

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y RECREATIVAS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO
DE LA HABILIDAD SOCIAL CONSISTENTES EN LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3°A DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR, SEDE EL LLANO, EN OCAÑA
NORTE DE SANTANDER.**

**ANA MARIA SARABIA ORTEGA.
DAIGLYS GISSELA NAVARRO CORREDOR.**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA
CUARTO SEMESTRE**

Ocaña, Colombia

octubre, 2019

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y RECREATIVAS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO
DE LA HABILIDAD SOCIAL CONSISTENTES EN LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3°A DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR, SEDE EL LLANO, EN OCAÑA
NORTE DE SANTANDER.**

**ANA MARIA SARABIA ORTEGA
DAIGLYS GISSELA NAVARRO CORREDOR.**

**GUZMAN CRIADO
Docente**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA
CUARTO SEMESTRE**

Ocaña, Colombia

octubre, 2019

Dedicatoria

Primordialmente quiero agradecerle a Dios por permitirme realizar este proyecto ya que me ha brindado entendimiento y la capacidad para poder llevar a cabo y terminar con éxito este proceso culminado en mi vida.

A mis padres Ilsa Miralba ortega Bayona e Isaías Sarabia Prado por apoyarme en cada instante de este camino, gracias a su dedicación como padres pude finalizarlo, sin su apoyo nada de esto sería posible.

También quiero agradecerle a mi hermana Yitza Yisney Sarabia Ortega y mi abuela Teresa Prado que han estado en cada momento conmigo, y brindan lo mejor de ellas en cada momento.

Gracias a mi compañero sentimental que me ha brindado su tiempo en esto y con su apoyo todo esto funcionó, cabe resaltar que parte de mi estabilidad Pedagógica está a su nombre.

Finalmente a mis maestros que han sido mis guías y gracias a ellos obtuve mis conocimientos.

Gracias.

Ana María Sarabia Ortega.

Dedicatoria

Primeramente darle gracias a Dios y a mi ángel que me cuida desde el cielo, tú mi abuela, mi más grande amor, por darme la fuerza y la energía para continuar esta etapa educativa a pesar de las dificultades.

Agradezco a mis padres por ser un elemento esencial y constante de motivación, el cual me ha permitido llegar hasta este punto de mi proceso formativo.

Gracias a mi hermano por su gran apoyo material, pues sin su ayuda nada de esto sería posible.

Finalmente agradezco a una persona muy especial en mi vida, pues sus consejos y palabras de aliento me fortalecieron a lo largo de esta aventura. Debo decir que parte de mi felicidad pedagógica lleva su nombre.

Reconozco el apoyo y agradezco a los docentes que fueron parte de mi formación durante estos años. A la Normal Superior de Ocaña por haberme brindado las herramientas y estrategias para crecer tanto intelectual como personalmente.

Gracias.

Daiglys Gissela Navarro Corredor.

Índice

Capítulo 1. Actividades Lúdicas y Recreativas para Contribuir al Desarrollo de la Habilidad Social Consistentes en las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes del Grado 3°A de la Institución Educativa Normal Superior, Sede el Llano, en Ocaña Norte de Santander.	1
1.1 Planteamiento del Problema.....	1
1.2 Formulación del Problema.....	1
1.3 Objetivos.....	1
1.3.1 Objetivo general:.....	2
1.3.2 Objetivos específicos.....	2
1.4 Justificación.....	2
1.5 Delimitaciones.....	3
1.5.1 Contextuales:.....	3
1.5.2 Conceptuales.....	3
1.5.3 Temporales.....	3
1.6 Limitaciones y Alcances.....	4
1.6.1 Limitaciones.....	4
1.6.2 Alcances.....	4
Capítulo 2. Marco Referencial.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Marco contextual.....	6
2.3 Reseña histórica.....	8
2.4 Marco conceptual.....	10
2.5 Marco Teórico.....	11
2.6 Marco Legal.....	32
Capítulo 3. Diseño Metodológico.....	34
3.1 Tipo de investigación.....	34
3.2 Línea de investigación:.....	34
3.3 Población y Muestra.....	36
3.3.1 Población.....	36
3.3.2 Muestra.....	36
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	36
3.4.1 Técnicas.....	36

3.4.1.1 observación directa.....	36
3.4.1.2 Encuesta estudiante:	36
3.4.1.3 Entrevista docente	36
3.4.2 Instrumentos.....	37
3.4.2.1 Ficha de observación	37
3.4.2.2 Formulación de encuestas.....	37
3.4.2.3 Formulación de entrevistas	37
3.5 Análisis de la información	37
3.5.1 Análisis de observación directa.....	37
3.5.2 Análisis de la entrevista a la docente	39
3.5.3 Análisis de la encuesta a estudiantes.....	41
3.6 Diagnostico situacional.	51
Capítulo 4. Modelo de intervención.....	52
4.1 Introducción.	52
4.2 Objetivos	53
4.2.1 Objetivo General.....	53
4.2.2 Objetivos específicos.	53
4.3 Actividades.	53
4.4 Presentación de contenido de la carilla por medio de una diapositivas	55
4.5 Actividad de Aplicación.....	59
4.6 Evaluación de las actividades de ejecución	74
Capítulo 5. Conclusiones	75
Recomendaciones.	76
Infografía.....	77
Anexos	78

Lista de Tablas

Tabla 1 Agrado por las clases llamativas	41
Tabla 2 Trabajo grupal.	42
Tabla 3 Buenas relaciones.	43
Tabla 4 Rol del docente con las actividades lúdicas.	44
Tabla 5 Momentos de agresión.	45
Tabla 6 Gusto por las actividades en grupo.	46
Tabla 7 Agrado y gusto por ser ofensivo.	47
Tabla 8 Gusto por trabajar con sus compañeros.	48
Tabla 9 Manejo del individualismo.	49
Tabla 10 Manejo de conductas.	50

Lista de Gráficos

Grafico 1 Agrado por las clases llamativas	41
Grafico 2 Trabajo grupal.	42
Grafico 3 Buenas relaciones.	43
Grafico 4 Rol del docente con las actividades lúdicas.	44
Grafico 5 Momentos de agresión.	45
Grafico 6 Gusto por las actividades en grupo.	46
Grafico 7 Agrado y gusto por ser ofensivo.	47
Grafico 8 Gusto por trabajar con sus compañeros.	48
Grafico 9 Manejo del individualismo.	49
Grafico 10 Manejo de conductas.	50

Lista de Figuras

Figura 1 Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña Sede el Llano	10
--	----

Lista de Fotografías

Fotografía 1 Socialización con la docente sobre la cartilla.....	79
Fotografía 2 cuentos, leyendas, retahílas, trabalenguas y coplas.....	79
Fotografía 3 orientaciones sobre la realización de la lectura del cuento por parte de la maestra en formación.	79
Fotografía 4 lectura del cuento el gato con botas por parte de la maestra en formación.	79

Resumen

En este trabajo de investigación, que lleva como nombre actividades lúdicas y recreativas para contribuir al desarrollo de la habilidad social consistentes en las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 3°A de la institución educativa normal superior, sede el llano, en Ocaña norte de Santander. Este tiene como objetivo solucionar la problemática que se está presentando con el tema del ambiente escolar en al aula.

Para esto se tomaron una serie de instrumentos que nos sirvieron como recolección de información, después de haber aplicado todos los instrumentos en el grado 3°A de la Escuela Normal Superior Sede el Llano, se pude determinar que los estudiantes presentan dificultades a todo lo que tiene que ver con el tema de convivencia, con esto se puede ver afectado el desarrollo social del estudiante ya que en el lugar donde más convive no se mantiene un ambiente armonioso con sus compañeros por eso es muy fundamental como docente tener en cuenta las actividades lúdicas pedagógicas en el momento del encuentro con sus estudiantes, para que los estudiantes mantengan un comportamiento adecuado durante la clase y como docente poder alcanzar todos los objetivos planteados, se pretende identificar las posibles falencias sobre las relaciones interpersonales y capacidad de integración de los niños para dar solución a esta problemática

Por eso se debe organizar actividades lúdicas y recreativas que contribuyan a mejorar el trabajos en equipo y participación activa de cada estudiante para fomentar el liderazgos, la comunicación y el cooperativismo y con eso podemos determinar la problemática y dar una bases para la solución de esto.

Abstract

In this research work, which is called recreational and recreational activities to contribute to the development of social ability consisting of interpersonal relationships in students in grade 3 of the higher normal educational institution, headquarters in the plain, in northern Ocaña Santander. This aims to solve the prolematics that is being presented with the theme of the school environment in the classroom.

For this, a series of instruments were taken that served as information collection, after having applied all the instruments in grade 3-A of the Normal High School Sede el Llano, it was possible to determine that the students present difficulties to everything It has to do with the topic of coexistence, with this the social development of the student can be affected since in the place where he lives more does not maintain a harmonious environment with his peers that is why it is very fundamental as a teacher to take into account the recreational activities Pedagogical at the time of the meeting with their students, so that the students maintain a very appropriate behavior with the class and as a teacher to be able to achieve all the objectives set to build, it is intended to identify the possible shortcomings about interpersonal relationships and the ability to integrate children to give notice to the appropriate authorities and they take action on the issues .

Therefore, recreational and recreational activities must be organized where it is necessary to identify the roles of the participants, teamwork and active participation of each student to foster leadership, communication and cooperativism and with that we can determine the problem and provide a basis for solution of this.

Capítulo 1. Actividades Lúdicas y Recreativas para Contribuir al Desarrollo de la Habilidad Social Consistentes en las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes del Grado 3°A de la Institución Educativa Normal Superior, Sede el Llano, en Ocaña Norte de Santander.

1.1 Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña Norte de Santander Sede el Llano, en el grado 3°A se notó que el comportamiento colectivo del grupo no es armonioso, son muy individualistas, egoístas y apáticos a participar en actividades grupales.

Este tipo de situación propicia a un clima negativo en el aula donde se crea malas relaciones interpersonales entre los mismos compañeros.

Se ha podido visualizar entre los estudiantes que existen diferentes conflictos que surgen de la convivencia, desde la cotidianeidad tales como agresividad física y verbal, poca tolerancia por las diferencias que conducen a la no integración con los demás compañeros.

Las causas de esta individualidad pueden ser por parte de la maestra acompañante de aula que no permite la integración entre ellos, no hace trabajos grupales, no practica actividades lúdicas recreativas para que los estudiantes tengan un ambiente agradable y con mayor motivación.

Al no solucionar este problema los niños tendrán un mal comportamiento, y esto influirá de manera negativa en el rendimiento del estudiante.

Desde el campo pedagógico se propone una actividad lúdica recreativa para poder contrarrestar la mala integración y comunicación entre los mismos compañeros.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo mejorar la integración y la comunicación de actividades lúdicas recreativas en los estudiantes del grado 3°A de la institución educativa escuela normal superior Ocaña sede el llano?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general:

Analizar el comportamiento y el desarrollo de relaciones interpersonales que se maneja en los estudiantes del grado 3°A de la institución educativa la escuela normal superior sede el llano de Ocaña en el aula de clase.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Determinar causa y consecuencias de la conducta agresiva de los estudiantes en el aula.
- ✓ Determinar conductas agresivas entre compañeros.
- ✓ Determinar las causas del individualismo y apatía para trabajar en equipo.
- ✓ Identificar las posibles falencias sobre las relaciones interpersonales y capacidad de integración de los niños para dar aviso a las autoridades correspondientes y estas tomen medidas en los asuntos.
- ✓ Organizar actividades lúdicas y recreativas donde se requiere identificar roles de los participantes, trabajos en equipo y participación activa de cada estudiante para fomentar el liderazgo, la comunicación y el cooperativismo.

1.4 Justificación

En las prácticas de observación pedagógicas se evidenció la conducta individualista por parte de los estudiantes del grado 3°A, esa conducta individualista han logrado que por momentos los estudiantes se tornen agresivamente, dañando el ambiente escolar, el ambiente en el aula, además esto no permite la integración, la relación social con ellos.

Por eso, las investigadoras de este trabajo ven fundamental establecer un proyecto en el cual se implemente la integración y desarrollo social a través de actividades lúdicas y recreativas, lo cual se busca generar un cambio a partir de la implementación de estas actividades, despertando el interés y la motivación. Por ello se plantea tener muy en cuenta el desarrollo de las habilidades sociales que sostienen los estudiantes del grado 3°A de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña sede el Llano.

El desarrollo de habilidades sociales durante la época escolar contribuye a disminuir las problemáticas presentes en las aulas, tales como: los problemas de relación con los demás

compañeros, el aislamiento, falta de solidaridad, agresividad y peleas; que a su vez derivan de desmotivación, señalada frecuentemente como una de las causas de la poca integración este es el factor principal que se quiere llevar a cabo en el proyecto, poder lograr que por medio de actividades lúdicas recreativas se pueda dar solución con esta problemática, los beneficios que trae tener esto en cuenta es que el estudiante se convierta en una persona socialmente aceptada y respetada, con ella la convivencia será no solo positiva sino placentera; este estudiante tendrá la virtud de lograr soluciones a conflictos en forma rápida, pacífica y razonable; evitará que su entorno se generen situaciones desagradables por el simple hecho de tener facilidad de conocer y respetar los sentimientos y emociones de aquellos que lo rodean y esto nos ayuda a generar conciencia y hacerles ver el cambio de esta problemática por medio de actividades lúdicas recreativas y sobretodo asumirá aquellas obligaciones que efectivamente puede cumplir y evitará caer en excesos porque tiene la capacidad de autocontrol y auto regulación.

1.5 Delimitaciones

1.5.1 Contextuales:

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña sede el Llano se encuentra ubicada en la dirección calle. 8 #19-72 Ocaña Norte de Santander en el barrio el llano, la normal superior cuenta con educación Preescolar, Básica primaria, media vocacional, educación para adultos, cursos de profesionalización para maestros, las encargada de este trabajo a realizar este proyecto de grado en el grado 3°A con la docente Martha Lobo do

1.5.2 Conceptuales

- Actividades recreativas.
- Actividades lúdicas.
- Habilidades sociales
- Comunicación. .
- Individualismos.
- Agresión.

1.5.3 Temporales

Este proyecto de investigación se inició en el primer semestre del año 2018 inicialmente se hizo la inscripción y título del proyecto, durante el segundo semestre de este mismo años se realizó el anteproyecto, iniciando el 2019 ya en el tercer semestre se comenzará con el proyecto como tal y finalmente el cuarto semestre se realizará la ejecución de la propuesta y sustentación del mismo

1.6 Limitaciones y Alcances

1.6.1 Limitaciones

- Los recursos económicos para realizar las actividades lúdicas y recreativas son limitados.
- El tiempo destinado para estas actividades no siempre es el suficiente pues no se contempla dentro del desarrollo de la clase.

1.6.2 Alcances

- ✓ Este proyecto busca generar impacto no solo en el grupo a intervenir, sino también que los resultados de esta investigación se difundan para que sean realizadas más a menudo las actividades planteadas en toda la institución y en todos los grados existentes, para poder así darle fin a esta problemática.

Capítulo 2. Marco Referencial.

2.1 Antecedentes.

1. - **Título:** El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

Objetivo general: Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil.

Resumen: Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

- **Autores:** Ana María Leyva Garzo

- **Universidad:** Pontificia Universidad Javeriana.

- **Año:** 2011

2- **Título:** La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.

Objetivos Generales: Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

Resumen: El presente documento, da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda

fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

-Autores: TATIANA GÓMEZ, RODRÍGUEZ OLGA y PATRICIA MOLANO SANDRA RODRIGUEZ CALDERON

-Universidad: universidad del Tolima instituto de educación a distancia licenciatura en pedagogía infantil.

-Año: 2015

2 **-Título:** desarrollo personal y social en los años de la educación infantil

Objetivo general: Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación infantil.

Resumen: Este trabajo tiene por objeto ofrecer a los estudiantes de inagisterio una visión general del desarrollo afectivo-emocional, social y de la personalidad del niño de cero a seis años. Se hace hincapié en la importancia del medio familiar y escolar, y se presta especial atención al desarrollo afectivo y al papel de las relaciones del niño con sus iguales.

-Autores: Julio Machargo Salvador

-Universidad: Las palmas del gran canario

2.2 Marco contextual

Este proyecto de investigación se llevara a cabo en el municipio de Ocaña norte de Santander Ubicado a 206 km de Cúcuta y fundado en 1570, su temperatura promedio es de 21 °C.

Rincón amable y solariego, cuna de leyendas y tradiciones de la más clara procedencia hispana por ello su riqueza patrimonial se remonta a la época colonial; se levanta entre los cerros

de Cristo Rey y la Santa Cruz, rodeado de calles retorcidas, viejos portones y ventanas que discurren somnolientos bajo las techumbres rojas.

En 1828 fue escogida por su ubicación geográfica como escenario de la denominada "Gran Convención".

Actualmente Ocaña ha tenido un desarrollo notable, ha concentrado sus actividades comerciales el microempresas y agricultura. En cuanto a su cultura es una ciudad sin igual posee El Complejo Histórico de la Gran Convención, constituido por El Templo San Francisco, el antiguo Convento de la Orden Franciscana y una nueva Plazuela llamada de la Gran Convención.

Funciona en este complejo la Biblioteca Pública Municipal Luis Eduardo Páez Courvel, la Academia de Historia y El Museo Histórico (monumento nacional).

Centros atractivos de interés histórico cultural declarado monumentos nacionales son: La Ermita de Nuestra Señora de las Gracias de Torcoroma (1875), Columna de la Libertad de los Esclavos, El Parque 29 de Mayo (su trazado data desde 1570), Colegio José Eusebio Caro (construido en 1916), Palacio Municipal (construcción de la época republicana), Iglesia de la Virgen de Torcoroma (construcción arquitectónica religiosa de estilo colonial, su arquitecto fue el español Manuel de Alba en 1749), Templo San Agustín construcción colonial arquitectura religiosa urbana (1596), Casa de la Cultura Marco A. Carvajalino, Villa Barbosa, Monumento a Cristo Rey, Iglesia Jesús Cautivo, Monumento a la Santa Cruz.

Nombre Completo: Ocaña.

Fundación: 14 de diciembre de 1570.

Fundador: Francisco Fernández de Contreras.

Población: Censo DANE 2005: 90.517 habitantes

Altitud: 1.200 metros sobre el nivel del mar

Extensión: 470 kms²

Clima: 22 grados C.

Distancia a Cúcuta: 230 Kms

Coordenadas geográficas: Longitud al oeste de Greenwich 73° 21', Latitud Norte 8° 14'

Límites: Norte: Departamento Cesar y municipios Teorama, Convención, san Calixto y Ábrego,

Sur: Ábrego,

Oriente: La Playa de Belén,

Occidente: Departamento Cesar.

División Administrativa: Compuesto por 17 corregimientos y 90 veredas

Ríos: Algodonal, Tejo, Catatumbo y las quebradas Espíritu Santo y las Flores.

Región: occidental

Economía:

- La producción agrícola en renglones como la café, frijol, tomate y cebolla cabezona.
- La producción pecuaria como los bovinos, Mular, aves de corral.

2.3 Reseña histórica

El actual territorio del Norte de Santander fue tomado por los conquistadores Españoles, después de haberse definido la ocupación del centro del país, y como resultados de las necesidades de comunicación con el exterior, afirma Jorge Meléndez Sánchez en su libro "Vivir la Región".

La expedición orientada a la ocupación definitiva, programada en 1543 y realizada en 1549, salió de Tunja buscando la definición de una ruta comercial, alterna al río Magdalena, a partir de las informaciones ofrecidas por los soldados sobrevivientes de varias expediciones. Los conquistadores optaron por el sometimiento de las comunidades indígenas de la cordillera, y desde la fundación de Pamplona, iniciaron una etapa de control y sometimientos de las comunidades de los Andes colombo-venezolanos, estimulados por los descubrimientos auríferos, con la fundación de ciudades y villas y, desde luego, a partir de la distribución de encomiendas, definieron la ocupación.

El área donde se fundó Ocaña fue azotada inicialmente, por la expedición de Ambrosio Alfinger. En 1548, Alonso Pérez Tolosa desde Venezuela, también realizó algunas expediciones.

Festividades:

- Enero del 1 al 6: Carnavales
- Enero del 2 al 6: Feria agropecuaria
- Nuestra señora de Torcoroma
- Fiesta litúrgica de Cristo Rey
- Festival de teatro
- Efemérides de la ciudad

Sitios turísticos:

Catedral Santa Ana

Templo San Francisco

Iglesia de Torcoroma

Santuario de Nuestra Señora de las Gracias de Torcoroma

Plaza de la gran Convención

Hacienda Villa Barbosa

Casa de Loa Tasa

Monumento a Cristo Rey.

- Arepa ocañera. La arepa es un reconocido ícono de la gastronomía ocañera, uno de los platillos más emblemáticos de la región hecho de masa de maíz molido pre cocido o harina de maíz
- Cebollitas ocañeras.
- Ajiaco ocañero.
- Ruyas.
- Sopa de albóndigas
- Sopa de alverja seca
- Pollo alcaparrado
- Chicharrones.

Normal Superior de Ocaña

La institución en la que se realizara este proyecto será la Escuela Normal Superior de Ocaña. La Normal fue fundada en la ciudad y dirigida por señoritas, según Ordenanza de la Asamblea Departamental, siendo secretario de Educación Hernando Urquijo. La primera directora fue Belarmina González.

Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña sede el Llano se encuentra ubicada en la dirección calle. 8 #19-72 Ocaña Norte de Santander en el barrio el llano, la normal superior cuenta con educación Preescolar, Básica primaria, media vocacional, educación para adultos, cursos de profesionalización para maestros



Figura 1 Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña Sede el Llano

Fuente: Google mapas

2.4 Marco conceptual.

Actividad lúdica: Favorece, en la infancia, autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes

Actividad Re-creatividad: Estas están muy ligadas al concepto de “recreación” que significa divertirse. Por lo tanto, las actividades recreativas son todas aquellas acciones que tienen el objetivo de divertir a quien la realiza. Además estos quehaceres no se realizan por obligación, sino que se llevan a cabo para generar placer. Para que una actividad sea catalogada como recreativa, se deben considerar la siguiente característica: Que sean voluntarias y no forzadas, buscando felicidad y alegría.

Individualismo: es la posición moral, filosófica, política e ideológica, o simplemente un punto de vista social, que enfatiza «la dignidad moral del individuo». Los individualistas promueven el ejercicio de los objetivos y los deseos propios y en tanto la independencia y la autosuficiencia mientras se oponen a la mayoría de las intervenciones externas sobre las

opciones personales, sean estas sociales, estatales, o de cualquier otro tipo de grupo o institución. En el lado opuesto encontramos el colectivismo.

Comunicación: La comunicación es la acción de comunicar o comunicarse, se entiende como el proceso por el que se trasmite y recibe una información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás.

Habilidades Sociales: Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. Así, nos hacen mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.

Agresión: Es un ataque provocado, es una conducta hostil o destructiva cuya finalidad es provocar daños a otros **Dollard** afirma que la agresión solo tiene un fin destruir a las demás personas, existen unas polémicas sobre conductas agresivas Archer y Browne establecen unas características del caso: 1) intención de provocar daños 2) provocar daño real 3) la existencia de alteración de los estados emocionales de la persona.

2.5 Marco Teórico

Habilidades Sociales: Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. Así, nos hacen mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.

También Habilidad social significa capacidad, aptitud, talento para determinada cosa. Habilidad social es la capacidad, el talento de la persona para su adaptación y desenvolvimiento en la sociedad, para relacionarse con los demás y asumir sus obligaciones con responsabilidad.

Las habilidades sociales en el aula son necesarias para poder vivir en sociedad, por ello, deberían de ser prioritarias a la hora de diseñar los planes de estudio para el alumnado pero por

desgracia en los últimos años se están tomando medidas en educación que están declinándose más hacia resultados académicos que hacia formación integral del alumnado. Algo curioso ya que en el mundo es que se busca a personas que demuestren tener una serie de competencias como saber expresarse, empatía, etc., todas ellas necesarias a la hora de seleccionar una persona para realizar o no un puesto de trabajo.

Al hablar de habilidad debemos tener claro que estas no son innatas, sino que se aprenden. Este término proviene de la rama de la psicología y se utiliza para expresar que las competencias sociales no son un rasgo de la personalidad sino un comportamiento o conducta que adquirimos del aprendizaje que se surge de la experiencia.

El desarrollo de habilidades sociales durante la época escolar contribuye a disminuir también otras situaciones problemáticas presentes en las aulas, tales como: los problemas de relación con los demás compañeros, el aislamiento, falta de solidaridad, agresividad y peleas; que a su vez derivan de desmotivación, señalada frecuentemente como una de las causas del fracaso escolar.

En la educación éstas habilidades no trata sólo de fortalecer la capacidad de la gente joven para enfrentar dificultades, sino que fomenta y estimula el desarrollo de valores y cualidades positivas, esencialmente tiene que ver con las relaciones, con ellos mismos, con las demás personas y con el mundo que les rodea, esta propuesta educativa busca formar mujeres y hombres críticos, solidarios, autónomos, respetuosos, tolerantes, conscientes de la realidad que los rodea y comprometidos con su transformación.

Las habilidades sociales en la escuela contribuye de manera efectiva, ya que ayuda al individuo a formarse como persona integral en la sociedad, es acá donde le estudiante participa y se recrea de manera muy positiva y ayuda a fortalecer todas sus habilidades.

Si no se tiene en cuenta estas habilidades sociales en el aula de clase o en la vida social como individuo es ahí donde se comienza a notar el individualismo del estudiante, ya no tiene empatía con sus compañeros y eso hace que no se refleje un ambiente armonioso uno de los factores negativos sino se tiene mantiene presentes estas habilidades son las siguientes:

- Dificultad para tomar decisiones
- Dificultad para evaluar la propia conducta.
- Dificultad para aprender de los errores y adecuar la acción.
- No manifiesta comportamientos armoniosos en el momento de estar en grupo.

A continuación se presentan los tipos de habilidades:

Podemos citar algunos tipos de habilidades, lo importante es resaltar que en las habilidades sociales se refleja la formación en valores del individuo, esas habilidades son:

Habilidades pro sociales o sociales: son necesarias para la interrelación o convivencia social; hacen posible que la persona actúe conforme a sus criterios, a su propio juicio.

Habilidades afectivas: hacen posible el conocimiento de los propios sentimientos y emociones de la persona, y por ende los de los demás, con quienes convive.

Habilidades para la solución de conflictos: por supuesto, nos referimos a la solución pacífica de conflictos; dejando de lado la agresión y toda conducta dañina derivada de ella.

Habilidades para combinar autonomía y aceptación de obligaciones: autonomía significa que cada persona es única, libre, no dependiente de ninguna otra, en ningún aspecto. Este tipo de habilidades hace posible la autonomía de la persona y la aceptación de que la convivencia social concede distintos roles, los que a su vez conllevan obligaciones; y que precisamente, sin dejar de lado su autonomía, acepte y cumpla sus obligaciones.

Habilidades personales de autocontrol y autorregulación: permiten a la persona actuar razonablemente ante las distintas circunstancias de la vida; conocer y ser consciente de sus propios límites, lo cual lo llevará a asumir sólo aquello que puede cumplir con responsabilidad, evita también caer en todo tipo de exceso, los que a la larga siempre son contraproducentes; en fin, es la habilidad que permite que se lleven a la práctica los juicios morales desarrollados.

Terminada con la explicación de cuáles son los tipos de habilidades sociales se debe resaltar cuales son las ventajas y desventajas, ya que así podemos ver con claridad la parte negativa y positiva de este tema:

Ventajas y Desventajas de las Habilidades Sociales. Es importante aclarar en cuanto a este tópico del programa que: el conocimiento y desarrollo de las habilidades sociales sólo nos genera ventajas. En ningún caso puede ocasionar desventajas tener la facilidad de convivir armónicamente en la sociedad a la que pertenecemos. Por ello, al referirnos a las desventajas lo haremos en cuanto a las que ocasionan la falta de habilidades sociales.

Ventajas: Se puede afirmar que la persona que posee habilidades sociales será siempre socialmente aceptada y respetada, con ella la convivencia será no sólo positiva sino placentera; esta persona tendrá la virtud de lograr soluciones a los conflictos en forma rápida, pacífica, razonable; evitará que en su entorno se generen situaciones desagradables por el simple hecho de

tener la facilidad de conocer y respetar los sentimientos y emociones de aquellos que lo rodean; y por sobre todo, sólo asumirá aquellas obligaciones que efectivamente puede cumplir y evitará caer en excesos porque tiene capacidad de autocontrol y autorregulación.

Desventajas: surgen de aquellas personas que carecen de habilidades sociales, ellas tienen poco relacionamiento con los demás, evitan pertenecer a grupos sociales y en aquellos a los que necesariamente deben pertenecer; por lo general son las que propician los conflictos y en presencia de ellos buscan la solución recurriendo a la agresión; no están dispuestas al diálogo, no asumen responsabilidades o no las cumplen de buena manera; son en síntesis conflictivas y agresivas, sin empatía con los sentimientos de los demás, porque ni siquiera tiene la aptitud para conocer los suyos. Actuará de acuerdo con sus instintos y no por medio del razonamiento.

Al conocer las desventajas de no poseer habilidades sociales, podemos concluir diciendo que el conocimiento y -sobre todo- la práctica de las habilidades sociales, son el punto de partida y el elemento indispensable para la convivencia positiva en sociedad. Para potencializar las habilidades se requiere una formación moral y cívica rica en valores tales como: el respeto, la consideración, la solidaridad, el diálogo, la sensibilidad, entre otros. A continuación podemos analizar la siguiente clasificación:

- **Clasificación de personas según su estilo de conductas:**
- Existen 3 estilos básicos de conducta. Podemos destacar el estilo asertivo, el estilo inhibido y el estilo agresivo.
- **Estilo asertivo:** la asertividad es una autoafirmación y defensa de nuestros derechos como persona. Es la expresión de nuestros sentimientos, opiniones, necesidades y derechos de una forma directa, adecuada y honesta. Ser una persona asertiva significa saber cuáles son nuestros derechos y saber dónde empiezan los derechos de los demás. La asertividad sería entonces la expresión de la autoestima pero a nivel interpersonal (con otras personas). En la asertividad es muy importante cuidar la relación con el otro. Implica respetarnos y hacernos respetar, siempre y cuando respetemos también a los demás.
- **Estilo inhibido:** las personas que se comportan de forma inhibida “desaparecen” como personas. Es decir, dejan de ser uno mismo para pasar a ser quien los otros quieren que sea. Son personas pasivas, retraídas, que no tienen en cuenta sus necesidades ni intereses. Se caracterizan por ser sumisas y por adaptarse a los demás en exceso, aun cuando no están realmente de acuerdo. Son personas que aunque tengan sus propias opiniones y

objetivos, no luchan por ellos ya que priorizan las opiniones y los objetivos de los demás antes que los suyos propios. Su lema sería: **“Tú sí tienes derechos, yo no”**

- **Estilo agresivo:** este tipo de personas no suelen respetar los derechos de las demás. Su comportamiento suele ser ofensivo, provocativo y egocéntrico. Suelen ser personas que atacan directamente. Su conducta es hostil y hacen lo imposible por conseguir sus objetivos, aunque eso implique pisar a los demás. Su lema sería: **“Tú no tienes derechos, yo sí”**
- las habilidades del ser humano surgen como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. **(Vigotsky, 1924)**
- Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (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).
- 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. **(Vigotsky, 1986)**
- **Actividad Recreatividad:** Las actividades recreativas se pueden aplicar a personas de cualquier edad, sexo, condición social, cultura, credo, entre otras, son las características que evidencian las diversidades de las personas a ser recreadas, en el momento de aplicarlas en el aula de clase el estudiante se vincula muy positivamente ya que esto lo motiva al aprendizaje por eso se debe hacer muy a menudo para llamar su atención en el momento de dictar clases, para así poder obtener buenos resultados académicos en los estudiantes

Es por esto que las actividades recreativas juegan un papel importante en la integración y yendo a un plano más profundo, juega un papel mucho más importante en la inclusión, término que sustituye a la integración debido a su evolución, haciéndose referencia que la integración está

centrada en el sujeto (participante) y la inclusión está enfocada al resto (participantes). Además de esto, también facilita la capacidad de expresión (comunicación), socialización, disciplina, autoestima, identidad, fortalece los valores tanto éticos como morales, y lo más importante, que es lo primordial que se persigue, facilita un entretenimiento sano y útil con un efectivo y positivo impacto socio-emocional. Estas están muy ligadas al concepto de “recreación” que significa divertirse. Por lo tanto, las actividades recreativas son todas aquellas acciones que tienen el objetivo de divertir a quien la realiza. Además estos quehaceres no se realizan por obligación, sino que se llevan a cabo para generar placer. Para que una actividad sea catalogada como recreativa, se deben considerar la siguiente característica: Que sean voluntarias y no forzadas, buscando felicidad y alegría. Si tenemos en cuenta estas actividades en el desarrollo de la clase el estudiante va a estar motivado a la realización cualquier tipo de trabajo, teniendo esto como una ventaja para el dominio de clase y de tema se debe tener muy en cuenta las ventajas que promueve estas actividades. Los beneficios de la recreación son aquellos resultados que las personas, los grupos y la sociedad obtienen de la vivencia recreativa. Crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje desde la recreación para la escuela es importante, ya que a través de éste se intenta lograr un reconocimiento más directo de ésta área del saber dentro del ámbito educativo; evidenciando los aportes que las diferentes estrategias recreativas pueden generar en los niños y niñas desde las diferentes áreas del desarrollo. Con esto, no pretendemos dar la rigidez de lo que se debe o no enseñar dentro del aula escolar, sin embargo a esto, podríamos organizar la recreación dentro del entorno educativo.

- **Perfil del recreador.** Una vez abordada la conceptualización de la recreación, se debe destacar las cualidades que debe poseer la persona que cumplirá esta labor y las funciones que debe desempeñar, para ser denominado como un recreador, título que se puede obtener con solo desempeñar el requisito principal, querer serlo. Cualquier persona puede ser recreador o recreadora, lo que importa es el entusiasmo que exprese e infunda al momento de aplicar estas actividades recreativas y la facilidad de crear un buen raptor, compenetrándose al grupo, para inspirar alegría, confianza y respeto, haciéndose sentir como uno más de ellos, pero sin permitir que sobrepasen las normas que se hayan pautado previamente en determinada actividad, debe brindar amistad, pero mostrándose como un personaje de autoridad, no debe permitir que se cree un ambiente libre y sin normas, ya

que si esto llegase a ocurrir, habrá un exceso de confianza y dejarán de ver al recreador como una figura de respeto, estableciéndose la indisciplina y este efecto sería casi

Los principios de la recreación. Todo niño necesita tomar parte de juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipos, realizar actividades en grupo, tener aventuras, y expresar su espíritu de camaradería, siendo camarada de empresa con otros.

Las categorías utilizadas en el movimiento de beneficios son las siguientes:

- **Beneficios individuales:** Se refiere a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida satisfactoria y productiva, así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar, Por lo tanto estos juegos estimulan en los niños a muy Temprana edad el buen desarrollo físico y mental, y en general propiciar un ambiente de ocio para que los estudiantes desarrolle unas destrezas motriz y además sirvan como para herramienta para el desarrollo en el campo de educación . Entre los más específicos se encuentran: Una vida plena y significativa, balance entre trabajo y juego, satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima y autoreciliencia, sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad, solución de problemas y toma de decisiones, salud y mantenimiento físico, bienestar psicológico, apreciación y satisfacción personal, sentido de aventura, entre otros.
- **Beneficios comunitarios:** Se refiere a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, en el aula de clase y en los grupos de trabajo que se plantea en el aula, los vecindarios, las comunidades y el mundo. Ninguna persona es una isla, vivimos e de oportunidades para estos tipos de interacciones.
- **Beneficios más específicos:** incluyen interactuamos con otros, la recreación y los parques juegan un rol integral en la provisión: Comunidades vitales, escuela integración familiar, tolerancia y comprensión para los jóvenes
- **Beneficios ambientales:** Provee y preserva parques y espacios abiertos, mejora la motivación para visitar un área, en el ambiente escolar este beneficio se debe tener muy en cuenta ya que fomente un ambiente armonioso, así como contribuye a la seguridad y

salud de sus habitantes. Beneficios más específicos incluyen: salud física y bienestar, reducción del estrés, recursos para la comunidad, incremento de los valores de la propiedad, limpieza del aire y del agua, se maneja el respeto hacia mi personalidad.

También se debe tener en cuenta los beneficios de la recreación en los diferentes ciclos de la vida, primordialmente se va hablar en el ciclo de niños y niñas a continuación se hará una explicación sobre esto

De acuerdo con Castelo a la recreación se le ha dado un lugar de "segunda mano" o de "hermana menor". Aunque nadie niega este derecho y su importancia, se le ubica en un lugar subsidiario y dependiente. De esta manera si bien en diversas disciplinas se le da una especial significancia, su uso es limitado y en los espacios de la Educación Formal, la Familia, la Ciudad como estructura urbana hay señales claras de no estar pensadas y proyectadas considerando el ejercicio del derecho a jugar de los niños que no busque otro fin que el del placer y el bienestar personal y social. A pesar de ser explícito el derecho en la Convención de los Derechos del Niño en su artículo 31, numerales 1 y 2, se debería asegurar su presencia en las legislaciones más allá del discurso y las generalizaciones asegurando su inclusión en la vida cotidiana de los niños, las niñas y los jóvenes.

La importancia de las actividades en el tiempo del desarrollo psicológico, cognitivo y físico por mencionar algunos de sus beneficios es reconocido en todas las sociedades. Los programas de ocio y recreación contribuyen al desarrollo de niños y jóvenes, a la construcción de identidades sociales y personales, previenen y potencian acciones sociales y educativas tendientes a superar problemas como la adicción a las drogas, la delincuencia, el aislamiento, la depresión, entre otras, y un medio para la dinamizar procesos de inclusión social y participación genuina, por mencionar algunos de sus efectos e impactos; sin embargo, aún es necesario seguir en la tarea de reivindicar este derecho, desde lo normativo y la concreción de los planes y programas que operativizan el derecho.

La Convención de los Derechos del Niño plantea que "los estados partes Continuando con los ciclos, seguiremos con los beneficios en los jóvenes: Se ha demostrado que la recreación con los jóvenes es una excelente estrategia para su desarrollo, fortalecimiento de su identidad y en general crecimiento personal, dado que:

- Crea la oportunidad de pertenecer a grupos deportivos, artísticos, comunitarios donde encuentran el espacio para su creatividad, para la generación de proyectos,

para potenciar la capacidad de autonomía, la toma de decisiones en relación con su vida y su entorno.

- Los programas de recreación son fundamentales para la prevención de la delincuencia juvenil ya que permiten trabajar sobre factores asociados como el empleo; la recreación es generadora por excelencia de empleo para los jóvenes, ocupa su tiempo de una manera autónoma y creativa, incrementa su autoestima en la medida que les permite incidir en los procesos de desarrollo comunitario, fomenta estilos de vida saludables a través de la recreación deportiva, etc.
- Contribuye a la prevención del consumo de drogas y alcohol.
- Favorece la construcción de espacios de participación y organización social.
- Contribuye el mantenimiento integral del bienestar de los jóvenes.

Educadora, pedagoga, científica, médica, psiquiatra, filósofa, antropóloga, bióloga, psicóloga, feminista y humanista italiana. Y Fue la primera mujer italiana que se graduó como doctora en Medicina. Dice que el propósito básico de este método es liberar el potencial de cada joven ilustre para que se auto desarrolle en un ambiente estructurado. (montessori, 1889)

- **Actividad lúdica:** favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. La regla aceptada y compartida se convierte en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, fundamentalmente en esta etapa de la vida en el que de joven comienzan su proceso de inserción en el mundo adulto. La escuela se convierte en este caso, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad.

Es importante tener en cuenta las edades y sexo de los alumnos para seleccionar y proponer los juegos

- **Beneficios del juego para el desarrollo en los niños:** Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle

el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación. Toda la acción que realiza el niño es juego, y gracias a él está en capacidad de adivinar y anticipar las conductas superiores. El juego se vuelve para los niños un mundo aparte que los desvincula de la realidad (Chateau, 1973).

Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños y niñas para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por las que estén atravesando.

Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil.

Para Aizencang (2010), al compartir características con la distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida. Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.

El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño (**Piaget, 1946**).

De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas.

Importancia del juego: Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases. (Icarío, 2015)

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador. (Icarío, 2015)

Importancia del juego en el niño: La importancia del juego en el desarrollo del niño. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas.

¿Cómo incide el juego en el desarrollo del niño?. El juego es motor de *actividad física* del niño. Es también un medio de *socialización* primario. A través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño puede exteriorizar e interiorizar sus *emociones*, sentimientos y creatividad.

Es desde el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse *lenguaje* interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. A través de los juguetes a veces representan la realidad y a veces procesos de *abstracción*.

Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y, por último, el juguete proporciona momentos de *felicidad* y ocio, lo que incide directamente en su autoestima y bienestar.

Las *canciones* también forman parte del juego. Éstas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, sirven

para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la música. Cantar y escuchar una canción pasa a ser uno de sus juegos favoritos, y son un instrumento educativo muy útil.

Jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima (desarrollo de la conciencia fonológica, necesaria en el inicio del aprendizaje de la lectoescritura).

Se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica.

Desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del *baño*, la de la *hora de dormir*, etc.

En las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los *días de la semana*, los *números*, las *estaciones del año*, las *partes del cuerpo*, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños.

El uso del juguete también debe servir como *elemento de aprendizaje*. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté.

El juguete puede llegar a ser uno de los mejores recursos educativos. Que aprendan jugando.

Lo importante es que el juguete sea un medio para canalizar diversión, fantasías, estímulos e inquietudes, de forma compartida y dentro de su desarrollo óptimo y aprendizaje

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9).

El autor Pavey (1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar". (P. 25).

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que

abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría.

Por otra parte, algunas investigaciones se han abocado al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas. Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según Núñez de A. (2000), afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo.

Sin embargo, Platón (427- 348), citado por la autora plantea ya varios postulados de lo que hoy en día es educar a través de la actividad lúdica. Decía Platón que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

Asimismo, Platón indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Pensaba que esto producía daño en la formación del niño y el joven. En cuanto al pensamiento matemático ya Platón introduce la enseñanza de esta ciencia a través de actividades lúdicas y aplicaciones educativas. (Nuñez , 2000)

Individualismo: el individualismo consiste en el pensamiento y la acción independientes, sin depender ni pensar en otros sujetos y manteniéndose ajeno a las normas generales. El individualismo puede definirse como la tendencia a pensar y actuar conforme a los propios criterios del sujeto, con total independencia de las determinaciones sociales, externas a su persona. En este sentido, el individualismo defiende la dignidad moral del individuo, es decir, de la persona singular, en relación con el contexto social que, de alguna manera, lo puede presionar. Asimismo, el individualismo se opone al colectivismo, en el que el dictamen de la colectividad o comunidad se vuelve el criterio para determinar el destino de los individuos que la conforman, en el momento que se refleja el individualismo en el aula de clase se comienza a notar el comportamiento inadecuado del estudiante por ende el docente de actuar de manera inmediata para poder darle solución a esta problemática, las actividades lúdicas pedagógicas ayudan a fomentar el trabajo grupal ya que esto ayuda a incentivar y motivar a estudiante a ser partícipe de todas las actividades que se realicen grupalmente y así hacerlo notar que esto no es algo positivo para su vida.

Existe otro concepto que se conoce como individualismo metodológico que es una corriente filosófica que se encarga de estudiar este tipo de vida de una forma profunda. Para

quienes se inclinan por este pensamiento, todos los fenómenos sociales pueden explicarse a partir de elementos individuales. En otras palabras: las acciones y creencias de los individuos explican la evolución de la sociedad. Es muy importante recalcar el papel que toma el egoísmo en el individualismo tiene una gran similitud pero a continuación se hará una explicación.

Individualismo y Egoísmo. Aunque a simple vista esta forma de vivir puede ser llamativa y auténtica, en general los sistemas intentan doblegar a las personas para que entiendan que pensar por ellas mismas y buscar su propio beneficio es un acto deleznable.

Todo aquello que se acerque al egoísmo se entiende como una falta de solidaridad y compañerismo. No obstante, es necesario decir a favor de esta forma de vivir que las personas individualistas no necesariamente actúan con despotismo: muchas solamente entienden que no pueden relacionarse con el mundo del mismo modo que ve que los demás sí lo hacen y optan por una vida alejada de las conglomeraciones, persiguiendo sus propios sueños sin desear sentirse parte de un grupo. En este punto podemos decir que el individualismo puede reflejar una ética de la liberación y la autorrealización (si se entiende de forma positiva), o un acto arbitrario de falta de solidaridad (si se realiza de forma despótica y desconsiderada para con el resto de las personas).

Pese a lo antes dicho, la mayoría de las personas tienden a despreciar a aquellos que intentan vivir de forma liberada y auténtica. Por tanto, en el lenguaje cotidiano, las personas que podrían categorizarse como individualistas suelen ser valoradas de forma negativa, ya que se cree que piensan solamente en ellas mismas y que no sienten nada de compasión por quienes les rodean. Algunos ejemplos en los que se utiliza esta forma de entender el concepto son: “No puedo creer que seas tan individualista y que ya hayas gastado nuestros ahorros en algo que sólo te gusta a ti”, “Es un jugador muy habilidoso, pero demasiado individualista”.

Vivimos en una sociedad en la que nos enseñan a olvidarnos de nosotros mismos para y darle más importancia a lo que los demás desean. Nos acostumbramos a hablar de una determinada forma para no herir los sentimientos ajenos (aunque estemos privándonos de decir aquello que pensamos, hiriendo nuestros propios sentimientos) y a cumplir con una determinada cantidad de obligaciones que no nos representan (olvidándonos de lo que realmente deseamos hacer).

También podemos decir que el individualismo es el factor que nos infunde la necesidad de libertad, La posibilidad de deliberación viene después del requerimiento a esta y es inspirada por los diferentes pensamientos, idiosincrasias, contextos, identidades y culturas que nos conforman.

Los individualistas promueven el ejercicio de los objetivos y los deseos propios y en tanto la independencia y la autosuficiencia. El individualismo es una tendencia política, moral y filosófica, cuyos valores supremos son la autonomía y autosuficiencia del individuo en sociedad, enfatizando su “dignidad moral” frente a cualquier intento de intervención de la institución en sus decisiones y opciones personales.

La educación individual aísla al sujeto de los compañeros le impide establecer relaciones sociales de igualdad, de enriquecerse a través de los trabajos en equipo, lo hace dependiente, con lo cual reduce sus posibilidades de desarrollo general.

De otra parte, la educación individual ofrece la posibilidad de atención constante a las dificultades y posibilidades especiales de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La educación individualizada surge como una modalidad educativa que se apoya en la consideración del ser humano como persona activa, con posibilidades personales para explorar, cambiar y transformar el mundo que lo rodea. Permite la autorrealización del sujeto a partir de la conciencia de sus potencialidades y oportunidades para reconocer su valor por el hecho de vivir y actuar como persona.

El objetivo de la educación desde la singularidad personal, es hacer al ser humano consciente de sus propias potencialidades, oportunidades y limitaciones. Y como la vida de las personas se realiza no sólo en su interior, sino también en relación con el otro y con el mundo que le rodea, es necesario una mediación pedagógica que oriente procesos de reflexión en relación con su visión de la vida y sus aspiraciones hacia lo de la vida y hacia lo trascendente. A la vez el maestro puede orientar la construcción del conocimiento atendiendo a las diferencias individuales.

Este no sólo ayuda a aprender sino también a ser consciente al estudiante de la forma como construye el conocimiento y de la formación de su identidad que le permite reconocerse como persona.

Para que la sociedad se desarrolló de la educación del siglo XXI debe ser integral con apoyo de actividades grupales, discusiones y debates de ideas, con una dirección por parte del profesor.

La educación Individual es fundamental para nuestro crecimiento y desarrollo personal e individual Así como en la sociedad.

Causas del individualismo en el aula de clases: La falta de formación es uno de los factores que lleva al estudiante a ser cada vez más individualista, la falta de recursos, la infravaloración del trabajo en equipo y la ausencia de objetivos comunes.

Ventajas y desventajas del individualismo en el aula de clases:

Ventajas:

- El alumno se responsabiliza en la toma de cada una de sus decisiones.
- Desarrolla sus propios talentos y habilidades.
- Se propone sus propias metas.
- Define el tiempo para la realización de sus propósitos.
- Su responsabilidad es propia.
- El diálogo individual ofrece oportunidades constantes de intercambio directo de información y posee importantes componentes dinámicos y emocionales.

Desventajas:

- No enriquece el procesos de aprendizaje a través del intercambio de dialogo con sus compañeros.
- El estudiante no tendrá desarrollo social.
- En el momento de interactuar con sus compañeros el estudiante puede generar controversia.
- Aumenta su agresividad.
- No mantiene una buena comunicación con su entorno.
- Se fomenta el acoso escolar.
- Se genera más ampliamente el egoísmo.

El individualismo es una de las principales características de las sociedades modernas es una afirmación que pocos estarían dispuestos a discutir. Puede referirse tanto a la creciente privatización y atomización de la vida cotidiana, como al respeto de la dignidad, esto es un factor demasiado importante ya que el rol del individualismo es súper extenso y no lleva un objeto concreto (**Durkheim, 1996**)

- **Agresión:** Es un ataque provocado, es una conducta hostil o destructiva cuya finalidad es provocar daños a otros **Dollard** afirma que la agresión solo tiene un fin destruir a las demás personas, existen unas polémicas sobre conductas agresivas Archer y Browne establecen unas características del caso intensión de provocar daños provocar daño real la existencia de alteración de los estados emocionales de la persona. Generalmente, quienes despliegan este tipo de acto presentan una tendencia hostil agresiva evidente y constante contra si mismos y también muy especialmente para con el mundo que los rodea. Siempre, lo que

se buscará con una agresión será provocarle un daño a aquella persona a la cual se dirige la misma, cuando esto se ve reflejado en la escuela en los estudiantes esto es una situación demasiado preocupante, es acá donde el docente debe actuar de manera inmediata ya que si se da por desapercibido esto puede repetirse en varias ocasiones y así generar más conflicto, el docente es una base fundamental en el procesos de cambia porque cuando sucede este tipo de episodios y el docente contribuye se obtiene un mejor resultado. Entonces, una agresión, tradicionalmente, reúne estas tres características: intención de generar daño, provocación de daño real y una alteración del estado emocional en el caso del individuo que promueve la agresión.

Causas más comunes que motiva al niño ser agresivo.

- Mal ejemplo en casa o alrededores
- Ausencia de reglas en casa
- Intolerancia a la frustración.
- Falta de habilidades sociales.

Consecuencias de la agresividad en el aula de clase:

- Conflictos
- Individualismo
- Rivalidad
- Los niños agresivos no tienen la capacidad de adaptarse a su entorno.
- Egoísmo.

Estrategias para prevenir la agresión en los estudiantes en el aula de clase:

1) Reconoce el problema

De acuerdo con la experta, los docentes deben educar a los estudiantes, padres, colegas y a la comunidad en general sobre la importancia de tomar en serio esta problemática y cómo reconocerla.

Además, debe establecer un plan de acción para responder a los maltratos que ve cada día, por más insignificantes que parezcan. Bajo ningún concepto debes recomendarles a las víctimas de los agravios que sean “menos sensibles” o que hagan un mayor esfuerzo por hacer amigos: esto no hace más que estigmatizar y culpabilizar al niño por lo que le está sucediendo

2) Involucra a los estudiantes

Una estrategia que recomienda Cohn-Vargas es fomentar un diálogo abierto con los estudiantes acerca del acoso y la intolerancia, mediante asambleas o foros “anti-Bull ying” y así dejar que ellos propongan ideas y discutan soluciones a los problemas. De esta manera, ningún alumno se sentirá ajeno a la problemática.

3) Convierte a los estudiantes pasivos en activos

Al participar en una discusión abierta sobre el tema, los estudiantes que no son víctimas ni victimarias directas del Bull ying, los “observadores”, tendrán más herramientas para sentirse involucrados y convertirse en agentes activos en contra de los maltratos.

Realiza juegos de roles explicándole a los alumnos cómo ponerse en el lugar del otro y ayudarse mutuamente a alzar la voz en contra del abuso de sus compañeros.

4) Promueve la tolerancia y la inclusión

Generar un ambiente inclusivo, seguro y tolerante en la clase es esencial para que los alumnos sientan que su identidad es respetada y valorada. Como docente, debes mostrar una actitud abierta a los estudiantes, de manera que ellos entiendan que pueden confiar en ti si están sufriendo situaciones de hostigamiento o violencia.

5) Presta atención a los agresores

De la misma manera que las víctimas, los niños responsables del Bull ying deben recibir atención y ayuda para disminuir su conducta agresiva. A menudo el atacar y sentir la necesidad de dominar a los compañeros responde a inseguridades propias e incluso a situaciones de violencia experimentadas en el hogar. Ignorar al agresor y solo enfocarse en la víctima es incompatible con una verdadera resolución del problema a largo plazo.

- **Tipos de agresión según su naturaleza**

Existen múltiples maneras de clasificar los diferentes tipos de agresiones existentes. Una de las más habituales es la que tiene en cuenta la naturaleza de la agresión. A su vez, estas pueden clasificarse en dos grandes grupos, si bien por lo general las categorías no son totalmente excluyentes entre sí.

- **Agresión directa**

Se denomina agresión directa a todo aquel tipo de agresión que se realiza de forma perceptible para la persona agredida, tanto si es a nivel físico como psicológico. Ello incluye tanto el ejercicio directo de la agresión como la amenaza de llevarla a cabo, necesiéndose como mínimo

de agresor y agredido en dicha relación. El agredido es completamente capaz de identificar a su agresor. A partir de la adolescencia, tiende a ser más frecuente en varones.

- **Agresión física**

Todo aquel acto que supone la causación voluntaria e intencional de un daño directo generado a través de cualquier medio físico y con capacidad para generar daños corporales a la persona agredida. Las lesiones provocadas pueden ser temporales o permanentes y aparecer tanto a corto como a largo plazo, con consecuencias que pueden llegar incluso a ser mortales. La agresión física tiende a estar más asociada al sexo masculino.

- **Agresión verbal/psicológica**

Se entiende como tal a todo aquel conjunto de actos y acciones que, si bien no generan un daño a nivel físico, sí provocan o pretenden provocar en la persona que padece la agresión algún tipo de daño mental o emocional. Incluye insultos, vejaciones y desvalorizaciones. En este sentido, este tipo de violencia directa suele estar más repartido entre los sexos. Estadísticamente, es uno de los más practicados por mujeres.

- **Agresión sexual**

Tipo de agresión en que la parte agresora fuerza o coacciona a la parte agredida a mantener algún tipo de contacto sexual (exista o no penetración) o bien privándole de la libertad para decidir. Incluye tanto violaciones como toqueteos, empujones o retirada del preservativo sin consentimiento/conocimiento del hecho. Aunque en los últimos años han aumentado los casos femeninos, la mayor parte de los agresores sexuales son varones.

Quizás te interese: "El Programa de Control de la Agresión Sexual: así funciona este tipo de tratamiento"

- **Agresión indirecta**

Se entiende como agresión indirecta a todo aquel acto de agresión que se lleva a cabo de manera indirecta, provocando daños y perjuicios al agredido de forma anónima (si bien este puede reconocer al agresor). Este tipo de ataque se va extendiendo cada vez más, y resulta el más frecuente en mujeres a partir de la adolescencia, tanto a nivel académico como laboral. Incluye la difusión de rumores y calumnias, anónimos o publicación de webs y mensajes vejatorios y ridiculizantes.

- **Agresión relacional**

Forma de agresión indirecta basada en la exclusión social provocada de la persona agredida, o bien en la acusación de daños en su reputación mediante calumnias. Suele ser de tipo verbal o psicológico.

- **Agresión cibernética**

Si bien puede ser incluida en algunos de los grupos anteriores (tanto indirectos como directos), la agresión cibernética tiene como principal característica distintiva el hecho de que se emplean para ello las tecnologías de la información y la comunicación. A través de ella nos podemos encontrar con ataques en las redes sociales, suplantaciones de identidad, coacciones, robo de cuentas, publicaciones difamatorias, grabaciones no consentidas (incluyendo la de posibles agresiones llevadas a cabo con la víctima), etc.

- **Agresión patrimonial**

Este tipo de agresión se basa en la destrucción o el daño sobre las posesiones de la persona agredida. También puede observarse su sustracción o usurpación. Puede o no ir dirigida a generar daño al sujeto agredido, especialmente si dichas posesiones son de alto valor emocional o conseguirlos ha supuesto un gran esfuerzo. En realidad, puede ser tanto indirecta como directa (pues la destrucción puede producirse de manera encubierta o no).

- **Agresión simbólica**

Tipo de agresión indirecta caracterizada por el hecho de que el ataque no se realiza directamente sobre la víctima, sino sobre elementos que simbolizan aspectos vinculados a él o ella tales como religión, política, orientación sexual o nacionalidad.. Según su objetivo Además de las principales agresiones anteriormente citadas, también podemos encontrar otros tipos de agresión en función del objetivo que persigan.

- **Agresión hostil**

Este tipo de agresión hace referencia a toda aquella acción dirigida principalmente a infligir algún tipo de daño a una persona, de modo que el daño es el objetivo principal del agresor.

- **Agresión instrumental**

En esta ocasión, el acto agresivo no tiene por objetivo generar un daño a la persona agredida, no siendo el sufrimiento o malestar del otro lo pretendido, sino que lo que motiva el ataque es la obtención de algún tipo de ganancia o beneficio de dicho ataque. Un ejemplo puede

ser la ganancia económica, la aprobación social o la adquisición de una posición de dominancia y poder.

- **Agresión inducida**

Se trata de un tipo de acto agresivo en que el agresor actúa movido por otras personas o por factores como el miedo o el intento de escapar de alguna situación altamente aversiva.

- **En función de la víctima**

También pueden observarse diferentes tipos de agresión en función de quién es la persona a quien se dirige el acto de violencia.

- **Agresión autoinflingida**

Se denomina como tal todo aquel acto de agresión en la que la persona víctima de esta es la misma que provoca la agresión. Es decir, es un ataque hacia uno mismo que puede venir motivado por gran cantidad de causas. En ella se puede incluir las autolesiones causadas por personas con diferentes patologías o el suicidio.

- **Agresión interpersonal**

Se trata del tipo de agresión más clásico y conocido, en que una persona inflige daños y perjuicios a otra de forma voluntaria.

- **Agresión colectiva**

Tipo de agresión caracterizada por realizarse de manera intergrupala, atacando un colectivo a otro. El objetivo de la agresión puede ser variable, en muchos casos existiendo odio, estigmatización e intentos de eliminar al otro grupo. En este tipo de agresión podríamos incluir sucesos tan graves como los genocidios.

- 4. Según el contexto en que se produce

Otra posible clasificación de las agresiones puede provenir del contexto en el cual se producen. En este sentido, podemos encontrarnos entre otras con las siguientes.

- **Agresión intrafamiliar y de pareja**

Este tipo de agresiones interpersonales puede ser separado del resto por el hecho de que tiene la característica de producirse dentro de una misma familia o entre personas que en principio mantienen una vinculación afectiva. La violencia intrafamiliar puede tomar muchas formas, siendo principalmente de tipo directo ya sea a nivel de agresión física, psicológica o incluso sexual.

- **Agresión en el ámbito laboral**

Todo aquel acto de agresión producida en el contexto de trabajo. Podemos incluir en ello la presencia de agresiones físicas, verbales o incluso sexuales entre empleados con el mismo rango o las que se producen aprovechando la diferencia de rango y posición dentro de la empresa.

- **Agresión en la escuela**

En esta ocasión hacemos referencia a los actos de agresión llevados a cabo en el ámbito académico entre estudiantes o entre estudiantes y docentes. Podemos observar entre otras la presencia de Bull ying.

- Las desventajas que muestra esta problemática es que der todas la maneras posibles de causa daños en los individuos con cualquier agresión, se debe tener en cuenta la salud tan mental como física de todo ser humano.
- La agresión 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 (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (piaget, 1956)

2.6 Marco Legal

Ley de educación (115). Artículo 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

El artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal* e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a <personas en situación de discapacidad física, sensorial y psíquica>, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

Código del menor. Artículo 7: “**TODO MENOR TIENE DERECHO A RECIBIR LA EDUCACION NECESARIA PARA LA FORMACION INTERAL**, la educación debe ser

orientada a desarrollar la personalidad y las facultades del menor, con el fin de prepararlo para una vida adulta activa, inculcándole respeto por los derechos humanos, los valores culturales propios, el ciudadano del medio natural, con espíritu de paz, tolerancia y solidaridad, sin prejuicios de la libertad de enseñanza establecida en la constitución política.

Artículo 16: **TODO MENOS TIENE DERECHO A QUE SE PROTEJA SU INTEGRIDAD PERSONAL**, en consecuencia, no podrá ser sometido a tortura, a tratos crueles o degradantes ni a detención arbitraria. El menor privado de su libertad recibirá un tratamiento humanitario, estará separados de los infractores mayores de edad y tendrán derechos y mantener contacto con su familia.

Derechos fundamentales de los niños: Derecho a la libertad de expresión: Todos los niños tienen derechos a poder expresarse y dar sus opiniones sin que sean vejados por ello. Los niños pueden ser partícipes de las decisiones donde estén involucrados

Derecho a la recreación y el esparcimiento: Todo niño al tener que gozar de la seguridad social, que implica a desarrollarse en un ámbito seguro, también deben tener derecho a una sana recreación a nivel psicológico le permite desarrollar aspectos sociales fundamentales para poderse convertir en un adulto estable emocionalmente.

Derecho a la vida: Se dice que todo niño tiene derecho a poder vivir. No pueden ser asesinados o agredidos de manera física y debe crecer en condiciones óptimas.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se trabajara en este proyecto será cualitativa, ya que este tipo de investigación está totalmente diseñada para recopilar datos concretos, tiene como objetivos describir un aspecto. Unos de los instrumentos que más resalta en esta investigación es la encuesta cualitativa, esta busca profundizarse el tema para obtener información tales como las motivaciones, las actitudes de las personas en un entorno específico, también es este proyecto se resalta la investigación descriptiva ya que esta nos ayuda a describir las características de una población o fenómeno estudiado y esto nos ayuda a resolver la problemática presente.

Etapas:

- Examinan las características del problema escogido.
- Verifican la validez de las técnicas empleadas para la recolección de datos.
- Realizan observaciones objetivas y exactas.
- Describen, analizan e interpretan los datos obtenidos, en términos claros y precisos.

3.2 Línea de investigación:

Continuamente se viene diciendo que en la educación intervienen diversos aspectos, que sobrepasan lo meramente curricular, es decir, que en ellas se involucra todo el contexto en el que interactúan los componentes educativos, no solamente discente, sino docente, administrativo y general de todos los estamentos vivos que participan de una u otra forma de ella.

Interacción que define el nivel y la calidad de las relaciones humanas (asunto importantísimo para la formación de un buen profesional) y que implica necesariamente asumir una posición en sus continuas apreciaciones y acciones, dado que las reglas del buen comportamiento, es decir, del comportamiento que debe observarse, necesariamente lo involucrará o excluirá de su sociedad y muy especialmente de su aula de clase.

Por ello uno de los problemas fundamentales que azota nuestro diario vivir tiene que ver con el medio ambiente en general y para nuestra institución educativa con el ambiente escolar, en el sentido de si nuestro comportamiento y los supuestos conceptuales en que se apoyan estos, están cimentados en principios que tengan validez universal, o si por el contrario responden a la

interpretación que hacemos del diario vivir, como respuesta espontánea a las actuales circunstancias que nos agobian.

En este sentido es válido pensar en una línea de investigación que involucre la reflexión en torno al medio ambiente y el ambiente escolar, alrededor del quehacer cotidiano de clase. En franca interacción con aspectos tan importantes como el de nuestra relación con el entorno donde está anclada nuestra institución, es decir con la naturaleza que nos rodea, que hoy por hoy cobra vigencia dado el estado de deterioro ambiental que en la actualidad soporta en general el Municipio de Ocaña y la región en especial, sin dejar de lado todo aquello que circunscribe el espacio en el que habita cada uno de nuestros estudiantes en particular.

No olvidemos que nuestras actuaciones con respecto del medio ambiente y del ambiente escolar, tal parecen estar cargadas de doble moral, pues una cosa se piensa y otra muy diferente se realiza, observándose el acelerado crecimiento del irresponsable manejo de las basuras, del ruido, de las aguas negras, del acoso escolar, del maltrato entre estudiantes, etc., sin que se adopten los correctivos racionalmente necesarios desde el diario vivir de las clases.

Por tal motivo urge la necesidad de desarrollar esta línea de investigación, con el propósito de clarificar la mencionada situación, al hacerla comprensible en sus dimensiones y que en especial señale el papel de ella en el problema del deterioro ambiental y del ambiente escolar, como quedó expresado.

Más específicamente la línea de investigación se adentra en el debate del si el manejo que venimos haciendo del medio ambiente y del ambiente escolar, son susceptibles de ser mirados desde la óptica de la investigación aplicada, en el sentido de encontrar las soluciones necesarias para este problema.

Por ellos se podrían realizar trabajos desde las acciones de clase, encaminados al manejo integral de las basuras, al manejo y control del ruido, reforestación, creación de ambientes ecológico dentro y fuera de la escuela, el aseo en el salón, el hogar, el aseo corporal, el desarrollo de los valores y la protección del medio ambiente, el acoso escolar, las relaciones interpersonales, etc.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población que se va a utilizar para nuestro trabajo de investigación son estudiantes de 3°A, el objeto de estudio es de 32 estudiantes del grado además de su docente con un total de 33 personas de la Escuela normal superior de Ocaña “sede el llano”. Nuestro proyecto está focalizado en el grado 3°A.

3.3.2 Muestra

En vista de que la población de los estudiantes es muy pequeña se toma como muestra que se trabajará con 32 estudiantes y esto equivale al 100%

Estudiantes: 32 estudiantes; 15 niños y 17 niñas

Docentes: 1 docentes que equivale al 100% de la población para así aplicar los instrumentos en la institución.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

3.4.1 Técnicas

3.4.1.1 observación directa

Se observa en el aula de clase y se analiza el de los niños frente a cualquier situación planteada en el momento de estar en grupo, se visualizará que metodología utiliza el maestro para que haya una integración adecuada entre cada uno de los estudiantes.

3.4.1.2 Encuesta estudiante:

Indagar sobre aspecto de cómo se integran sus compañeros y si han tenido episodios de agresión entre ellos

3.4.1.3 Entrevista docente

Consiste en preguntar como efectúa su proceso para integrar a los alumnos y así evitar el individualismo entre sí.

3.4.2 Instrumentos

3.4.2.1 Ficha de observación

Formulario de preguntas que indiquen el comportamiento del docente y de los alumnos sabré las habilidades sociales.

(Ver anexo 1)

3.4.2.2 Formulación de encuestas

Serie de preguntas que se le harán al estudiante del grado 3°A en la institución para que responda aspectos importantes sobre cómo se comporta y que actividades recreativas le hacen en el aula de clases.

(Ver anexo 2)

3.4.2.3 Formulación de entrevistas

Consiste en una serie de preguntas que se le realizara al docente en el lugar de clase, que permite indagar sobre qué actividades realiza para integrar a los estudiantes.

(Ver anexo 3)

3.5 Análisis de la información

3.5.1 Análisis de observación directa

La observación directa se realizó cuyo objetivo es saber qué tipo de actividades lúdico pedagógicas se realizan en el momento de estar en el aula de clase así para poder fomentar una buena actitud en los estudiantes y mantener una buena convivencia, para esto se realizó una serie de preguntas el cual permitirá recolectar la información que se presenta en esta situación y tenemos como resultado lo siguiente

1. Identifique y caracterice los niños y niñas del grupo que le correspondió (edad, sexo, horario, número de estudiantes cuantos niños y niñas).

Tenemos 15 niños y 17 niñas con un total de 32 estudiantes y el promedio de edad es entre los 7 años y 9 años y este es total acumulados de los estudiantes de 3°A.

2. ¿Cómo es el proceso y el modelo pedagógico que sigue la maestra?

La maestra maneja el modelo constructivo significativo y en muchas ocasiones el modelo tradicional y se debe tener muy en cuenta que la docente no realiza actividades de motivación al inicio de clase.

3. ¿Qué estrategias trabaja en su jornada de clase?

Realiza juegos, y dinámicas pero es muy poca las veces que las realiza, por lo tanto esto trae el poco interés en los estudiantes.

4. ¿Cómo es un día de clase?

Un día de clase en el salón de 3°A con la docente inicia haciendo la oración, hace llamado a lista y de una vez entra en materia, y no realizo actividad de motivación y en el momento de dictar clase hace todo muy sencillo dicta todo con facilidad y hace que los estudiantes entiendan más rápido y es así durante la mañana y no realiza más cosas solo los temas vistos y listo.

5. ¿Qué actividades de rutina realizo en su jornada diaria de clase?

No realizo actividades, solo utilizaba canciones para que los niños hicieran silencio.

6. ¿Cómo es el horario?

Inicia a las 7:00 am y finaliza a las 12:00 am

7. ¿Cómo es el desempeño de la maestra?

Muchas veces la docente mantiene una actitud positiva, pero claramente al ver el mal comportamiento de los estudiantes se pone un poco rígida y mantiene en toda la clase un buen tono de voz.

8. ¿Qué desempeño tienen los estudiantes?

Desarrollan adecuadamente las actividades en clase, muchas veces fomentan el desorden en el salón de clase, los estudiantes captan claramente todo los temas.

9. Sugerencia e inquietudes.

Nuestra sugerencia es que la docente, realice más actividades lúdicas pedagógicas en las clases e implemente más el juego sin salirse de su clase, para que así los estudiantes puedan ver más llamativas las clases.

Análisis cualitativo de la observación directa. En el grado 3°A de la Normal Superior Ocaña se observaron todas las dificultades que se manejan en el aula de clase con la docente Martha Lobo Pérez, se pudo observar que la clase se inició con su respectiva oración, su llamado a lista y se evidenciaron todas las dificultades con el tema de actividades lúdicas pedagógicas

También se puede observar que los estudiantes presentan dificultades en el momento de trabajar en grupo por eso es necesario plantear actividades recreativas para no hacer las clases tan monótonas, y buscar la interacción de los alumnos.

3.5.2 Análisis de la entrevista a la docente

Martha Lobo Pérez encargada del grado 3°A de la escuela Normal Superior Ocaña, sede el llano.

Entrevistadoras: Ana María Sarabia Ortega y Daiglys Gissela Navarro Corredor (encargadas de este proyecto)

1. ¿Qué importancia tiene para usted las actividades lúdicas y recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes?

Docente: Las actividades lúdicas pedagógicas son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que contribuye a un mejor aprendizaje, pues se emplean herramientas apropiadas a su edad. El juego en los niños es una prioridad de entrenamiento.

2. ¿Qué haces para mantener un buen ambiente escolar en el aula de clases? ¿Cómo lo haces?

Docente: Para implementar un buen ambiente en el aula escolar se debe motivar constantemente al niño, esta motivación debe estar acorde a su edad. Acudir a estrategias lúdico recreativas.

3. ¿Realiza usted actividades lúdicas y recreativas con sus estudiantes en su proceso en las áreas fundamentales? ¿Cómo lo haces?

Docente: Si, utilizo actividades lúdico y recreativas en mis estudiantes en áreas fundamentales. Lo hago con loterías, bloques lógicos, salidas al patio, con la realización de rondas, dinámicas, con cuentos, observación directa, dramatizaciones.

4. ¿Cómo motiva la participación de sus estudiantes a la hora de realizar actividades lúdicas y recreativas para su proceso de aprendizaje en las diferentes áreas?

Docente: -Estas actividades deben estar apropiadas a la edad, grado y aprendizaje. -Que todos los niños participen y acompañen el proceso de la actividad.

5. ¿Realiza actividades alternativas para los estudiantes que comúnmente no participan? Descríbalas.

Docente: Todos los niños participan siendo esta efectiva.

6. ¿La mayoría de trabajos en su salón de clases es en grupo o individual? ¿Por qué?

Docente: Realizo trabajos tanto individuales como grupales para que los niños mecanicen los temas tratados, estos trabajos además motivan a participación integral y ayudan a los niños que poco se integran.

7. ¿Cómo crees que sus estudiantes se sienten mejor trabajando en grupo o individual? ¿Por qué?

Docente: En grupo los niños se sienten mejor trabajando, porque se ayudan, se colaboran, y porque además todos socializan los trabajos realizados.

Análisis cualitativos de la entrevista docente. Con base a las respuestas que plantea la docente, se puede notar que ella como docente tiene muy claro el concepto de actividades lúdicas pedagógicas, y se puede también notar que a pesar de que está al día con este tema no lo realiza durante la clase ya que sus estudiantes nos hace saber esta realidad; pero se presentan dificultades como: individualismo por parte de los estudiantes, poca comprensión de situaciones, no hay diálogos, poca relación interpersonal, egoísmo y apatía para participar en las diferentes actividades de clase.

3.5.3 Análisis de la encuesta a estudiantes

Análisis cuantitativo.

Tabla 1 Agrado por las clases llamativas

Pregunta 1	SI	%	NO	%
¿Te gustaría que tus clases de enseñanza se hicieran con base en juegos, canciones o rondas?	20	62	12	38

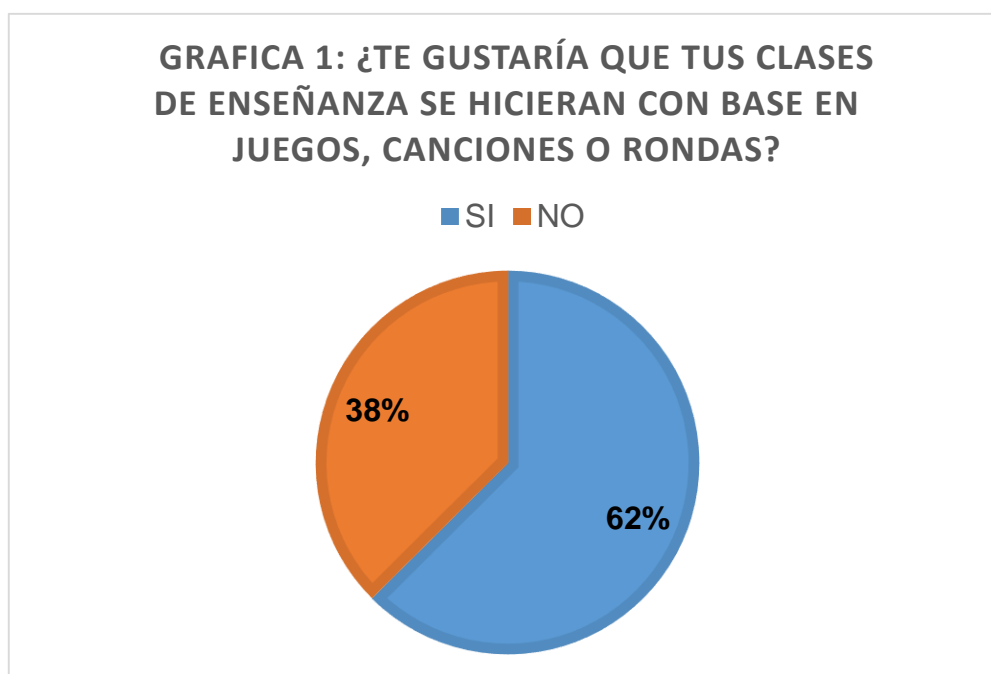


Gráfico 1 ¿Te gustaría que tus clases de enseñanza se hicieran con base en juegos, canciones o rondas?

Análisis de resultados: El 62% de los estudiantes quieren que las clases se enseñen con base en juegos, canciones o rondas, pero el 38% de los estudiantes no quieren que sus clases se enseñen con base en juegos, canciones o rondas.

Tabla 2 Trabajo grupal.

Pregunta 2	SI	%	NO	%
¿Te gusta trabajar con tus compañeros en trabajos en grupo de clases?	29	91	3	9

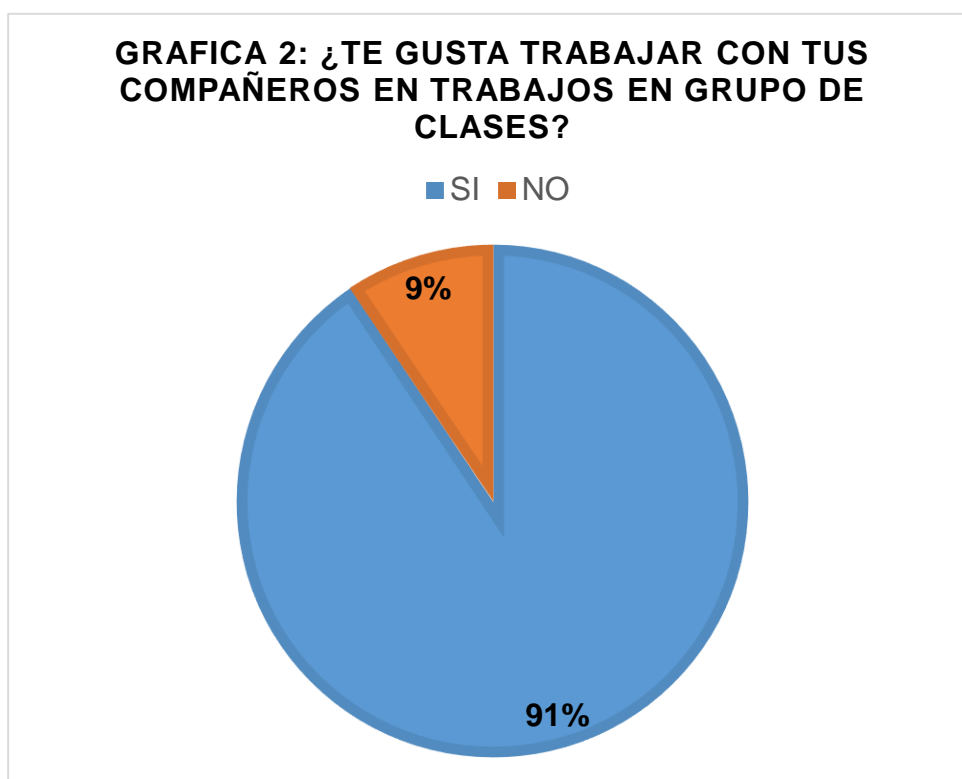


Gráfico 2 ¿Te gusta trabajar con tus compañeros en trabajos en grupo de clases?

Análisis de resultados: El 91% de los estudiantes les gusta trabajar con los compañeros en trabajos en grupo de clases, pero el 9% de los estudiantes no les gusta trabajar con los compañeros en trabajos en grupo de clases.

Tabla 3 Buenas relaciones.

Pregunta 3	SI	%	NO	%
¿Mantienes buenas relaciones amigables con tus compañeros?	30	94	2	6

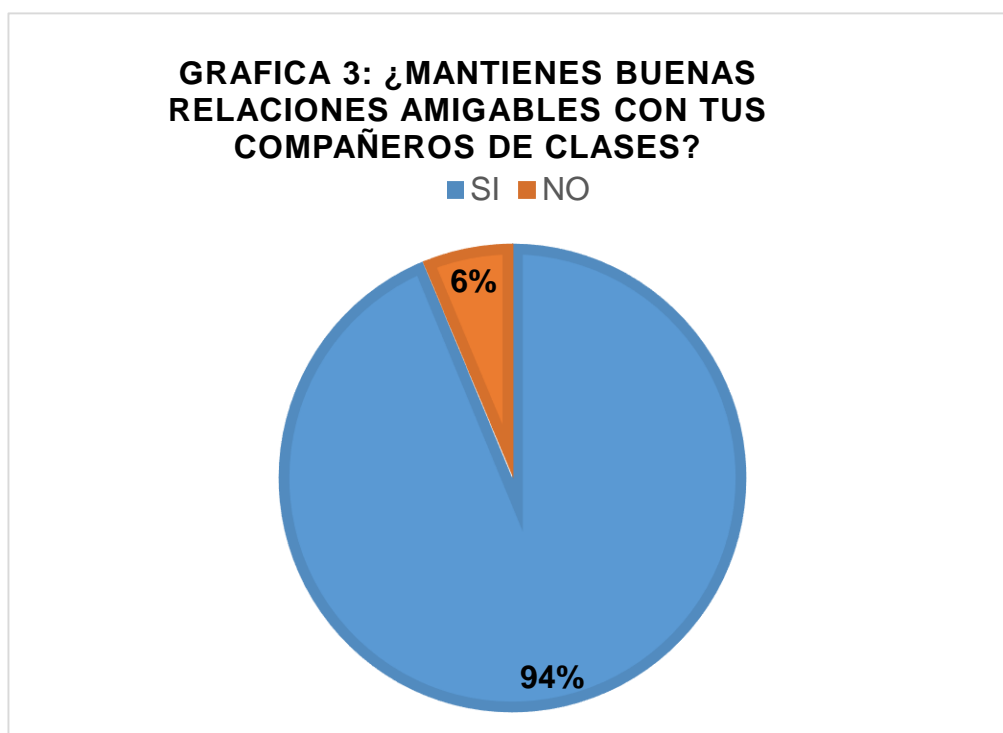


Grafico 3 ¿Mantienes buenas relaciones amigables con tus compañeros de clases?

Análisis de resultados: El 94% de los estudiantes mantienen buenas relaciones amigables con los compañeros de clases, pero el 6% de los estudiantes no tienen buenas relaciones amigables con los compañeros de clases.

Tabla 4 Rol del docente con las actividades lúdicas.

Pregunta 4	SI	%	NO	%
¿Tu maestra realiza actividades recreativas y lúdicas en horas de clases?	12	37	20	63

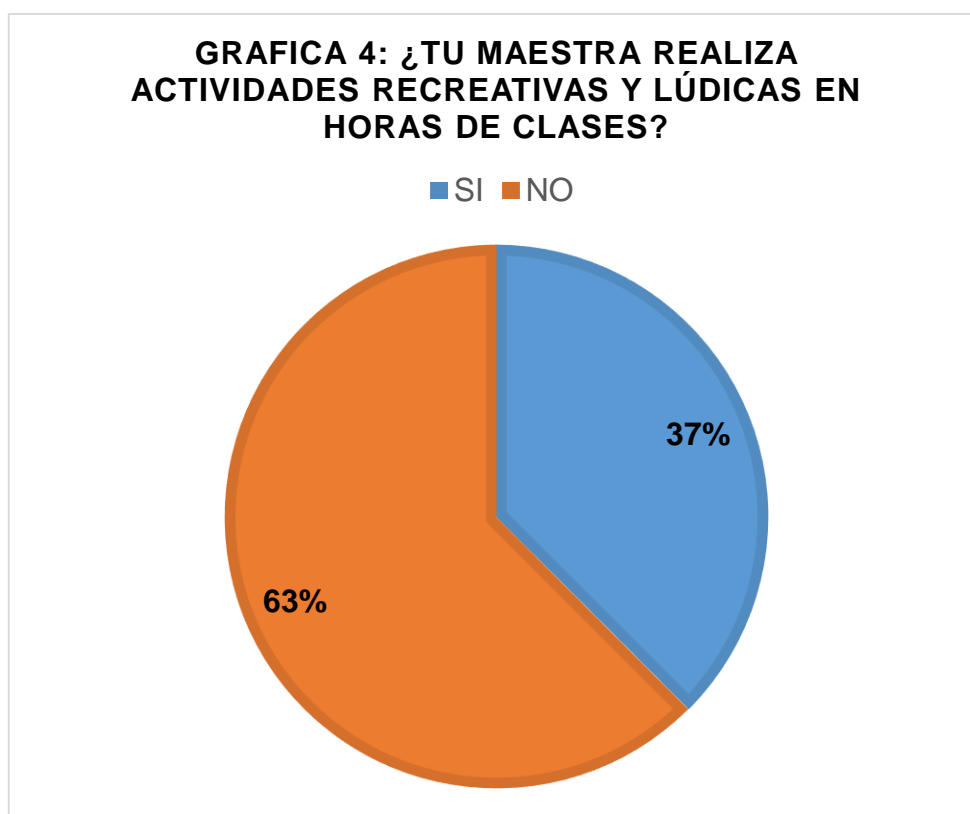


Grafico 4 ¿Tu maestra realiza actividades recreativas y lúdicas en horas de clases?

Análisis de resultados: El 63% de los estudiantes contestaron que la maestra no realiza actividades recreativas y lúdicas en horas de clases, pero el 37% de los estudiantes afirman que la maestra si realiza actividades recreativas y lúdicas en horas de clases.

Tabla 5 Momentos de agresión.

Pregunta 5	SI	%	NO	%
¿Te han agredido o te molestan algunos compañeros cuando la maestra dicta clases?	14	44	20	56

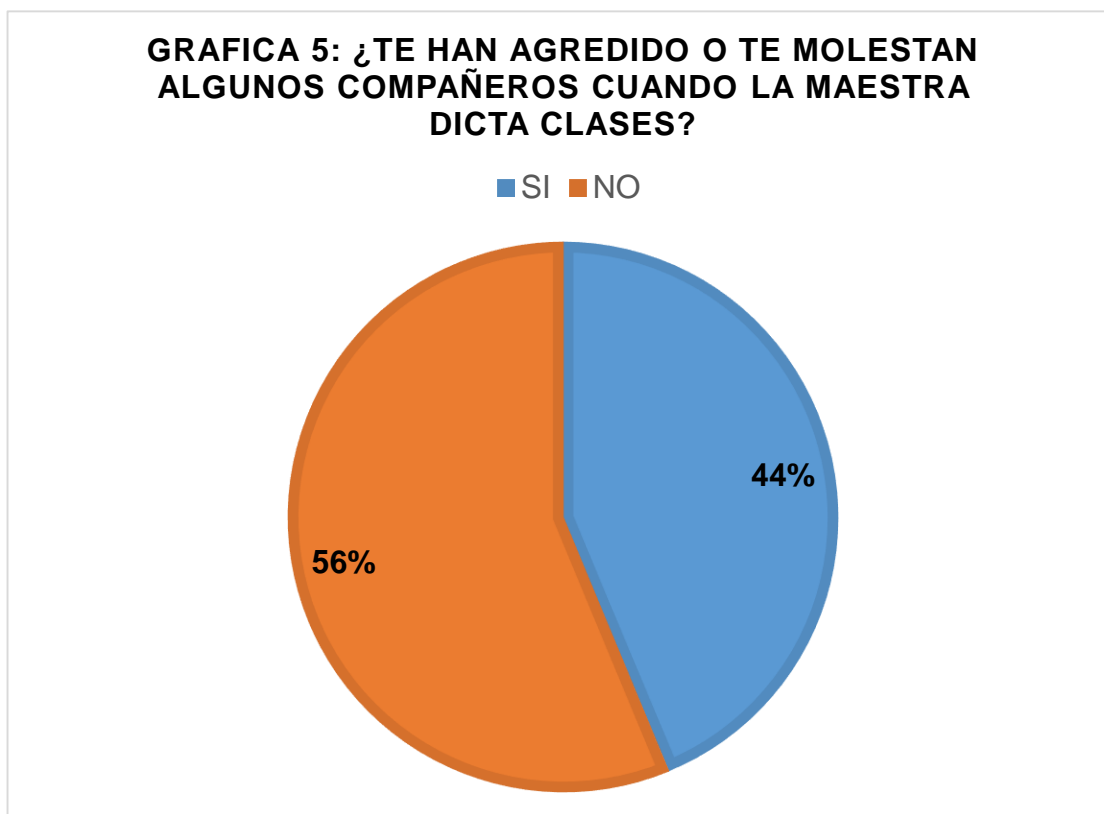


Grafico 5 ¿Te han agredido o te molestan algunos compañeros cuando la maestra dicta clases?

Análisis de resultados: El 56% de los estudiantes contestaron que no son agredidos mientras la maestra dicta clases, pero el 44% de los estudiantes contestaron que si son agredidos mientras la maestra dicta clases.

Tabla 6 Gusto por las actividades en grupo.

Pregunta 6	SI	%	NO	%
¿Te gustaría que la mayoría de actividades en clases fueran grupales?	24	75	8	25

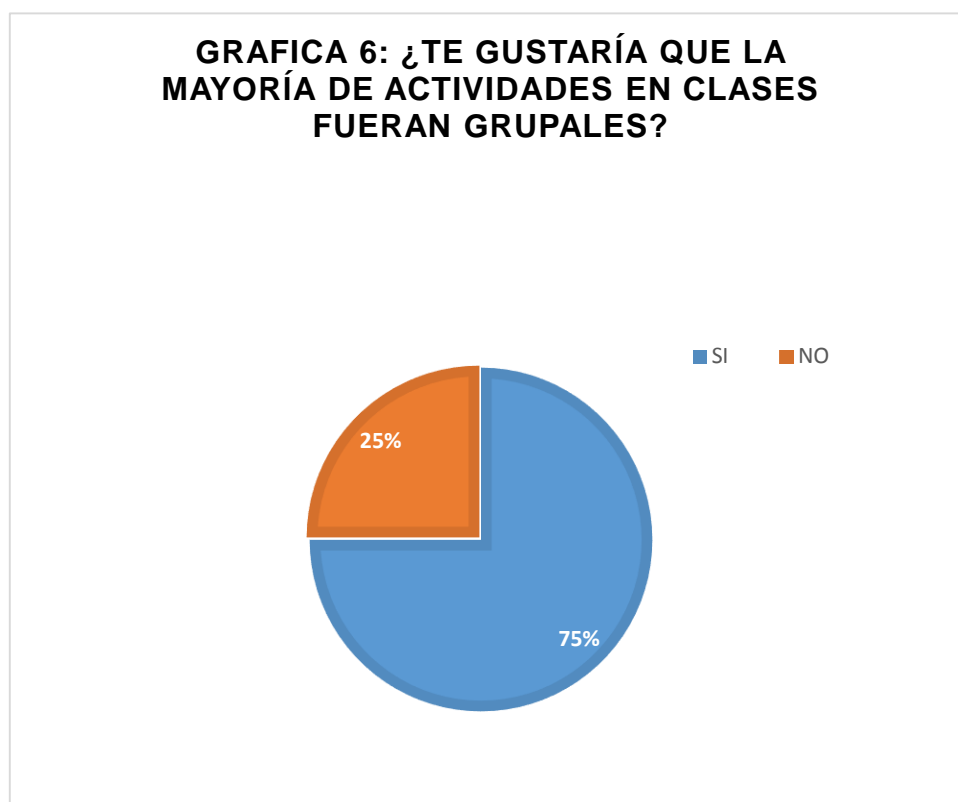


Gráfico 6 ¿Te gustaría que la mayoría de actividades en clases fueran grupales?

Análisis de resultados: El 75% de los estudiantes contestaron que les gustaría que la mayoría de actividades en clases fueran grupales, pero el 25% de los estudiantes contestaron que no les gustaría que la mayoría de actividades en clases fueran grupales.

Tabla 7 Agrado y gusto por ser ofensivo.

Pregunta 7	SI	%	NO	%
¿Has ofendido en clases a algún compañero?	8	25	24	75

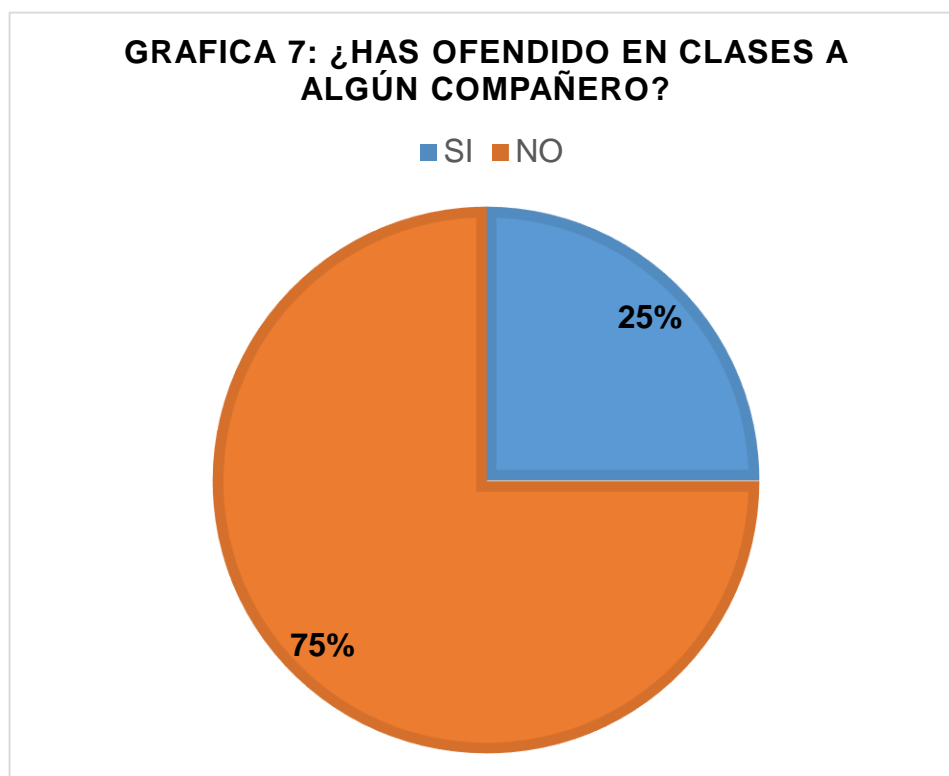


Grafico 7 ¿Has ofendido en clases a algún compañero?

Análisis de resultados: El 75% de los estudiantes contestaron que no han ofendido a algún compañero en clases, pero el 25% de los estudiantes contestaron que si han ofendido a algún compañero en clases.

Tabla 8 Gusto por trabajar con sus compañeros.

Pregunta 8	SI	%	NO	%
¿Te gusta trabajar en grupo?	28	87	4	13



Grafico 8 Te gusta trabajar en grupo

Análisis de resultados: El 87% de los estudiantes contestaron que si les gusta trabajar en grupo, pero el 13% de los estudiantes contestaron que no les gusta trabajar en grupo.

Tabla 9 Manejo del individualismo.

Pregunta 9	SI	%	NO	%
¿Te gusta trabajar solo?	10	32	21	68

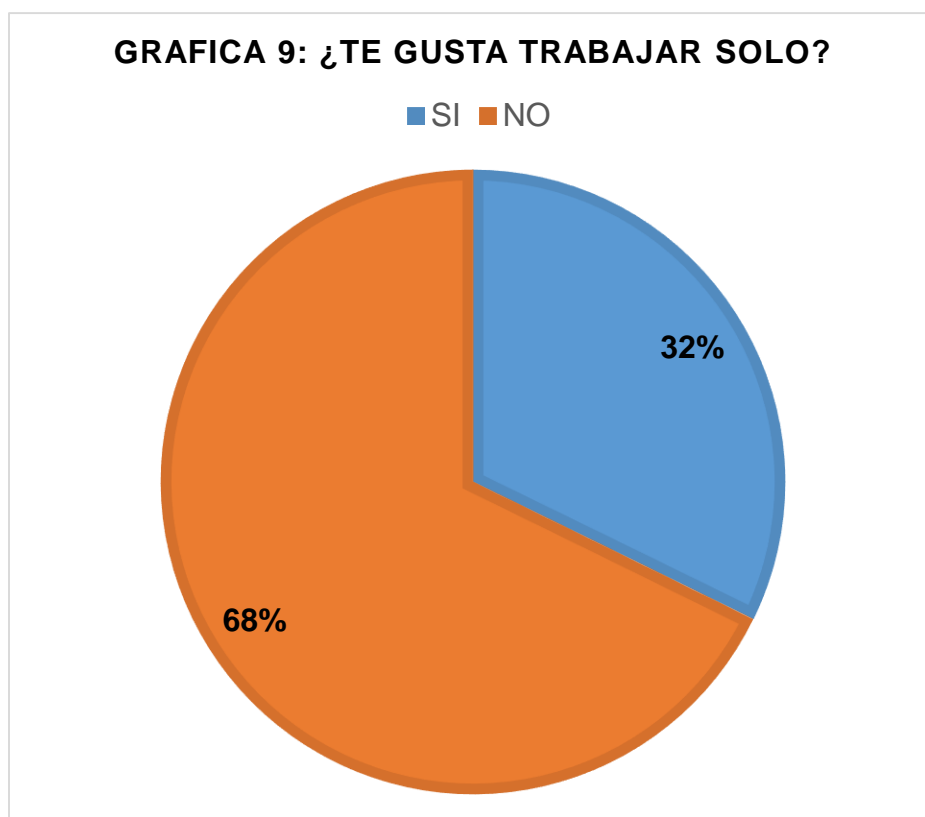


Grafico 9 ¿te gusta trabajar solo?.

Análisis de resultados: El 68% de los estudiantes contestaron que no les gusta trabajar solos, pero el 32% de los estudiantes contestaron que si les gusta trabajar solos.

Tabla 10 Manejo de conductas.

Pregunta 10	SI	%	NO	%
¿Has tenido conductas agresivas con tus compañeros en clases?	4	12	28	88



Grafico 10 ¿Has tenido conductas agresivas con tus compañeros en clases?

Análisis de resultados: El 88% de los estudiantes contestaron que han tenido conductas agresivas con los compañeros en clases, pero el 12% de los estudiantes contestaron que no han tenido conductas agresivas con los compañeros en clases.

3.6 Diagnostico situacional.

Después de haber aplicado todos los instrumentos en el grado 3-A de la Escuela Normal Superior Sede el Llano, se puede determinar que los estudiantes presentan dificultades a todo lo que tiene que ver con el tema de convivencia, con esto se puede ver afectado el desarrollo social del estudiante ya que en el lugar donde más convive no se mantiene un ambiente armonioso con sus compañeros por eso es muy fundamental como docente tener en cuenta las actividades lúdicas pedagógicas en el momento del encuentro con sus estudiantes, para que los estudiantes mantengan un comportamiento muy adecuado con la clase y como docente poder alcanzar todos los objetivos planteados por construir, se pretende identificar las posibles falencias sobre las relaciones interpersonales y capacidad de integración de los niños para dar aviso a las autoridades correspondientes y estas tomen medidas en los asunto. Por eso se debe organizar actividades lúdicas y recreativas donde se requiere identificar roles de los participantes, trabajos en equipo y participación activa de cada estudiante para fomentar el liderazgos, la comunicación y el cooperativismo y con eso podemos determinar la problemática y dar una bases para la solución de esto.

Capítulo 4. Modelo de intervención.

4.1 Introducción.

La problemática que se presenta en este proyecto, es que se puede notar que el comportamiento colectivo del grupo no es armonioso, el poco desarrollo de las habilidades sociales, son muy individualistas, egoístas y apáticos a participar en actividades grupales, este tipo de situación propicia a un clima negativo en el aula donde se crea malas relaciones interpersonales entre los mismos compañeros también se ha podido visualizar entre los estudiantes que existen diferentes conflictos que surgen de la convivencia, desde la cotidianidad tales como agresividad física y verbal, poca tolerancia por las diferencias que conducen a la no integración con los demás compañeros.

Esta propuesta consiste en mejorar la integración en los estudiantes del grado 3-A de la Escuela Normal Superior, Sede el Llano de Ocaña Norte de Santander, teniendo en cuenta una gran variedad de herramientas para poder lograr esta expectativa positiva en los estudiante, solo se pretende mejorar ciertas conductas que esto hace que el ambiente de la clase se menos armonioso y también esta problemática, influye de manera negativa en el momento que la docente está realizando el encuentro pedagógico con los estudiantes, se pretende alcanzar que los estudiantes cambien esta conducta perjudica para el momento de enseñanza aprendizaje, Debido a esta problemática, ha sido ideada como método de solución a las dificultades detectadas, realizando unas actividades orientadas al mejoramiento de la aplicación de las actividades lúdico pedagógicas en el aula de clase, esta llevará por nombre **“JUEGO, ME DIVIERTO Y DISFRUTO CON MIS AMIGOS”** esta propuesta genera un aspecto importante porque solo se busca generar buenas conductas de los estudiantes y que se vayan desapareciendo todas esas actitudes que son de carácter pernicioso, por eso el desarrollo de habilidades sociales durante la época escolar contribuye a disminuir las problemáticas presentes en las aulas, tales como: los problemas de relación con los demás compañeros, el aislamiento, falta de solidaridad, agresividad y peleas; que a su vez derivan de desmotivación, y ese es nuestro objetivo darle fin a esta problemática en el grado de 3-A.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General.

Mejorar las conductas inadecuadas en los estudiantes, teniendo como fin desarrollar sus habilidades sociales por medio de estrategias didácticas

4.2.2 Objetivos específicos.

Elaborar una cartilla con una variedad de estrategias didácticas con actividades orientadas con el tema del trabajo exitoso en clase.

Socializar con los estudiantes esta cartilla y en compañía de la maestra encargada del grupo.

Ejecutar las estrategias propuestas en esta cartilla.

4.3 Actividades.

Actividades de solución del problema

Las siguientes actividades se realizaran para dar solución a los problemas propuestos anteriormente.

Diseño y elaboración de cartilla.

La cartilla aquí diseñada cuenta de una introducción, objetivos generales y específicos, y cinco (5) unidades de trabajo que conllevan a alternativa de solución.

Unidad 1: Rondas: Las rondas infantiles

Son unos de los juegos más favorito delos niños y niñas en todas las latitudes, su finalidad es favorecer el sentido rítmico y la audición. Desarrolla su expresión corporal permitiendo ajustar su movimiento corporal diferentes ritmos contribuyendo al control rítmico del cuerpo, y ejercita su coordinación, también favorece el desarrollo emocional y social al permitirle la integración con el grupo.

Unidad 2: Cuentos, leyendas, retahíla, trabalenguas, coplas,

Son formas literarias la cual brinda ayudas a conocer la estructura de un cuento. Donde el niño pone su imaginación en cuanto a la trama, también piensa en la forma gramatical que está narrado, debe ser en primera o tercera persona donde valora críticamente el trabajo de interpretación del cuentos, leyendas, retahílas, trabalenguas u copla realizada por sus compañeras

o compañeros, teniendo como objetivo obtener una ambientación diferente con los estudiantes con la lengua castellana la cual ayuda a expresarse oralmente coherentemente.

Unidad 3: Juegos tradicionales

Son aquellos juegos típicos su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.

Unidad 4: Teatro, obras, títeres.

Es una forma literaria normalmente constituida por diálogos entre personajes y con un cierto orden. La definición académica hace referencia en concreto al «texto de una representación teatral, opcionalmente acompañado de acotaciones, su finalidad es buscar en los estudiantes se integren de manera positiva y puedan lograr desarrollar sus habilidades teniendo como fin la buena integración de grupo.

Unidad 5: Manualidades.

Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. Por extensión, el resultado de dicha labor, Generalmente, se denomina así a algunas labores didácticas en las cuales se busca como objetivo un avance personal, desarrollo de la creatividad, y son una forma de esparcimiento. La capacidad para realizar manualidades está asociada al desarrollo motriz de quienes las elaboran motricidad fina o gruesa, por lo que se recurre a ello durante las etapas tempranas del educando

Socialización con la maestra encargada del grupo de la cartilla “Juego, me divierto y disfruto con mis amigos”

- Solicitud de permiso para para realizar la reunión por medio de una carta.
- Citación de la reunión.

Responsables: Ana María Sarabia Ortega, Daiglys Gissela Navarro Corredor.

Fecha: Jueves 26 de septiembre

Tiempo: 1 hora

Recursos: Computador y video beam

Metodología: La socialización con la maestra encargada del grupo se va hacer de la siguiente manera:

Introdu

cción a los problemas observados y de los instrumentos: El buen desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes es un aspecto clave en el ambiente de aula. De acuerdo con las observaciones realizadas y la aplicación de instrumentos en el grado de tercero A de la Escuela Normal Superior Sede el Llano, se puede terminar que gracias al que el comportamiento colectivo en el aula no es armonioso, son muy individualistas, egoístas y apáticos a participar en actividades grupales, genera malos episodios. Este tipo de situación propicia a un clima negativo en el aula donde se crea malas relaciones interpersonales entre los mismos compañeros, se ha podido visualizar entre los estudiantes que existen diferentes conflictos que surgen de la convivencia, desde la cotidianeidad tales como agresividad física y verbal, poca tolerancia por las diferencias que conducen a la no integración con los demás compañeros, en este contexto, se hace necesario desde la dimensión pedagógica, la implementación de una cartilla didáctica que presenta actividades, para fortalecer el comportamiento de los estudiantes en el aula de clase.

4.4 Presentación de contenido de la carilla por medio de una diapositivas

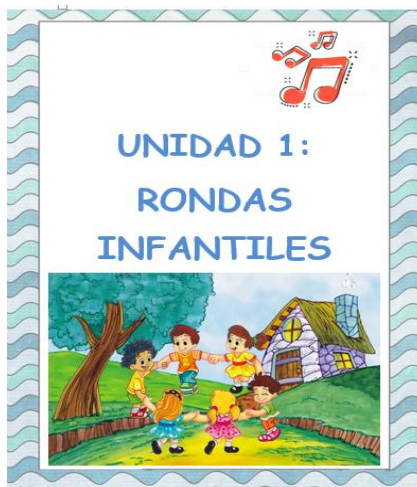
Índice	
Presentación	5
OBJETIVOS	6
UNIDAD 1:	7
RONDAS INFANTILES	7
Susanita tiene un ratón	10
Arroz con leche	11
La vaca loca	12
A la rueda rueda	13
El muñeco pingón	14
Ronda de las vocales	15
Las pollitas dicen	16
En el bosque de la china	17
Cuca cantaba la rana	18
Un barquito chiquitico	19
UNIDAD 2	20
CUENTOS, LEYENDAS, RETAHÍLAS, TRABALENGUAS Y COPLAS	20
Las tres cerditas	24
Caperucita roja	27
El gato con botas	30
Rapunzel	33
Hansel y Gretel	37
Ricitos de oro	40
El patito feo	43
LEYENDAS	46
El hombre común	50
María la larga	53
El sombrero	56
La madre muerta	57
Juan nocturno	59
	1

La madre de agua	62
RETAHÍLAS	65
Chico cantaba la rana	68
Mariposa	69
A la vuelta de mi casa	70
En la casa de Renato	71
Un, dos	72
El panadero	73
La abuela	74
TRABALENGUAS	75
COPLAS	80
La mariposita lila	83
UNIDAD 3	85
JUEGOS TRADICIONALES	85
Ballarina Ciega	89
El papuelo	90
La rayuela	91
El juego del rescate	92
El juego de bote bote	93
Caricós	94
El yyyí	95
Tira de la zaga	96
El escorriete inglés	97
UNIDAD 4:	98
OBRAS DE TEATRO Y TITERES	98
El monstruo de Año Nuevo	101
La noche de los Reyes Magos	104
Quiero ser como mi papá	107
Los pequeños osos	109
TITERES	112
	3

Titeres de guante	115
Titiro dedos	116
Marionetas de hilo	118
Titiro bocón	119
Titeres a sombras	120
UNIDAD 5:	121
MANUALIDADES	121
Manualidades con cartulina	123
Mariposas de cartón	126
Cactus de piedra	128
Animales divertidos con checos	129
Tarjeta con árbol de Navidad	130
Materiales	130
Paseo	130
Sereno de Santa Claus	131
Materiales	131
Paseo	131
BIBLIOGRAFÍA	132
	4

Forma de uso de la cartilla

Unidad 1: Rondas: Las rondas infantiles



Son unos de los juegos más favorito de los niños y niñas en todas las latitudes, su finalidad es favorecer el sentido rítmico y la audición. Desarrolla su expresión corporal permitiendo ajustar su movimiento corporal a diferentes ritmos contribuyendo al control rítmico del cuerpo, y ejercita su coordinación, también favorece el desarrollo emocional y social al permitirle la integración con el grupo.

Unidad 2: Cuentos, leyendas, retahíla, trabalenguas, coplas,



Son formas literarias la cual brinda ayudas a conocer la estructura de un cuento. Donde el niño pone su imaginación en cuanto a la trama, también piensa en la forma gramatical que está narrado, debe ser en primera o tercera persona donde valora críticamente el trabajo de

interpretación del cuentos, leyendas, retahílas, trabalenguas u copla realizada por sus compañeras o compañeros, teniendo como objetivo obtener una ambientación diferente con los estudiantes con la lengua castellana la cual ayuda a expresarse oralmente coherentemente.

Unidad 3: Juegos tradicionales



Son aquellos juegos típicos su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.

Unidad 4: Teatro, obras, títeres.



Es una forma literaria normalmente constituida por diálogos entre personajes y con un cierto orden. La definición académica hace referencia en concreto al «texto de una representación teatral, opcionalmente acompañado de acotaciones, su finalidad es buscar en los estudiantes se integren de manera positiva y puedan lograr desarrollar sus habilidades teniendo como fin la buena integración de grupo.

Unidad 5: Manualidades.



Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. Por extensión, el resultado de dicha labor, Generalmente, se denomina así a algunas labores didácticas en las cuales se busca como objetivo un avance personal, desarrollo de la creatividad, y son una forma de esparcimiento. La capacidad para realizar manualidades está asociada al desarrollo motriz de quienes las elaboran motricidad fina o gruesa, por lo que se recurre a ello durante las etapas tempranas del educando.

Evaluación: La docente Marta Lobo Pérez mostró una actitud positiva frente a la socialización que se hizo de nuestra cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos”, le llamó la atención la creatividad que se tiene planteada en ella, tomará en cuenta todas las actividades propuestas para el momento de la realización de la clase

Conclusión: Por medio de la presente socialización de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos”, se puede concluir que esta cartilla es una herramienta primordial para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, pues son actividades lúdico recreativas tal como las rondas, cuentos, juegos tradicionales, títeres y manualidades, entendidas como las unidades tratadas en esta cartilla

4.5 Actividad de Aplicación.

Para la aplicación de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” se trabajará los siguientes planes:

- **Cuento 3, de la unidad 2 y la dinámica 5 de la unidad 1**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PLAN DE CLASE

Fecha:	Zona: Urbana
Maestra acompañante: Martha Lobo Pérez	
Maestro en formación: Ana María Sarabia Ortega, Daiglys Gissela Navarro Corredor.	
Pregunta Problematicadora: ¿Qué es un cuento? ¿Cómo está estructurado el cuento?	
Estándar: <ul style="list-style-type: none"> • Producción textual. • Comprensión e interpretación textual. 	
Competencia: Interpretativa, argumentativa	
DBA: <ul style="list-style-type: none"> - Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de circulación, sus saberes previos y la diversidad de formatos de la que dispone para su presentación. - Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación. 	
Logro: Realizar una serie de actividades por medio del cuento que le permita al niño desarrollar sus habilidades con este tema	
Indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la estructura del cuento - Realiza con facilidad la lectura propuesta 	
ACCIONES SIGNIFICATIVAS	
<ul style="list-style-type: none"> • ACCIONES INICIALES: Saludo Buenos días niños ¿Cómo están? Presentación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades de motivación: Como motivación se realizará una dinámica tomas de la cartilla "juego, me divierto y disfruto con mis amigos" <p>El muñeco pimpón Pimpón es un muñeco muy guapo y de cartón se lava las manitas con agua y con jabón,</p>	

Se desenreda el pelo con peine de marfil y aunque se dé estirones no llora ni hace así!!!! Ai!!!!
 Pimpón toma su sopa y no ensucia el delantal pues come con cuidado como un buen colegial
 Apenas las estrellas comienzan a brillar pimpón se va a la cama y se acuesta a descansar
 Y aunque hagan mucho ruido con el despertador pimpón no hace caso y no vuelve a despertar
 Pimpón dame la mano con un fuerte apretón que quiero ser tu amigo pimpón pimpón, pimpón.

• ACCIONES FUNDAMENTALES

¿Qué es un cuento?

1. Conceptualización

El siguiente contenido fue tomado de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la unidad 2 páginas 22, 23

CUENTO

Un cuento es un relato breve que narra por lo general hechos imaginarios, en él participa un grupo pequeño de personajes y tiene un argumento central que es fácil de entender. Encontramos dos tipos de cuentos: el cuento popular y el cuento literario.

El cuento popular: es una narración tradicional que se transmite de persona o persona, o de generación en generación en forma oral, por ello se pueden presentar múltiples versión del mismo que coincide en su idea central pero cambia en los detalles. EL cuento popular tiene tres subtipos: los cuentos de hadas, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres.

El cuento literario: es aquel cuento que se trasmite mediante escritura, generalmente se conoce quien es el autor, por lo general el texto escrito tiene una sola versión, sin el juego de variantes característico del cuento popular.

Características del cuento

Estas son las características que diferencian al cuento de otros géneros literarios.

Narrativo: Porque narra unos hechos que puedes ser reales o imaginarios, que les suceden a ciertos personajes en determinado lugar, cuando contamos algo que nos pasó a nosotros o simplemente que soñamos, estamos haciendo una narración.

Ficción: Aunque un cuento puede basarse en hechos reales o ubicarse en escenarios reales, lo principal de él, debe ser ficción, esto para separarlo de la realidad.

Argumental: Tiene una estructura de hechos entrelazados (acción – consecuencias) en un formato de: introducción – nudo – desenlace.

Única línea argumental: Todos los hechos se entrelazan en una sola cuestión, por contrario, en la novela pueden existir relatos diferentes. 23

Estructura centripeta: Todos los elementos que se mencionan en la narración del cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento. Un sólo personaje principal: Un cuento debe tener un personaje principal al que le suceden los hechos, sin embargo, podemos encontrar personajes secundarios.

Partes de un cuento

Introducción: Donde se presentan a los personajes y se explica el conflicto.

Nudo: En donde se desarrolló el conflicto del cuento, allí el conflicto está en su punto más alto.

Desenlace: Donde el conflicto se resuelve, puede ser para bien o para mal, y las expectativas quedan despejadas.

La siguiente actividad fue tomada de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mi amigos” tomada de la unidad 2 páginas 30, 31, 32

EL GATO CON BOTAS



Érase una vez un viejo molinero que tenía tres hijos. Acercándose la hora de su muerte hizo llamar a sus tres hijos.

- "Mirad, quiero repartiros lo poco que tengo antes de morirme".

Al mayor le dejó el molino, al mediano le dejó el burro y al más pequeñito le dejó lo último que le quedaba, el gato. Dicho esto, el padre murió.

Mientras los dos hermanos mayores se dedicaron a explotar su herencia, el más pequeño cogió unas de las botas que tenía su padre, se las puso al gato y ambos se fueron a recorrer el mundo. En el camino se sentaron a descansar bajo la sombra de un árbol. Mientras el amo dormía, el gato le quitó una de las bolsas que tenía el amo, la llenó de hierba y dejó la bolsa abierta. En ese momento se acercó 31

Un conejo impresionado por el color verde de esa hierba y se metió dentro de la bolsa. El gato tiró de la cuerda que le rodeaba y el conejo quedó atrapado en la bolsa. Se hecho la bolsa a cuestras y se dirigió hacia palacio para entregársela al rey. Vengo de parte de mi amo, el marqués Carabas, que le manda este obsequio. El rey muy agradecido aceptó la ofrenda.

Pasaron los días y el gato seguía mandándole regalos al rey de parte de su amo. Un día, el rey decidió hacer una fiesta en palacio y el gato con botas se enteró de ella y pronto se le ocurrió una idea.

- "¡Amo, Amo! Sé cómo podemos mejorar nuestras vidas. Tú solo sigue mis instrucciones."

El amo no entendía muy bien lo que el gato le pedía, pero no tenía nada que perder, así que aceptó.

- "¡Rápido, Amo! Quítese la ropa y métase en el río."

Se acercaban carruajes reales, era el rey y su hija. En el momento que se acercaban el gato chilló:

- "¡Socorro! ¡Socorro! ¡El marqués Carabas se ahoga! ¡Ayuda! "

El rey atraído por los chillidos del gato se acercó a ver lo que pasaba. La princesa se quedó asombrada de la belleza del marqués. Se vistió el marqués y se subió a la carroza. El gato con botas, adelantándose siempre a las cosas, corrió a los campos del pueblo y pidió a los del pueblo que dijeran al rey que los campos eran del marqués y así ocurrió.

- Lo único que le falta a mi amo -dijo el gato- es un castillo, así que se acordó del castillo del ogro y decidió acercarse a hablar con él.

- "¡Señor Ogro!, me he enterado de los poderes que usted tiene, pero yo no me lo creo así que he venido a ver si es verdad."

El ogro enfurecido de la incredulidad del gato, cogió aire y ¡más! se convirtió en un feroz león.

-

"Muy bien, -dijo el gato- pero eso era fácil, porque tú eres un ogro, casi tan grande como un león. Pero, ¿a que no puedes convertirte en algo pequeño? En una mosca, no, mejor en un ratón, ¿puedes?"

El ogro sopló y se convirtió en un pequeño ratón y antes de que se diera cuenta ¡más! el gato se abalanzó sobre él y se lo comió.

En ese instante sintió pasar las carrozas y salió a la puerta chillando:

- "¡Amo, Amo! Vamos, entrad."

El rey quedó maravillado de todas las posesiones del marqués y le propuso que se casara con su hija y compartieran reinos. Él aceptó y desde entonces tanto el gato como el marqués vivieron felices y comieron perdices.

FIN.

- **METODOLOGÍA:**

- Como motivación se realizará una dinámica llamada "El muñeco pimpón" de la cartilla "juego, me divierto y disfruto con mis amigos" de la página 14
- Preguntar a los estudiantes ¿Qué es un cuento?
- Entregar la ficha del cuento de la cartilla.
- Lectura de "El Cuento: "El gato con botas" tomada de la cartilla "juego, me divierto y disfruto con mi amigos".
- Los estudiantes van hacer lectura de este cuento teniendo como finalidad la integración de los estudiantes
- Aclarar dudas.

Ayudas educativas a utilizar(recursos)

Copias, tablero, lectura, marcadores.

• **ACCIONES FORMATIVAS Y DE CIERRE:**

Criterios de evaluación: Se realizara una evaluación formativa, donde se observara a cada uno de los estudiantes con el fin de poder identificar la participación, fortalezas y debilidades de la comprensión de lectura.

Instrumentos de evaluación:

Participación.

Responsabilidad.

Buen comportamiento.

Aula virtual:

BIBLIOGRAFIA:

Observaciones:

- **Obra de teatro 2, de la unidad 4 y dinámica 4, de la Unidad 1**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PLAN DE CLASE

Fecha:	Zona: Urbana
Maestra acompañante: Martha Lobo Pérez	
Maestro en formación: Ana María Sarabia Ortega, Daiglys Gissela Navarro Corredor.	
Pregunta Problematicadora: ¿Qué es una obra de teatro?	
Estándar: <ul style="list-style-type: none"> • Diferencio poemas, cuentos y obras de teatro. • Recreo relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. • Participo en la elaboración de guiones para teatro de títeres. 	
Competencia: Interpretativa, argumentativa	
DBA: <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce algunas características de los textos narrativos, tales como el concepto de narrador y estructura narrativa, a partir de la recreación y disfrute de los mismos. 	
Logro: interpreta la obra de teatro y su contenido.	
Indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla y reconoce la importancia de los ejercicios para adquirir habilidades rítmicas. - Induce al alumno en el conocimiento y la practica teatral. 	
ACCIONES SIGNIFICATIVAS	
<ul style="list-style-type: none"> • ACCIONES INICIALES: Saludo Buenos días niños ¿Cómo están? Presentación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades de motivación: para motivar a los estudiantes se tomó la siguiente dinámica de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” la unidad 1 pagina 14. <p>A la rueda rueda. A la rueda, rueda de pan y canela Dame un besito, vete pa'la escuela Que juegue a la ronda el sol y la tierra A la rueda ruedita tierra de piedra Dame un besito sol de madera. A la rueda rueda luz de pan y canela luna</p>	

a la rueda rueda mar
 de pan y canela aire
 a ver si se acaban to'los problemas
 jugando a la ronda pan y canela
 Arre caballito hecho de madera
 No andes tan despacio al subir la cuesta
 que juegue a la ronda el mar y la arena
 arre mi caballito arena de piedra
 dame un besito mar de madera
 A la rueda rueda luz
 de pan y canela agua
 a la rueda rueda paz
 de pan y canela guerra.
 A ver si se acaban to'los problemas
 jugando a la ronda pan y canela
 a ver si se acaban to'los problemas
 jugando a la ronda pan y canela.

- **ACCIONES FUNDAMENTALES**

¿Qué es una obra de teatro?

2. Conceptualización

Una obra de teatro u obra teatral es una forma literaria normalmente constituida por diálogos entre personajes y con un cierto orden. La definición académica hace referencia en concreto al «texto de una representación teatral, opcionalmente acompañado de acotaciones. En la obra de teatro se ocupan personajes, diálogos, párrafos etc. Para hacer una obra de teatro se necesitan los requisitos necesarios y cierta preparación.

A la hora de escenificar la obra, los actores deben respetar el guion teatral, obra de un dramaturgo. El director de escena es el encargado de que la obra se ciña al guion, así como de la dirección de las actuaciones.

Géneros teatrales:

Entre los principales géneros teatrales: comedia, farsa, melodrama, tragedia, tragicomedia y pieza. También pueden incluirse los géneros musicales como la ópera, opereta y musicales propiamente dichos, el ballet y la danza, cuando en ellos aparece una acción dramatizada.

En su acepción tradicional, se usa la expresión obra de teatro u obra teatral para referir al género literario destinado a la representación escénica de historias o relatos, normalmente estructurado en diálogos.

Por norma general, una obra de teatro está basada en un guion teatral escrito por un dramaturgo. El guion compone diferentes elementos: personajes, escenas, diálogos y acotaciones.

En una obra teatral las acotaciones pueden sugerir elementos como música, ambientación, iluminación, movimientos, gestualidad, entre otros, que necesariamente modificarán la percepción de lo representado.

Investigadores teatrales como el profesor venezolano Leonardo Azparren, sostienen que la obra de teatro debe leerse bajo el principio de la doble enunciación teatral. Esto quiere decir que una obra de teatro es a la vez un texto y una virtual representación (escenificación).

Características de una obra de teatro

Una obra de teatro es una representación escénica de una historia basada en hechos reales o ficticios. Las primeras obras de teatro se realizaron en la Antigua Grecia, y cumplían con unas

características específicas como unidad de tiempo y espacio, es decir, que toda la acción representada en la escena ocurría en el mismo lugar y en la misma secuencia temporal. Aunque este concepto ha variado con el tiempo, las obras de teatro comparten aún una serie de características específicas. Veamos algunas.

La siguiente actividad fue tomada de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mi amigos” tomada de la unidad 4 páginas 104, 105, 106.

La noche de los Reyes Magos



Los Reyes Magos entran en escena, exhaustos y arrastrando los pies. Ha sido un día realmente agotador para ellos, después de darle la vuelta al mundo y entregar millones de obsequios. Todos se dejan caer sobre sus camas, adornadas al estilo oriental, muy cansados.

Melchor: ¡Ay, que nocecita! Yo ya no soporto mis pies.

Baltasar: ¡Ni que lo digas! Cada vez hay más niños en el mundo y todos ellos cuentan con nosotros.

Gaspar: Amigos míos, no se quejen, imagínense sus caras de felicidad cuando abran sus regalos. Solo por eso vale la pena el largo viaje, ¿no creen?

Baltasar: Pues sí, pero eso no quita que estemos cansados. Además... no sé...

Gaspar: ¿Qué?

Baltasar: Por una vez me gustaría ver como los niños abren sus obsequios, para sentir que hemos hecho un buen trabajo.

Melchor: Es verdad, ¡siempre nos vamos antes de que empiece la fiesta!

Gaspar: Pero ya saben cuáles son las reglas, no podemos hacer más que entregar los regalos. Además, si no hiciéramos un buen trabajo, los niños y niñas no nos dejarían leche y galletas.

Melchor: Eso es otra cosa, ¡me voy a poner gordo si sigo comiendo tantas galletas!

Baltasar: Gordo ya estás, Melchorcito. ¿Qué no te has visto en un espejo?

Melchor lo golpea con una almohada y Baltasar cae con estrépito al suelo.

Gaspar: Bueno, bueno, basta ya amigos. Es hora de dormir tras un viaje tan intenso. Vamos todos a la cama.

Los tres Reyes Magos se meten en sus respectivas camas para dormir, luego de ponerse antifaces en los ojos y gorros para el sueño.

Gaspar: Y recuerden, si oyen cualquier ruido no se levanten.

Melchor: Buenas noches, compañeros.

Baltasar: Buenas noches.

Gaspar: Buenas noches a los dos.

Las luces se apagan y tan pronto como el escenario se queda a oscuras, se oyen unas risas infantiles.

Melchor: Oigan, ¿escucharon eso?

Gaspar: Seguramente no es nada.

Las risitas se vuelven a escuchar y uno de los reyes deja escapar un grito ahogado.

Baltasar: ¡Ahora yo también lo escuché!

<p>Melchor: ¿Hay alguien ahí?</p> <p>Las risas de niños y niños vuelven a oírse, esta vez con más fuerza y entonces, se enciende la luz. Los Reyes Magos se quedan pasmados al observar como un montón de pequeños están en sus aposentos, observándolos muy risueños. Cada uno de ellos sostiene en sus manos algún juguete.</p> <p>Gaspar: ¿Pero qué es esto? ¿Cómo es que entraron aquí?</p> <p>Niños: ¡Feliz Día de Reyes! ¡Gracias por nuestros regalos!</p> <p>Los Reyes Magos sonríen.</p> <p>Melchor: ¿Así que se las arreglaron para seguirnos a casa y agradecemos por nuestros obsequios?</p> <p>Todos los niños asienten con la cabeza y responde afirmativamente.</p> <p>Baltasar: Ustedes se los ganaron, ¡han sido chicos muy buenos durante todo el año!</p> <p>Gaspar: Bueno, creo que ahora tendremos que llevar a todos estos pequeños a casa.</p> <p>Los niños se lamentan.</p> <p>Gaspar: Pero antes, ¿les gustaría quedarse a jugar un rato con nosotros?</p> <p>Todos los chiquillos vuelven a responder afirmativamente y ríen. Los reyes salen de sus camas y todos juntos disfrutan de los juguetes.</p> <p>FIN.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - METODOLOGÍA: - Como motivación se realizará una dinámica llamada “A la rueda rueda” de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la página 14 - Preguntar a los estudiantes ¿Qué es una obra de teatro? - Entregar la ficha de la obra de teatro de la cartilla. - Lectura de “LA OBRA DE TEATRO: “La noche de los reyes magos” tomada de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mi amigos”. - Los estudiantes van hacer una pequeña obra de teatro teniendo como finalidad la integración de los estudiantes - Aclarar dudas.
<p>Ayudas educativas a utilizar(recursos)</p> <p>Copias, tablero, lectura, marcadores.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ACCIONES FORMATIVAS Y DE CIERRE: <p>Criterios de evaluación: Se realizara una evaluación formativa, donde se observara a cada uno de los estudiantes con el fin de poder identificar la participación, fortalezas y debilidades de la comprensión de lectura.</p>
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Participación.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Buen comportamiento.</p>
<p>Aula virtual:</p>
<p>BIBLIOGRAFIA:</p>
<p>Observaciones:</p>



- **Leyenda 4, de la unidad 2 y dinámica 8 de la unidad 1**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PLAN DE CLASE

Fecha:	Zona: Urbana
Maestra acompañante: Martha lobo Pérez	
Maestro en formación: Ana María Sarabia Ortega, Daiglys Gissela Navarro Corredor	
Pregunta Problematicadora: ¿De qué hablan las leyendas?	
Estándar: <ul style="list-style-type: none"> • Producción textual. • Comprensión e interpretación textual. 	
Competencia: Interpretativa, argumentativa.	
DBA: Organiza la información que encuentra en los textos que lee, utilizando técnicas para el procesamiento de la información que le facilitan el proceso de comprensión e interpretación textual.	
Logro: Interpretar la leyenda y su contenido	
Indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el diccionario de antónimos y sinónimos. - Responde preguntas según lo comprendido del texto 	
ACCIONES SIGNIFICATIVAS	
<ul style="list-style-type: none"> • ACCIONES INICIALES: Saludo Hola niños ¿cómo están? Presentación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades de motivación: Para motivar a los estudiantes se tomó la siguiente dinámica de la cartilla “Juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la unidad 1 página 17 	
En el bosque de la china En un bosque de la china la chinita se perdió como yo andaba perdido nos encontramos los dos En un bosque de la china la chinita se perdió como yo andaba perdido nos encontramos los dos Era de noche y la chinita tenía miedo miedo tenía de andar solita anduvo un rato y se sentó junto a la china junto a la china me senté yo (bis) y yo que sí y ella que no y yo que sí y ella que no y al cabo fuimos y al cabo fuimos y al cabo fuimos de una opinión (Chinita no quelel comel fluta no quelel comel veldula, solo quelel comel alozzz) Bajo el cielo de la China la chinita se sentó y la luna en ese instante indiscreta la besó (bis) luna envidiosa luna importuna tenía celos celos tenía de mi fortuna anduvo un rato y se sentó junto a la china junto a la china	

me senté yo y yo que sí y ella que no y yo que sí y ella que no y al cabo fuimos y al cabo fuimos y al cabo fuimos de una opinión.

• ACCIONES FUNDAMENTALES

¿Qué es una leyenda?

3. Conceptualización

El siguiente contenido fue tomado de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la unidad 2 página 46.

47

¿QUÉ SON LEYENDAS?

Una leyenda es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico concreto.

Características de las leyendas

- Se transmiten de generación en generación por tradición oral;
 - Se fundamentan en un aspecto de la realidad concreta;
 - Por su modo de divulgación favorecen la introducción de elementos fantásticos;
 - Son expresión de una coyuntura específica, por lo cual...
 - Cumplen su función solo en su contexto de origen o en contextos donde se ;
 - Su eficacia social está circunscrita a su ámbito de aparición.

Tipos de leyendas

Las leyendas forman parte del folclore de un pueblo o región. En este sentido, los tipos de leyendas que existen se definen por lugar, contexto, género o público.

De esta manera podemos distinguir los siguientes tipos de leyendas: leyendas urbanas, leyendas históricas, leyendas de terror y leyendas infantiles.

Leyenda infantil

Una leyenda infantil es un tipo de relato destinado a los niños que posee elementos fantásticos o imaginarios pertenecientes a la tradición popular. En algunos casos tratan de dar una explicación al origen de un lugar o acontecimientos pasados.

Suelen tener por función la enseñanza de algún tipo de comportamiento o la advertencia de ciertos peligros que el niño puede enfrentar. En ocasiones se

Trata de leyendas populares adaptadas al público infantil eliminando elementos no apropiados a su edad.

Leyenda de terror

Un tipo de leyendas muy comunes son historias o relatos que tratan de infundir miedo al oyente. Incluyen habitualmente temas macabros como la muerte o el dolor. Muchas de ellas se incluyen también dentro de la categoría de leyendas urbanas.

En ocasiones se cuentan como si fueran ciertas, referidas a alguien cercano (un amigo de un amigo, por ejemplo) o a acontecimientos que supuestamente ocurrieron en un lugar próximo (por ejemplo, un bosque o una cueva). Un ejemplo de leyenda de terror es la leyenda de la llorona o la leyenda del chupacabras.

Leyenda urbana

Una leyenda urbana es un relato inventado que forma parte del folclore contemporáneo de la sociedad masificada, en virtud de lo cual se distinguen de las leyendas de tradición popular local.

Se difunden normalmente a través de los medios de comunicación masiva, como la radio, la TV y, especialmente, el internet. Algunas de ellas incluyen elementos inverosímiles y, tal como corresponde a las características de una leyenda, la mayoría se difunde como si fuesen ciertas. Con frecuencia se relacionan con las teorías de la conspiración.

Por ejemplo: la leyenda según la cual Walt Disney fue criogenizado para reanimar su cuerpo en el futuro. Otro ejemplo puede ser el reato de la autopista fantasma. 49

Los elementos de una leyenda: son los personajes, la trama, el argumento y el ambiente. La leyenda es un tipo particular de texto narrativo que toma eventos no verificables de la historia antigua de un lugar específico.

Por esta razón, siempre puede haber ciertos aspectos sobrenaturales o inexplicables que le dan elementos fantásticos a este tipo de narración.

La principal característica de las leyendas es que parten de una pretensión de veracidad. Esta peculiaridad las diferencia de otros géneros,

Actividad Metodológica.

La finalidad de las leyendas se fundamenta en la creencia de que lo que se cuenta sucedió realmente en algún momento para enfatizar esta idea, las leyendas se valen de una serie de elementos que les permiten tener efectividad en su intención, y así buscar la atención de los niños

1. Lee la siguiente leyenda.

Leyenda 3: El sombrero



Cuenta la leyenda que en un pequeño pueblo del departamento de Antioquia Colombia, vivían dos amigos, Santiago Echevarría y Camilo Restrepo, jugadores y bebedores empedernidos. Que desde muy temprano todos los días se dedicaban al juego y a la parranda, hasta altas horas de la noche.

Cierta día, después de la jugarreta Santiago y Camilo iniciaron el camino de regreso a casa, tambaleándose a causa de la borrachera, cuando de repente, desde la oscuridad emergió la figura terrorífica del Sombreron y sus enormes perros quienes se abalanzaron sobre los borrachitos, los cuales retroceden aterrados al ver la diabólica presencia.

Camilo se mete al monte, mientras Santiago corre por la trocha; de pronto brotó una voz espeluznante que dice: “Si te alcanzo, te lo pongo”; enseguida el sombrero del espectral jinete, sale disparado y comienza a aumentar de tamaño, hasta caer cubriendo totalmente a Santiago.

Inmediatamente después el gigantesco sombrero regresa a su estado normal sobre el jinete, y este y sus perros desaparecen en medio de un viento gélido 56

y mal oliente. Santiago cae desmayado por el horror y unas horas después despierta, sin tener claro si fue real lo sucedido o una alucinación.

Fue famoso en Medellín en 1837, cuando recorría todas las calles. Aparecía cuatro o cinco viernes seguidos, volvía a aparecer uno o dos meses después.

Hay crónicas también de sus andanzas por pueblos del suroeste como Andes, Bolívar y Jardín y por los poblados a orillas de los ríos San Juan y Baudó. En otras regiones colombianas como el Tolima, el Huila y al oriente del Valle del Cauca, se le denomina como El Jinete Negro y se le describe en forma muy similar a como se ha descrito aquí.

4. METODOLOGÍA:

- Como motivación se realizará una dinámica llamada “El bosque de la china” de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la página 17.
- Preguntar a los estudiantes ¿Qué es una leyenda?
- Entregar la ficha de la leyenda de la cartilla.
- Lectura ”El sombrero” tomada de la cartilla “leo, comprendo y aprendo más” de la unidad 2 páginas 55, 56
- Aclarar dudas.

Ayudas educativas a utilizar(recursos)

Copias, tablero, lecturas, marcadores.

• ACCIONES FORMATIVAS Y DE CIERRE:

Criterios de evaluación: Se realizara una evaluación formativa, donde se observara a cada uno de los estudiantes con el fin de poder identificar la participación, fortalezas y debilidades de la comprensión de lectura

Instrumentos de evaluación:

Participación.

Responsabilidad.

Buen comportamiento.

Aula virtual:

BIBLIOGRAFIA:

Observaciones:

- Manualidad 2 , de la unidad 5 y dinámica 10 de la unidad 1



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PLAN DE CLASE

Fecha:	Zona: Urbana
Maestra acompañante: Martha lobo Pérez	
Maestro en formación: Ana Maria Sarabia Ortega, Daiglys Gissela Navarro Corredor	
Pregunta Problematicadora: ¿Qué es la manualidad?	
Estándar: <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y aprovechar los materiales del medio para su propio beneficio. • Desarrollar habilidades y destrezas en la aplicación de las técnicas vistas. 	
Competencia: sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	
DBA: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla actividades que le permiten fortalecer su motricidad fina. 	
Logro: <ul style="list-style-type: none"> - Coordinar su motricidad expresivamente. - Conocer las nociones básicas para manipular elementos propios a utilizar en artística. - Trabajar el orden y el aseo evitando el desperdicio de materiales y la buena presentación de los trabajos. 	
Indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none"> - Logra un uso de precisión adecuada de su edad de los elementos de trabajo. - Maneja nociones básicas de elementos propios del lenguaje artístico. 	
ACCIONES SIGNIFICATIVAS	
<ul style="list-style-type: none"> • ACCIONES INICIALES: Saludo Hola niños ¿cómo están? Presentación <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividades de motivación: Para motivar a los estudiantes se tomó la siguiente dinámica de la cartilla “Juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la unidad 1 página 19 	
Un barquito chiquitico Había una vez un barquito chiquitito Había una vez un barquito chiquitito Que no sabía, que no sabía, que no sabía navegar.	

Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas
 Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas Y aquel barquito y aquel barquito, y aquel barquito navegó.
 Había una vez un barquito chiquitito
 Había una vez un barquito chiquitito
 Que no sabía, que no sabía, que no sabía navegar.
 Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas
 Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas Y aquel barquito y aquel barquito, y aquel barquito navegó.
 Había una vez un barquito chiquitito
 Había una vez un barquito chiquitito
 Que no sabía, que no sabía, que no sabía navegar.
 Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas

Pasaron un dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas Y aquel barquito y aquel barquito, y aquel barquito navegó Y aquel barquito y aquel barquito, y aquel barquito navegó.
 Y si esta historia os ha gustado volveremos a empezar.

- **ACCIONES FUNDAMENTALES**

- **¿Qué son las manualidades?**

- **5. Conceptualización**

El siguiente contenido fue tomado de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la unidad 5 página 121, 122.

47

- **¿Qué SON LAS MANUALIDADES?**

Las manualidades, en términos generales, son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. Por extensión, el resultado de dicha labor también es conocido como manualidad. Generalmente, se denomina así a algunas labores didácticas en las cuales se busca como objetivo un avance personal, desarrollo de la creatividad, y son una forma de esparcimiento. La capacidad para realizar manualidades está asociada al desarrollo motriz de quienes las elaboran —motricidad fina o gruesa

- **Tipos:**

Se pueden realizar manualidades con un sinnúmero de materiales como: papel, cartón, cartulina, tela, fieltro, arcilla, plástico, lana, vidrio, envases reciclados, ceras de colores, pintura, hilo, madera, alambre, etc. Obteniendo grandes cosas e incluso la reutilización de objetos que ya no sirven, convirtiéndolos en nuevas cosas innovadoras (llamadas manualidades con materiales reutilizables).

- **Manualidades en la escuela:**

Las manualidades o trabajos manuales son actividades estéticas y físicas, que realizan los niños en la escuela. o liceos Estas contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas en su educación, ya que las combinaciones de formas y colores contribuyen a desarrollar su propia imaginación y creatividad. La creatividad nos ayuda a resolver los problemas con los que nos enfrentamos día a día, además de permitirnos nuevas oportunidades y posibilidades, abrir nuevos caminos en nuestra vida, recrearnos e inventar propuestas. El desarrollo físico, también llamado desarrollo motor, se mejora gracias a la coordinación entre mente, mano y vista que brinda el trabajar con manualidades, así como la psicomotricidad fina. El desarrollo social

mejora la aptitud de los niños y niñas en los trabajos en grupo, también ayudan a que los estudiantes expresen sus sentimientos y mejoren su desarrollo emocional.

Los niños, ayudados de determinadas herramientas o utensilios, realizan las manualidades. Algunos de estos trabajos consisten en trenzar, tejer, recortar, pegar, iluminar, picar y bordar tiras, cuadrados de papel entre otros materiales (cartón, cintas, telas, badana, paja, etc.). El dibujo y el modelado es otra materia que los escolares hacen como manualidades. Reproducen cuerpos geométricos, pequeños monumentos arquitectónicos, figuras, frutas, etc.

Actividad Metodológica.

Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. Por extensión, el resultado de dicha labor, Generalmente, se denomina así a algunas labores didácticas en las cuales se busca como objetivo un avance personal, desarrollo de la creatividad, y son una forma de esparcimiento. La capacidad para realizar manualidades está asociada al desarrollo motriz de quienes las elaboran motricidad fina o gruesa, por lo que se recurre a ello durante las etapas tempranas del educando

Disposición del grupo.

Se va a realizar en forma circular con los estudiantes siguiendo las indicaciones de la docente, su lugar de realización puede ser fuera o dentro del salón.

Actividad Metodológica.

La finalidad de las manualidades se fundamentan en el desarrollo de habilidades y destrezas logrado que el niño y niña trabaje su motricidad fina y gruesa.

1. observe la siguiente manualidad

Manualidades: mariposa de cartón



Si tienes pensado hacer una de las manualidades para niños con el objetivo de crear objetos para la decoración de habitaciones, o simplemente tenerlo en tu oficina, te presentamos estas bellas mariposas de cartón reciclable. Es una

Hermosa manualidad para hacer con tus hijos y al mismo tiempo enseñarles el valor de cuidar el planeta tierra.

Materiales:

- Rollos de papel higiénico
- Cartón del empaque del cereal
- Pinturas de colores
- Hojas de colores
- Ojos móviles
- Listón

<p>Instructivo de manualidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dibuja las alas de la mariposa en el cartón del empaque del cereal y recórtalas. 2. Píntalas del mismo color que el rollo de papel y deja secar, mientras tanto, con las hojas de colores crea adornos para decorar las alas. 3. Una buena idea pueden ser flores, una vez secas las alas y el rollo, decora las alas y pégalas al rollo, coloca los ojos y con el listón crea las antenas de las mariposas.
<p>6. METODOLOGÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como motivación se realizará una dinámica llamada “Un barquito chiquitico” de la cartilla “juego, me divierto y disfruto con mis amigos” de la página 19. - Preguntar a los estudiantes ¿Qué son las manualidades? - Entregar la ficha de la manualidad de la cartilla. - Manualidad ”mariposa de cartón” tomada de la cartilla “leo, comprendo y aprendo más” de la unidad 5 páginas 126, 127 - Aclarar dudas.
<p>Ayudas educativas a utilizar(recursos)</p> <p>Copias, tablero, lecturas, marcadores, cartón, pinturas, rollos de papel higiénico, hojas de colores, ojos móviles, listón.</p>
<p>• ACCIONES FORMATIVAS Y DE CIERRE:</p> <p>Criterios de evaluación: Se realizara una evaluación formativa, donde se observara a cada uno de los estudiantes con el fin de poder identificar la participación, fortalezas y debilidades de la comprensión de lectura.</p>
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Participación. Responsabilidad. Buen comportamiento.</p>
<p>Aula virtual:</p>
<p>BIBLIOGRAFIA:</p>

4.6 Evaluación de las actividades de ejecución

Evaluación. Durante la implementación de las actividades, los estudiantes se mostraron receptivos y mostraron actitudes de agrado y respeto frente a las acciones realizada. En general, tuvieron un buen comportamiento y disfrutaron las actividades de lectura de cuento y leyenda,

diseño de manualidades y ejecución de las obras de teatro, teniendo como resultado la creación de un ambiente de aprendizaje apropiado

Capítulo 5. Conclusiones

Después del desarrollo del trabajo investigativo, se puede concluir que:

- La docente se mostró muy interesada en el proyecto implementado, pues es clave realizar actividades lúdicas como rondas para motivar correctamente a los estudiantes y lograr que se lleve a cabo mejores procesos de enseñanza y aprendizaje. Por otra parte, los estudiantes se mostraron muy alegres y atentos al desarrollo de las actividades, lo que demuestra la eficacia de la estrategia en el objetivo de despertar interés de los estudiantes, frente a los contenidos y las competencias abordadas en las diferentes áreas obligatorias y fundamentales. En conclusión, los maestros deben entender la importancia de una correcta motivación y su influencia en la realización de momentos pedagógicos cada vez más eficientes y donde se puedan lograr las habilidades y destrezas de los educandos de una mejor manera.
- El desarrollo de habilidades sociales durante la época escolar contribuye a disminuir las problemáticas presentes en las aulas, tales como: los problemas de relación con los demás compañeros, el aislamiento, falta de solidaridad, agresividad y peleas; que a su vez derivan de desmotivación, señalada frecuentemente como una de las causas de la poca integración este es el factor que se quiere llevar a cabo en el proyecto, poder lograr que por medio de actividades lúdicas recreativas se pueda acabar con esta problemática, los beneficios que trae tener esto en cuenta es que el estudiante se convierte en una persona socialmente aceptada y respetada, con ella la convivencia será no solo positiva sino placentera

Recomendaciones.

Luego de haber aplicado la cartilla como estrategia pedagógica para desarrollar mejores actividades de motivación y generar un mejor aprendizaje de las diferentes áreas obligatorias y fundamentales, se recomienda lo siguiente:

- Las actividades plasmadas en la cartilla deben seguir siendo implementadas por las distintas maestras que tengan el curso 3° A en los años posteriores. Por otro lado, los aspectos abordados en la cartilla pueden aplicarse en otros cursos y grados, buscando crear ambientes de aula más motivantes y que propicien mejores procesos de enseñanza y aprendizaje.
- En definitiva, el proyecto fue del agrado de la profesora y los estudiantes del curso 3° A, y por lo tanto se expresa la necesidad de seguir aplicándolo en procesos de motivación en las diferentes áreas obligatorias y fundamentales, y también en diferentes grados y grupos. Por otro lado se plantea que esta herramienta sea utilizada no solo como una opción a los problemas de la habilidad social consistentes en las relaciones interpersonales sino como instrumento en el trabajo del docente en las diferentes áreas obligatorias, ya que tiene una variedad de actividades que permite motivar cualquier clase que se piense trabajar.

Infografía

<http://sites.google.com>

https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf

<http://www.efdeportes.com>

<http://es.m.wikipedia.org>

<http://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/habilidad-social-867322.html>
Agresion

<http://es.m.wikipedia.org>

<https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-agresionI>

<https://www.laopiniondemurcia.es/opinion/2009/05/02/efectos-secundarios-individualismo/166286.html>

<http://www.dondeemponemos.com.mx>

<https://es.slideshare.net/alvarezbalmaceda/ley-general-de-educacin-de-colombia>

<https://es.slideshare.net/JuanRochaDurand1/habilidades-sociales-en-el-aula-79651885>

<https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigaci-n-descriptiva.php>

<https://es.slideshare.net/JuanRochaDurand1/habilidades-sociales-en-el-aula-79651885>

<https://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigaci-n-descriptiva.php20133>

<http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/salud-emocional/emociones-y-familia/educando-nuestros-hijos/importancia-del-juego-en>

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-324461>

https://es.wikipedia.org/wiki/Relaci%C3%B3n_interpersonal

<https://www.downciclopedia.org/desarrollo-personal/relaciones-interpersonales/875-importancia-de-las-relaciones-interpersonales.html>

<https://www.expansion.com/2015/02/10/entorno/1423569685.html>

<https://definicion.de/individualista/>

Anexos

Instrumentos de recolección de la información

- Anexo 1:

Observación directa



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA
SEDE EL LLANO**



PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

SEMESTRE: TERCERO

FICHA DE OBSERVACIÓN

Maestra Acompañante: Martha Lobo

Maestras en Formación: Ana María Sarabia y Daiglys Gissela Navarro

Jornada: Mañana

Grado: 3^oa

Fecha:

1. **Identifique y caracterice los niños y niñas del grupo que le correspondió (edad, sexo, horario, número de estudiantes cuantos niños y niñas).**

2. **¿Cómo es el proceso y el modelo pedagógico que sigue la maestra?**

3. ¿Qué estrategias trabaja en su jornada de clase? Descríbalas.

4. ¿Cómo es un día de clase? Descríbalo.

5. ¿Qué actividades de rutina realizo en su jornada diaria de clase?

6. ¿Cómo es el horario?

7. ¿Cómo es el desempeño de la maestra?

8. ¿Qué desempeño tienen los estudiantes?

9. Sugerencia e inquietudes.

Anexo 2:

- Encuesta a los estudiantes del grado 3° a de la Escuela Normal Superior de Ocaña Sede el Llano.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Programa de Formación Complementaria

Semestre: Tercero

Proyecto de Investigación

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DE TERCERO



Nombre: _____ **Fecha:** _____

1. ¿Te interesan los juegos y las canciones? **SI**___ **NO**___
2. ¿Te gusta trabajar con tus compañeros de **SI**___ **NO**___
Grupo?
3. ¿Consideras que tienes buena relación **SI**___ **NO**___
Con tus compañeros?
4. ¿Tu maestra realiza actividades recreativas? **SI**___ **NO**___
5. ¿Formas grupos de trabajo con tus compañeros **SI**___ **NO**___
6. ¿Te divierten las actividades que realiza la **SI**___ **NO**___
Maestra?

7. ¿Te gustaría que la mayoría de actividades en Clase fueran grupales? SI___ NO___
8. ¿Sabes desarrollar que te plantea la maestra? SI___ NO___
9. ¿Reconoces tus habilidades con las actividades Recreativas? SI___ NO___

Anexo 3:

- Entrevista a la docente Martha Lobo Pérez



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña
Programa de Formación Complementaria

Semestre: Tercero

Proyecto de Investigación

ENTREVISTA PARA LA MAESTRA DE TERCERO



Nombre: _____ **Fecha:** _____

- 1. ¿Qué importancia tiene para usted las actividades lúdicas y recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes?**

- 2. ¿Qué haces para mantener un buen ambiente escolar en el aula de clases? ¿Cómo lo haces?**

3. **¿Realiza usted actividades lúdicas y recreativas con sus estudiantes en su proceso en las áreas fundamentales? ¿Cómo lo haces?**

-

4. **¿Cómo motiva la participación de sus estudiantes a la hora de realizar actividades lúdicas y recreativas para su proceso de aprendizaje en las diferentes áreas?**


5. **¿Realiza actividades alternativas para los estudiantes que comúnmente no participan? Descríbalas.**

6. **¿La mayoría de trabajos en su salón de clases es en grupo o individual? ¿Por qué?**

7. ¿Cómo crees que sus estudiantes se sienten mejor trabajando en grupo o individual?

¿Por qué?

Carta para la aplicación de instrumentos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA		
	Documento	Código	Fecha
	Dependencia	Versión	Pág.
	PROCESO ADMINISTRATIVO		

Resolución de Autorización de Funcionamiento del Programa de Formación Complementaria No 7722 del 03 de septiembre de 2010 del Ministerio de Educación Nacional Resolución No 4460 del 28 de octubre de 2016 de la Secretaría de Educación Departamental legalizando los servicios educativos hasta 11° grado en el Nivel de Educación Media Académica, NIT. 890.501.798-8. Código ICFES 012542.
Registro en la Secretaría de Educación Libro 6, Folio 137

Ocaña, 02 de octubre de 2019

Especialista
MARTHA LOBO PEREZ
Docente grado 3A
Normal Superior Ocaña
Sede El Llano
Ocaña

Cordial Saludo:

Teniendo como base los requisitos que deben cumplir los estudiantes del Programa de Formación Complementaria IV semestre para adquirir su título de Normalista Superior, solicito a Ud. Autorizar el desarrollo en el proceso de investigación relacionado con el proyecto de grado **"ACTIVIDADES LUDICAS RECREATIVAS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LA HABILIDAD SOCIAL CONSISTENTE EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3A DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR, SEDE EL LLANO, EN OCAÑA NORTE DE SANTANDER"**.


Se realizaran algunas actividades para el desarrollo de la propuesta: Aplicación de la cartilla del proyecto con los estudiantes.


Fecha: jueves 03 de Octubre de 7:00 AM a 8:00 AM.

El nombre de las estudiantes:

- ANA MARIA SARABIA ORTEGA
- DAIGLYS GISSELA NAVARRO CORREDOR


Sin otro particular,


Esp. **ASTRID BARRERA LOBO**
Coordinadora de Práctica Pedagógica Investigativa


Esp. **GUZMAN CRIADO C.**
Director del Proyecto


V^oB^o: **MARIELA BARRERA**
Coordinadora

Carta para la socialización con la docente sobre la cartilla.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA		
	Documento	Código	Fecha
	Dependencia	Versión	Pág.
	PROCESO ADMINISTRATIVO		

Resolución de Autorización de Funcionamiento del Programa de Formación Complementaria No 7722 del 03 de septiembre de 2010 del Ministerio de Educación Nacional Resolución No 4460 del 28 de octubre de 2016 de la Secretaría de Educación Departamental legalizando los servicios educativos hasta 11° grado en el Nivel de Educación Media Académica, NIT. 890.501.798-8. Código ICFES 012542. Registro en la Secretaría de Educación Libro 6, Folio 137

Ocaña 26 de septiembre de 2019

Especialista
MARTHA LOBO PEREZ
 Docente grado 3A
 Normal Superior Ocaña
 Sede El Llano
 Ocaña

Cordial Saludo:

Teniendo como base los requisitos que deben cumplir los estudiantes del Programa de Formación Complementaria IV semestre para adquirir su título de Normalista Superior, solicito a Ud. Autorizar el desarrollo en el proceso de investigación relacionado con el proyecto de grado **“ACTIVIDADES LUDICAS RECREATIVAS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LAS HABILIDAD SOCIAL CONSISTENTE EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3A DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR, SEDE EL LLANO, EN OCAÑA NORTE DE SANTANDER”.**

Se realizaran algunas actividades para el desarrollo de la propuesta: Socialización de la cartilla del proyecto con la docente.

Fecha: jueves 26 de septiembre de 8:00 AM a 9:00 AM.

El nombre de las estudiantes:

- ANA MARIA SARABIA ORTEGA
- DAIGLYS GISSELA NAVARRO CORREDOR


Sin otro particular,


 Esp. **ASTRID BARRERA LOBO**
 Coordinadora de Práctica Pedagógica Investigativa


 Esp. **GÚZMAN CRIADO C.**
 Director del Proyecto


 V^B: **MARIELA BARRERA**
 Coordinadora

Carta para la aplicación de la cartilla con los estudiantes.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA		
	Documento	Código	Fecha
	Dependencia	Versió	Pág.
	PROCESO ADMINISTRATIVO		

Resolución de Autorización de Funcionamiento del Programa de Formación Complementaria No 7722 del 03 de septiembre de 2010 del Ministerio de Educación Nacional Resolución No 4460 del 28 de octubre de 2016 de la Secretaría de Educación Departamental legalizando los servicios educativos hasta 11° grado en el Nivel de Educación Media Académica. NIT. 890.501.798-8. Código ICFeS 012542.
Registro en la Secretaría de Educación Libro 6, Folio 137

Ocaña 30 de abril de 2019

Especialista
MARTHA LOBO PEREZ
Docente grado 3A
Normal Superior Ocaña
Sede El Llano
Ocaña

Cordial Saludo:

Teniendo como base los requisitos que deben cumplir los estudiantes del Programa de Formación Complementaria IV semestre para adquirir su título de Normalista Superior, solicito a Ud. Autorizar el desarrollo en el proceso de investigación relacionado con el proyecto de grado **"ACTIVIDADES LUDICAS RECREATIVAS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3A DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE OCAÑA SEDE EL LLANO"**.

Se realizaran algunas actividades para el desarrollo de la propuesta: entrevistas, encuestas, observaciones.

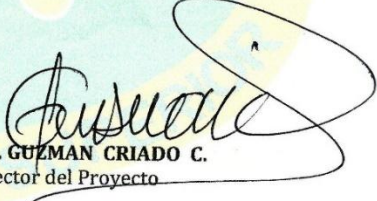
Solicitamos permiso para aplicar algunos instrumentos el jueves 2 de mayo a las 7:00 AM.


El nombre de las estudiantes:

- ANA MARIA SARABIA ORTEGA
- DAIGLYS GISELA NAVARRO

Sin otro particular,


Esp. **ASTRID BARRERA LOBO**
Coordinadora de Práctica Pedagógica Investigativa


Esp. **GUZMAN CRIADO C.**
Director del Proyecto


VºBº : **MARIELA BARRERA**
Coordinadora



Evidencias

Socialización con la docente sobre la cartilla.

Foto 1.

Evidencias





Fotografía 1 Socialización con la docente sobre la cartilla.



Fotografía 2 cuentos, leyendas, retahílas, trabalenguas y coplas.



Fotografía 3 orientaciones sobre la realización de la lectura del cuento por parte de la maestra en formación.





Fotografía 4 lectura del cuento el gato con botas por parte de la maestra en formación.