

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL
MEJORAMIENTO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR, EN LOS NIÑOS DEL GRADO
PRIMERO DEL CENTRO EDUCATIVO CARITAS DE ÁNGEL KIDS DEL
MUNICIPIO DE OCAÑA.**

SANDRA ISABEL GUERRERO PEREZ

MAYERLY ORTIZ ORTIZ

Docente asesora: Espc. LILIANA ISABEL TORRES LÓPEZ

Proyecto presentado como requisito para obtener el título de Normalista Superior

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA FINES DE SEMANA

Ocaña, Colombia

Febrero, 2020

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1

JURADO 2

Ocaña, Enero de 2020.

Dedicatoria

“El presente proyecto va dedicado a Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante el periodo de estudio. A mi esposo LEONARDO FABIO GUERRERO PEREZ, a mis hijos JUAN DIEGO GUERRERO ORTIZ y SARA ISABEL GUERRERO ORTIZ, que durante este proceso de formación me han dado todo su amor apoyo y motivación”

Mayerly Ortíz Ortíz

“ A Dios, por darme la oportunidad de vivir esta experiencia y por estar conmigo cada día fortaleciéndome en cada prueba presentada e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante este periodo de estudio; a mi hijo, PEDRO LUIS SANCHEZ GUERRERO por su apoyo; a mis padres, PEDRO EMILIO GUERRERO ROPERO Y CARMEN ROSA PEREZ ASCANIO, por ser ese motor que me impulso a salir adelante, por sus valores, y por su amor; a mi tía, MARIA TERESA PEREZ ASCANIO, quien fue un ejemplo para mí de motivación constante y me enseñó a luchar por las cosas y a nunca rendirme; a mi prima, LYDA ISABEL GUERRERO PEREZ, por su apoyo incondicional; y finalmente, a todos aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración de este proyecto.”

Sandra Isabel Guerrero Pérez

Agradecimientos

Se presenta un agradecimiento especial a todas aquellas personas que aportaron y permitieron de manera significativa la aprobación, construcción y ejecución de este proyecto que contribuyó en el mejoramiento de la convivencia escolar, forjando en nosotras el carácter y la necesidad de profesionalizarnos como docentes.

A cada uno de los docentes y tutores, por orientarnos y cumplir un excelente papel en la construcción de conocimientos y ejecución de los mismos dentro y fuera del ámbito educativo. Por exigir calidad en la formación, con el propósito de educar por y para la vida a nuestros estudiantes.

A la profesora Esp. *LILIANA ISABEL TORRES LOPEZ*, por todo su acompañamiento en la edificación de este proyecto, por sus correcciones y apoyo total a nuestras ideas; por todo el tiempo dedicado en las tutorías, para que nuestros estudios en esta gran profesión estuviesen bien encaminados y fuésemos cada vez mejores docentes.

Para el rector de la Escuela Normal Superior de Ocaña, el Mg. *ALONSO MONTAGUT NAVAS*, nuestros más sinceros agradecimientos por brindarnos la oportunidad de pertenecer a esta acreditable institución, y por apoyarnos durante este proceso de formación, siendo amigo, asesor, orientador y consejero; gracias a sus aportes, hizo que este proceso fuera más grato e interesante.

Agradecemos a los directivos, maestros y estudiantes del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, por abrirnos las puertas de su Institución y de su corazón, permitiendo desarrollar esta linda experiencia de crecimiento personal, académico y profesional, lo que favoreció la vivencia de agradables y significativos momentos.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar, de los estudiantes del grado primero del Centro Educativo Caritas De Ángel Kids de Ocaña	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Descripción del problema	2
1.3 Formulación de la pregunta.....	4
1.4 Objetivos	5
1.4.1 Objetivo general.	5
1.4.2 Objetivos específicos.	5
1.5 Justificación.....	5
1.6 Delimitación	7
1.6.1 Delimitación conceptual.....	7
1.6.2 Delimitación contextual.	8
1.6.3 Delimitación Temporal.	8
1.6.4 Delimitación operativa.	9
Capítulo 2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes de la investigación	11
2.1.1 Antecedentes internacionales.	11
2.1.2 Antecedentes nacionales.	14
2.1.3 Antecedentes departamentales.	16
2.1.4 Antecedentes institucionales.	16
2.2 Marco teórico	18
2.3 Marco conceptual	31

2.4 Marco legal.....	33
2.5 Marco contextual.....	40
Capítulo 3. Diseño metodológico	43
3.1 Enfoque de investigación	43
3.2 Tipo de investigación	44
3.3 Línea de investigación.....	44
3.4 Unidad poblacional	46
3.5 Muestra.....	46
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	46
3.6.1 Observación directa.....	46
3.6.2 La encuesta.....	50
3.6.3 La entrevista.	55
3.7 Análisis e interpretación de los datos.....	58
3.7.1 Observación directa (Ficha de observación).	58
3.7.2 La entrevista al docente.....	95
3.8 Resultados	96
3.8.1 Observación directa.....	96
3.8.2 Encuesta a estudiantes.....	98
3.8.3 Entrevista a los estudiantes.	100
3.9 Triangulación de los resultados.....	102
Capítulo 4. Propuesta	106
Capítulo 5. Conclusiones	125

Capítulo 6. Recomendaciones.....	127
Referencias bibliográficas.....	128
Apéndice	130

Índice de Tablas

Tabla 1 Emociones de los estudiantes al iniciar la jornada escolar	58
Tabla 2 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar en el aula de clases.....	60
Tabla 3 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar durante el recreo	61
Tabla 4 Juegos durante la hora del recreo	63
Tabla 5 Acompañamiento el docente durante las horas de clase	64
Tabla 6 Acompañamiento el docente durante las horas de recreo	66
Tabla 7 Formas como el docente resuelve conflictos, situaciones o casos que alteran la convivencia escolar	67
Tabla 8 Sexo.....	69
Tabla 9 ¿Para qué crees que es el recreo?	70
Tabla 10 Juegos durante el recreo	71
Tabla 11 Golpes durante los recreos	73
Tabla 12 ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?	74
Tabla 13 ¿Consideras que juegas brusco o violento?.....	76
Tabla 14 Grados de los niños que salen golpeados durante el recreo.	77
Tabla 15 Los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo	78
Tabla 16 ¿Los profesores encargos de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?.....	79
Tabla 17 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase.....	80
Tabla 18 Rondas: Evaluación y seguimiento académico y comportamental a los estudiantes	81
Tabla 19 Control del docente a los estudiantes	83
Tabla 20 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase.....	84
Tabla 21 Acompañamiento de la docente durante el recreo	85
Tabla 22 Coordinación de los juegos de los estudiantes	86
Tabla 23 Sugerencia de juegos durante el descanso	88
Tabla 24 Aprovechamiento del juego para la formación de los estudiantes.....	89
Tabla 25 Acompañamiento de la docente durante el recreo	90

Tabla 26 Juegos con los que más se divierten los estudiantes durante el recreo	91
Tabla 27 ¿Conozco o practico los siguientes juegos?	92
Tabla 28 Gusto por otras formas de juego	94

Índice de Gráficas

Gráfico 1 Emociones de los estudiantes al iniciar la jornada escolar	59
Gráfico 2 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar en el aula de clases.....	60
Gráfico 3 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar durante el recreo	62
Gráfico 4 Juegos durante la hora del recreo	63
Gráfico 5 Acompañamiento el docente durante las horas de clase	65
Gráfico 6 Acompañamiento el docente durante las horas de recreo	66
Gráfico 7 Formas como el docente resuelve conflictos, situaciones o casos que alteran la convivencia escolar	68
Gráfico 8 Sexo.....	69
Gráfico 9 ¿Para qué crees que es el recreo?	71
Gráfico 10 Juegos durante el recreo	72
Gráfico 11 Golpes durante los recreos	73
Gráfico 12 ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?	75
Gráfico 13 ¿Consideras que juegas brusco o violento?.....	76
Gráfico 14 Grados de los niños que salen golpeados durante el recreo.	77
Gráfico 15 Los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo	78
Gráfico 16 ¿Los profesores encargos de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?.....	79
Gráfico 17 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase.....	80
Gráfico 18 Rondas: Evaluación y seguimiento académico y comportamental a los estudiantes	82
Gráfico 19 Control del docente a los estudiantes	83
Gráfico 20 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase.....	84
Gráfico 21 Acompañamiento de la docente durante el recreo	85
Gráfico 22 Coordinación de los juegos de los estudiantes.....	87
Gráfico 23 Sugerencia de juegos durante el descanso	88
Gráfico 24 Aprovechamiento del juego para la formación de los estudiantes.....	89

Gráfico 25 Acompañamiento de la docente durante el recreo	90
Gráfico 26 Juegos con los que más se divierten los estudiantes durante el recreo	91
Gráfico 27 ¿Conozco o practico los siguientes juegos?	93
Gráfico 28 Gusto por otras formas de juego	94

Lista de Figuras

Figura 1 Croquis de las comunas del municipio de Ocaña	40
Figura 2 Croquis de la Comuna 6.	41

Resumen

Este trabajo de investigación propone una serie de actividades lúdicas, de manera particular a los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids del municipio de Ocaña. A los maestros les corresponde difundir prácticas fructíferas que promuevan aprendizajes significativos y que conlleven no solo a la asimilación y aplicación de conceptos, sino también a generar cambios de conducta que favorezcan unas relaciones interpersonales óptimas entre aprendices; a la vez, determinar que recursos se utilizan y la función e intensidad de aprendizaje que estos poseen. Lo expuesto, se considera la motivación para llevar a cabo este trabajo de investigación, a través del rescate y la aplicación de actividades divertidas y agradables un poco olvidadas, que mejoren los momentos de recreación de un grupo seleccionado.

A través de un trabajo investigación de carácter cualitativo y una metodología de acción, se observó y verificó que todos los estudiantes aprenden de diferente manera y que algunos necesitan mayor motivación y acompañamiento. Desde esta premisa se construyó e implementó como estrategia la propuesta metodológica “JUGANDO APRENDO A CONVIVIR”, basada en actividades lúdico-pedagógicas, que además de rescatar los juegos tradicionales, contribuyen al mejoramiento de la convivencia escolar de los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids del municipio de Ocaña, sin dejar de lado aquellos aspectos que favorecen el desarrollo de los procesos mentales como lo son las aptitudes, emociones, motivación,

curiosidad y la solución de problemas, las cuales se puede ver reflejadas a la hora de interactuar con otros niños.

Palabras claves: Estrategia, motivación, tradicional, convivencia y juego.

Abstract

This research work seeks through a series of educational activities to improve school life in third grade students at the Caritas Angel Kids educational center in the municipality of Ocaña N.S applying traditional games as a pedagogical strategy. As teachers, it is our responsibility to disseminate fruitful practices that orient towards meaningful learning that lead not only to the assimilation and application of concepts but also to generate behavioral changes that favor optimal interpersonal relationships among learners; and at the same, time determine what resources are used and the learning function and intention they possess. The above is considered the motivation to carry out this research work, through the rescue and application of fun and enjoyable activities a little forgotten, that improve the recreation moments of a selected group.

Through a qualitative research work and an action methodology, it was observed and verified that all students learn in a different way and that some need more motivation and support. From this premise, the methodological proposal was built and implemented as a strategy PLAYING LEARNING TO LIVE based on educational recreational activities rescuing the traditional games that contribute to the improvement of the school coexistence of the children of the third grade of the Caritas de Ángel Kids Educational Center of the municipality of Ocaña N.de.S without neglecting those aspects that help in the development of mental processes such as: skills, emotions, motivation, curiosity and problem solving, this can be reflected when interacting with others children

Keywords: strategy, motivation, traditional, research, coexistence and game.

Introducción

La escuela, como pilar fundamental en la formación de los seres humanos a lo largo de la historia, ha privilegiado los contenidos de las áreas de conocimiento, tales como matemáticas o ciencias y ha dejado de lado el fortalecimiento de la convivencia, siendo este un aspecto transcendental en el proceso educativo, puesto que permite a los estudiantes aprender a reconocerse como personas con derechos y deberes y crear una identidad basándose en una interacción. Además, la escuela también ha olvidado la importancia de la apropiación de las costumbres sanas, como es el juego en la vida humana.

Cada región según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica, lo que ha contribuido a la gran cantidad de juegos tradicionales, que tenemos y que conservan muchas culturas; pero dentro de todo este andamiaje observamos que los niños y jovencitos de hoy en día están perdiendo la costumbre de jugar con el otro, de sentarse en la calle y jugar al trompo, a la peregrina, al cacho, al ponchado, yermis, canicas, salta el lazo, etc., como lo hicieron nuestros padres y abuelos, de manera, que los están cambiando por otras actividades como lo es dedicar gran tiempo a dispositivos electrónicos como la televisión, la radio, el xbox, el computador y el internet, entre otros, las cuales se consideran actos completamente pasivos, sedentarios, individualistas y solitarios, recibiendo un cúmulo de informaciones no adecuadas para su formación y desarrollo como personas, generando consecuencias que se reflejan en el diario vivir y convivir; es aquí justamente donde nace este trabajo de investigación, la preocupación por la convivencia escolar y la herencia cultural-lúdica en la escuela.

El sentido general de la propuesta que aquí se presenta tiene que ver con aquellas conductas de los niños que se suponen son inapropiadas, en particular, sus juegos se catalogan como agresivos. Tal tendencia a la recreación violenta, está relacionada con la pérdida de identidad cultural, siendo así, se le suma gran importancia a los juegos tradicionales, por ser una actividad física y mental, que genera en los niños una mayor interacción social, y de igual manera, promueve la creatividad y la imaginación.

En este sentido la enseñanza de juegos tradicionales brinda elementos para recrearse de modo placentero y ganando algo valioso socialmente. Al respecto, un punto importante es el diálogo sobre las normas para la convivencia; como se sabe, tanto en los deportes como en todos los juegos las reglas son importantes y, sabiendo conducir la discusión sobre éstas, se puede generar una reflexión sobre las consecuencias del cumplimiento de las normas en la escuela.

En este marco cabe la siguiente pregunta: ¿Cómo podrían los niños aprender alternativas no agresivas de diversión utilizando los juegos tradicionales para mejorar sus relaciones con los demás, a la vez que rescatan tradiciones culturales y fortalecen sus habilidades motrices mejorando así la convivencia escolar? Este interrogante constituye el eje de este trabajo que, en el fondo, desea ser un aporte a la escuela y a la sociedad.

Capítulo 1. Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar, de los estudiantes del grado primero del Centro Educativo Caritas De Ángel Kids de Ocaña

1.1 Planteamiento del problema

En un mundo globalizado y de gran desarrollo, se observan día tras día cambios evolutivos desde las diferentes culturas, a las cuales es necesario adaptarse, de modo de no quedar relegados con respecto a otros países y/o culturas. Por tanto, se puede decir que se afrontan grandes desafíos educativos, que obligan a implementar nuevas estrategias pedagógicas que conlleven a generar un aprendizaje, unas experiencias significativas y por ende, una educación de calidad.

El trabajo se basa en evidencias claras sobre el mal comportamiento y disposición de los estudiantes para aprender dentro y fuera del aula de clase. Mediante observaciones directas, se establece la falta de tolerancia por parte de algunos niños que maltratan física y verbalmente a sus compañeros, al irrespeto con los mismos y a la falta de atención en las horas de clase; de igual manera, en las horas de descanso se evidencia en los niños un alto índice de agresividad (zancadillas, empujones, etc.) especialmente cuando juegan, lo que conlleva a considerar la importancia de buscar una estrategia que favorezca el mejoramiento del comportamiento y por ende de la convivencia escolar, en el grado de tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids del municipio de Ocaña, Norte de Santander.

1.2 Descripción del problema

En la actualidad, encontramos la problemática de la convivencia escolar como uno de los principales desafíos al interior de los establecimientos educativos; el cual se ve afectado por prácticas disfuncionales de interacción social y familiar. Es así, como en el contexto colombiano- según investigaciones realizadas en los últimos años- se encuentra un aumento considerable de la violencia y de dificultades para la convivencia en colegios públicos y privados, así lo demuestra un estudio realizado por el Departamento Administrativo Nacional de estadísticas del territorio Colombiano (DANE; 2011); a través de dicho estudio se evidencio un aumento en problemáticas como exclusión, agresión verbal y física. Esta información deja interrogantes respecto a las prácticas institucionales mediadoras, que favorezcan las relaciones interpersonales en el ámbito escolar, entendidas éstas como la base fundamental para el desarrollo personal y la construcción de tejido social.

Ampliando el panorama nacional respecto a las prácticas de convivencia existentes en el entorno escolar, nos encontramos con el estudio comparativo de la Universidad de los Andes (El primero realizado en 2006, con 87.302 estudiantes, y otro del 2011, con 103.741), DANE (2006), (2011), evidencian un aumento promedio del 30% en problemáticas como agresión y exclusión, generando un impacto negativo en el clima escolar. También enuncia que la proporción de estudiantes que han visto en su colegio hechos de violencia subió en un 18 %, además de encontrar reactivos que apuntan a un aumento de víctimas de robo o violencia verbal.

“...Partiendo de esto el Ministerio de Educación Nacional en Colombia, considera a la convivencia escolar como un elemento fundamental para una educación con calidad, quiere decir, que forma ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público y de los derechos humanos, los deberes sociales y que conviven en paz”. (MEN 2013); por esta razón, es de carácter obligatorio para toda institución promover espacios y estrategias que garanticen el desarrollo de una sana convivencia institucional en cada uno de sus miembros.

Esta situación se considera hace parte de la cotidianidad en las instituciones educativas en el municipio de Ocaña; a través de una actividad de practica pedagógica en el Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, y a partir de algunas reflexiones como investigadoras propiciadas por las observaciones directas y conversaciones espontáneas con docentes, se identificó que el juego en la infancia, en el ámbito escolar ha disminuido de manera considerable, pasando a ser una actividad propia de algunas áreas específicas, de manera particular, las de educación física, o en otro caso, de actividades lúdicas puntuales. También se evidencian claras actitudes de mal comportamiento que afectan la buena convivencia dentro del contexto escolar: se observaron de manera directa algunos conflictos y/o peleas entre los estudiantes, uso de un vocabulario soez, situaciones de bullying e intolerancia por parte de algunos estudiantes ante las diferencias que en ocasiones desencadenan actos de maltrato físico, verbal e irrespeto entre compañeros y docentes, y que a su vez, generaron dispersión de la atención en el aula de clase; de igual manera, durante el descanso, en el desarrollo de los juegos, se presenta brusquedad, y agresividad, de manera particular en aquellas actividades lúdicas que tienden a ser violentas; esta situación se repite una y otra vez, trayendo

consecuencias desfavorables para el desarrollo integral cada uno de los estudiantes y el ambiente escolar, de modo que en situaciones más graves aumentaría los índices de deserción escolar.

La situación expuesta obliga a buscar estrategias que aseguren el mejoramiento del comportamiento y por ende la convivencia escolar. En este sentido, la investigación trata de recuperar diferentes metodologías de aporte significativos y a retomar la importancia de la implementación del juego en el ámbito escolar, en este caso, pensando como estrategia en los juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia escolar.

Es así, que se planteó una inquietud por determinar ¿de qué forma los juegos tradicionales pueden llegar a contribuir en el mejoramiento de la convivencia escolar entre los estudiantes de tercer grado de primaria en el Centro Educativo Caritas de Ángel Kids?

1.3 Formulación de la pregunta

¿Son los juegos tradicionales una estrategia pedagógica que favorece el mejoramiento de la convivencia escolar, en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, del municipio de Ocaña?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Mejorar la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, mediante la implementación de los juegos tradicionales.

1.4.2 Objetivos específicos.

- ✚ Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.
- ✚ Diseñar una propuesta que presente como estrategia pedagógica los juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.
- ✚ Implementar como estrategia pedagógica los juegos tradicionales para el mejoramiento de la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.
- ✚ Evaluar los resultados obtenidos de la implementación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar en los niños del tercero primero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.

1.5 Justificación

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales

se aprende jugando, violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano, es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Según Jiménez (2002), “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

De acuerdo a este referente, la puesta en marcha de esta propuesta busca que los niños y niñas del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, encuentren en la escuela un espacio de alegría y placer en donde con trabajos en grupo e interacciones permanentes con sus pares, se logre mejorar la convivencia escolar. Uno de los grandes beneficios que se pueden lograr en este proceso investigativo, es la construcción de conocimientos, aprendizaje autónomo y construcción adecuada, según la edad cronológica de cada estudiante. De esta manera, se procura que esta estrategia permita dinamizar y potencializar el espíritu de convivencia sana a través del juego, que rescata la inocencia en los niños y permite conservar un patrimonio cultural, como lo son los juegos tradicionales al tiempo que se implementa un ambiente de respeto mutuo, respeto por las normas acordadas y alegría infantil constante.

A sabiendas que los niños los juegan, pero que no le sacan el aprendizaje necesario que los puede llevar a regocijarse en su identidad y que de igual forma puede contribuir en la

resolución de conflictos entre ellos, se pueden determinar aspectos muy importantes con relación a la práctica de los juegos tradicionales, con fundamentos en teorías científicas que demuestran que la lúdica puede promover el desarrollo de la capacidad cognoscitiva y del pensamiento creativo y social antes y después de las experiencias, además sirven de vehículos para liberar tensiones y expresar impulsos ocultos. En términos cotidianos podemos ver que los niños y niñas representan sus preocupaciones y ansiedades y utilizan el juego para sacarlas, de esta manera mejoran su convivir. Es así, como esta investigación puede ser de gran interés para las instituciones educativas, puesto que se generan elementos teóricos, posibles de ser utilizados en beneficio del empoderamiento por parte de la comunidad escolar de sus propias problemáticas y se proponen recursos metodológicos alternativos como son los juegos tradicionales, para el mejoramiento de la convivencia escolar.

1.6 Delimitación

1.6.1 Delimitación conceptual.

.....Este proyecto investigativo ameritó de un estudio detallado de temáticas como la convivencia , la convivencia escolar, el juego, características de los juegos tradicionales, ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales, clasificación de los juegos tradicionales, y el juego y la convivencia.

1.6.2 Delimitación contextual.

La Investigación se desarrolló en el Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, el cual está ubicado en la calle 5^{ota} No. 49-57 del barrio Santa Clara, en la comuna 6 del municipio de Ocaña, del departamento Norte de Santander, Colombia.

El centro educativo limita al norte con el Centro de salud UBA, Biblioteca Chaid Neme, y el Templo Inmaculada Concepción; al este con el Centro Comercial Ciudadela Norte; al oeste con el Centro Carismático Jesús Vive; y al sur con la Institución Educativa La Salle.

1.6.3 Delimitación Temporal.

Este proyecto se realizó durante un tiempo de 24 meses, dando inicio en el mes de junio del 2017, cuando los estudiantes del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids cursaban el grado transición y finalizando en el mes junio 2019 cuando los estudiantes cursan el grado tercero.

Este proyecto tuvo una duración aproximada de dos años, dividido en cuatro etapas así.

Segundo semestre del año 2018: En la primera etapa se hizo un estudio de campo, de observación, análisis de la situación problemática, ubicación del problema y recolección de toda la información posible que dio pie para iniciar la segunda fase.

Primer semestre del año 2018: En la segunda etapa se construyó el anteproyecto de investigación, el cual fue presentado, sustentado o socializado tanto en la sede Santa Clara, como en nuestra institución educativa como evidencia del trabajo que hemos realizado.

Segundo semestre de año 2018: En la tercera etapay se diseñan y aplican los instrumentos de recolección de información; de igual manera, se ejecutó el proyecto, realizando las actividades propuestas en el mismo para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, del ambiente escolar y el fortalecimiento de valores como la tolerancia, la convivencia y la comunicación.

Primer semestre del año 2019: En la cuarta etapa, se realizó el informe final con sus soportes y evidencias en donde se hizo un análisis detallado de la ejecución del proyecto, sus resultados, conclusiones y recomendaciones y especialmente, se sustenta el proyecto como resultado final de la investigación.

1.6.4 Delimitación operativa.

Durante el proceso operativo de la investigación se prevé que el tiempo para realizar la observación, estudio del contexto, la elaboración del documento con la información completa y pertinente al tema de estudio puede ser un factor que obstaculice el desarrollo de la investigación.

Se consideran limitaciones operativas posibles, entre otras las siguientes:

- La falta de apoyo de los docentes de la sede Santa Clara para la ejecución del proyecto en cuanto a tiempo, recursos y trabajo con los estudiantes.
- La falta de colaboración de algunos estudiantes para desarrollar las actividades propuestas por el proyecto
- El poco tiempo que se tiene para el desarrollo de la práctica y el tiempo que se le debe dedicar a las demás áreas del conocimiento, del plan de estudios.

- La falta de recursos económicos para la adquisición de materiales fabricados para el desarrollo de las actividades lúdicas; títeres, dominó, loterías, rompecabezas, parques, etc. como elementos de los juegos de conjunto.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes de la investigación

En esta parte se registran seis trabajos que de alguna forma giran en torno a la misma temática de este proyecto de investigación de la Escuela Normal superior Ocaña: los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, del municipio de Ocaña, Norte de Santander. No todos se centran en juegos tradicionales, pero sí están en la búsqueda de opciones lúdicas para enriquecer la vida infantil y hacerle frente a las de privaciones culturales que sufren.

Las reseñas abarcan un trabajo internacional de Venezuela, de Cuba y de España; luego se añaden dos colombianos: uno de la Ciudad de Cali, que es Calibra; y otro de Barranquilla que es Pisotón), finalmente se presenta un trabajo institucional.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Hay un trabajo de una universidad venezolana del Programa de Formación de Educación Física y Salud titulado “APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y RECREATIVOS PARA EVITAR LA VIOLENCIA EN HORAS DEL RECREO” que busca desarrollar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia escolar, identificar la influencia del factor ambiente escolar en la manifestación de conductas violentas y aplicar

dinámicas recreativas en horas de recreo estudiantil. Este proyecto surge como respuesta a la preocupación de los estudiantes del Programa de Formación de Educación Física y Salud por buscar estrategias de entretenimiento para los niños y niñas de la Escuela Bolivariana José Herrera Oropeza en la hora del recreo para mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante actividades lúdicas. El proyecto toma una población de 15 personas que laboran en la escuela Oropeza de la ciudad de Carora (Venezuela), como docentes de aula, quienes exponen sus opiniones referentes al tema de la Educación Física en el colegio para luego tomar decisiones y aplicar el juego tradicional en las horas del descanso, buscando disminuir las conductas violentas de los niños. Para concluir este trabajo, se dice que en el ambiente escolar se recomienda estimular a los niños y niñas, acudientes y docentes a la práctica de los juegos tradicionales y recreativos, ya que a través de los mismos podemos transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas. También el fomentar, favorecer y apoyar los juegos tradicionales y recreativos entre los niños, frente a una cultura del sedentarismo que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista, frente a una imagen/pantalla.

El siguiente trabajo de investigación realizado por los docentes cubanos José Reynier Chávez, Radair Padilla y Maryenis García titulado: “Acciones para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de educación física para alumnos del tercer grado”, de las estudiantes Dalila Yajure, Dana Suárez, Yanary Santana y Stirling Torres, del programa de educación física de la Universidad del Sur de Lara en Venezuela, año 2005. La escuela donde se ejecuta se llama “Raúl de Aguilar Fernández” del Reparto Abel Santamaría, municipio de Santiago de Cuba. El proyecto se desarrolló con una población de 18 estudiantes (24,6% del total de la escuela), niños

del tercer grado del Seminternado “Raúl de Aguilar Fernández”, 4 profesores de Educación Física de la escuela y 5 especialistas (Máster en Ciencias). A partir de los instrumentos aplicados se determinan las insuficiencias sobre la apropiación de juegos y la convivencia y se presentan un grupo de acciones dirigidas a los niños que van a rescatar los juegos tradicionales desde las clases de Educación Física, logrando influir en su desarrollo armónico y en la formación de valores y prepararlos para adquirir conocimientos, hábitos y habilidades, así como también reforzar las funciones afectivas y educativas de las familias.

Otra propuesta muy interesante es la realizada por los docentes españoles Vanessa Martín Castro y Francisco José Arcón llamado: “Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales que tiene como objetivos principales “conocer formas de vida y formas de relación a través de los juegos populares, capacitar para la adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca, afirmar la idiosincrasia de la comunidad local, recuperar para toda la comunidad los juegos populares de siempre, acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno y potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa (el juego por el placer de jugar)”. Esta propuesta se desarrolló en la comunidad del municipio de Murcia en España, incorporó contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno de los juegos tradicionales en un proceso de un año dividido en varias fases: la preparación del trabajo a realizar, la recopilación y recuperación de los juegos tradicionales de la comunidad, la fase de puesta en acción de los talleres y juegos prácticos, la fase de producción y publicación de estos juegos y por último la divulgación, transmisión conservación de ese compendio de juegos tradicionales.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Uno de ellos es “El Programa Paz Arte Calibra” que es una iniciativa estudiantil desde las Instituciones Educativas Antonio José Camacho y Santa Librada de la ciudad de Cali, la cual cuenta con el apoyo de docentes y directivos. Este programa viene trabajando en la gestión y transformación de conflictos entre ambas instituciones desde 2009. En su gestión ha logrado articular al proceso a la Alcaldía de Cali, a la Secretaría de Educación Municipal, al Instituto Popular de Cultura, a la Secretaría de Cultura y a la Universidad del Valle, con el fin de avanzar en el logro de sus objetivos. La Alcaldía de Cali y la Universidad del Valle en el marco del proyecto “Competencias Docentes y Estudiantiles” (año 2010), firmaron un convenio con el propósito de brindar acompañamiento a los objetivos del Programa. Es así como se ofertaron una serie de acciones formativas y lúdicas que buscan fortalecer el proceso y potenciar los objetivos del Programa Paz Arte a Calibra; entre los cuales se encuentran la lucha contra algunas de estas manifestaciones de violencia por conflictos entre profesor y alumno, maltrato entre compañeros conocido como bullying, vandalismo y daños materiales a la infraestructura escolar o propiedad de otros, violencia física (agresiones o extorsiones) y acoso sexual, entre otros. Sus inicios se remontan al año 2009, según la Secretaría de Educación Municipal “se empezó con 10 jóvenes, y luego se vincularon hasta 540 estudiantes, llegando a un tope de 900 en sus inicios, con estudiantes de las Instituciones Antonio José Camacho y Santa Librada”. Entre las evidencias del programa, afirmó el rector de la Institución Antonio José Camacho, que “como experiencia, forma parte positiva de lo que es una apuesta que le hemos hecho a la convivencia y puede ser el camino para mejorar ambientes escolares, tanto al interior de las instituciones como entre las dos instituciones y volver a recordar “que entre hermanos es más bacano”.

Otro programa de formación de docentes es PISOTON, que se orienta a la educación y el desarrollo humano en lo psico-afectivo y en los valores; y es el resultado de siete años de investigación doctoral desarrollada por la Universidad del Norte (Barranquilla, Colombia) y la Universidad de Salamanca (España), y busca prevenir y promocionar la salud integral de niños y niñas de manera recreativa, educativa y formativa con técnicas lúdico educativas, cuento, psicodrama, juego y relato vivencial. El programa está dirigido a profesores de niños, cuyas edades oscilan entre los 2 y 9 años que viven en circunstancias de vulnerabilidad debido a un entorno de necesidades afectivas, pobreza estructural, interferencias en el desarrollo, desestructuración del ámbito familiar y de contención psicoactiva del niño y niña, valores y culturas que tienden a legitimar el trabajo infantil, inadecuación de los sistemas de educación para sostener la escolarización de los niños, lo que conlleva al trabajo infantil y a problemas con su personalidad. Pisotón es una propuesta educativa que busca combatir la violencia, propiciar la resolución pacífica de conflictos entre las familias y generar beneficios en la población infantil que es vulnerable a muchos factores que impiden su desarrollo psico-afectivo y cognoscitivo. Una de sus principios tiene que ver con la idea de que el juego y la palabra ayudan a organizar las emociones del niño, aliviando tensiones y generando placer. Pisotón permite a los niños reconocer los momentos críticos y sensitivos de sus vidas facilitándoles la expresión, invitándoles a hablar y al mismo tiempo les ayuda a resolver sus situaciones y los lleva a conocer sus potencialidades, de tal forma que influyan de manera positiva en la constitución de su personalidad, integrando a las personas más importantes de su vida como los son sus padres, sus maestros, sus cuidadores y sus amigos. El juego en el programa Pisotón se asume en su papel socializador, se retoma su cualidad de “como sí” (o sea de simular la realidad) para pensarla y brindar la libertad de imponer significados novedosos a objetos y eventos.

2.1.3 Antecedentes departamentales.

Tras una detallada búsqueda no se encontraron antecedentes de carácter departamental sobre la temática objeto de estudio.

2.1.4 Antecedentes institucionales.

La investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar en el grado cuarto de la institución Educativa General La Salle, sede José Antonio Galán de Ocaña, N. de S.”, de la institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, año 2019, cuyos autores son Jeffrey Julián Abril Pérez, Sindy Carolina Montoya Zuluaga, y Ciro Alfonso Peñaranda López , cuyo objetivo consiste en fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa general la Salle, sede José Antonio Galán de Ocaña, Norte de Santander.

Es necesario el trabajo con la infancia desde la perspectiva del juego tradicional, ya que el juego contribuye no solo al desarrollo motor de los niños si no a su interacción en la convivencia dentro y fuera del colegio; aportando al desarrollo y fortalecimiento de valores, costumbres, y sana convivencia. El problema de la investigación nos lleva a plantearnos una reflexión sobre el tipo de juego o maneras de relacionarse de los niños de la institución educativa la Salle escuela José Antonio Galán, donde se encuentran niños que a su corta edad no saben

relacionarse entre sí, y su única manera de diversión es tratándose a los golpes en su tiempo libre, dañado los implementos de aseo de la institución hasta tal punto que se atreven a sacar los residuos de la basura para jugar con ellos.

La investigación se realizó con base al enfoque cualitativo, debido a que conlleva a un proceso de comprender y profundizar los fenómenos explorados desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el texto, estos pasos nos permiten encontrar cual es el problema que se está presentando en los niños del grado quinto respecto al aprovechamiento de los descansos y las relaciones con los demás compañeros. De igual forma, tuvo un diseño de investigación-acción, la cual su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculada a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad). Savin-Baden y Major (2013). Por lo tanto, este diseño nos permite conocer la problemática que se está presentando en una comunidad educativa, en la cual se va a realizar la investigación.

Con base a lo anterior, se quiere dar a conocer la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo social del niño. Juegos donde ponen en práctica sus habilidades y destrezas. Estas sirven como fuente de aprendizaje, o de simple entretenimiento que son aprovechados tanto por niños como adultos donde se divierten juntos y por separados. ...“lo que hace excepcional a la especie humana, es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida” (Stuar Brown).

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

2.2 Marco teórico

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar

Convivencia La convivencia es la coexistencia física y pacífica entre individuos o grupos que deben compartir un espacio. Se trata entonces de la vida en común y de la armonía que se busca en la relación de personas, que por alguna razón deben pasar mucho tiempo juntas.

La etimología del término remite al latín, el prefijo ‘con’ y la palabra ‘vivencia’, que significa el acto de existir. Del mismo modo, que confundir o comparar son palabras que presumen, al menos, la existencia de más de una entidad que ocupa el lugar de otra o tiene alguna clase de vínculo, para que exista convivencia se necesita una pluralidad de personas.

Por la vivencia se entiende al conjunto de acciones, sentimientos, preocupaciones, valores e ideas que constituyen la esencia de un ser humano. Cuando se combinan las dos palabras, se

llega a la relación de las personas con los grupos sociales que integran, en un marco en el que necesariamente aparecerán contradicciones o tensiones.

La medicina, la psicología y la sociología consideran que una buena convivencia es un factor fundamental para una buena salud emocional, pero también para la integridad física de las personas. La psicología se encarga de determinar los trastornos de la convivencia que pueden tener los individuos y ayuda a solucionarlos, tratando de interpretar si hay alguna causa interna que lleve a esa situación.

El filósofo Thomas Hobbes, cuando postuló como debían comportarse las personas y los Estados, partió de la base de que las personas son por naturaleza egoístas. (Hobbes, 1650)

Otros pensadores, como Robert Sussman, afirman que la especie humana es inherentemente solidaria y cooperativa, y podrá ser egoísta de acuerdo al camino personal y cultural que vaya tomando. (Sussman, 2009)

Más allá de las posturas filosóficas, casi todos los modos en los que se han organizado las personas a lo largo del tiempo incluyen, con distintos matices, las dos nociones, dado que las personas vivimos combinando la ambición y el interés individual con necesidades y búsquedas de logros colectivos. Este fino equilibrio surge como producto de muchas pautas, que son transmitidas a lo largo de las generaciones; la convivencia entre las personas debe adaptarse a esas pautas. Existen muchos ámbitos en los que las personas deben convivir (trabajos, escuelas, espacios públicos, barrios, edificios, grupos de amigos, familias), por lo que es importante que se establezcan adecuadas normas y códigos de comportamiento, que hacen a la buena convivencia.

- **Responsabilidad.** Aquellas que se desprenden del sentido de la responsabilidad, entre las que se encuentran el cumplir horarios y los compromisos que son asignados, el llevar a cabo las funciones y las pautas de comportamiento que se deben respetar.
- **Respeto.** Las que tienen que ver con el respeto, como aceptar los puntos de vista ajenos, no discriminar e intentar comprender y tenerle paciencia a los demás.
- **Honestidad.** Las vinculadas con la honestidad, como asumir la responsabilidad por los propios errores.
- **Solidaridad.** Las solidarias, como colaborar con el cuidado del lugar, integrar a las personas nuevas que lleguen, ayudar sin esperar una recompensa y abogar por lograr acuerdos en las decisiones que deban tomarse entre todos. "Convivencia". (Raffino, 2019)

Por lo tanto, convivencia es la acción de convivir (vivir en compañía de otro u otros). En su sentido más amplio, se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio. El ser humano es un ser social. Ninguna persona vive totalmente aislada del resto, ya que la interacción con otros individuos es indispensable para el bienestar y la salud. Sin embargo, la convivencia no siempre resulta fácil, dado que pueden interferir negativamente ciertas diferencias sociales, culturales o económicas, entre otras posibilidades. El respeto y la solidaridad son dos valores imprescindibles para que la convivencia armoniosa sea posible. Por supuesto, existen distintos niveles o tipos de convivencia: la convivencia con la familia en el seno de un hogar, es muy diferente a la convivencia con otros seres humanos, en el marco de una comunidad (un barrio, una ciudad, la escuela), ya que la intimidad de ambos casos es incomparable.

Convivencia escolar La convivencia escolar debe ser comprendida como uno de los elementos fundamentales para trabajar al interior de las instituciones educativas; puntualizando en prácticas de respeto y conocimiento. Para ello se busca el compromiso y la inclusión de todos los miembros de la comunidad educativa, proporcionando la participación de los diferentes actores que inciden en la convivencia escolar.

El desarrollo ético y reflexivo de las comunidades propone Pérez (1997), no es ajeno a las formas de interacción social; en ese sentido muchas de las manifestaciones de intolerancia o injusticia son el resultado de la incorporación de modelos sociales disfuncionales que tienden a hacer el patrón racional en muchos de los contextos de nuestra sociedad y dificultan la convivencia al interior de las comunidades educativas.

El juego

Definición de juego. Jugar es de los momentos más gratos de todo individuo y en especial de un niño porque le permite sentirse libre, feliz y pleno.

“El juego es el más alto nivel del desarrollo de un niño. Entrega alegría, libertad, satisfacción, descanso interno, externo y paz con el mundo. Los juegos de la infancia son las hojas germinadas de una vida posterior. Jugar es la expresión más alta del desarrollo humano, en la niñez por sí solo, es la libre expresión de lo que hay en el alma de un niño” (Froebel, 1837)

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de

desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin, que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos (1902), el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre-ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica, porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés en verdades, hace el “como si” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para la vida.

También el juego es definido como la acción voluntaria, realizada dentro de varios límites fijados en el tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero completamente

imperiosa, provista de un fin sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente. (Cabello S. d., 2013)

Juegos tradicionales Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto (1994), escribe al respecto, citando a Ivic: "La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo".

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de

cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (Hernández J. L., 2007).

Características de los juegos tradicionales Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos y es que son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan; responden a necesidades básicas de los niños; tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento; las reglas son negociables, no requieren mucho material, ni costoso; son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar. (Hernández J. L., 2007)

Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional. Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico. Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social. Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual.

Valor psicológico. Cuando *influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto. (Sarmiento, 2008)*

Clasificación de los Juegos Tradicionales Según el entorno donde los niños se desarrollan, los juegos tradicionales se clasifican en:

- Con Objetos: (Trompo, Cometa, Saltar a la cuerda, Perinola, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, Canica o metras, Yoyo, papagayo, palo encebado...)
- Juegos con partes del cuerpo: (Piedra, papel o tijera; Pares o nones, cero contra por cero, rondas...)
- Juegos de persecución (Escondite, Gato y ratón, Policía y ladrón, Encantados, ere o stop)

- Juegos verbales (Retahíla, adivinanzas, Telegrama, Gallinita Ciega)
- Individuales (se juega en forma individual: perinola, yoyo,...)
- Colectivos (se juega con dos o más personas: escondite, rondas,...) (Cabello S. d., 2013)

Juegos cooperativos. Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro entre otros y el acercamiento a la naturaleza, buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. (Corella, 2006)

El juego y la Convivencia El juego dentro de los engranajes de la lúdica ha estado ligado a procesos educativos desde la antigüedad. En sus orígenes etimológicos, el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) procedía de la palabra latina “ludus” que significaba la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela.

En griego “schola” significaba en un principio ocio, antes de adquirir el sentido de ocio dedicado al estudio. Sin embargo, solo hasta principios del siglo XX teóricos y pedagogos pondrán en el escenario al juego, como elemento constitutivo en el proceso educativo y de formación en sociedad.

Siguiendo la teoría psicogenética planteada por Piaget (citado en Unesco, 1980), en *La formation du symbole chez l'enfant*, “El juego se constituye en una herramienta o instrumento

capaz de medir el desarrollo mental y afectivo del infante, el juego aparece entonces como expresión del desarrollo integral del/la niño/a, revelando de acuerdo con el adelanto de juegos correspondientes a cada etapa de crecimiento, progresos y evoluciones mentales; estableciéndose así, como herramienta vital en procesos educativos con esta población. El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, es el fundamento principal del desarrollo psico-afectivo - emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la neo-corteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad). Por otra parte, como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. (Jiménez, 2002, p. 13)

De otro lado, habrá posturas que llevarán la permanencia histórica del juego en las sociedades, a la afirmación de que es un indicador cultural: “Los juegos y las sociedades están tan estrechamente vinculados que algunos teóricos han podido apuntar la hipótesis de una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos” (Unesco, 1980, p. 13).

Esta relación que se revela, entre el juego y las consideraciones socioeconómicas que establece la sociedad, permite divisar posibles componentes de aprendizaje, que, desde el juego, planteen planos de comprensión ligados a la convivencia pacífica, tales como: el desarrollo de relaciones democráticas, la aprehensión de la dicotomía público-privado, el desarrollo de proyectos individuales y colectivos, la potencialización de hábitos creativos y expresivos.

El juego se presenta entonces como una herencia cultural transmitida generacionalmente, con modificaciones realizadas de acuerdo con el contexto y época; y al mismo tiempo, funciona de la mano de la educación como un vehículo cultural y formativo que da testimonio de la conformación social propia: “el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social” (Unesco, 1980, p. 14).

Froebel, discípulo de Pestalozzi, establece que la pedagogía debe considerar al niño desde una actividad creadora y despertar por medio de estímulos sus facultades propias para la creación productiva. De este modo, no solo aparece un reconocimiento de la infancia, sino también de la potencialidad de esta población; revelando la necesidad, otro lado, habrá posturas en el marco de procesos escolares, de generar acciones que provoquen los espacios, tiempos y procesos propicios para el desarrollo armónico de tales facultades creativas. En este sentido, el autor pone de manifiesto la importancia del juego como estímulo en procesos de aprendizaje y creación, estímulos que se vuelven de vital necesidad para el desarrollo integral del infante. Con Froebel (1861), se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. Piensa el juego como un arte, un instrumento para promover la educación de los niños:

“La mejor forma de llevar el niño a la actividad, la autoexpresión y la socialización sería por medio de los juegos. Esta teoría froebeliana fue determinante en el establecimiento de la idea sobre los juegos, como factores decisivos en la educación de los niños, evidenciando una posible conexión con el uso del juego, como herramienta para el fortalecimiento de la convivencia pacífica en el ambiente escolar. ” (Froebel, 1861, p. 58 -59).

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas, con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños, comportamientos y experiencias vitales en lo educativo. (Posada, 2014, p. 27).

El juego entonces, como estrategia educativa, redundará en la construcción de una actitud propositiva, autónoma y crítica en el aula. En esta concepción, el estudiante da cuenta de su proceso de aprendizaje, investiga e interactúa con los contenidos de su curso y con los compañeros de su clase, en la búsqueda del desarrollo de un juicio crítico y la iniciativa de aprender de manera autónoma y continua, de acuerdo con la finalidad última de la formación educativa.

Los estudiantes efectúan una serie de actividades de manera colectiva que llevan a la construcción de experiencias de aprendizaje que enriquecen los contenidos, y su posible articulación con el trabajo en equipo, la discusión de ideas, y la retroalimentación en transformaciones en el aula, así como en los procesos de relación y socialización, presentes en la alteridad de la escuela y la vida. En este último sentido, que se refiere al fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el aula, Merlano (2001), manifiesta que la convivencia escolar se basa en la negociación de los conflictos que se presentan en relación con el comportamiento. Los conflictos ponen de manifiesto lo complejo de los procesos de interacción y comunicación, y hacen necesaria la construcción de una visión integral, del mismo modo que se requiere de un

tratamiento comprensivo por parte la escuela. Por tanto, el juego dentro de los márgenes de la lúdica, en tanto herramienta pedagógica, permite el desarrollo de un conjunto de actividades que requieren de la presencia del otro, de su interacción y reciprocidad; de esta manera, permite el diseño de un mapa integral que esboce y defina los contornos de un adecuado ambiente escolar, de acuerdo con lo señalado desde las políticas de educación, que asocian a este componente el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y emocionales; la construcción de convivencia y paz; la participación y responsabilidad democrática, y la valoración de las diferencias humanas. “Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales” (Unesco, 1980, p. 19).

El juego se plantea entonces como herramienta pedagógica desde la cual es posible generar vías de resolución de conflictos, sin dejar de tener en cuenta el escenario de las instituciones educativas en un país y sociedad, en donde se desarrollan en la actualidad modificaciones en la estructura social que tienen como base los valores de solidaridad, igualdad, justicia y libertad, y donde es prioritario construir una cultura de paz, que dé relevancia a la vida, al derecho a la integridad y el libre desarrollo de la personalidad, bajo relaciones de armonía y convivencia con la naturaleza y con el otro. De allí, la importancia de la interculturalidad e interdisciplinariedad en relación con el proceso educativo y la lúdica; la valoración de las diferentes expresiones de lo humano, entre ellas, las diversas formas de ser y la creación de imaginarios alternos que giran en torno a proyectos de vida en los que se resaltan el carácter de dignidad, justicia y solidaridad, en el fortalecimiento de la sociedad civil y la convivencia ciudadana; en miras de la construcción de determinadas reglas de juego, que dentro de una

cultura y ética del diálogo, puedan generar debate democrático, respeto para con el otro y participación en la solución de conflictos.

2.3 Marco conceptual

Los temas más relevantes que se trataron con mayor frecuencia durante la realización de este trabajo son:

Juego: Jugar es de los momentos más gratos de todo individuo y en especial de un niño porque le permite sentirse libre, feliz y pleno. (Froebel, 1837)

Juegos tradicionales: Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Convivencia: Convivencia es la acción de convivir (vivir en compañía de otro u otros). En su sentido más amplio, se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio.

Convivencia escolar: La convivencia escolar corresponde a un proceso de interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educacional. No se limita solo a la relación

entre las personas, si no que incluye la forma de interacción de los distintos estamentos que conforman una comunidad educativa tales como alumnos, apoderados, equipo docente y para docentes, por lo que constituye una construcción colectiva y es responsabilidad de todos los miembros y actores de la comunidad colectiva. (MINEDUC., 2004, pág. 13)

Estrategia: Estrategia es el conjunto de decisiones fijadas en un determinado contexto o plano, que proceden del proceso organizacional y que integra misión, objetivos y secuencia de acciones administrativas en un todo independiente. (Reveré, 1993)

Lúdica: La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. (p. 42)

Agresividad: Winnicott considera a la agresión desde una perspectiva diferente a como se la definía en las grandes teorías psicoanalíticas de su época. Para Freud (1979 [1920]) a partir

de su última teoría de las pulsiones, la agresión se vincula a la pulsión de muerte, innata, dirigida al exterior y al otro o contra sí mismo como autoagresión. Winnicott no acepta que exista el instinto de muerte innato, ni lo equipara al sadismo como un impulso con finalidad destructiva. Postula en cambio a la agresión como una fuerza que es manifestación de vitalidad y la desvincula del concepto de frustración; aclara además que no debe confundirse con el enojo, al que considera agresión reactiva y que se origina a causa de una respuesta adversa del ambiente; una intrusión que reprime tempranamente la agresividad-motilidad del niño.

Comportamiento Es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.

Es importante y fundamental establecer el que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos. En concreto, se estipula que aquel estará marcado tanto por la cultura que tenga la persona en cuestión, como por las normas sociales existentes en su entorno o la actitud que presente en todo momento. (Julián Pérez Porto y María Merino, 2010)

2.4 Marco legal

Constitución política de Colombia

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una

familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

Artículo 64. Deber del Estado promover el acceso progresivo a la propiedad de la tierra de los trabajadores agrarios, en forma individual o asociativa, y a los servicios de educación, salud, vivienda, seguridad social, recreación, crédito, comunicaciones, comercialización de los productos, asistencia técnica y empresarial, con el fin de mejorar el ingreso y calidad de vida de los campesinos.

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

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

La Corte Constitucional.

Artículo 31.

1. Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

Ley general de educación “ley 115 de 1994”.

Mediante la creación del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar.

Artículo 2°. Definiciones de Ley General de la Educación Competencias ciudadanas. Es una de las competencias básicas que se define como el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en una sociedad democrática.

Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos. Es aquella que contribuye a formar personas autónomas en la toma de decisiones informadas, que desarrolla competencias para la vida y genera conocimiento significativo y con sentido para la construcción de su proyecto de vida y la transformación de las dinámicas sociales, hacia el establecimiento de relaciones más justas, democráticas y responsables consigo mismas, con los otros y con el entorno, en el marco del Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos.

Convivencia escolar. Se refiere a la dinámica que se genera como resultado del conjunto de relaciones entre los actores de la comunidad educativa, sus actitudes, valores, creencias y normas que subyacen a las prácticas educativas y las actividades propias de la escuela, en el

reconocimiento de los intereses y emociones individuales y colectivos e inciden en su desarrollo ético, socio afectivo y cognitivo, y son determinantes del clima escolar y de los ambientes de aprendizaje.

Matoneo. Conducta negativa, metódica y sistemática de intimidación, acoso, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia de un estudiante contra otro, o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre estudiantes con una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado, ante la indiferencia o complicidad de su entorno. El matoneo tiene consecuencias sobre la salud, el bienestar emocional y el rendimiento escolar de los estudiantes y sobre el ambiente de aprendizaje y el clima escolar del establecimiento educativo.

Violencia escolar. Conducta agresiva verbal, física o psicológica que se presenta entre los miembros de la comunidad educativa, de manera explícita o no, ante la indiferencia y complicidad del entorno y que incide en la convivencia escolar.

Ciberbullying o ciber-acoso escolar. Uso deliberado de tecnologías de información (Internet, redes sociales virtuales, telefonía móvil y videojuegos online), para ejercer maltrato psicológico y continuado entre iguales.

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

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

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

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

Artículo 20°. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

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

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

f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Artículo 21°. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.

i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana.

l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.

Ley 1620 de 2013, contra el matoneo escolar, a sanción presidencial

Esta ley busca el fortalecimiento de un sistema educativo que promueva la formación ciudadana.

El Senado aprobó en último debate, la ley contra el matoneo en los colegios del país; la iniciativa que pasó a sanción presidencial, pretende disminuir la violencia escolar con la creación del Sistema Nacional de Convivencia Escolar.

Según el representante Telesforo Pedraza, autor del proyecto, esta ley busca “formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural”; es decir, el fortalecimiento de un sistema educativo que promueva la formación ciudadana y el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes. Según la Constitución Política de Colombia y el nuevo proyecto de ley 201 de 2012 de la cámara; por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales, Reproductivos, Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

2.5 Marco contextual

El Centro Educativo Caritas de Ángel Kids está ubicado en la comuna 6, Ciudadela Norte, en el barrio Santa Clara, entre la calle 5 y la carrera 47. Su acceso se hace por la calle principal del barrio Santa Clara. El estrato socioeconómico de los vecinos de este sector es 2 bajo.



Figura 1 Croquis de las comunas del municipio de Ocaña



Figura 2 Croquis de la Comuna 6.

El sector presenta una gran cantidad de población desplazadas, como consecuencia de la difícil situación de la región del Catatumbo. Este hecho afecta en forma directa al establecimiento por el bajo costo que pueden cancelar los mismos, por concepto de los servicios educativos que se ofrecen.

Nuestro servicio educativo va dirigido a niñas, niños desde la primera infancia (2 años de edad hasta 7 años en el momento, ya que está proyectado el servicio a la culminación de primaria en el grado quinto), sin excluir los infantes que presentan alguna discapacidad o capacidades excepcionales, sin importa la raza, el clero o grupo étnico del cual sean oriundos.

Misión. El Centro Educativo “CARITA DE ANGEL KIDS” es una institución de carácter privado involucrado en la formación integral de niñas y niños libres y autónomos comprometidos con el bienestar personal, social y del medio ambiente, teniendo en cuenta los avances científicos y tecnológicos de nuestra época.

Visión. Al año 2025, El Centro Educativo “CARITA DE ANGEL KIDS” será una institución privada que ofrecerá un servicio integral teniendo como meta una excelente calidad educativa basada en la formación integral y moral de las niñas y niños. Siendo el mejor centro de educación preescolar y Básica Primaria de la Ciudadela norte del Municipio de Ocaña, con una inversión sostenida, contando con el apoyo de la familia y la sociedad en general.

El Centro Educativo cuenta con un personal de ocho docentes y un total de 93 estudiantes, de los cuales 37 están en el grado de transición y 56 en la básica primaria. Estos se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

Pre-jardín: 7 estudiantes.

Jardín: 15 estudiantes.

Transición: 15 estudiantes.

Primer grado: 15 estudiantes.

Segundo grado: 13 estudiantes.

Tercer grado: 12 estudiantes.

Cuarto grado: 7 estudiantes.

Quinto grado: 9 estudiantes.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque de investigación

La presente investigación es de tipo cualitativa con un enfoque de carácter descriptivo. La investigación cualitativa utiliza diferentes perspectivas para poder comprender el fenómeno de estudio, se interesa en saber cómo ocurre el proceso que se da el problema de investigación, percibe la realidad desde diferentes puntos de vistas, atiende la realidad del contexto, es particular a la hora de concebir el desarrollo del contexto. Tiene un rastro transformador dependiendo del ámbito en el cual se realiza la investigación, es de carácter inductivo, busca una mirada global del objeto estudiado, se debe situar en el contexto en el cuál se va a estudiar, es participativa y el investigador debe suspender sus propias creencias para lograr que la investigación en curso sea un éxito.

La metodología cualitativa educativa pretende mejorar la calidad de los procesos en las instituciones y ayudar a los educadores en la reflexión sobre la práctica educativa. La investigación influye decisivamente en la innovación pedagógica, didáctica y curricular.

Existen unas estrategias para asegurar la credibilidad de la investigación cualitativa:

1. La observación permanente de espacio, tiempo y métodos utilizados.
2. La recogida de material para contrastar información obtenida.
3. Coherencia interna del informe de investigación.
4. Comprobación de los instrumentos aplicados y los resultados obtenidos.

3.2 Tipo de investigación

El estudio descriptivo se interesa principalmente por situaciones que generalmente ocurren en situaciones naturales. Son diseñados para describir una distribución de variables y son grandes proveedores de hipótesis.

Se describe las características o situaciones de la población investigada, de una situación o un área de interés, no se atiende a comprobarlas explicaciones dadas, ni de probar las hipótesis, ni hacer predicciones.

3.3 Línea de investigación

Este proyecto de investigación se articula con la línea de investigación de medio ambiente y ambiente escolar, cuyo objetivo es contribuir desde el abordaje de la temática del ambiente escolar con la solución a los problemas específicos del lugar de trabajo del estudiante-docente, en una constante búsqueda y de ejercicio pedagógico.

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 en general de todos los estamentos vivos que participan de una u otra forma en 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 en las diferentes instituciones educativas que azota nuestro diario vivir tiene que ver 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 ambiente escolar, alrededor del quehacer cotidiano de clase, en franca interacción con aspectos tan importantes como el de nuestra relación con el entorno donde están ancladas las instituciones educativas, es decir, todo aquello que circunscribe el espacio en el que habita cada uno de nuestros estudiantes en particular.

No olvidemos que las actuaciones con respecto al ambiente escolar, tal parece están cargadas de doble moral, pues una cosa se piensa y otra muy diferente se realiza, observándose el acelerado crecimiento del acoso escolar, del maltrato entre estudiantes, etc., sin que se adopten los correctivos racionalmente necesarios desde el diario vivir de las clases.

Más específicamente la línea de investigación se adentra en el debate de si el manejo que venimos haciendo 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 ello se podrían realizar trabajos desde las acciones de clase, encaminados al desarrollo de los valores, el acoso escolar, las relaciones interpersonales, etc.

3.4 Unidad poblacional

La población vinculada en este proyecto son 12 estudiantes del grado tercero, del Centro Educativo Carita de Ángel Kids.

3.5 Muestra

No se hace muestreo pues la población objeto de estudio es pequeña.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.6.1 Observación directa.

La observación directa, es una técnica de recolección de datos que tiene como propósito explorar y describir ambiente, implica adentrarse en profundidad, en situaciones sociales y mantener un rol activo, pendiente de los detalles, situaciones, sucesos, eventos e interacciones

Es la técnica más empleada para analizar la vida social de los grupos humanos, exige la presencia de un observador que participe con el grupo en el que va a llevar a cabo la investigación, a través de un contacto directo y en situaciones específicas.

Como instrumento de recolección de información se utilizó una ficha de observación aplicada durante cinco días, en donde se establecieron unos ítems que favorecieron la identificación y determinación de los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, y así mismo, cuales son las acciones docentes desarrolladas para la mitigación de la problemática.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Ficha de Observación

Fecha de aplicación: 29 de abril de 2019

Tiempo: 5 horas

Lugar: Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.

Grado: Tercero

Investigadoras: Sandra Isabel Guerrero Pérez y ~~Mayerly Ortiz Ortiz~~

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado primero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kids.

Indicadores de observación.

1. Comportamientos y actitudes agresivas

1. Los estudiantes al iniciar la jornada escolar se muestran:

____ sonrientes ____ tristes ____ callados
____ enojados ____ agresivos ____ otros

¿Cuáles? _____

2. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia presentan los estudiantes durante la jornada escolar en el aula de clases?

Golpes ____ patadas ____ ~~calbatazos~~ (golpes en la cabeza) ____ tirones (brazos, ropa, etc.) ____ Empujones ____ Juegos violentos ____ Agresiones gestuales ____ Expresiones agresivas ____ Se levanta del puesto ____ Le esconde los útiles a los compañeros ____ Irrespeto con malas palabras a sus compañeros y profesores ____ Se distrae fácilmente ____ Otras ____

¿Cuáles? _____

3. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia escolar presentan los estudiantes durante el recreo?

Golpes: ____ Empujones ____ Juegos violentos ____ Agresiones gestuales ____
¿Cuáles? _____

Expresiones agresivas (vulgares) ____ ¿Cuáles? _____

Les hacen zancadillas ____ ~~Calbatazos~~ (golpes en la cabeza) ____ Apodos a sus compañeros ____ Irrespeto a sus compañeros y profesores ____ ¿De qué manera? _____

¿A que juegan los estudiantes durante la hora del recreo?



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

II. Acciones del docente

4. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de clase?

- ✓ Se queda sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen _____
- ✓ Hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes (controla y corrige) _____
- ✓ Intenta controlar, pero sus estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención _____
- ✓ Desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina, desmotivación, etc. _____
- ✓ Otras _____ ¿Cuáles? _____

Descripción de lo observado:

5. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de recreo?

- ✓ Hace vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo _____
- ✓ Coordina los juegos de los estudiantes _____
- ✓ Sugiere alguna clase de juegos durante el descanso _____
- ✓ Juega con los estudiantes y saca provecho de los mismos para formarlos _____
- ✓ No hace vigilancia a las actividades lúdicas y otras que desarrollan los estudiantes durante ese momento _____
- ✓ Otras _____ ¿Cuáles? _____

6. Cuando se presentan casos que alteran la convivencia escolar el docente, busca resolver la situación o conflicto presentado:

- _____ Llama la atención a los estudiantes de manera grupal.
- _____ Grita los estudiantes para tomar el control.
- _____ No resuelve la situación de manera personal sino que remite a coordinación u otra dependencia ¿Cuál? _____
- _____ Llama al padre de familia y presenta la queja
- _____ Aplica memorandos y otros correctivos ¿Cuáles? _____
- _____ Busca resolver la situación de manera pedagógica aplicando actividades lúdicas formativas.

I

3.6.2 La encuesta.

Es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre una o varios temas a una población de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas, que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

Esta encuesta fue aplicada a los 12 estudiantes del grado tercero de Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, con el fin de que estos determinaran cuales son los comportamientos y las actitudes que afectan la convivencia escolar en su grupo y así mismo las acciones desarrolladas por el docente para la mitigación de la problemática.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Encuesta a estudiantes

Lugar: Centro Educativo Caritas de Ángel Kida.

Grado: Tercero

Investigadoras: Sandra Isabel Guerrero Pérez y ~~Marybel~~ Ortiz Ortiz.

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado primero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kida.

NOMBRE: _____

FECHA: 30 de abril de 2019

Datos personales

1. Edad: _____

2. Sexo: M ☐ F ☐

3. ¿Para qué crees que es el recreo?

☐ Para jugar

☐ Para estudiar

☐ Para comer

☐ Ninguna de las anteriores

☐ Para descansar

☐ Otra(s) razón(es)

☐ Para hacer tareas

¿Cuál(es)? _____

4. ¿A qué juegas durante los recreos?

☐ Policitas y ladrones

☐ El ponchado u otros juegos con pelota

☐ El trencito

☐ Otros.

☐ La peregrina

¿Cuáles?

☐ Juegos de mesa

☐ Fútbol

☐ El agarrado

☐ Libertad

☐ El escondite

☐ Rondas infantiles

☐ Juegos de manos



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

5. Te golpean o has golpeado a alguien durante los recreos?

SI ☐

NO ☐

¿Por qué?

6. ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?

☐ En la TV

☐ En tu casa

☐ En el colegio

☐ En la calle

☐ En Internet

☐ Con amigos o compañeros

☐ Con tus padres o

familiares.

7. ¿Consideras que juegas brusco o violento?

SI ☐

NO ☐

¿Por qué?

8. ¿De qué grados los niños que más salen golpeados en los juegos que se practican en el recreo?

1° ☐

2° ☐

3° ☐

4° ☐

5° ☐

¿Por qué?

9. ¿Cuáles son los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo?

1° ☐

2° ☐

3° ☐

4° ☐

5° ☐

¿Por qué?

10. ¿Los profesores encargados de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

SI ☐ NO ☐ ¿De qué manera lo hacen?

11. ¿De qué manera los acompaña su profesora durante las horas de clase?

- ✓ Se queda sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen _____
- ✓ Hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes (controla y corrige) _____
- ✓ Intenta controlar pero sus estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención _____
- ✓ Desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina, desmotivación, etc. _____
- ✓ Otras _____
¿Cuáles? _____

12. ¿De qué manera los acompaña su profesora durante las horas de recreo?

- ✓ Hace vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo _____
- ✓ Coordina los juegos de los estudiantes _____
- ✓ Sugiere alguna clases de juegos durante el descanso _____
- ✓ Juega con los estudiantes y saca provecho de os mismos para formarlos _____
- ✓ No hace vigilancia a las actividades lúdicas y otras que desarrollan los estudiantes durante ese momento _____
- ✓ Otras _____ ¿Cuáles? _____

13. ¿Con cuáles juegos te diviertes más durante las horas del recreo?

14. ¿Conozco y practico los siguientes juegos?



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Canicas _____ | Yoyo _____ Balero (coca) _____ Yerbis _____
 Ponchado _____ La piñata _____ Trompo _____ Pirinola _____ La
 Lleva _____ Escondite _____ Congelado _____ Rayuela o peregrina _____
 El gato y el ratón _____ La gallina ciega _____ La chuspa de
 aire _____ Cojín de guerra _____ Ronda agua de limón _____ Ronda arroz
 con leche _____ Ronda la Marisola _____
 Ronda los elefantes _____ Las ollas _____ Stop _____
 Ambo Maledredidero _____

15. ¿Te gustaría jugar de otra forma? SI ☐ NO ☐ ¿Cómo lo harías?

16. ¿Qué propones para que se disminuyan los juegos bruscos o violentos durante las horas del recreo y todos los niños descansen, se diviertan y disfruten de este espacio de tiempo?

¡GRACIAS POR TÚ COLABORACIÓN!

3.6.3 La entrevista.

La entrevista es un elemento esencial en la vida contemporánea, es una comunicación primaria que contribuye a la construcción de la realidad, instrumento eficaz de gran precisión en la medida que fundamenta en la interrelación humana.

Proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar (Galindo, 1998:277). La técnica de la entrevista se utiliza en esta investigación aplicando el enfoque cualitativo a los resultados de la investigación.

Se realizó la entrevista a la docente titular del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, con el fin de poder determinar los comportamientos y actitudes evidenciados que afectan la convivencia escolar entre los niños y por ende en Centro Educativo.



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Entrevista a la docente

Lugar: Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.

Grado: Tercero

Docentes Del Grado 3º Entrevistados: Andrea Fernanda Ascanio.

Estudiantes Entrevistador(S): Mayedy Ortiz Ortiz y Sandra Isabel Guerrero Pérez

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado primero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kids y algunas acciones docentes para reducir o minimizar la problemática..

FECHA: 02 de mayo de 2019 **Lugar:** Centro educativo Caritas de Ángel Kids

La Entrevista se realizará al docente del grado tercero primaria del centro educativo Caritas de Ángel Kids de la jornada de la mañana, quien aportara información importante acerca de las situaciones que se presentan en la jornada escolar dentro y fuera del aula con respecto a la forma como los niños se tratan juegan y se divierten y a como se establecen sus relaciones interpersonales.

I. Al iniciar la jornada escolar

1. ¿Cómo se muestran los estudiantes al iniciar la jornada escolar en el momento de la llegada?

2. ¿En caso de que sea negativa cuál es su actitud frente a esa situación?

En el aula de clase

3. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia presentan los estudiantes durante la jornada escolar en el aula de clases?

4. ¿Cómo maneja usted estas situaciones presentadas?

II. Durante el recreo

5. ¿Para usted qué es el recreo?



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

6. ¿Cree usted que los niños y las niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids durante el recreo en vez de jugar, pelean?
7. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia escolar presentan los estudiantes durante el recreo?
8. ¿A qué juegan los niños durante el recreo?
9. ¿Cuáles son los juegos que observa usted son más violento durante la hora el recreo?
10. ¿Cuáles son los grupos o grados que durante el recreo tienen a ser más bruscos o violentos?
11. ¿Cuál cree usted que es la razón para que los niños y niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids en ocasiones adoptan estos comportamientos bruscos y agresivos cuando juegan?
12. ¿Qué correctivos o acompañamiento hacen los docentes cuando evidencian estos comportamientos bruscos y/o violentos cuando juegan?
13. ¿Qué propone para mejorar la calidad de juegos de los niños y asegurar que los niños se diviertan durante la hora del recreo?
14. ¿Estás dispuesto a hacerse partícipe de las actividades que nuestro proyecto propone para mejorar el ambiente durante el recreo? ¿De qué manera?

3.7 Análisis e interpretación de los datos

3.7.1 Observación directa (Ficha de observación).

Fecha de aplicación: 29 de abril de 2019

Tiempo: 5 horas

Lugar: Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.

Grado: Tercero

Investigadoras: Sandra Isabel Guerrero Pérez y Mayerly Ortiz Ortiz

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado primero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kids.

Indicadores de observación.

I. Comportamientos y actitudes agresivas

Pregunta N°1. Los estudiantes al iniciar la jornada escolar se muestran:

Tabla 1 Emociones de los estudiantes al iniciar la jornada escolar

EMOCIONES O ACTITUDES	FRECUENCIA x días
Sonrientes	2
Enojados	4
Tristes	2
Callados	0
Agresivos	5
Otros	0

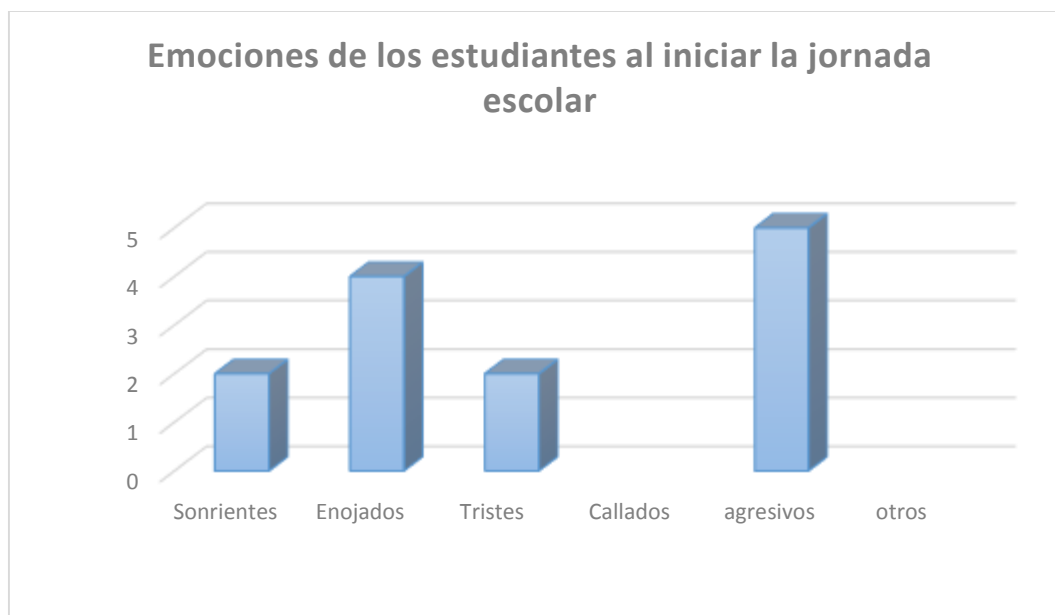


Gráfico 1 Emociones de los estudiantes al iniciar la jornada escolar

Análisis e interpretación de los datos. Durante los cinco días observados, se evidenció al iniciar la jornada escolar que los estudiantes presentaron de manera generalizada las siguientes emociones o actitudes: en los cinco días se presenciaron actitudes de agresividad; durante cuatro días emociones de enojo; durante dos días se evidenció que mientras unos estudiantes se mostraban sonrientes, otros en cambio se mostraban tristes; cabe mencionar, que no se observaron estudiantes callados ni otras emociones o actitudes diferentes a las relacionadas en la pregunta.

Los resultados muestran que en los estudiantes se presentan de manera significativas situaciones de agresividad y enojo, desfavoreciendo la convivencia en el contexto escolar y el buen ambiente de aprendizaje.

Pregunta N°2. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia presentan los estudiantes durante la jornada escolar en el aula de clases?

Tabla 2 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar en el aula de clases

CATEGORIA	FRECUENCIA
Golpes	1
Patadas	1
Calbetazos (golpes en la cabeza)	5
Tirones (brazos, ropa, etc.)	2
Empujones	2
Juegos violentos	
Agresiones gestuales	3
Expresiones agresivas	1
Se levanta del puesto	5
Le esconde los útiles a los compañeros	3
Irrespeto con malas palabras a sus compañeros y profesores	3
Se distrae fácilmente	3
Otras	0



Gráfico 2 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar en el aula de clases

Análisis e interpretación de los datos. Durante los cinco días de observación se evidenciaron de manera reincidente algunas manifestaciones como las siguientes: los resultados muestran que los calbetazos o golpes en la cabeza y acciones como el levantarse del puesto fueron manifestaciones que se presentaron durante los cinco días observados; las agresiones gestuales, el irrespeto con malas palabras a compañeros y profesores, el esconder los útiles de los compañeros y la fácil distracción en el aula de clase fueron actividades y actitudes que se evidenciaron durante 3 días; en dos de los días observados también se evidenció en los estudiantes empujones y tirones de los brazos y/o la ropa, entre otros; solo durante un día se observaron manifestaciones o expresiones agresivas, golpes y patadas . Cabe mencionar que no se observaron otras manifestaciones diferentes a las relacionadas en la pregunta.

Las manifestaciones observadas claramente confirman que hay actitudes de agresividad e impulsividad que deben modificarse y afectan el ambiente del aula de clase y por ende la convivencia y/o el clima escolar.

Pregunta N°3. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia escolar presentan los estudiantes durante el recreo?

Tabla 3 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar durante el recreo

CATEGORIA	FRECUENCIA
Golpes	5
Empujones	5
Juegos violentos	5
Agresiones gestuales	2
Expresiones agresivas (vulgares)	1
Zancadillas	5
Calbetazos (golpes en la cabeza	5

Apodos a sus compañeros	2
Irrespeto con malas palabras a sus compañeros y profesores	4
Otras	0

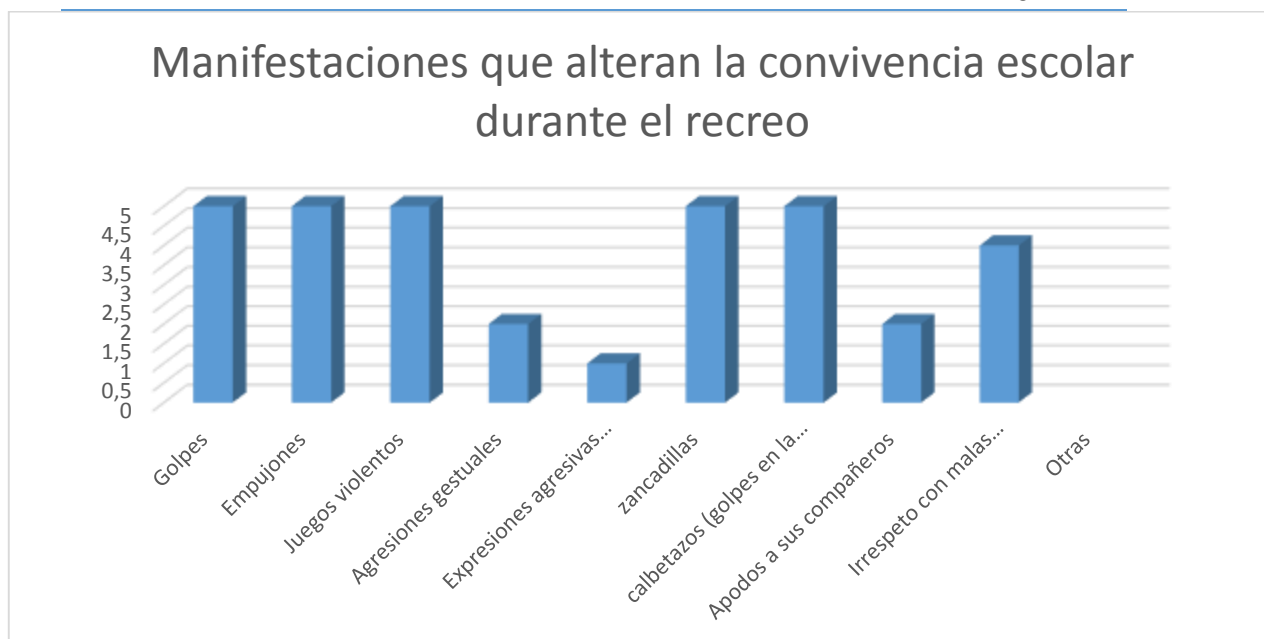


Gráfico 3 Manifestaciones que alteran la convivencia escolar durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos. Durante los cinco días de observación se evidenciaron de manera reincidente algunas manifestaciones como las siguientes:

En las horas del recreo durante los cinco días se observaron manifestaciones de juegos violentos, golpes, empujones, zancadillas, calbetazos o golpes en la cabeza y apodos a sus compañeros; durante cuatro días evidenciaron irrespeto con malas palabras a sus compañeros y docentes, además de expresiones gestuales no adecuadas; finalmente durante un día se observaron expresiones agresivas.

Las manifestaciones observadas claramente confirman que hay actitudes de agresividad e impulsividad que deben modificarse y afectan el ambiente durante el recreo y por ende la

convivencia y/o el clima escolar. De igual manera, se puede incidir en que durante el recreo aumenta de manera significativa las situaciones de agresividad y que los juegos desarrollados por las estudiantes, se prestan para la promoción de una convivencia poco sana.

Pregunta N°4. ¿A que juegan los estudiantes durante la hora del recreo?

Tabla 4 Juegos durante la hora del recreo

CATEGORIA	FRECUENCIA
El cacho	3
Agarrado	4
Policía y ladrones	4
Cartas	1
Otras	0



Gráfico 4 Juegos durante la hora del recreo

Análisis e interpretación de los datos. Teniendo en cuenta los resultados encontrados en cuanto a los juegos que más desarrollan los estudiantes durante el recreo, se encontró que cuatro de los 5 días observados, estos jugaron al agarrado y a los policías y los ladrones; que en tres días se observó que también jugaron al cacho; y que solo un día pudo evidenciarse un juego más pasivo como el de las cartas.

Estos resultados confirman el planteamiento hecho en la pregunta anterior cuando se considera que el tipo de juegos desarrollados por los niños influye y aumenta las situaciones de violencia y agresividad entre los estudiantes.

II. Acciones del docente

Pregunta N°4. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de clase?

Tabla 5 Acompañamiento el docente durante las horas de clase

CATEGORIA	FRECUENCIA
Se queda sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen	3
Hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes (controla y corrige)	2
Intenta controlar, pero sus estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención	5
Desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina, desmotivación, etc.	2
Otras	0

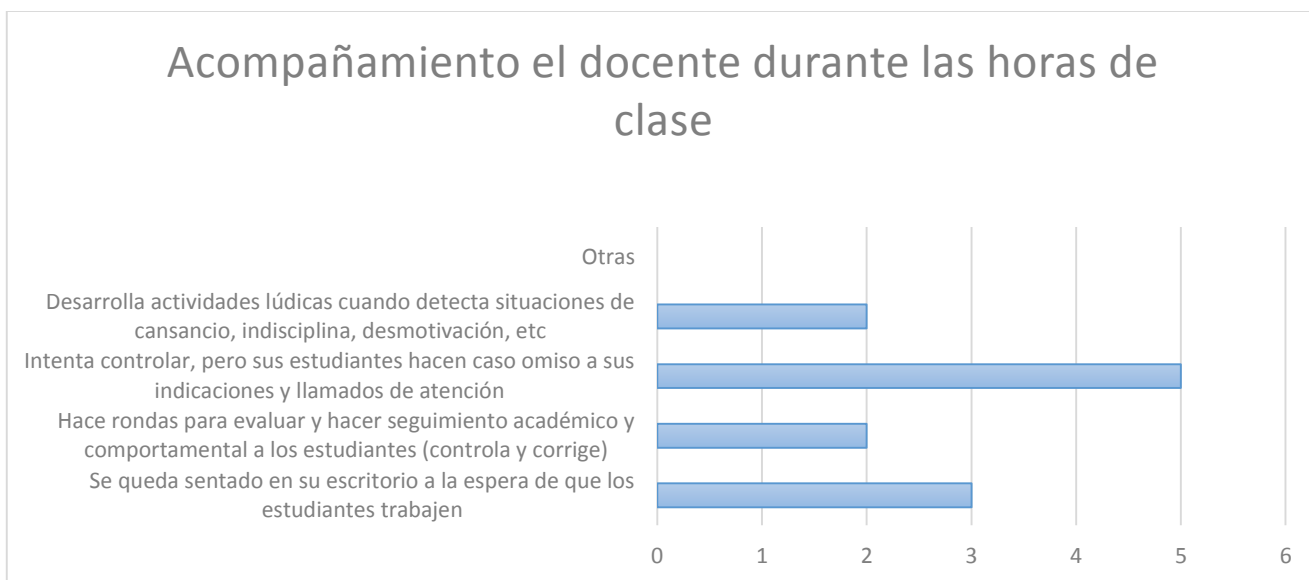


Gráfico 5 Acompañamiento el docente durante las horas de clase

Análisis e interpretación de los datos. Teniendo en cuenta los resultados se pudo determinar entre las actividades de acompañamiento que la docente hace dentro del aula de clases están: durante los cinco días observados, la docente realizó algunos intentos por controlar la disciplina pero los estudiantes hicieron caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención; de igual manera, en otros momentos durante las clases en tres de los cinco días observados la docente permaneció sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes desarrollaran la actividades o trabajos propuestos; finalmente en dos de los días observados, se evidenció que la docente desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina y desmotivación, además de hacer rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes para controlar y corregir.

De lo anterior, se deduce que la docente en pocas ocasiones desarrolla estrategias asertivas para la reducción o control de la indisciplina, tendiendo por lo general, solo a los

llamados de atención y algunas orientaciones de comportamiento; así mismo, se evidencio falta de control y acompañamiento en el aula de clase frente al trabajo que realizan los estudiantes.

Pregunta N°6. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de recreo?

Tabla 6 Acompañamiento el docente durante las horas de recreo

CATEGORIA	FRECUENCIA
Hace vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo	2
Coordina los juegos de los estudiantes	1
Sugiere alguna clase de juegos durante el descanso	1
Juega con los estudiantes y saca provecho de os mismos para formarlos	0
Otras	0

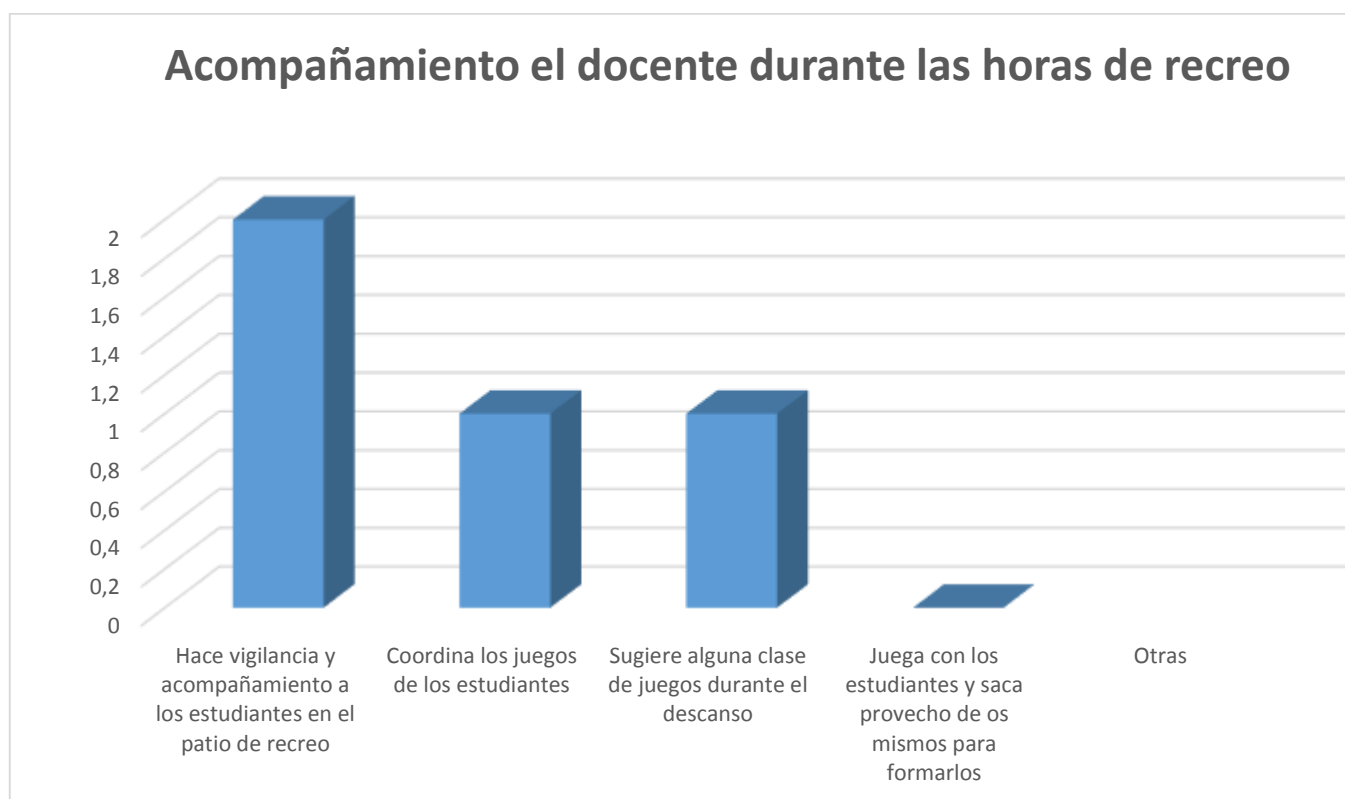


Gráfico 6 Acompañamiento el docente durante las horas de recreo

Análisis e interpretación de los datos. Los resultados encontrados muestran que en cuanto al acompañamiento que la docente realizó durante las horas del recreo, durante los cinco días observados, solo en dos de ellos la docente hizo vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo; y que solo en un día se evidenció que esta coordinara los juegos de los estudiantes y/o sugiriera alguna clase de juego durante el descanso. Cabe mencionar, que no se evidencio que la docente compartiera los juegos con los estudiantes u otras actividades de formación, control y seguimiento durante el mismo.

A falta de acompañamiento en los juegos de los estudiantes, puede conllevar a que los estudiantes utilicen aquellos que periódicamente hacen para divertirse de una manera no muy adecuada y sana, promoviendo de manera contraria la agresividad y las situaciones de conflicto escolar.

Pregunta N°7. ¿Cuándo se presentan casos que alteran la convivencia escolar el docente, busca resolver la situación o conflicto presentado?

Tabla 7 Formas como el docente resuelve conflictos, situaciones o casos que alteran la convivencia escolar

CATEGORIA	FRECUENCIA
Llama la atención a los estudiantes de manera grupal	5
Grita los estudiantes para tomar el control.	5
No resuelve la situación de manera personal sino que remite a coordinación u otra dependencia	5
Llama al padre de familia y presenta la queja	3
Aplica memorandos y otros correctivos	1
Busca resolver la situación de manera pedagógica aplicando actividades lúdicas formativas.	0

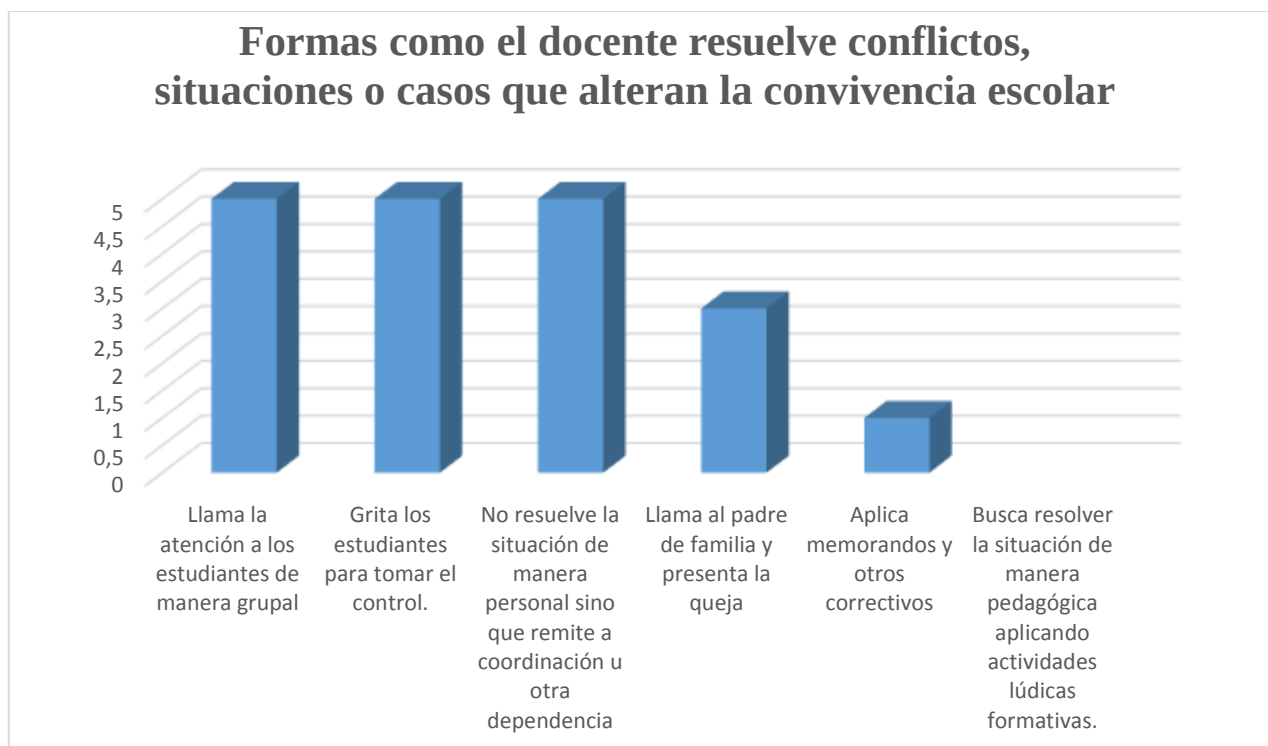


Gráfico 7 Formas como el docente resuelve conflictos, situaciones o casos que alteran la convivencia escolar

Análisis e interpretación de los datos. Los datos obtenidos muestran que la docente durante los cinco días observados utiliza de manera generalizada llama la atención a los estudiantes de manera grupal, utiliza los gritos para retomar el control del mismo, y ante la omisión de los mismos a los llamados de atención no resuelve personalmente las situaciones sino que remite a la coordinación; en otros casos, en tres de los días observados la docente procedió llamando a los padres de familia y presentando la queja del comportamiento de sus hijos; y en durante un día se observó que aplico memorando y otros correctivos a los estudiantes como mecanismo de control. No se observó que la docente buscara resolver las situaciones presentadas de manera pedagógica aplicando actividades lúdicas formativas.

Se infiere que la docente carece de creatividad para buscar otras estrategias a través de la lúdica que busquen reducir o mejorar las situaciones de conflicto y convivencia, dentro o fuera del aula de clase.

Encuesta a estudiantes.

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar de los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas De Ángel Kids.

Pregunta N°1. Género

Tabla 8 Sexo

CATEGORIA	FRECUENCIA
Masculina	7
Femenino	5

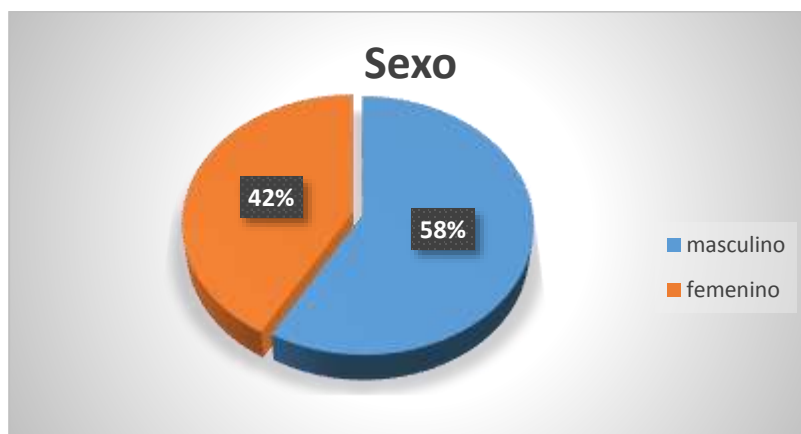


Gráfico 8 Sexo

Análisis e interpretación de los datos. El 100% de la población objeto de estudio, corresponde a 12 estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, de los cuales el 58% que son 7 estudiantes pertenece al género masculino; y el 42% que son 5 estudiantes pertenecen al género femenino.

Los resultados indican que con una diferencia no muy marcada hay más niños que niñas en el grado tercero.

Pregunta N°2. ¿Para qué crees que es el recreo?

Tabla 9 ¿Para qué crees que es el recreo?

CATEGORIA	FRECUENCIA
Para jugar	4
Para comer	5
Para descansar	11
Para hacer tareas	0
Para estudiar	0
Ninguna de las anteriores	0
Otras	0



Gráfico 9 ¿Para qué crees que es el recreo?

Análisis e interpretación de los datos. Al preguntar a los niños ¿para qué crees que es el recreo? Se obtuvieron las siguientes respuestas en donde los estudiantes escogieron las opciones de las actividades más desarrolladas por ellos; entre las actividades más seleccionadas con 11 puntos están el descansar, luego fue seleccionado la actividad de comer con 5 puntos; y finalmente la de jugar con 4 puntos. La opción de estudiar, de ninguna de las anteriores y de otras no obtuvo ninguna puntuación lo que indica que no hacen parte de las actividades desarrolladas durante el recreo.

Pregunta N°3. ¿A qué juegas durante el recreo?

Tabla 10 Juegos durante el recreo

CATEGORIA	FRECUENCIA
Policía y ladrones	7
El trencito	6
La peregrina	0
Juego de mesa	0

Futbol	1
El agarrado	10
Libertad	0
El escondite	6
Rondas infantiles	0
Juegos de manos	1
El ponchado u otros juegos con pelotas	3
Otros	0



Gráfico 10 Juegos durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos. Sobre la pregunta específica de a qué juegan los niños en el momento del recreo, y las respuestas mayoritariamente expresadas unifican el favoritismo de los estudiantes por el juego del agarrado, alcanzando una frecuencia de 10. En segundo lugar y sin gran diferencia se elige el juego de los policías y ladrones con una frecuencia de 7; posteriormente, con una frecuencia de 6 se presenta en los juegos del tránsito y el escondite; el juego del pochado y otros con pelotas presenta una frecuencia de 3; y fútbol y los juegos de manos con solo un punto. Los juegos de mesa, la libertad y la peregrina no fueron

escogidos por los estudiantes como aquellas actividades lúdicas y recreativas a las que usualmente juegan.

Lo anterior, indica que los juegos que más desarrollan en la hora del descanso, se prestan para que los niños resulten golpeados y/o agredidos, además de que se evidencien más conflictos entre estudiantes.

Pregunta N°4. ¿Te golpean o has golpeado a alguien durante los recreos?

Tabla 11 Golpes durante los recreos

CATEGORIA	FRECUENCIA
Si	8
No	4



Gráfico 11 Golpes durante los recreos

Análisis e interpretación de los datos De los 12 estudiantes de tercer grado que corresponden al 100% de los estudiantes, 8 que equivale al 67% de ellos, reconocen que si han golpeado o han sido golpeados durante la hora del recreo; 4 de ellos que corresponde al 33% manifiestan no haber sido golpeados o golpear al alguien en este espacio y momento. Estos porcentajes indican que evidentemente hay una problemáticas con respecto a la agresión escolar, específicamente en la hora del descanso; de igual manera, se infiere que la situación puede agudizarse por los juegos que practican los niños durante el recreo.

Pregunta N°5. ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?

Tabla 12 ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?

OPCIÓN	FRECUENCIA
En la tv	0
En la casa	4
En el colegio	8
En la calle	0
En internet	0
Con amigos o compañeros	0
Con tus padres	0



Gráfico 12 ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?

Análisis e interpretación de los datos De los 12 estudiantes que corresponden al 100% de la población objeto de estudio, 8 manifestaron que aprendieron a jugar en el colegio, mientras que los 4 estudiantes restantes indicaron haberlo aprendido en la casa.

Teniendo en cuenta los resultados, puede inferirse que si la mayor parte de estos niños aprendieron a jugar en la escuela, faltó acompañamiento por parte del personal docente institucional para transformar y reajustar algunos comportamientos y actitudes inadecuadas en el desarrollo de las actividades lúdicas y recreativas.

Pregunta 6. ¿Consideras que juegas brusco o violento?

Tabla 13 ¿Consideras que juegas brusco o violento?

OPCIÓN	FRECUENCIA
SI	8
NO	4

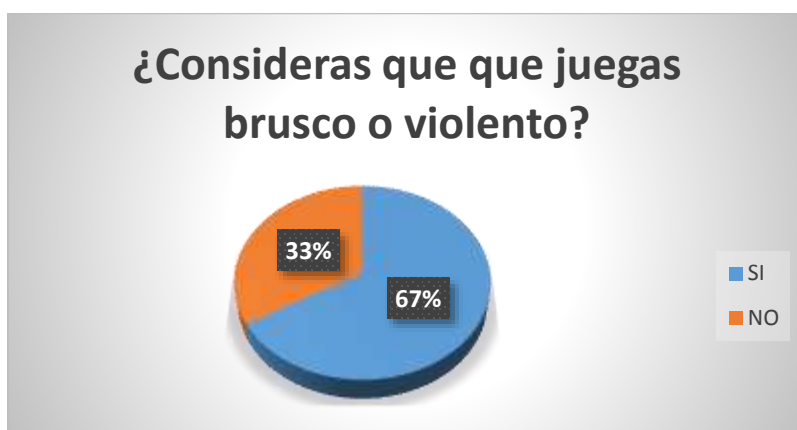


Gráfico 13 ¿Consideras que juegas brusco o violento?

Análisis e interpretación de los datos De los 12 estudiantes población objeto de estudio, un 67% correspondiente a 7 estudiantes reconoce jugar con cierto grado de brusquedad o violencia con sus compañeros; mientras que un 33% que son 5 niños manifiesta no hacerlo.

La intención de esta pregunta consiste en explorar la capacidad de los niños para identificar si sus juegos son violentos o bruscos, obteniendo un porcentaje relevante que nos demuestra la violencia y agresividad en la práctica de los juegos.

Pregunta N°7. ¿De qué grado son los niños que salen golpeados en los juegos que se practican en el recreo?

Tabla 14 Grados de los niños que salen golpeados durante el recreo.

GRADOS	FRECUENCIA
Primero	6
Segundo	4
Tercero	2
Cuarto	0
Quinto	3

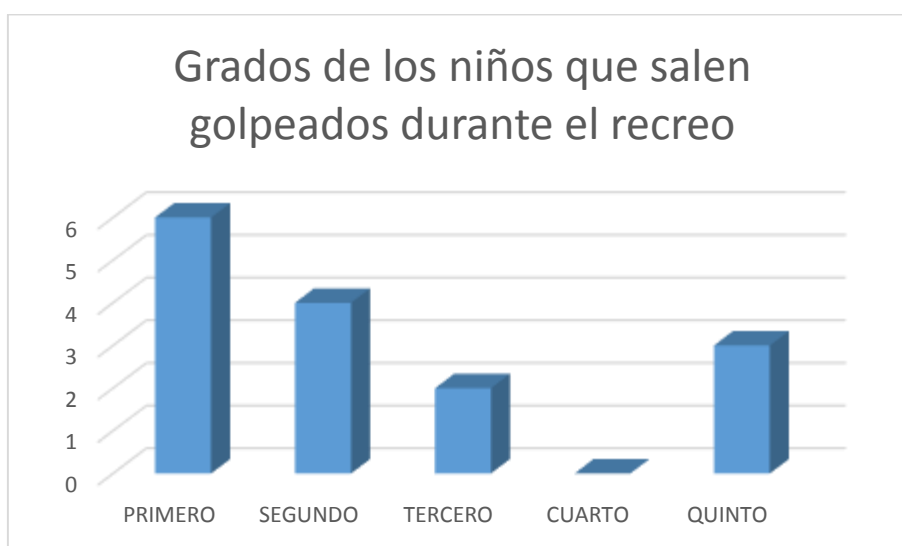


Gráfico 14 Grados de los niños que salen golpeados durante el recreo.

Análisis e interpretación de los datos Teniendo en cuenta que los estudiantes tenían la posibilidad de marcar varias opciones se encontró que 6 de las opciones marcadas y la de mayor frecuencia fue la que indicó que los niños del grado primero son los que más golpeados salen durante el descanso; seguidamente, 4 estudiantes indicaron que eran los de segundo grado; sucesivamente 3 estudiantes indican que son los niños de quinto grado los más lesionados; y

finalmente, 2 estudiantes manifiestan que son los niños de tercer grado los que terminan en esta lamentable situación.

Los resultados indican que los niños que más salen golpeados en la hora de recreo son los del grado primero, suponiendo que la razón fundamental de la misma es porque por ser los más pequeños, se ven más afectados por los juegos bruscos y violentos de los estudiantes que se encuentran en grados de superior nivel.

Pregunta N°8. ¿Cuáles son los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo?

Tabla 15 Los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo

GRADOS	FRECUENCIA
Primero	2
Segundo	2
Tercero	2
Cuarto	3
Quinto	3

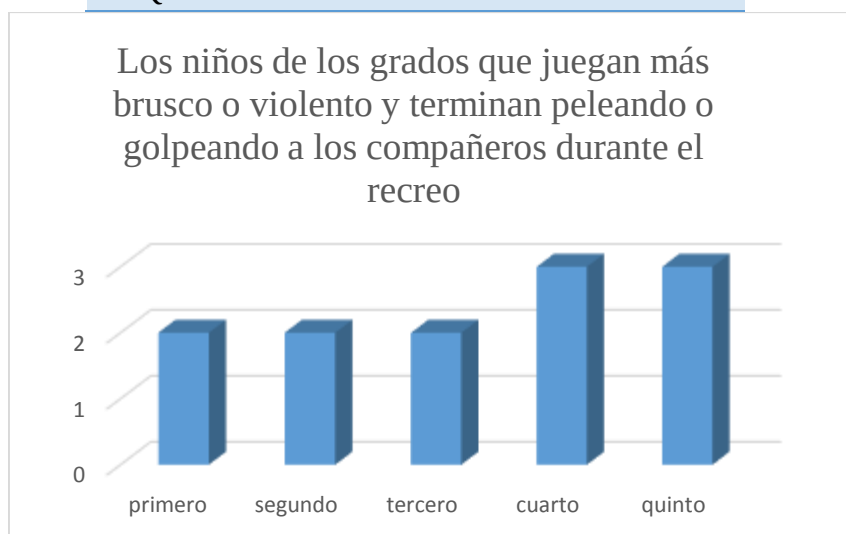


Gráfico 15 Los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos En esta pregunta se muestra que los grados más violentos o bruscos son los niños más grandes de los grados cuarto y quinto, pero es mínima la diferencia con el resto de los grados, lo que nos indica que en todos los grados hay niños bruscos o violentos en la hora de recreo, todos juegan con todos sin importar la edad. Se cree que es por el espacio tan reducido.

Pregunta N°9. ¿Los profesores encargos de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?

Tabla 16 ¿Los profesores encargos de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	7
No	5

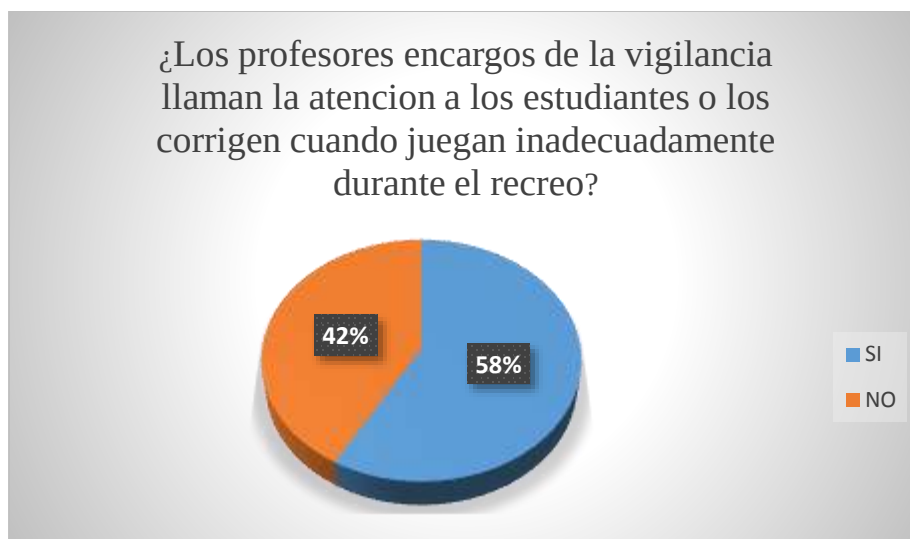


Gráfico 16 ¿Los profesores encargos de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?

Análisis e interpretación de los datos Estas respuestas nos indican que si hay llamados de atención ya que el 58% lo reconoce cuando se les pregunto ¿de qué manera lo hacen? Ellos respondieron hablando con nosotros

Pregunta N°10. ¿De qué manera los acompaña su profesora durante las horas de clase?

- Se queda sentada en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen?

Tabla 17 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	8
No	4

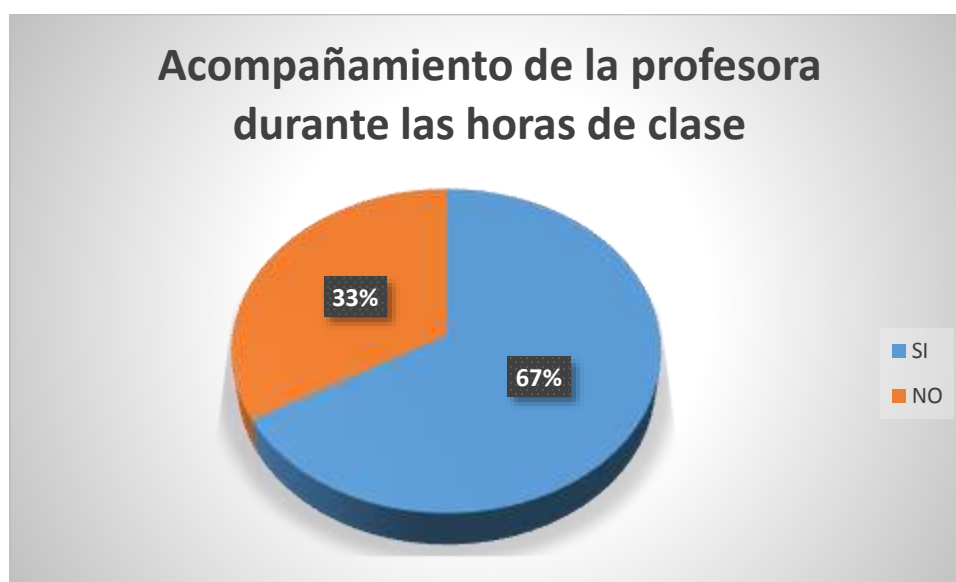


Gráfico 17 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase

Análisis e interpretación de los datos De 12 estudiantes que son el 10%, el 67% de ellos que son 8 indican que la profesora se queda sentada en su escritorio; y el 33% que son 4 estudiantes manifiestan que no lo hace.

Estos resultados pueden indicar que la docente de manera esporádica intenta controlar las actitudes y comportamientos agresivos de los estudiantes, pero que estos no atienden a las observaciones hechas por el docente, es posible que la docente no busque nuevos mecanismos de seguimiento y no sea constante en esta actividad, por el contrario, prefiere quedarse sentada observando a los estudiantes y actuara después de que ocurran ciertas situaciones problema.

Pregunta N° 11. ¿Los docentes hacen rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes?

Tabla 18 Rondas: Evaluación y seguimiento académico y comportamental a los estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	10
No	2



Gráfico 18 Rondas: Evaluación y seguimiento académico y comportamental a los estudiantes

Análisis e interpretación de los datos De los 12 estudiantes que son el 100% de la población objeto de estudio se estableció que el 83% correspondiente a 10 niños manifestaron que la docente si hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes, es decir que a través de esta actividad corrige y controla a los mismos; el 17% de los estudiantes que son 2 estudiantes manifiestan que la docente no realiza dicha actividad. Esto indica que la docente dentro del aula de clase, si establece algunas acciones que favorecen el control de los comportamientos y actitudes que desfavorecen el buen ambiente de aprendizaje y la convivencia escolar.

Pregunta N°12. ¿la docente intenta controlar pero los estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención?

Tabla 19 Control del docente a los estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	4
No	8



Gráfico 19 Control del docente a los estudiantes

Análisis e interpretación de los datos Del 100% de los estudiantes que corresponde a 12 niños del grado tercero, un 67% que son 8 estudiantes manifiestan que la docente no hace control a los estudiantes; y un 33% que corresponde a 4 estudiantes afirman que la docente si hace dicho control.

Esta respuesta nos demuestra y confirma las respuestas de la pregunta anterior en la que se afirma que la profesora frecuente no intenta controlar a sus estudiantes, y que por ende es

posible, que si no hay control sobre ellos aumenta el desorden y los casos de agresividad en el aula de clase y en el centro educativo.

Pregunta N°13. ¿De qué manera los acompaña la profesora durante las horas de clase?

Tabla 22.

Tabla 20 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	9
No	3

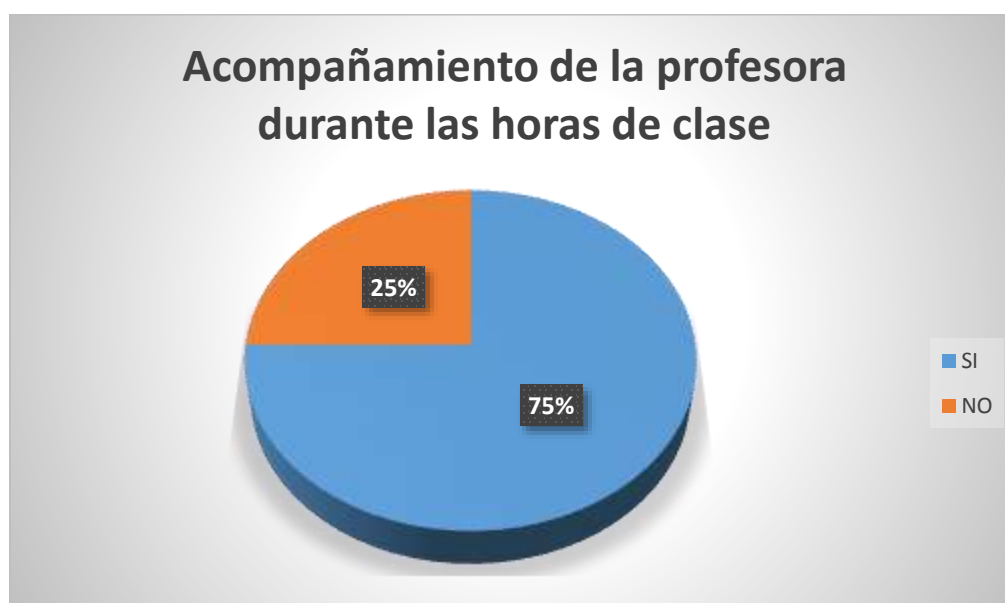


Gráfico 20 Acompañamiento de la profesora durante las horas de clase

Análisis e interpretación de los datos Un 75% de los estudiantes que corresponde a 9 estudiantes, afirma que la docente si desarrolla algunas actividades lúdicas cuando detecta situaciones de indisciplina y cansancio dentro del aula; sin embargo, un 25% restante que son 3 estudiantes manifiesta que la docente no lo hace.

Después de analizar los resultados a los incisos de la pregunta ¿De qué manera los acompaña la profesora durante las horas de clase?, se puede concluir que la profesora opta por hacer las rondas para mejorar el ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase y de esta manera evitar que se levanten del puesto para mantener el orden, la atención y la disposición frente al aprendizaje. Así mismo, se concluye que solo intenta aplicar la lúdica dentro del aula, mas no, en las horas de recreo que usualmente se considera se presentan más conflictos y situaciones de desorden y agresividad.

Pregunta N°14. ¿De qué manera los acompaña la profesora durante las horas de recreo?

Tabla 21 Acompañamiento de la docente durante el recreo

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	4
No	8



Gráfico 21 Acompañamiento de la docente durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos El 100% de la población objeto de estudio son 12 estudiantes. El 67% que son 8 niños manifiestan que la docente no hace acompañamiento o vigilancia a la hora del descanso; los otros 4 niños restantes que son el 33% de la población estudiada, afirmaron que la docente si está pendiente de los estudiante durante el descanso en el patio de recreo.

Los resultados encontrados indican que la docente de manera continua, no ejerce sus funciones de vigilancia y acompañamiento a los estudiantes durante el descanso y que si lo hace es de manera esporádica, dando lugar a que se presenten y aumenten las situaciones de agresión y conflictos entre el estudiantado, lo que por ende genera mala convivencia escolar.

Pregunta N°15. ¿La docente coordina los juegos de los estudiantes?

Tabla 22 Coordinación de los juegos de los estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	5
No	7



Gráfico 22 Coordinación de los juegos de los estudiantes

Análisis e interpretaciones de datos Del 100% de los estudiantes que corresponde a 12 estudiantes, el 58% que 7 niños manifiestan que el docente no coordina sus juegos durante el recreo; y el 42% restante que corresponde a 5 estudiantes expresa que la docente si lo hace.

Ante los resultados obtenidos, se infiere que es posible que el docente la mayor parte de las veces, no se integre a los juegos de los niños, y en sí, los coordine u oriente; y de igual manera, que las veces que lo ha hecho, no tenga un reconocimiento significativo para los niños, debido que lo hace en pocas ocasiones.

Pregunta N°16. ¿La docente sugiere alguna clase de juegos durante el descanso?

Tabla 23 Sugerencia de juegos durante el descanso

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	5
No	7



Gráfico 23 Sugerencia de juegos durante el descanso

Análisis e interpretación de los datos Teniendo en cuenta que los estudiantes en su totalidad son 12, lo que corresponde al 100% de la población, se puede decir, que con respecto a la pregunta de si el docente sugiere algunos juegos a los estudiantes durante el recreo, el 53% de los estudiantes que son 7 de ellos responde que la docente no lo hace, mientras que el 42% afirma si recibir tales sugerencias.

Se puede inferir que los estudiantes no implementa otros juegos diferentes a los usuales como lo son el agarrado, libertad y otros que por lo general terminan en agresiones. Es posible,

que al presentarles otras opciones de juegos, los estudiantes cambien sus hábitos agresivos y por ende el ambiente escolar durante el descanso.

Pregunta N°17. ¿La docente juega con los estudiantes y saca provecho de los mismos?

Tabla 24 Aprovechamiento del juego para la formación de los estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	3
No	9

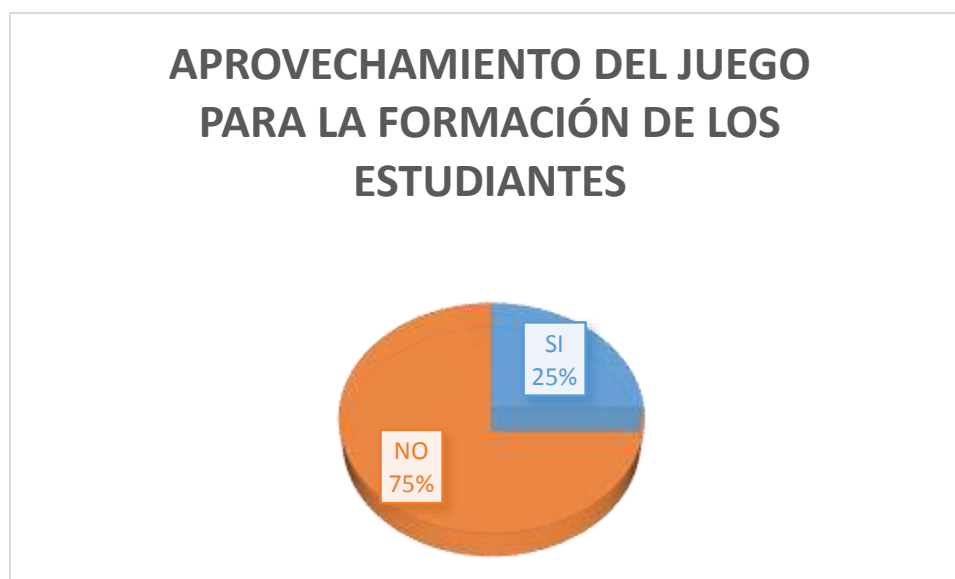


Gráfico 24 Aprovechamiento del juego para la formación de los estudiantes

Análisis e interpretación de datos Teniendo en cuenta que los estudiantes en su totalidad son 12 y corresponden al 100% de la población, se puede decir que el 75% de ellos que son 9 estudiantes manifiestan que la docente no juega con ellos, ni saca provecho de ese espacio para formarlos; el 25% restante que son 3 estudiantes afirman que la docente si lo hace.

Teniendo en cuenta los resultados mayoritarios, se induce que la docente ha mostrado poca preocupación por aprovechar los espacios lúdicos para formarlos en valores que contribuyan al mejoramiento de la convivencia escolar.

Pregunta N° 18. ¿De qué manera los acompaña la profesora durante las horas de recreo?

Tabla 25 Acompañamiento de la docente durante el recreo

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	1
No	11



Gráfico 25 Acompañamiento de la docente durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos De los 12 estudiantes que corresponden al 100%, el 92% que son 11 estudiantes, responden que la docente no les hace ningún acompañamiento durante el descanso; y el 8% que es un estudiante manifiesta que la docente si lo hace.

Después de analizar los resultados a los incisos de la pregunta ¿de qué manera los acompaña la profesora durante las horas de recreo?, se puede apreciar que los estudiantes en la hora de recreo no tienen acompañamiento por parte de la docente, lo que hace pensar que ellos elijen los juegos y no hay quien los controle, es por eso, que la hora de recreo se convierte en un espacio violento a través de los juegos bruscos.

Pregunta N°19. ¿Con cuales juegos te diviertes más durante las horas de recreo?

Tabla 26 Juegos con los que más se divierten los estudiantes durante el recreo

JUEGOS	FRECUENCIA
Escondite	6
Atrapado o agarrado	10
Cacho	7
Policía y ladrones	5

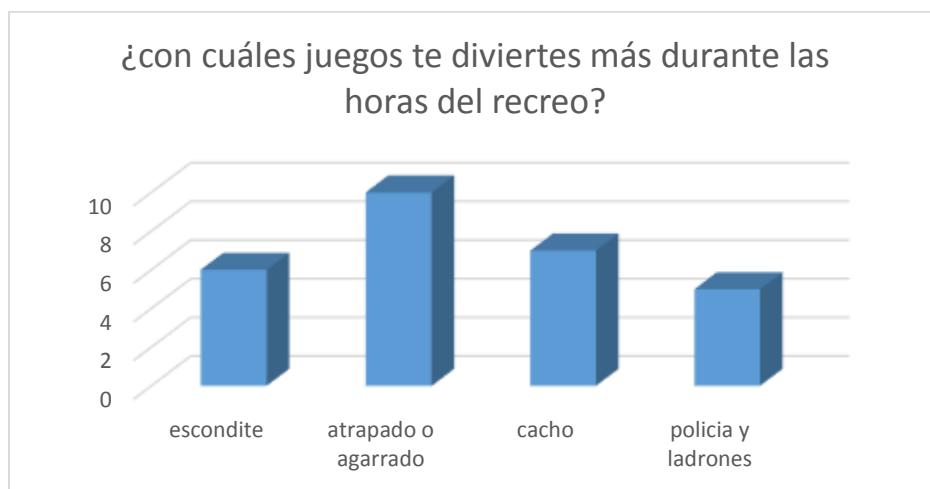


Gráfico 26 Juegos con los que más se divierten los estudiantes durante el recreo

Análisis e interpretación de los datos Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes de tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, se divierten más cuando juegan al atrapado o agarrado (10 estudiantes de 12); luego 7 de 12 toman como opción el juego del cacho; 6 estudiantes de 12, dicen que se divierten jugando al escondite; y 5 niños de 12, manifiestan divertirse más con el juego de los policías y ladrones.

Las respuestas a esta pregunta no estaban clasificadas de antemano, simplemente los niños contestaron con nombres de juegos como escondite, atrapado o agarrado, cacho, policía y ladrones. Después se clasificaron en los grupos que aparecen en la gráfica. Como puede observarse, el número más alto está en el juego atrapado o agarrado.

Pregunta 20. ¿Conozco o practico los siguientes juegos?

Tabla 27 ¿Conozco o practico los siguientes juegos?

JUEGOS	FRECUENCIA
Canicas	9
Congelado	10
La piñata	4
La gallina ciega	8
Ronda agua de limón	7
Ambo materilrileiro	3
Yoyo	9
Ronda de los elefantes	1
Trompo	9
Rayuela o peregrina	5
La chuspa de aire	1
Ronda arroz con leche	5
Las ollas	3
Balero (coca)	2
Pirinola	4
Yerbis	1

La lleva	7
El gato y el ratón	9
El cojín de guerra	4
Ronda a la Marisola	3
Stop	4
Ponchado	9
Escondite	9



Gráfico 27 ¿Conozco o practico los siguientes juegos?

Análisis e interpretación de los datos Se presenta un listado de 22 juegos tradicionales con el fin de que los 12 estudiantes de tercero que corresponde al 100% de la población estudiada, determinaran cuál de ellos son conocidos y practicados por los mismos en su cotidianidad. Los resultados indican que entre los juegos más conocidos y/practicados están el congelado con una frecuencia de 10; el juego de las canicas, el yoyo, el trompo, el gato y el ratón, ponchado y el escondite con una puntuación cada una de 9; el juego de la gallina ciega es conocida por solo 8 estudiantes; y el juego de la ronda de agua y limón, y la lleva con una frecuencia de 7. De igual manera, se determinó que entre los juegos menos conocidos y practicados está el juego de rayuela o la peregrina, y la ronda de arroz con leche con una

frecuencia de 5; luego se presenta el juego de la pirinola, stop, la piñata y el cojín de la guerra con una frecuencia de 4; seguidamente están los juegos de Ambo materilrileiro, las ollas, y la ronda a la Marisola con una frecuencia de tres; el juego del balero con una frecuencia de dos estudiantes; y finalmente el juego menos conocido es la ronda de los elefantes y de yerbis con una frecuencia de 1 cada uno.

Lo primero que llama la atención es que ningún juego es conocido por todos los niños, el congelado, por ejemplo, que es el que más conocen, por tanto, aún este juego podría ser objeto de trabajo en la escuela, puesto que no todos los niños lo conocen y lo que se quiere es rescatar la tradición.

Pregunta N°21. ¿Te gustaría jugar de otra forma?

Tabla 28 Gusto por otras formas de juego

OPCIONES	FRECUENCIA
Si	12
No	0

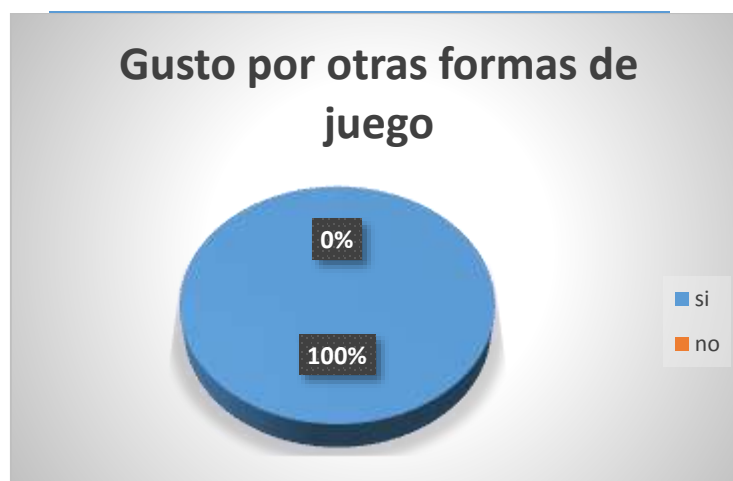


Gráfico 28 Gusto por otras formas de juego

Análisis e interpretación de los datos El 100% de los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Ángel Kids que corresponde a los 12 estudiantes manifiestan el gusto por conocer o adoptar otras formas de jugar. En esta respuesta, referente al interés de los estudiantes por jugar de otra forma se da de forma positiva; en cuanto pregunta ¿cómo lo harías? las respuestas fueron que jugarían en un lugar más amplio, inventarían nuevos juegos, jugarían teniendo más cuidado con los pequeños, e implementarían juegos de mesa.

Así mismo, en cuanto a las propuestas para que disminuyan los juegos bruscos o violentos durante las horas del recreo y todos los niños descansen, se diviertan y disfruten de este espacio de tiempo, los estudiantes en su mayoría coinciden en proponer espacios más amplios, que las niñas jueguen aparte, proponen los juegos de mesa, y que sus juegos sean coordinados por sus profesores.

3.7.2 La entrevista al docente.

Interpretación de los datos. Al realizar la entrevista a la docente Andrea Fernanda Ascanio del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, hizo una serie de aportes con respecto a la forma como los niños se comportan y juegan dentro y fuera del aula de clase, en donde manifiesta que los estudiantes al momento de llegada al aula de clase, se muestran tranquilos y si en caso que su actitud fuera negativa tomaría alternativas para conocer el motivo de dicho comportamiento.

De igual manera, manifiesta que los comportamientos que más afectan la convivencia escolar dentro y fuera del aula de clase son el pararse del puesto sin permiso, uso de vocabulario inadecuado, el no obedecer órdenes y tomar las cosas sin permiso, afectando de esta manera la relación con sus compañeros.

También dio a conocer, que los juegos que más alteran la convivencia escolar durante la hora de descanso son el agarrado y el de los policías y ladrones, juegos que por su manera de realizarse alteran el comportamiento de los estudiantes, viéndose afectada de manera directa los niños de los grados menores, particularmente lo de primero y segundo.

3.8 Resultados

3.8.1 Observación directa.

Comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar. A través de la observación directa se pudieron identificar y determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, y así mismo, determinar cuáles son las acciones docentes desarrolladas para la mitigación de la problemática. Los resultados mostraron que entre los estudiantes se presentan situaciones de agresividad y enojo, de manera significativa, desfavoreciendo la convivencia en el contexto escolar y el buen ambiente de aprendizaje.

En las horas del recreo durante los cinco días se observaron manifestaciones de juegos violentos, golpes, empujones, zancadillas, calbetazos o golpes en la cabeza y apodos a sus

compañeros; así mismo, se evidenciaron situaciones de irrespeto utilizando un mal vocabulario con sus compañeros y docentes, acompañado de expresiones gestuales no adecuadas; finalmente, puede decirse que todas las manifestaciones observadas son una clara evidencia de que en el contexto escolar se promueven actos y expresiones agresivas e impulsivas, que deben ser modificadas o minimizadas prontamente, ya que estas conllevan a afectar el ambiente durante el recreo y por ende la convivencia y/o el clima escolar.

De igual manera, los resultados que arrojan los instrumentos de recolección de información permiten inferir en que durante el momento escolar del recreo aumenta o se presentan más episodios de agresividad y que los juegos desarrollados por las estudiantes, se prestan para la promoción de una convivencia poco sana. Entre los juegos que más desarrollan los estudiantes durante el descanso, están el del agarrado y a los policías y los ladrones, el cacho.

Acciones desarrolladas por el docente. Entre las acciones desarrolladas por la docente se observó que en pocas ocasiones esta desarrolla estrategias asertivas para la reducción o control de la indisciplina, tendiendo por lo general, solo a hacer llamados de atención y algunas orientaciones de comportamiento, que por lo general pasan por desatendidas; así mismo, se evidencio falta de control, seguimiento y acompañamiento en el aula de clase, frente al trabajo que realizan los estudiantes.

Esta falta de acompañamiento en los juegos de los estudiantes, ha conllevado a que los estudiantes utilicen y/o desarrollen juegos de manera inapropiada y lesiva, promoviendo de manera contraria, la agresividad y las situaciones de conflicto escolar.

Los datos obtenidos muestran que la docente durante los días observados después de hacer algunos llamados de atención a los estudiantes de manera grupal, utiliza los gritos para retomar el control del mismo; y ante la omisión o los resultados infructuosos de los mismos, tiende a no resolver personalmente o internamente las situaciones, sino que remite directamente a la coordinación; en otros casos, la docente procede a llamar o citar a los padres de familia y presentar la queja del comportamiento de sus hijos. No se observó que la docente buscara resolver las situaciones presentadas de manera pedagógica, aplicando actividades lúdicas formativas, lo que permite deducir que hay una carencia de creatividad para buscar otras estrategias a través de la lúdica, que busquen reducir o mejorar las situaciones de conflicto y convivencia dentro o fuera del aula de clase.

3.8.2 Encuesta a estudiantes.

Comportamientos y actitudes que afectan la convivencia. El 100% de la población objeto de estudio, corresponde a 12 estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, de los cuales el 58% que son 7 estudiantes pertenece al género masculino; y el 42% que son 5 estudiantes pertenecen al género femenino.

Al preguntar a los mismos la concepción que tenían acerca del recreo, fue considerado como un espacio para descansar, comer y jugar, descartando las opciones de estudiar y otras; de igual manera, se cuestionó cual era el juego más practicado por los estudiantes durante el recreo y las respuestas en su mayoría unifican el favoritismo de los estudiantes por el juego del agarrado, sin gran diferencia se elige el juego de los policías y ladrones; posteriormente, los juegos del trencito y el escondite; entre los juegos poco seleccionados están el juego del pochado

y otros con pelotas, el fútbol y los juegos de manos. Los juegos de mesa, la libertad y la peregrina no fueron escogidos por los estudiantes como aquellas actividades lúdicas y recreativas a las que usualmente juegan. Lo anterior, indica que los juegos que más desarrollan en la hora del descanso, se prestan para que los niños agredan o jueguen bruscamente, resultando golpeados y/o agredidos de manera particular los niños de los grados o niveles inferiores (1°, 2° y 3°) catalogando por lo general como victimarios o agresores a los estudiantes de los grados o niveles superiores (4° y 5°), lo que en conclusión ocasiona un aumento progresivo de conflictos entre estudiantes. Estas formas de juego se convierten en modelos de aprendizaje para los niños que inician la escolaridad siendo este el mayor espacio que tienen para socializar, de modo que la familia en muy pocas ocasiones, asume el rol de enseñanza de los juegos tradicionales que resultan ser formadores y divertidos.

Al indagar y buscar que cada estudiante se autoevalúa determinando si consideran que juegan brusco o violento, se identifica la capacidad de los niños para identificar sus actitudes y comportamientos, obteniendo un porcentaje relevante que nos demuestra la violencia y agresividad en la práctica de los juegos.

Acciones desarrolladas por el docente. Al indagar el accionar del docente frente a esta situación, los estudiantes de manera mayoritaria manifiestan de manera no muy diferenciada que los docentes encargados de la vigilancia no llaman a atención o corrigen ante los juegos inadecuados durante el recreo; una minoría admitió evidenciar el control y acompañamiento de los profesores durante el descanso, lo que indica que estas acciones tienden a no ser tan significativas para los estudiantes, por lo esporádicas y escasas que estas son.

3.8.3 Entrevista a los estudiantes.

Comportamientos y actitudes que afectan la convivencia. Los estudiantes al iniciar la jornada escolar en el momento de la llegada se muestran tranquilos, otros enojados y hay otros que llegan agresivos estos suele repetirse a diario, razón por la cual la docente manifiesta adoptar una actitud adecuada para el manejo de las situaciones tratando de tranquilizarlos e ingresarlos al aula de clase.

En el aula de clase también se presentan algunas manifestaciones que alteran la convivencia dentro del aula de clases, entre las que se encuentran el no obedecer las órdenes dadas, el levantarse frecuentemente del puesto, el uso de un mal vocabulario, la utilización de apodos entre compañeros, el molestar e indisponer insistentemente a los compañeros, el tomar abusivamente los objetos de los compañeros sin el previo permiso, y entre otros, se han presentado algunos casos de irrespeto entre compañeros y en puntos extremos con los mismos docentes.

La docente considera que los niños y las niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, durante el recreo en vez de jugar, pelean y que esto se debe al tipo de juegos que practican, en donde se ven manifestaciones que claramente alteran la convivencia durante el descanso, como lo son los empujones, golpes, zancadillas, apodos, irrespeto para con sus compañeros y profesores. Entre los juegos que más desarrollan los estudiantes en este espacio son el agarrado, policía y ladrones, al cacho y los que por lo general, la docente considera son los más violentos y en los que se presentan más lesiones físicas,

especialmente generados por los niños del grado de tercero que tienden a ser los más bruscos e impulsivos.

Acciones desarrolladas por el docente. Cuando se indaga a la docente en las razones por las cuales cree que los niños y niñas del grado de tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, en ocasiones adopten estos comportamientos bruscos y agresivos cuando juegan, manifiesta una de las razones es porque estos son muy consentidos por los padres y no son corregidos en sus errores, de igual manera considera que muchas de estas actitudes y actos son aprendidos en casa o en otros casos, fuera del contexto escolar y tienden a ser repetidos en la escuela.

La docente manifiesta que ante los casos presentados que alteran la convivencia escolar, actúa hablando con los estudiantes para enseñarles valores y de igual manera explicarles porqué “esos comportamientos están mal”. En otros casos ante la evidencia de juegos bruscos y/o violentos cuando juegan los docentes toman como correctivo o acción de acompañamiento interrumpir el descanso y dirigir a los estudiantes a las aulas de clase.

Cuando se indaga sobre el concepto de recreo que tiene la docente, define que este es para compartir y descansar , por lo tanto propone que para mejorar la calidad de juegos de los niños y asegurar que los niños se diviertan durante la hora del recreo, se haga una vigilancia que se encargue de mantener la tranquilidad del recreo. Finalmente, la docente responde positivamente frente a la disposición de hacerse participe en el desarrollo de este proyecto,

fomentando actividades y de igual manera haciendo participe de cada una de ellas, todo con el fin de mejorar el ambiente durante el recreo.

3.9 Triangulación de los resultados.

Comportamientos y actitudes que afectan la convivencia. El 100% de la población objeto de estudio, corresponde a 12 estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, de los cuales el 58% que son 7 estudiantes pertenece al género masculino; y el 42% que son 5 estudiantes pertenecen al género femenino.

Los instrumentos de recolección de información permitieron identificar y determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, y así mismo, determinar cuáles son las acciones docentes desarrolladas para la mitigación de la problemática.

Al preguntar a los mismos la concepción que tenían acerca del recreo, fue considerado como un espacio para descansar, comer y jugar, descartando las opciones de estudiar y otras; sin embargo, en este espacio de descanso se encontró que los estudiantes en vez de jugar, pelean, ya que se presentan situaciones de agresividad e impulsividad de manera significativa durante estas actividades “lúdicas”, lo que desfavorece la convivencia en el contexto escolar y el buen ambiente de aprendizaje.

Entre los juegos con más favoritismo, brusquedad y/o violencia más desarrollan los estudiantes durante el descanso, están el del agarrado y a los policías y los ladrones, el cacho, los cuales se prestan para que los niños resulten golpeados y/o agredidos, de manera particular, los niños de los grados o niveles inferiores (1°, 2° y 3°). Entre las manifestaciones que evidencian la agresividad dentro del contexto escolar están los golpes, empujones, zancadillas, calbetazos o golpes en la cabeza y apodos a sus compañeros; así mismo, algunas situaciones de irrespeto utilizando un mal vocabulario entre compañeros y en algunos casos con los docentes, las cuales van acompañadas de expresiones gestuales no adecuadas.

En el aula de clase también se presentan algunas manifestaciones que alteran la convivencia dentro del aula de clases, entre las que se encuentran el no obedecer las órdenes dadas por el docente, el levantarse frecuentemente del puesto, el uso de un mal vocabulario, la utilización de apodos entre compañeros, el molestar e indisponer insistentemente a los compañeros, el tomar abusivamente los objetos de los compañeros sin el previo permiso, entre otros.

Se concluye, que todas las manifestaciones observadas son una clara evidencia de que en el contexto escolar se promueven actos y expresiones agresivas e impulsivas, que deben ser modificadas o minimizadas prontamente, ya que estas conllevan a afectar el ambiente durante el recreo y por ende la convivencia y/o el clima escolar, y que todas estas formas de juego se convierten en modelos de aprendizaje para los niños que inician la escolaridad siendo este el mayor espacio que tienen para socializar, de modo que la familia en muy pocas ocasiones, asume el rol de enseñanza de los juegos tradicionales que resultan ser formadores y divertidos.

Acciones desarrolladas por el docente. Los estudiantes al iniciar la jornada escolar en el momento de la llegada se muestran tranquilos, otros enojados y hay otros que llegan agresivos, situación que suele repetirse a diario, razón por la cual la docente manifiesta adoptar una actitud adecuada para el manejo de las situaciones, tratando de tranquilizarlos e ingresarlos al aula de clase y además de enseñarles algunos valores y de explicarles la razón por la cual son malos comportamientos y actitudes. En otros casos, se observó que en pocas ocasiones esta desarrolla estrategias asertivas para la reducción o control de la indisciplina, tendiendo por lo general, solo a hacer llamados de atención y algunas orientaciones de comportamiento, que algunas veces pasan por desatendidas; así mismo, se evidencio falta de control, seguimiento y acompañamiento en el aula de clase, frente al trabajo que realizan los estudiantes.

Los instrumentos de recolección de información muestran que los docentes encargados de la vigilancia no llaman a atención o corrigen ante los juegos inadecuados durante el recreo y ante las pocas veces que se hace, no se obtiene resultados significativos, por lo esporádicas y escasas que estas son. En otras, cuando evidencian situaciones de agresividad o conflicto, no responden con actividades pedagógicas y formadoras, sino que se interrumpe el recreo y se envía a los estudiantes al aula de clase. Ante otras situaciones sin respuestas positivas la docente prefiere remitir a la coordinación o llamar y/o citar a los padres.

Esta falta de acompañamiento en los juegos de los estudiantes, ha conllevado a que los estudiantes desarrollen juegos de manera inapropiada y lesiva, promoviendo de manera contraria, la agresividad y las situaciones de conflicto escolar. No se observó que la docente buscara resolver las situaciones presentadas de manera pedagógica, aplicando actividades lúdicas

formativas, lo que permite deducir que hay una carencia de creatividad para buscar otras estrategias a través de la lúdica, que busquen reducir o mejorar las situaciones de conflicto y convivencia dentro o fuera del aula de clase.

Los resultados encontrados, conllevan a que la docente proponga mejorar la calidad de los juegos de los niños, asegurando que estos se diviertan durante el recreo, a través de una vigilancia funcional que mantenga la tranquilidad; así mismo, se dispone a contribuir en el desarrollo de este proyecto, fomentando actividades de las cuales se hará participe activamente.

Capítulo 4. Propuesta

Jugando aprendo a convivir

Introducción

Después del análisis de los resultados obtenidos en el grupo de niños seleccionados con respecto a las experiencias desarrolladas en el estudio de sus momentos de recreación y el tipo de juegos que practican, se detecta una escasa práctica de los juegos y rondas tradicionales, los cuales son remplazados por el ejercicio de otras actividades juegos que en ocasiones se tornan bruscos como lo son el correr, el empujarse, etc., que promueven la agresividad. Las condiciones físicas del terreno árido, estrecho y carente de elementos de juego, donde comparten los momentos de descanso, quizás son entornos que los invitan solo a correr.

Por lo anterior, la propuesta sugiere que bajo la multiplicación de prácticas lúdicas a los estudiantes basadas en juegos, rondas y canciones tradicionales por parte de los docentes del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids del Municipio de Ocaña, Norte de Santander , se implemente poco a poco el uso de estos juegos tradicionales, buscando así no solo el rescate de la tradición cultural, sino también el mejoramiento de las relaciones de convivencia, propiciando armonía entre compañeros durante el descanso.

Descripción de la problemática

El Ministerio de Educación Nacional en Colombia, considera a la convivencia escolar como un elemento fundamental para una educación con calidad, quiere decir que forma ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público y de los derechos humanos, los deberes sociales y que conviven en paz”. (MEN 2013); por esta razón, es de carácter obligatorio para toda institución promover espacios y estrategias que garanticen el desarrollo de una sana convivencia institucional en cada uno de sus miembros.

Esta situación debe considerarse, hace parte de la cotidianidad de las instituciones educativas en el municipio de Ocaña; sin embargo, la realidad de muchas de ellas es otra. A través de una actividad de practica pedagógica en el Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, y a partir de algunas reflexiones como maestras en formación, propiciadas por las observaciones directas y algunas conversaciones espontáneas con los docentes, se identificó que el juego en la infancia en el ámbito escolar, ha disminuido de manera considerable, pues a pasado a ser una actividad propia de algunas áreas específicas, específicamente de las clases de educación física, o en otros casos, de actividades recreativas programadas por la institución.

También se evidenciaron claras actitudes de mal comportamiento que afectan la buena convivencia dentro del contexto escolar: se observaron de manera directa algunos conflictos y/o peleas entre los estudiantes, uso de un vocabulario soez, y situaciones de bullying e intolerancia por parte de algunos estudiantes ante las diferencias que en ocasiones desencadenan actos de maltrato físico, verbal e irrespeto entre compañeros y docentes, y que terminan generando

dispersión de la atención en el aula de clase; de igual manera, durante el descanso en el desarrollo de los juegos, se presentan manifestaciones de brusquedad y agresividad, de manera particular en aquellas actividades lúdicas que tienden a ser violentas; esta situación se repite una y otra vez, trayendo consecuencias desfavorables para el desarrollo integral cada uno de los estudiantes y para el ambiente escolar, de modo que en situaciones más graves es posible que aumenten los índices de deserción escolar.

La situación expuesta obliga a buscar estrategias que aseguren el mejoramiento del comportamiento y por ende la convivencia escolar. En este sentido esta propuesta busca recuperar e implementar los juegos tradicionales en el ámbito escolar para el mejoramiento de la convivencia entre los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids.

Objetivos

Objetivo General.

Mejorar la convivencia escolar entre los niños del grado tercero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kids, mediante la implementación de los juegos tradicionales.

Objetivos Específicos.

- 🎨 Implementar un taller lúdico pedagógico que promuevan la práctica de juegos, rondas y canciones tradicionales.
- 🎨 Implementar los juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado tercero del centro

Educativo Caritas de Ángel Kids del municipio de Ocaña y de este modo fortalecer el sentido de pertenencia y la armonía escolar en el aula de clases y durante el recreo.

-  Promover entre los estudiantes la práctica de juegos grupales tradicionales relacionados con el patrimonio cultural.
-  Realizar actividades que motiven a la aplicación de reglas durante el desarrollo de juegos en el tiempo del recreo.

Justificación

La lúdica es la dimensión del desarrollo humano que proporciona alegría, placer, satisfacción, es decir es el sentido de disfrute y de libertad en los procesos de expresión creativa del ser humano.

El porqué de este proyecto se sustenta en la idea de crear descansos recreativos con juegos de la tradición popular de la comunidad , en donde puedan participar todos los actores que conforman la comunidad educativa docentes y estudiantes , pero además, requiere crear en los directivos y docentes una conciencia hacia la implementación de la lúdica en los constructos teóricos de sus planes de estudios, para que los niños y niñas que asisten a la institución lo hagan cada día más motivados y con esto mejorar su desarrollo académico y reducir los problemas de convivencia escolar.

Los juegos, rondas y canciones tradicionales cumplen un papel determinante en el desarrollo integral del niño. Hoy en día, los niños tienen a la mano para divertirse juegos

electrónicos, los cuales han aumentado el sedentarismo disminuyendo las posibilidades de socialización. El juego en la escuela es fundamental en el fortalecimiento de la comunicación, la expresión y la toma de decisiones, en la medida que los niños se apropien de conductas sanas y comportamientos adecuados, tendremos una comunidad formada por buenos ciudadanos. Es por ello, que se hace necesario fomentar aprendizajes que les permitan desenvolverse en la sociedad.

El presente proyecto pretende mostrar el juego como una expresión típica de la cultura, lo que quiere decir, que cambia de acuerdo al lugar donde se desarrolla; además, se expresa como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo del ser humano, tanto en su parte individual como social; de allí que dentro de este, se desarrollen elementos como la participación, teniendo en cuenta el placer y la obtención del gozo en un escenario como la escuela. Es así, que tras la implementación de esta propuesta se pretende mejorar los comportamientos y actitudes en los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, en el aula de clase y durante el recreo, reduciendo progresivamente los índices de agresividad y conflictos entre estudiantes; de igual manera, cabe mencionar, que tras la implementación de este proyecto se le darán a los niños otras opciones de recreación, esparcimiento, diversión y socialización sanas, además de fortalecer y preservar la cultura de los juegos tradicionales como un patrimonio de nuestra región.

Actividades a desarrollar

Taller 1. Soy feliz jugando y aprendiendo.

Variable. *La necesidad del juego en el niño.*

Objetivo. Identificar en el juego, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de aprender, relacionarse y expresar emociones.

Contenido y Metodología.

Bienvenida. Realización de una oración de acción de gracias.

- Organización y explicación de la actividad que se a desarrollar.

Reflexión formativa. Narración de la fábula “*la paloma y la hormiga*”.



Una paloma volaba cuando vio como una hormiga que se había caído al río se estaba ahogando. Rápidamente acudió a salvarla y la hormiga, agradecida, prometió que intentaría devolverle el favor a pesar de su pequeño tamaño. Tiempo después pudo cumplirlo al picar en la mano a un cazador que estaba a punto de disparar a la

paloma.

- Reconstrucción de la historia por parte de los estudiantes.
- Socialización de la enseñanza o moraleja que deja esta pequeña historia.

Ambientación: Dinámica: "El rey manda".

Descripción de la actividad.

En este juego se elige a un niño como Rey y este deberá dar órdenes al resto del grupo, quienes deben cumplirlo de manera ágil, precisa y rápida para complacer al Rey. Un ejemplo de estas órdenes puede ser:

✚ El Rey manda que se sienten.

✚ El Rey manda que se acuesten.

✚ El Rey manda que se agachen.

- Socialización de la actividad para determinar el grado de agradabilidad y de disfrute, que los estudiantes experimentaron mientras se desarrolló el juego.

Juego: El gato y el ratón

Descripción del juego

El juego del 'Gato y ratón' es un pasatiempo infantil para jugar en grupo. Inicialmente todos los participantes deben tomarse de la mano y hacer un círculo amplio. Luego dos niños serán escogidos al azar o en sorteo para que hagan el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar lo siguiente: - “¡a que te como ratón!”, - ¡a que no, gato ladrón!, - ¡vamos una puesta de un chicharrón!, - ¡chiquito o grande como sea! Se dan la mano en señal de apuesta.

Mientras el ratón corre haciendo zig-zag por los espacios formados o dejados entre los brazos de los participantes, el gato tendrá que perseguirlo; los participantes ayudarán al ratón, bajando los brazos y no dejarán pasar al niño que hace las veces de gato, aunque este puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el gato toca al ratón o lo agarra, el juego finaliza, entonces, el ratón pasa a ser el gato y escoge a una persona u otro compañero para que haga las veces de ratón. Los demás participantes celebran la victoria a quien gane, gritando “¡ese gato sí sirvió!” o “¡ese gato no sirvió!”, dependiendo de la situación o los resultados del juego.

- Terminado el juego se entrega a los niños unas hojas de papel bond para que a través de un dibujo plasmen la respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si al jugar algún participante no cumple con las reglas del juego?
- Posteriormente se exponen y explican en forma breve los dibujos realizados por los estudiantes. (ver anexo 2.C)
- Socialización y aclaración de anotaciones dirigidas al tema del taller “Soy feliz jugando y aprendiendo”.

Evaluación de la actividad

Se realiza una evaluación formativa en la que se hizo acompañamiento a cada una de las acciones propias del juego, de modo que se corrigieron y reajustaron actitudes y posturas frente al mismo.

Terminado el juego, también se hizo una co-evaluación de la actividad, a través de siguientes preguntas:

- 🚦 ¿Cómo se sintieron al compartir el juego?
- 🚦 ¿Les pareció divertido?
- 🚦 ¿Qué fue lo que más les gusto del juego realizado?
- 🚦 ¿Este juego nos deja alguna enseñanza?

Reflexión pedagógica.

El desarrollo de las actividades lúdicas anteriores, inicialmente permitió evidenciar actitudes de indiferencia por parte de algunos estudiantes, otros en cambio se mostraron ansiosos por dar

inicio y participar de las mismas. Durante el desarrollo de los juegos, y empezaron a observarse algunos cambios de actitud y a contagiarse la emoción de manera general frente al grupo, de modo que fue evidente el disfrute que experimentaban los niños frente a los juegos propuestos.

Se presentaron situaciones en las que se hizo necesario reorientar las actividades frente a algunos comportamientos y actos inadecuados de los niños como por ejemplo intentar agarrar bruscamente a los compañeros, empujones y hasta expresiones de buscaban poner en burla a los compañeros, pero la respuesta ante las instrucciones y correcciones del juego fueron acatadas positivamente.

Se finaliza la actividad de manera positiva y relajada, logrando que ningún estudiante terminara lesionado o disgustado frente a la actividad, ni con sus compañeros.

En cuanto a las emociones expresadas por los estudiantes, se encontró que estos manifestaron sentirse agradados, divertidos, felices y querer que las actividades propuestas se desarrollaran de manera repetitiva; así mismo, ellos pudieron confirmar que hay otras formas de jugar, sin que tengan que salir lesionados y/o en situación de conflicto entre ellos mismos. Finalmente, concluyen que deben divertirse de otras maneras y ante todo respetar los nomas de los juegos.

Taller 2. Jugando aprendo a ser persona.

Variable: Clasificación y características de los juegos.

Objetivo: Señalar en las características de juegos rondas y canciones tradicionales los beneficios en el desarrollo personal de los niños y niñas.

Contenido y Metodología.

Bienvenida. Se realizó un saludo a los estudiantes y una oración de acción de gracias a Dios.

Ambientación. Dinámica: Ronda "Arroz con leche".

 *Descripción de la actividad.*

Se canta la ronda con niños y niñas y en la parte central de la misma debe haber uno que elige con quien se queda al final de la ronda.

Arroz con leche me quiero casar

Con una señorita de la capital.

Que sepa coser,

que sepa bordar,

que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

¡Con esta sí!,

¡con esta no!,

con esta señorita me caso yo.

- Se hace una reconstrucción de la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué fue lo que más les gusto de la ronda?

- ¿Cuáles eran las normas o condiciones

para poder realizar esta ronda de manera adecuada?

- ¿Qué otros juegos conocen?

d. Presentación del tema central.

- Presentación de diapositivas para el desarrollo de la temática de la “clasificación y características de los juegos rondas y



canciones tradicionales”, de modo de que estos puedan considerar otras opciones de juego y como tal las adopten en el contexto escolar, especialmente durante el recreo.

<https://es.slideshare.net/jorgecruz8c/diapositiva-de-rondas>

Evaluación.

Se realizó una evaluación formativa en la que se hizo acompañamiento a cada una de las acciones propias del juego, de modo que se corrigieron y reajustaron actitudes y posturas frente a las mismas.

Se interroga a los estudiantes con las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el juego que practicas cotidianamente es el que más disfrutas?
- ¿Cuál de los conocidos el día de hoy es el que más te gustaría empezar a desarrollar durante el recreo?

Se pide a los estudiantes la argumentación de sus respuestas.

Reflexión pedagógica.

Durante el desarrollo de la actividad se presentaron algunas situaciones de discordia entre los estudiantes, en donde discutían el lugar central para la elección de quien se quedaría al final de la ronda. La oportunidad fue aprovechada por la maestra en formación, para que los niños aprendieran a tomar estas decisiones de manera asertiva y sin crear polémica. Es así, que se logró que los estudiantes desarrollaran la actividad lúdica propuesta, sin mayores dificultades y con un buen nivel de motivación y disfrute.

Se conoció por los estudiantes que ellos insisten en sentir más diversión y disfrute con los juegos en los que deben correr y en los que frecuentemente salen agredidos, lesionados o disgustados. Sin embargo, algunos estudiantes se mostraron interesados y entusiasmados por

jugar de manera diferente y desarrollar algunas de las rondas, dinámicas y juegos tradicionales presentados en el desarrollo del taller.

Taller 3. Jugando, jugando me voy integrando.

Variable. Beneficios que ofrece la práctica del juego sano.



Objetivo. Experimentar en juegos, rondas y canciones tradicionales una oportunidad de ampliar relaciones de amistad con los miembros del grupo.

Contenido y Metodología.

- Bienvenida y oración.

Ambientación. Dinámica: ronda Mate rilerio.

Descripción de la actividad. Para el desarrollo de esta ronda los niños se dividen en dos grupos, formados en hileras, frente a frente, manteniendo una distancia prudente para permitir el desplazamiento de grupo hacia otro (mínimo 5 metros).

Uno de los grupos inicia y se prepara a cantar de la siguiente manera:

- Oh, oh tambor, materile rilerio.

El segundo grupo responde:

- ¿Qué vanéis a buscar? Materile rilerio.

Primer grupo responde:

- Un pájaro de oro, materile rilerio.

Segundo grupo responde:

- Escoge la que quiera, materile rilerio

Primer grupo:

- Escogemos a (nombre de un participante), materile rilero.

Segundo grupo:

- ¿Qué nombre le pondrán?, materile rilero

Primer grupo:

- Le pondremos (se le ponen nombres o calificativos poco agradables o halagadores, por ejemplo niña fea, el murciélago, etc.) matelire lirero.

Segundo grupo:

- Ese nombre no nos gusta materile lirero.

Primer grupo:

- Le pondremos (se le ponen nombres o calificativos agradables o halagadores, por ejemplo niña hermosa, la princesa, etc.) matelire lirero.

Segundo grupo:

- Ese nombre si nos gusta materile lirero.

Al terminar la actividad lúdica se hizo una socialización a través de las siguientes preguntas a los niños:

- ¿Crees que jugando encuentras nuevos amigos?
- ¿Por qué crees que con el juego se fortalece la amistad?

Presentación del tema.

La actividad se inicia con un dramatizado, para esto se reúnen dos grupos de participantes y en un periodo de 15 minutos se les pide que organicen un drama que tenga como tema “Los

defectos de una reina “. Luego el dinamizador con ayuda de las opiniones de niños concluirá la importancia de respetar y cumplir las normas establecidas en los juegos y la no agresión entre los miembros de un equipo al jugar.

Evaluación.

Se realiza una evaluación formativa buscando corregir actitudes y/o comportamientos que se presenten y que se consideren desfavorecen la formación de los estudiantes y que por ende no contribuyen al mejoramiento del ambiente y de la convivencia escolar. De igual manera, se evalúa la actividad a través de la siguiente pregunta:

- ¿Qué sucede cuando no se respetan las normas en un juego?

Reflexión pedagógica.

Las actividades propuestas se desarrollaron en forma positiva, pues se vio la disposición y curiosidad de los estudiantes para iniciar la actividad lúdica. No se presentaron dificultades para memorizar la letra de la ronda, sin embargo a la hora de colocar calificativos no tan agradables a sus compañeros se vio la necesidad de intervenir para evitar que estos fueron ofensivos o que dañaran el autoestima de los compañeros.

A la hora de evaluar las actividades la participación de los estudiantes fue activa. Estos manifestaron que el juego es la mejor forma de hacer amigos, pues a través de él, aprenden a compartir, a sonreír, a conocerse y a resolver conflictos. Finalmente manifiestan que cuando juegan se sienten acompañados y aceptados.

En cuanto a las conclusiones con respecto al respeto de las normas del juego, expresan que el cumplimiento de las mismas permiten que el juego se desarrolle en paz y se fortalezcan los lazos de amistad; en el caso contrario, su incumplimiento promueve el mal desarrollo del juego, el fraude o la trampa, muchos conflictos y por ende el rompimiento de los lazos de la amistad y el disfrute de la actividad, pues su fin es la diversión.

Taller 4. El juego y las emociones.

Variable. Influencia de los juegos, rondas y canciones en los sentimientos y el comportamiento de los niños.

Objetivo. Inducir a los estudiantes hacia la práctica de juegos rondas y canciones tradicionales como elementos contribuyentes a establecer relaciones de amistad.

Contenido y Metodología. Bienvenida y oración.

Ambientación. Dinámica y juegos "el puente está quebrado"

Descripción de la actividad No 1.

La siguiente actividad lúdica, se inicia cuando los participantes realizan una fila agarrándose por los hombros, se eligen dos participantes luego se le coloca un nombre a cada participante; ellos se toman de las manos para formar un pequeño puente, los demás pasan en medio de este y al último que queda dentro de él, se le pregunta para donde va, dándole a conocer en secreto los nombres escogidos; dependiendo de la respuesta debe pasar a hacer cola. Al finalizar, los participantes y después de que estén distribuidos, se hace una competencia de fuerza tirando cada uno para su lado; gana el equipo que más fuerza tenga.

Letra de la canción del juego **“El puente está quebrado”**:

El puente está quebrado,
con qué lo curaremos,
con cáscara de huevo,
burritos al potrero.
Que pase el rey,
que ha de pasar,
que el hijo del Conde,
se ha de quedar.



- Se socializa la actividad interrogando a los estudiando acerca de las emociones y actitudes que se generaron mientras se desarrolló el juego.

Descripción de la actividad No 2.

Esta actividad pedagógica se inicia saludando a los niños y preguntándole como están; se busca que los estudiantes se animen a expresar sus sentimientos y a reconocer como se sienten sus compañeros a partir de lo que expresan con sus gestos.

Posteriormente, se organizan los estudiantes en un círculo para jugar “Juguemos en el bosque”. Un niño hará las veces de lobo y se ubica en el centro del círculo los demás cantarán la siguiente ronda.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

- Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

- Me estoy poniendo al chaleco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

- Me estoy poniendo el saco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

- Me estoy poniendo al sombrerito.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

- ¡Si y salgo para comérmelos!

Automáticamente los participantes salen a correr para no dejarse atrapar del lobo.



Al finalizar la actividad lúdica, se hace la retroalimentación por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Por qué son importantes las indicaciones iniciales para participar de un juego?
- ¿Qué diferencias pueden establecer entre los juegos y rondas tradicionales y los juegos que practican normalmente durante los descansos?

Presentación del tema.

- Presentación del video” **Los amigos que se golpeaban entre ellos y a los demás”**.

<https://www.youtube.com/watch?v=dRzuAr98-MU>

- Se pide a los estudiantes que realicen un dibujo que exprese la enseñanza que les dejó el video.
- Estos dibujos se socializan en el aula de clase.

- Presentación de un segundo video llamado “Los 10 Juegos tradicionales que disfrutaron nuestros abuelos y padres”.

<https://www.youtube.com/watch?v=aXJhbUzfInc>

- Socialización del video presentado a través de la siguiente pregunta:
¿Cuáles juegos de los presentados creen que se puedan practicar en la escuela?

Evaluación.

Se realiza una evaluación formativa buscando corregir las actitudes y/o comportamientos presentados, que se consideraron desfavorecían la formación de los estudiantes y que por ende no contribuían al mejoramiento del ambiente y de la convivencia escolar. De igual manera, se evalúa la actividad a través de la siguiente pregunta:

- ¿Crees que con el juego aprendes a respetar a los demás?

Reflexión pedagógica.

Con agrado pudo evidenciarse que los estudiantes mostraban mayor motivación y ansiedad por conocer los juegos que el docente proponía. Así mismo, se mostraron muy receptivos en las indicaciones y orientaciones respectivas para la realización de los mismos. Ante las preguntas hechas manifestaron que las indicaciones iniciales fueron importantes y necesarias, pues de esta manera sabían cómo actuar, y jugar sin romper las reglas del juego y por lo tanto sin interrumpir el buen desarrollo del mismo, ante los conflictos o errores que se cometieran. De igual manera, haciendo un análisis entre los juegos tradicionales aprendidos y los que cotidianamente desarrollan en los recreos, pudieron concluir, que ambos generan mucha diversión y emoción, pero que cuando desarrollan los juegos tradicionales se presentan menos situaciones de problemas, golpes, discusiones y lesiones.

Finalmente, expresan haber aprendido a respetar no solo a sus compañeros, sino las reglas de los juegos, todo con el fin de que todos se diviertan y experimenten goce y placer, y ante todo de que puedan cada día ser mejores amigos.

Capítulo 5. Conclusiones

Mediante el estudio de los comportamientos de los niños del grado tercero del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, se logró identificar que una gran parte de los estudiantes analizados muestran comportamientos de agresividad física y verbal entre compañeros, se levantan del puesto, toman los útiles del compañero, hacen ruidos de indisciplina y faltan al respeto al docente, los cuales afectan la convivencia escolar, comportamientos que deben ser controlados por los docentes creando estrategias lúdico pedagógicas, que les permitan continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Para el diseño de esta propuesta, se tuvieron en cuenta las debilidades encontradas con respecto a las actitudes y comportamientos agresivos en el aula de clase y durante el descanso. Es así, que se escogieron unas actividades y juegos tradicionales, de manera intencionada y con unos objetivos propios para la formación de valores que fortalezcan y promuevan la buena y sana convivencia dentro del contexto escolar.

La implementación de este trabajo de investigación fortaleció el proceso de formación de la docente titular y de las docentes investigadoras, ya que se debe estar innovando constantemente, creando nuevas expectativas para poder equilibrar el desarrollo intelectual del niño, que cada día es más acelerado, debido a la información suministrada por la tecnología. De igual manera, se evidenció en los estudiantes expectativas con respecto a los juegos y emoción durante el desarrollo de las mismas. Se hizo necesario intervenir ante algunas situaciones de competencia que generaron discordia, de modo que se fortaleciera la resolución de problemas en

forma pacífica, el respeto por las normas, el reconocimiento del juego como una actividad recreativa y de diversión y por ende como una actividad propia para consolidar los lazos de amistad.

En conclusión, se considera que el juego es muy importante en esta edad, ya que fomenta la socialización, la diversión, las reglas morales y otras maneras de divertirse, siempre aprendiendo. De esta manera, pretendemos que cada estudiante se divierta, aprenda y colabore con los demás. Además, es de esta manera se fomenta un aprendizaje más activo y dinámico, que motive a los niños a la hora de aprender y también enseñar, ya que estos juegos por transmisión oral serán enseñados a más niños en otros contextos.

Capítulo 6. Recomendaciones

Como docentes se debe tener en cuenta los comportamientos que los niños presentan acorde a su edad e identificar aquellos vistos o considerados como fuera del contexto normal, para poder indagar o cuestionarlos con respecto a estas conductas reflejadas dentro del proceso enseñanza aprendizaje y poder manejar de la mejor manera posible estas actuaciones encontrando una solución.

Al aplicar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar, se debe tener en cuenta la edad del niño, el contexto donde se desarrolla, la selección de los juegos o de las actividades planteadas que no produzcan tensión, tristeza y esfuerzos, sino entretenimiento, diversión, interés y motivación hacia la realización de estas.

Es importante que el docente haga parte de cada una de las actividades realizadas transmitiéndole entusiasmo, seguridad y libertad para el desarrollo de lo propuesto de acuerdo con sus capacidades.

Es de gran importancia que los Centros educativos implementen más espacios dedicados al fortalecimiento del entretenimiento, donde se generen ambientes sanos, cálidos y acogedores con respeto y comprensión por cada uno de los niños, teniendo en cuenta su capacidad de integración.

Referencias bibliográficas

- BENAVIDES, Y. R. (2015). *proyectodegradorubiela2015*. Obtenido de <http://proyectodegradorubiela2015.blogspot.com/2015/09/contenido-del-proyecto.html>
- Castro, V. M. (2010). *efdeportes.com*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd149/recopilacion-ejecucion-y-divulgacion-de-juegos-tradicionales.htm>
- Chamorro, I. L. (s.f.). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Autodidacta*. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Dorrey, R. C. (septiembre de 2012). *scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000400018
- Froebel, F. (sin fecha). *materialeducativomk*. Obtenido de <https://www.materialeducativomk.com/pedagogia/friedrich-froebel/#>
- Jimenez, N. (Julio de 2011). *monografias.com*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos88/juegos-tradicionales-evitar-violencia-estudiantil/juegos-tradicionales-evitar-violencia-estudiantil.shtml>
- Mejía, J. M. (2015). Obtenido de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- Néstor Osuna Patiño, J. C. (2013). *OpenEditon Books*. Obtenido de <https://books.openedition.org/uec/266?lang=es>

Padilla, R. (junio de 2012). *efdeportes.com*. Obtenido de

<https://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>

Robayo, A. P. (2014). Del Análisis Textual a La Comprensión De Significados: Formación De Docentes De Primera Infancia en Colombia. *Contrapontos*,

https://www.academia.edu/23888834/Del_An%C3%A1lisis_Textual_a_La_Comprensi%C3%B3n_De_Significados_Formaci%C3%B3n_De_Docentes_De_Primer_Infancia_en_Colombia.

Sánchez, H. M. (Mayo de 2011). *documents.tips*. Obtenido de

<https://documents.tips/documents/proyecto-paz-arte-a-calibra-componente-de-recreacion-calibra-vi-simposio.html>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.

<https://www.materialeducativomk.com/pedagogia/friedrich-froebel/>

https://www.academia.edu/8843036/METODO_FROEBELIANO

Apéndice

1. Instrumentos de recolección de información diligenciados

A. Ficha de observación.



Centro de Santander Ficha de Observación directa

Fecha de aplicación: 29/04/19 Tiempo: _____
 Lugar: Centro Educativo Caritas de Ángel Kida. Grado: Primero
 Investigadoras: Sandra Isabel Guerrero Pérez y Mayerly Ortiz Ortiz
 Actividad: _____

Objetivo: Determinar los comportamientos y actitudes que afectan la convivencia escolar en los niños del grado primero del Centro Educativos Caritas de Ángel Kida.

Indicadores de observación.

I. Comportamientos y actitudes agresivas

1. Los estudiantes al iniciar la jornada escolar se muestran:

____ sonrientes ____ tristes ____ callados
 ____ enojados ____ agresivos ____ otros

¿Cuáles? _____

2. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia presentan los estudiantes durante la jornada escolar en **el aula de clases**?

Golpes ____ patadas ____ calbetazos (golpes en la cabeza) ____
 tirones (brazos, ropa, etc.) ✓ Empujones ____ Juegos
 violentos ____ Agresiones gestuales ____ Expresiones agresivas ____
 Se levanta del puesto ✓ Le esconde los útiles a los
 compañeros ____ Irrespeto con malas palabras a
 sus compañeros y profesores ____ Se distrae fácilmente ____
 Otras ____ ¿Cuáles? _____

3. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia escolar presentan los estudiantes durante **el recreo**?

Golpes: ✓ Empujones ✓ Juegos violentos ✓
 Agresiones gestuales ____ ¿Cuáles? _____

Expresiones agresivas (vulgares) ____ ¿Cuáles? _____



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Ruta de Santander

Ficha de Observación directa

Les hacen zancadillas ☒ Calbetazos (golpes en la cabeza) ☒

Apodos a sus compañeros ☒

Irrespeto a sus compañeros y profesores ☒ ¿De qué manera? Apodos - Palabras groseras

Apodos - Palabras groseras

¿A que juegan los estudiantes durante la hora del recreo? cacho - agonada
Policia y ladrones

II. Acciones del docente

4. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de clase?

- ☒ Se queda sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen SI
- ☒ Hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes (controla y corrige) NO
- ☒ Intenta controlar pero sus estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención SI
- ☒ Desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina, desmotivación, etc. SI
- ☒ Otras ¿Cuáles?

Descripción de lo observado:

5. ¿De qué manera hace acompañamiento el docente durante las horas de recreo?

- ☒ Hace vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo NO
- ☒ Coordina los juegos de los estudiantes NO
- ☒ Sugiere alguna clases de juegos durante el descanso NO
- ☒ Juega con los estudiantes y saca provecho de os mismos para formarlos NO
- ☒ No hace vigilancia a las actividades lúdicas y otras que desarrollan los estudiantes durante ese momento NO



Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña

Plan de Estudios

Ficha de Observación directa

✓ Otras _____ ¿Cuáles? _____

6. Cuando se presentan casos que alteran la convivencia escolar el docente, busca resolver la situación o conflicto presentado:

SI Llama la atención a los estudiantes de manera grupal.
SI Grita los estudiantes para tomar el control.
 No resuelve la situación de manera personal sino que remite a coordinación u otra dependencia ¿Cuál? NO Resuelve
NO Llama al padre de familia y presenta la queja
NO Aplica memorandos y otros correctivos ¿Cuáles? _____
NO Busca resolver la situación de manera pedagógica aplicando actividades lúdicas formativas.

B. Encuesta a estudiantes.


Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENCUESTA A ESTUDIANTE

NOMBRE: Hellen Valera **FECHA:** lunes 20 de Abril del 2011

Datos personales

1. Edad: 8 2. Sexo: M ☐ F ☒

3. ¿Para qué crees que es el recreo?

☐ Para jugar	☐ Para estudiar
☒ Para comer	☐ Ninguna de las anteriores
☒ Para descansar	☐ Otra(s) razón(es)
☐ Para hacer tareas	

¿Cuál(es)? _____

4. ¿A qué juegas durante los recreos?

☒ Policias y ladrones	☐ Rondas infantiles
☐ El trencito	☐ Juegos de manos
☐ La peregrina	☐ El ponchado u otros juegos con pelota
☐ Juegos de mesa	☐ Otros
☐ Fútbol	¿Cuáles? _____
☒ El agarrado	
☐ Libertad	
☒ El escondite	

5. Te golpean o has golpeado a alguien durante los recreos?

SI ☐ NO ☒ ¿Por qué? no existe de juegos libres y por ser vigilada

6. ¿Dónde aprendiste a jugar o quien te enseñó?

☐ En la TV	☐ En tu casa	☒ En el colegio	☐ En la calle
☐ En internet	☐ Con amigos o compañeros	☐ Con tus padres o familiares	



Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENCUESTA A ESTUDIANTE

7. ¿Consideras que juegas brusco o violento?

SI ☐ NO ☒ ¿Por qué?
Por que no juego pero si violento

8. ¿De qué grados los niños que más salen golpeados en los juegos que se practican en el recreo?

1° ☐ 2° ☒ 3° ☐ 4° ☐ 5° ☐ ¿Por qué?
Por que son los que más salen golpeados

9. ¿Cuáles son los niños de los grados que juegan más brusco o violento y terminan peleando o golpeando a los compañeros durante el recreo?

1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4° ☐ 5° ☒ ¿Por qué?
Los que más salen golpeados

10. ¿Los profesores encargados de la vigilancia llaman la atención a los estudiantes o los corrigen cuando juegan inadecuadamente durante el recreo?

SI ☒ NO ☐ ¿De qué manera lo hacen?
Los llaman la atención

11. ¿De qué manera los acompaña su profesora durante las horas de clase?

- ✓ Se queda sentado en su escritorio a la espera de que los estudiantes trabajen si
- ✓ Hace rondas para evaluar y hacer seguimiento académico y comportamental a los estudiantes (controla y corrige) si
- ✓ Intenta controlar pero sus estudiantes hacen caso omiso a sus indicaciones y llamados de atención si
- ✓ Desarrolla actividades lúdicas cuando detecta situaciones de cansancio, indisciplina, desmotivación, etc. si
- ✓ Otras si ¿Cuáles? si leso feroz, el grito y el castigo



Instituto Educativo Escuela Normal Superior de Oaxaca

ENCUESTA A ESTUDIANTE

12. ¿De qué manera los acompaña su profesora durante las horas de recreo?

- ✓ Hace vigilancia y acompañamiento a los estudiantes en el patio de recreo NO
- ✓ Coordina los juegos de los estudiantes SI
- ✓ Sugiere alguna clases de juegos durante el descanso SI
- ✓ Juega con los estudiantes y saca provecho de os mismos para formarlos NO
- ✓ No hace vigilancia a las actividades lúdicas y otras que desarrollan los estudiantes durante ese momento SI
- ✓ Otras NO ¿Cuáles? _____

13. ¿Con cuáles juegos te diviertes más durante las horas del recreo? el escondite
y el adivino

14. ¿Conozco y practico los siguientes juegos?

Canicas <u>SI</u>	Yoyo <u>SI</u>	Balero (coca) <u>NO</u>	Yerba <u>NO</u>	Ponchado <u>NO</u>
La piñata <u>NO</u>	Trompo <u>NO</u>	Pirrola <u>NO</u>	La Lleva <u>NO</u>	Escondite <u>NO</u>
Congelado <u>SI</u>	Rayuela o peregrina <u>NO</u>	El gato y el ratón <u>SI</u>		
La gallina ciega <u>SI</u>	La chuspa de aire <u>NO</u>	Cojin de guerra <u>NO</u>	Ronda	
agua de limón <u>SI</u>	Ronda arroz con leche <u>SI</u>	Ronda la Marisola <u>NO</u>		
Ronda los elefantes <u>NO</u>	Las ollas <u>NO</u>	Stop <u>NO</u>		
Ambo Materinero <u>NO</u>				

15. ¿Te gustaría jugar de otra forma? SI ☒ NO ☐ ¿Cómo lo harías?

haciendo juegos de mesa

16. ¿Qué propones para que se disminuyan los juegos bruscos o violentos durante las horas del recreo y todos los niños descansen, se diviertan y disfruten de este espacio de tiempo? juegos de mesa, el gato y el ratón

¡GRACIAS POR TÚ COLABORACIÓN!

C. Entrevista al docente.



Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña

ENTREVISTA A DOCENTES

DOCENTES DEL GRADO 3° ENTREVISTADOS: Andrea Fernanda Ascanio.

INVESTIGADOR(S) ENTREVISTADOR(S): Mayerly Ortiz Ortiz y Sandra Isabel Guerrero Pérez

FECHA: 30 de abril 2019 **lugar:** Centro educativo Caritas de Ángel Kids

La Entrevista se realiza al docente del grado tercero primaria del centro educativo Caritas de Ángel kids de la jornada de la mañana, quien aporta información importante acerca de las situaciones que se presentan en la jornada escolar dentro y fuera del aula, con respecto a la forma como los niños se tratan juegan y se divierten y a como se establecen sus relaciones interpersonales.

Al iniciar la jornada escolar

1. ¿Cómo se muestran los estudiantes al iniciar la jornada escolar en el momento de la llegada?

En el momento de llegada hay niños que se muestran tranquilos, otros enojados y hay otros que llegan agresivos estos suele repetirse a diario.

2. ¿En caso de que sea negativa cuál es su actitud frente a esa situación?

Trato de tranquilizarlos, manejar la situación, pasando al aula de clase.

En el aula de clase

3. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia presentan los estudiantes durante la jornada escolar en el aula de clases?

La docente manifiesta la siguiente lista de manifestaciones que alteran la convivencia escolar.

No obedecen órdenes, se levantan del puesto, mal vocabulario, se colocan apodos, molestan a sus compañeros, toman sus cosas sin permiso. Irrespeto para con sus compañeros y profesores.

4. ¿Cómo maneja usted estas situaciones presentadas?

Hablo con ellas explicándoles que esos comportamientos están mal, les enseño valores

Durante el recreo

5. ¿Para usted qué es el recreo?

El recreo es para compartir y descansar

6. ¿Cree usted que los niños y las niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids, durante el recreo en vez de jugar, pelean?

En ocasiones sí, siempre que pelean ocurren por los juegos que practican.

7. ¿Cuáles manifestaciones que alteran la convivencia escolar presentan los estudiantes durante el recreo?

Las manifestaciones que afectan la convivencia escolar durante el recreo son: empujones, golpes, zancadillas, apodos, irrespeto para con sus compañeros y profesores.

8. ¿A qué juegan los niños durante el recreo?

Los juegos que practican los niños son: El agarrado, policía y ladrones, al cacho.

9. ¿Cuáles son los juegos que observa usted son más violentos durante la hora el recreo?

Los juegos más violentos que practican los niños son: el agarrado, policía y ladrones.

10. ¿Cuáles son los grupos o grados de estudiantes que durante el recreo tienen a ser más bruscos o violentos?

Los niños de tercero son los más bruscos y violentos.

11. ¿Cuál cree usted que es la razón para que los niños y niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo Caritas de Ángel Kids en ocasiones adopten estos comportamientos bruscos y agresivos cuando juegan?

Creo que los niños que presentan estos comportamientos, son niños consentidos por los papás y no los corrigen, creo que ven estos comportamientos fuera de la institución y los repiten en la escuela.

12. ¿Qué correctivos o acompañamiento hacen los docentes, cuando evidencian estos comportamientos bruscos y/o violentos cuando juegan?

Los docentes cortan el descanso y dirigen a los estudiantes al aula de clase.

13. ¿Qué propone para mejorar la calidad de juegos de los niños y asegurar que los niños se diviertan durante la hora del recreo?

La docente propone que el docente encargado de la vigilancia se encargue de mantener la tranquilidad del recreo.

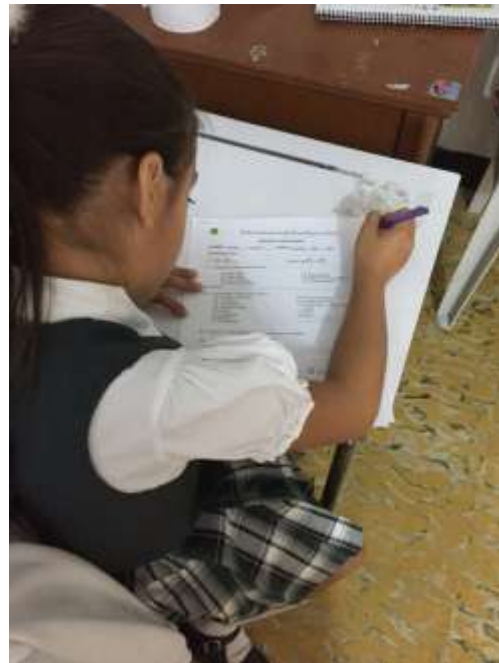
14. ¿Estás dispuesto a hacerse partícipe de las actividades que nuestro proyecto propone para mejorar el ambiente durante el recreo? ¿De qué manera?

La docente responde que si está dispuesta a participar fomentando actividades y participando en ellas.

2. Evidencias fotográficas

A. Aplicación de instrumentos de recolección de información.





B. Desarrollo de las actividades propuestas (juegos tradicionales).













C. Exposición de dibujos Taller 1.



