niños prefieren otros juegos
además la T.V e internet arrazaron con
la mayoría de los momentos buenos del pasado

REGISTRO ANECDÓTICO INSTRUMENTO NO ESTRUCTURADO

LA RAYUELA Instrumento # 4





Registro anecdótico no estructurado



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.
Instrumento número 4

4.4 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha: 04/03/2019

Hora: 09:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Encuestado: Maria Angel Escobar

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: Analizar qué tipos de comportamientos adoptan los estudiantes en los descansos

INDICADOR: A continuación encontraras la explicación breve de la dinámica de un juego tradicional para el desarrollo en la hora de descanso y con la participación de los niños, donde finalizado esto responderán una serie de preguntas respecto a la actividad realizada.

LA RAYUELA

La rayuela o el avión es un juego infantil tradicional. Solo se necesita una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación.

La rayuela requiere una cierta agilidad y también ayuda a los niños a prender los números.

¿Dónde se juega? En exteriores (patio, aceras o en la playa).

¿Cómo se juega?

1. Dibuja en el suelo con una tiza el diagrama para jugar a la rayuela compuesto por cajas con números del 1 al 10 y pueden hacerse las cajas de distintos tamaños según la edad del niño y usar diferentes colores.

2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana o una tapa, el niño debe situarse detrás del primer número con la piedra en la mano y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina casa y no se puede pisar.

3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa el siguiente jugador, se puede añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego?

☒ Excelente

b) Regular

c) Malo

2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?

a) Alegre

☒ Aburrido

c) Motivado

3. ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?

☒ Bueno

b) Regular

c) Malo

4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?

☒ Bien

b) Regular

c) Mal

5. El juego se realizó de manera:

- ☒ Ordenada
- b) Desordenada
- c) Organizado
6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:
- ☒ Tolerable
- b) Fastidioso
- c) Inaguantable
7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
- ☒ Me divierto
- b) Comparto con mis compañeros
- c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
8. Como crees que fue tu desempeño en el juego
- ☒ Bien
- b) Regular
- c) Mal
9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
- ☒ Equilibrio
- b) Flexibilidad
- c) Precisión
10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego
- a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros
- ☒ Placentero porque pude recrearme.
- c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego

REGISTRO ANECDÓTICO INSTRUMENTO NO ESTRUCTURADO

Instrumento # 5





Registro anecdótico instrumento no estructurado



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 5

4.5 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha: 05/03/2019

Hora: 9:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Encuestado: Yerson Andrés Jaime

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: Identificar las habilidades que poseen los estudiantes al momento de interactuar y recrearse con sus compañeros.

INDICADOR: A continuación encontraras la explicación breve de la dinámica de un juego tradicional para el desarrollo en la hora de descanso y con la participación de los niños, donde finalizado esto responderán una serie de preguntas respecto a la actividad realizada.

Desarrollo del descanso:

Al salir del salón, se reúnen entre sus grupos de amigos mientras ingieren sus alimentos, luego de esto comienza a jugar de una manera inadecuada con elementos encima de quien se le atraviere sin importar las consecuencias que esto conlleva.

EL PAÑUELO

Este juego enfrenta a dos equipos compuesto por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asignara un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número. Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los participantes, cada uno de un equipo, que tenga en número deberán correr

participantes, cada uno de un equipo, que tenga en número deberán correr para agarrar el pañuelo y deberá llevarlo a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base perderá el punto.

Este juego desarrolla su motricidad y sus habilidades motoras y de un rápido pensamiento.

¿DONDE SE JUEGA? En exteriores (patios o cancha)

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego?

- ☒ a) Excelente
- b) Regular
- c) Malo

2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?

- ☒ a) Alegre
- b) Aburrido
- c) Motivado

3. ¿Cómo crees que trataste a tus compañeros?

- ☒ a) Bien
- b) Regular
- c) Mal

4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?

- ☒ a) Bien
- b) Regular
- c) Mal

5. El juego se realizó de manera:

- ☒ a) Ordenada
- b) Desordenada
- c) Organizado

6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:

- ☒ a) Tolerable
- b) Fastidioso

- c) Inaguantable
- 7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
 - a) Me divierto.
 - b) Comparto con mis compañeros.
 - c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos.
- 8. Como crees que fue tu desempeño en el juego.
 - a) Bien
 - b) Regular
 - c) Mal
- 9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
 - a) Equilibrio.
 - b) Flexibilidad.
 - c) Precisión.
- 10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego.
 - a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros.
 - b) Placentero porque pude recrearme.
 - c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del mismo.

REGISTRO ANECDÓTICO INSTRUMENTO NO ESTRUCTURADO

Instrumento # 6







Registro anecdótico instrumento no estructurado



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 6

4.6 Registro Anecdótico Instrumento no Estructurado

Fecha: 11/03/2019

Hora: 09:30 am

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5º3

Encuestado: Alvaro José Álvarez

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

OBJETIVO: fortalecer el vínculo de amistad y de unión en el grupo, logrando así una sana convivencia interpersonal.

INDICADOR: A continuación encontraremos, un juego tradicional donde miraremos las actitudes que adopta el niño en la dinámica y el dominio del espacio brindándoles los materiales necesarios que les permitirá continuar o seguir con la dinámica e sus descansos.

EL RESCATE

Jugar el rescate es muy sencillo. Se necesita un grupo amplio de personas y un espacio abierto para poder correr sin peligro, el grupo se tiene que dividir en dos, se delimita el área de acción, ya que si la zona es demasiado extensa el juego será aburrido; después se volverá a sortear quien es el equipo que se escapa y cuál es el equipo que tendrá que buscar y pillar.

El equipo que escapa deberá salir corriendo, mientras que el bando contrario tendrá que esperar hasta perderlos de vista, cuando los oponentes se han escondido, el segundo equipo sabe en búsqueda del primero. El objetivo es capturarlos, para ellos solo tendrán que tocarlos y serán atrapados, entonces los prisioneros son trasladados hasta el punto de partida allá formaran una hilera cogidos de la mano.

Pero el juego no acaba aquí ya que los prisioneros podrán ser rescatados en cualquier momento por un compañero. Para ellos tendrán que chocar la mano del primero de la fila y todos podrán moverse pero con el inconveniente de que tendrán que hacerlo cogidos de la mano. El juego termina cuando todo el equipo es capturado, cambiándose los roles y volviendo a empezar de nuevo.

¿DONDE SE JUEGA? En exteriores (patios o cancha)

SOCIALIZACION DEL JUEGO

1. ¿Cómo te pareció el juego el rescate?
☒ a) Excelente
b) Regular
c) Malo
2. ¿Cómo te sentiste realizando este juego?
☒ a) Alegre
b) Aburrido
c) Motivado
3. ¿Cómo fue el trato con tus compañeros?
☒ a) Bueno
b) Regular
c) Malo
4. ¿Cómo te trataron tus compañeros?
a) Bien
☒ b) Regular
c) Mal
5. El juego se realizó de manera:
☒ a) Ordenada
b) Desordenada
c) Organizado
6. El comportamiento de tus compañeros en la actividad fue:
☒ a) Tolerable
b) Fastidioso

- c) Inaguantable
- 7. Te gustaría seguir realizando este juego porque:
 - ☒ Me divierto
 - b) Comparto con mis compañeros
 - c) No me gustaría volver a realizar este tipo de juegos
- 8. Como crees que fue tu desempeño en el juego
 - ☒ Bien
 - b) Regular
 - c) Mal
- 9. La habilidad que desarrollaste con este juego fue:
 - a) Equilibrio
 - b) Flexibilidad
 - ☒ Precisión
- 10. Cual crees que fue tu experiencia con este juego
 - a) Agradable ya que aprendimos un nuevo juego y compartí con mis compañeros
 - ☒ Placentero porque pude recrearme
 - c) Desagradable no me gusto el juego y mis compañeros me excluyeron del juego

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A LA COORDINADORA

Instrumento # 7



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña N.S.

Instrumento número 7

Entrevista semiestructurada a coordinación

Fecha: 12-04-19.

Hora: 5:30 p.m.

Institución Educativa: Escuela José Antonio Galán

Grupo: 5° 3

Encuestado: Diana Palla.

Encuestadores: Jeffrey Julián Abril Pérez

Sindy Carolina Montoya Zuluaga

Ciro Alfonso Peñaranda López

Objetivo: indagar sobre el interés de la institucional por la recreación de los estudiantes y su sana convivencia en la hora del descanso

Indicador: se encontrara una serie de preguntas estructurada en las cuales responderá dependiendo de las normas establecidas por la institución.

ACTIVIDAD

1. ¿Qué propuestas tiene la institución para una sana convivencia de los estudiantes en el descanso?

se trabaja descanso por grupos y
ejercicios para una mayor movilidad,
y se tienen juegos de mesa.

2. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes en la hora de descanso?

Algunos estudiantes corren, saltan; otros,
participan de juegos de mesa.

3. ¿Qué sabe usted acerca de los juegos tradicionales?

Son herramientas de recreación una
recreación sana y organizada.

4. ¿La institución cuenta con materiales didácticos que representen los juegos tradicionales?

La institución no cuenta con
materiales de juegos tradicionales.

5. ¿Qué proyectos hay a corto y largo plazo para fortalecer la convivencia durante los descansos?

→ como punto se redar charla en la hora de comunidad para sensibilizar sobre la importancia de un descanso tranquilo, amoroso y creativo

6. ¿Qué juegos tradicionales implementaría para mejorar las horas de descanso?

Peregrina, la 20, ronda infantil etc.

7. ¿Qué beneficios cree usted que le brindan los juegos tradicionales a los estudiantes para su recreación en los descansos?

recreación, aprovechando el tiempo libre, trabajo en equipo

8. ¿Cree usted que los juegos son importantes para la integración o convivencia de los estudiantes?

totalmente

9. ¿El espacio con el que cuenta la institución es el adecuado para la recreación de los niños?

Sí un espacio seguro pero seguro

10. ¿Cómo cree usted que es el acompañamiento de los profesores en los espacio de recreación de los estudiantes?

- El acompañamiento de los docentes hacia un descanso tranquilo y de convivencia



BIBLIOGRAFIA

- ALVAREZ URIA, Fernando., Arqueología de la escuela. Madrid, Ediciones LaPiqueta, 1991.
- ARENDT, Hannah (2005). La condición humana. España: Paidós Sucros.
- BELTRÁN, J. (2002) Las claves psicológicas de la convivencia escolar. Ponencia. Seminario Convivencia en los centros escolares como factor de calidad, Madrid.
- BRUNNER, Jerome., El proceso mental en el aprendizaje del niño. Madrid, Narcea Editores, 2001
- CARR, Wilfred., Una teoría para la educación, Barcelona, Editorial Crítica, 1996
- DE ZUBIRIA, Miguel. “Pedagogía Conceptual, desarrollos filosóficos, Pedagógicos y psicológicos”. Bogotá: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino. 2002.
- GIUSTI, Miguel. (2008) ¿Pérdida o búsqueda de los valores? En HOYOS, Guillermo y RUIZ, Alexander. Compiladores Ciudadanías en formación. (ed.), (pp. 207 - 229). Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- GONZÁLEZ, María Isabel. El decálogo de Alejo y buen trato. En, vida de maestro, Violencia en la escuela. Instituto para la investigación educativa y el desarrollo pedagógico –IDEP- santa fe de Bogotá. 1999.
- JIMÉNEZ, Carlos Alberto., La lúdica como experiencia cultural. Bogotá, Fondo Editorial Magisterio, 2004
- JOHNSON, D. (1972) Psicología social de la educación, Editorial Kapelusz, Buenos Aires.
- MORENO MARTÍNEZ, Ramiro, Juegos tradicionales de nuestra niñez. Bogotá, Ámbito Ediciones, S.A, 1998
- OVEJERO, A. (1989) Psicología social de la educación, Editorial Herde, Barcelona.
- PIAGET, Jean. El nacimiento de la inteligencia” en las ideas Pedagógicas del siglo XX. Buenos Aires editorial Losada, 1968

- PIAGET, Jean., La educación del hombre en París, Madrid, Editorial Paidós Básica, 1961
- ROMERO IZARRA, Gonzalo., La gestión de la convivencia escolar desde el diálogo educativo con el contexto: una reflexión sobre inadaptación social, condición marginal y conflicto escolar. En: En AUTORES VARIOS., Estrategias de mediación y tratamiento de conflictos. Barcelona, Editorial Graó. 2006.

WEBGRAFIA

1. Marín Gómez (2015) “Juegos populares y tradicionales” Recuperado de:
<http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/articulo-pdf>
2. Daniel Alejandro Plazas, Wilson Alexander Ramírez (2014) “Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y el desarrollo motor en niños de preescolar del colegio Francisco José De Caldas.” Recuperado de:
<http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7666/PlazasDazaDanielAlejandro2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. Juan José Leiva Olivencia (2013) “Relaciones interpersonales en contextos de educación intercultural” Recuperado de:
<file:///E:/Downloads/DialnetRelacionesInterpersonalesEnContextosDeEducacionInt-4252334.pdf>
4. Guillermo Del Rio García (2013) “Juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar” Recuperado de:
https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000405.pdf
5. Adinne Fernández (2004) “El rescate de los juegos tradicionales” Recuperado de: **<http://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>**
6. Jorge Alfonso Nieto Díaz (2016) “Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategia lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado cuarto en la institución educativa de Zipacoa” Recuperado de:
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/647/Beltr%C3%A1nTrochaYanethCelina.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
7. Navarro Vicente, Juan Bautista (2016) “Importancia de los juegos populares y tradicionales en la educación primaria” Recuperado de:
<http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>
8. Edgar Paz Valderrama (2014) “Juegos tradicionales en la escuela: Medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural” Recuperado de:
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co:8080/bitstream/10893/7597/1/3410-0473440.pdf>
9. Rosolis Ariza Murillo (2011) “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos” Recuperado de:

<http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES%20COMO%20ESTRATEGIAS%20PEDAGOGICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

10. María Carolina Loaiza Guzmán (2014) “Fortalecimiento de las relaciones interpersonales y comunicación asertiva con docentes, padres e hijos en pro del buen desarrollo integral del niño” Recuperado de:

<http://repository.unad.edu.co:8080/bitstream/10596/2601/1/36314101.pdf>