

**ESCENARIOS DE CONVIVENCIA, UNA PROPUESTA LÚDICA PARA SU
DESARROLLO**

Trabajo De Grado Presentado Para Obtener El Título De Especialistas En Pedagogía De
La Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Diana Marcela Acosta Triana, Pedro Antonio Restrepo & Carlos Manuel Salazar

Restrepo.

Marzo, 2016.

Copyright © 2016 por Diana Marcela Acosta Triana, Pedro Antonio Restrepo & Carlos Manuel Salazar Restrepo. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Este proyecto queremos dedicarlo en primer lugar, Al todo poderoso por avernos permitido esta oportunidad de adquirir no solo conocimientos sino tener buenas relaciones personales con nuestros compañeros y tutores.

A nuestras familias, hijos y sobrinos por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, quienes siempre estuvieron de nuestro lado apoyándonos y entendiéndonos para lograr el propósito de este proyecto.

Al doctor Cesar Augusto Sánchez quien siempre estuvo dispuesto a colaborarnos con sus conocimientos recibiendo de él un apoyo oportuno, a la Institución Diego Echavarría Misas por haber permitido el espacio para realizar los propósitos y estrategias a desarrollar en este proyecto, pero muy especialmente a los estudiantes del grado tercero de la jornada tarde, a sus profesores titulares, directivos y padres de familia que participaron en el desarrollo del mismo.

Los autores

Resumen

El proyecto está enfocado en la creación de espacios lúdicos y estrategias que permitan disminuir actitudes agresivas y violentas en los niños de los grados terceros de la jornada tarde del año lectivo 2016 de la institución educativa Diego Echavarría Misas del municipio de Itagüí.

Esta propuesta de la investigación, tiene como columna vertebral la lúdica y la creación para la generación de espacios en pro de la convivencia entre pares, por ello la lúdica y el juego se visibilizan como aspectos de vital importancia en el desarrollo del ser humano y por tanto se convierte en una herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta línea se propone una intervención pedagógica caracterizada por tres fases en las que los escenarios de convivencia adquieren sentido y protagonismo, dentro de la comunidad de aprendizaje.

Palabras clave: Espacios Lúdico Recreativos, Escenarios de Convivencia, Lúdica.

ABSTRACT

The project is focused on the creation of recreational spaces and strategies allowing to reduce aggressiveness and violent in the children of the third of the day degrees late academic school year 2016 Diego Echavarría masses of the municipality of Itagui.

Research proposal, spine is the playful and the creation for creating spaces for coexistence between pairs Therefore the fun and the game make visible aspects of vital importance in the development of the human being and therefore becomes a pedagogical tool in the teaching and learning process.

In this line is proposed a pedagogical intervention characterized by three phases in which co-existence scenarios acquire meaning and role within the learning community.

Key words: coexistence scenarios, playful, recreational fun.

Tabla de Contenido

Capítulo 1 Transformando Espacios, Transformando Mentes.....	10
Capítulo 2 Marco Teórico Y Aspectos Conceptuales.....	14
Capítulo 3 Diseño Metodológico.....	21
Capítulo 4 Propuesta De Intervención Pedagógica – Espacios Lúdico Recreativos, Escenarios De Convivencia.....	26
Capítulo 5 Conclusiones.....	32
Lista de Referencias.....	34
Anexos.....	35

Lista de tablas

Tabla No 1. Programación de Actividades por Disciplina.....	35
Tabla No 2. Encuesta sobre los niveles de violencia en diferentes espacios manejados por los estudiantes del grado tercero de la i. E. Diego Echavarría misas del municipio de Itagüí.....	37

Lista de figuras

Figura 1. Esquema propuesta de Intervención.....	26
--	----

Lista de Imágenes

Imagen 1. Un día con mi XO.....	41
Imagen 2. Inauguración Interclases.....	41

Lista de Graficas

Grafica 1. Determinación de las Causas de los Índices de Violencia en los Niños del Grado Tercero en la Institución Educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí.....	39
---	----

CAPÍTULO 1

Transformando Espacios, Transformando Mentes

Los espacios lúdicos recreativos en la actualidad constituyen escenarios olvidados y poco implementados en las instituciones escolares, su valor pedagógico y didáctico favorece no solo las relaciones intrapersonales sino la comunicación e interacción con los otros. Por esta razón, nuestro interés investigativo se enmarca en estos escenarios con el ánimo de potenciarlos y promover sus alcances educativos.

La situación problema se centra específicamente en los descansos, pues los estudiantes durante este tiempo se maltratan, se golpean, se insultan, aun cuando la directriz generada desde el MEN resalta que estos espacios pasarían a ser lúdicos recreativos, por tanto el docente se convierte en un actor que promueve con los estudiantes actitudes tolerantes, en otras palabras la convivencia debe incentivar los valores que fortalezcan el desarrollo de las competencias ciudadanas de los agentes que interactúan en este proceso formativo.

Desde nuestra experiencia como docentes, nos hemos dado cuenta que los estudiantes de grado tercero de la Institución Diego Echavarría Misas del municipio de Itagüí, no se autorregulan en sus expresiones y actitudes, incluso en ocasiones se tornan agresivos, manifestando comportamientos en contra de las relaciones entre pares.

Teniendo en cuenta lo anterior, los índices de violencia física y agresión verbal son muy altos, lo que genera un ambiente mal sano e inapropiado para el aprendizaje tanto dentro como fuera del aula de clase, este comportamiento repetitivo afecta los procesos de enseñanza aprendizaje en la medida en que los espacios que se deberían utilizar como momentos de tranquilidad, goce y disfrute del tiempo libre, están siendo utilizados de manera inadecuada, y se

replica en el aula escolar manifestándose en incomodidad, irrespeto, desgano, poca concentración, la no escucha, entre ellos mismos y con el maestro.

Antes la persistencia de estos sucesos, las dificultades que se verán a futuro serán delicadas debido a que la agresión y el irrespeto se tornaran más fuertes, los estudiantes al ser poco tolerantes pues al no poder canalizar sus iras y no autorregularse buscaran llamar la atención de una manera mas enfática e incluso llegar hasta la deserción y reprobación escolar

Desde esta perspectiva surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo las actividades lúdicas recreativas durante el descanso mejoran las relaciones interpersonales entre pares?

Para brindar respuesta a esta inquietud se plantean los siguientes objetivos de investigación: El objetivo general se centra en: Implementar espacios y estrategias lúdicas para la vivencia de las competencias ciudadanas en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas del municipio de Itagüí. Y los específicos en: Identificar las características de las actividades desarrolladas por los estudiantes de la institución Educativa Diego Echavarría Misas, durante el descanso pedagógico, Articular la vivencia de las competencias ciudadanas al interior del aula con su proyección durante los descansos pedagógicos, Implementar herramientas lúdicas recreativas que fomenten la sana convivencia entre pares durante el descanso pedagógico.

De esta forma, es viable el estudio porque es una problemática real sobre la que se quiere actuar, ya que se cree que ésta influye en gran medida sobre los ambientes de aprendizaje y las relaciones intra e interpersonales que se viven dentro de la gran mayoría de instituciones educativas colombianas y en especial en la nuestra. También porque se cuenta con un grupo de docentes interesados en mejorar las condiciones anímicas y cognitivas que promuevan ambientes de

aprendizaje adecuados y que rebajen los índices de reprobación y de deserción de los jóvenes que se encuentran en edad escolar

Además, el estudio tiene una relevancia social, educativa y pedagógica pues se busca que las competencias ciudadanas se interioricen y se vuelvan una realidad observable en el comportamiento del estudiante como individuo que conforma una sociedad tanto en su vida fuera y del dentro del ambiente escolar. En lo educativo se reflejaría en los bajos índices de deserción escolar y en la mejora del rendimiento académico, también se verían favorecidos los índices de violencia y maltrato los cuales deben tener tendencia a la disminución. El campo pedagógico se vería beneficiado pues, el hecho de implementar diferentes estrategias para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta que la institución es un escenario donde ellos desarrollan procesos de socialización, además se van estableciendo vínculos de afecto y confianza entre pares, los cuales se desarrollan cotidianamente, buscando como meta una sana convivencia y el fortalecimiento del ser y el saber hacer.

Esta investigación aportaría en la búsqueda de estrategias pedagógicas, las mismas que ayudarían a ser a los estudiantes, personas integrales en un contexto de armonía y cordialidad que son en últimas, las herramientas que le ayudaran a desarrollar su proyecto de vida dándole sentido así a la profesión docente, pues sabemos que nuestra labor está necesitada de nuevas visiones y metodologías que nos hagan pensar diferente, salirnos de la cotidianidad y la magistralidad; tenemos una obligación moral y ética la cual, no es solo transmitir conocimiento o formar hábitos, sino favorecer la manifestación de las competencias ciudadanas que permitan el disfrute de actividades, culturales, sociales, intelectuales y artísticas. En otras palabras ser un guía, orientador y facilitador de espacios lúdicos.

Teniendo en cuenta que el manejo de las tics en los últimos tiempos han cobrado mucha importancia, también es importante reconocer que estos se han convertido en uno de los principales causantes de la falta de socialización entre los estudiantes, situación que si nosotros como docentes no sabemos orientar termina por generar dificultades como, el no querer jugar, el no querer compartir y otra problemáticas aún peor que es la de la segregación por no tener o compartir los diferentes medios(tabletas, pc, celulares) mientras que si en los descansos pedagógicos se les ofrece a los estudiantes otros espacios para compartir, aprender y distraerse, podremos entre otras cosas, minimizar las dificultades generadas por el aspecto mencionado anteriormente.

CAPÍTULO 2

Marco Teórico y Aspectos Conceptuales

Dado que la finalidad central de este análisis estará puesta en la generación de espacios y estrategias lúdicas y recreativas para que durante los descansos o momentos pedagógicos se mejore y fortalezca la convivencia escolar, será necesario plantear algunos parámetros que sirvan de ejes conceptuales sobre los que se pueda apoyar la lectura interpretativa de los espacios lúdicos recreativos.

La investigación esta soportada en el enfoque del aprendizaje social planteado por Fuensanta Cerezo Ramírez, según la cual parte de los comportamientos como la agresión, se aprende por aceptación, observación y elección.

Según Fuensanta y otros, el aprendizaje social (basado en la imitación) es la base para el ejercicio de las competencias ciudadanas. Luchamos en contra de los aprendizajes derivados, de modelos violentos, (barras bravas, bandas delictivas, bandas barriales, bacrin) enmarcados en procesos que hacen uso de la fuerza, la intimidación y la subyugación del otro para la consecución de las metas propias; estos modelos son traídos y esgrimidos en las relaciones escolares que se manifiestan y camuflan en espacios como el Descanso escolar.

Nuestro proyecto busca brindar al estudiante modelos positivos que cambien la forma de ejercer y desarrollar las competencias ciudadanas a nivel escolar y social. La escuela le brinda al educando, una serie de posibilidades para ejercer las relaciones interpersonales formando así un individuo integral para la sociedad.

Durante el rastreo bibliográfico y una exhaustiva revisión de documentación relacionada con el tema dentro de la biblioteca virtual, hemos encontrado los siguientes indexados, los cuales

nos ayudaran a argumentar y a justificar las posturas que en este proyecto se plantean; en primera instancia tenemos la tesis que responde al siguiente título:

“Juegos Educativos”, las autoras explican que lograron realizar y crear espacios lúdicos – recreativos y culturales para los niños y jóvenes en torno a la participación ciudadana, con la finalidad de conseguir una adecuada y sana convivencia que además se vio reflejada en una comunicación oportuna y un mejoramiento en la interrelación con iguales.

Este trabajo sirve como referente ya que muestra la necesidad que tenemos los docentes, en generar espacios de sana convivencia, además es muy interesante comprobar que si se puede ofrecer soluciones lúdicas y didácticas las culés entregan unos resultados totalmente positivos que en última instancia, es lo que se busca de manera urgente dentro de las instituciones educativas; los espacios a los cuales hacen referencia en la tesis citada anteriormente, son de gran importancia pues depende de la buena dirección que tengan estos espacio que se observaran los progresos del proyecto ya que más que espacios físicos, tenemos que evaluar la finalidad o el destino de estos. Nuestro proyecto al igual que el mencionado en la tesis de las docentes María del Carmen Cabeza Molina y Ana Lucía Cruz de Peña, busca la transformación de esos espacios que se han convertido en generadores de conflicto por diferentes situaciones, por espacios de paz.

Nos hemos encontrado con otra tesis que responde al título de: Incidencia de la lúdica en el mejoramiento de la convivencia escolar afectada por los comportamientos inadecuados en los estudiantes de los grados primero y cuarto de la básica primaria de la Institución Educativa Presbítero “Gerardo Montoya Montoya” del municipio de Amalfí, Antioquia.

Autor: Trinidad Álvarez González Adolfo Antonio Londoño Jiménez; Magnolia Inés Rendón Jaramillo; Rosa Ernestina Zapata Avendaño; Elda Yamil Mosquera Ardila dir.

Descripción: El presente trabajo es una propuesta didáctica para los estudiantes de la Institución Educativa Presbítero “Gerardo Montoya Montoya” con el propósito de abordar e investigar las necesidades y conflictos que inciden en la convivencia, creando espacios lúdicos para la aplicabilidad en la transversalidad de las áreas, logrando resultados óptimos en lo referente a las relaciones interpersonales, en el aprendizaje, su sociabilidad, su creatividad y su satisfacción en sus intereses y motivaciones.

La tesis mencionada anteriormente hace énfasis en la importancia de la transversalización de las áreas, lo que demuestra nuevamente que sí se encuentra una estrategia con la cual todos los docentes de todas las áreas estén comprometidos, sobre la misma línea y para el mismo fin, el resultado será efectivo, positivo y formador; algo muy interesante que se encontró en esta tesis y que vale la pena mencionar es la creatividad, aspecto que en la actualidad se deja a un lado y más si tenemos en cuenta que el sistema educativo entre más días coarta la parte creativa de los estudiantes, si generamos los espacios de los cuales se habla tanto en la tesis citada anteriormente como en este proyecto, estos serían los más apropiados para impulsar y fomentar esta creatividad que tanta falta le hace a nuestros estudiantes hoy en día.

Y ya en un último momento se hace mención de la siguiente tesis, Descansos-recreos lúdicos pedagógicos, para interactuar y afianzar valores, de los autores Concepción Elena. García Olascoaga, Ángela Amira González Parra; Nereyda Victoria Rodríguez Turizo; Jorge Adolfo Nieto Díaz Asesor. Este trabajo tiene como finalidad innovar con actividades lúdico – recreativas el descanso para mejorar los espacios y las actividades que realizan los estudiantes del Centro educativo Punta De Piedra durante los descansos-recreos, afianzando en ellos valores e integrando a los padres de familia en este proceso educativo;...

Como se mencionó anteriormente y luego del exhaustivo rastreo pedagógico, se encuentra que es una necesidad generalizada el buscar estrategias que fortalezcan las competencias ciudadanas, lo que nos obliga a formar también en valores ya que la base fundamental de estas competencias son los valores; un aspecto importante que sobresale de la lectura anterior, es el papel preponderante que se le da a los padres de familia, en las instituciones educativas nos cargamos con responsabilidades que son directamente de la familia y en la medida en que los padres se vinculen o se integren a la formación de los hijos, entenderán la importancia de ello.

Después del análisis de los indexados realizado anteriormente y para darle continuación al desarrollo de esta propuesta, encontramos algunos términos básicos que contiene el mismo, En este orden de ideas, uno de los términos del proyecto es la lúdica, la cual se refiere:

A la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de vivir diversas emociones y disfrutar vivencias sanas tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, que nos llevan a gozar, reír y vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones. (Ernesto Yturalde, 2013, sp)

En relación a ello, el espacio lúdico se entiende como: “los lugares o terrenos que se ocuparan para llevar a cabo las diferentes expresiones lúdicas” (Norma Yaneth Buenaventura Cárdenas, 2015, 29), en esta línea también encontramos el concepto de Espacio Recreativo como “el lugar o terreno destinado a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio” (Benites Vélez, R.L. 2014. Los juegos recreativos en la clase. Recuperado de: www.efdeportes.com).

Momentos pedagógicos: El lapso de tiempo en el cual los estudiantes realizan espontáneamente actividades recreativas dirigidas y en espacios establecidos que merecen una esmerada atención por parte de los docentes de la institución, quienes garantizan la supervisión y la orientación de las mismas, con el fin de evitar y/o superar la fátiga mental generada en los espacios académicos.

Estos conceptos configuran la esencia del trabajo, pues es a partir de ellos que se pretende la transformación del contexto educativo, específicamente en los descansos de los estudiantes

Lo anterior, en pro de un aprendizaje social que también es conocido como:

Un aprendizaje perceptual, por imitación u observacional, es un proceso por el cual un individuo logra realizar una conducta nueva o alterar la frecuencia de una previamente aprendida, por la observación de modelos. (Albert Bandura, Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad, p7)

Para lograr ello es necesario el diseño de estrategias pedagógicas, por parte del maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de normas en los estudiantes, requeridas para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje, en otras palabras un proceso auto regulación que parte del auto control del sujeto para perseguir logros y vivir de acuerdo con normas que incluyen pensamientos, emociones, impulsos, actuaciones, entre otros.

Ahora bien desde el marco educativo, y desde el problema señalado en el capítulo anterior, la violencia genera dificultades permisibles, que alteran los objetivos de la educación escolar. Esta problemática es un factor de riesgo, para la conducta tanto aprendidas como propias, para los estudiantes agresores, para los agredidos y los espectadores, lo que genera incremento en los problemas convivenciales, que afectan el aprendizaje, y por ende la calidad de la educación. Por lo anterior la escuela debe ser un espacio seguro donde se ejerza y comprenda la armonía entre desiguales, un lugar de relación donde no exista ningún tipo de violencia para brindar la oportunidad al estudiante de poder desarrollarse. Si existe un lugar donde niños y adolescentes deben estar a salvo de comportamientos y actitudes violentas, aparte de su hogar, es sin duda la escuela, a la que acuden para adquirir conocimiento y también para aprender a convivir sin violencia y con respeto a todas las personas.

Por ello el Maltrato que se evidencia en estos escenarios puede entenderse como “conflictos de convivencia que pueden observarse entre estudiantes en el contexto de los centros educativos, tales como; acoso y abuso tanto físico como psicológico, que son una especial barrera para el desarrollo de niños niñas y adolescentes”.

Teniendo en cuenta lo anterior, se evidencia una gran preocupación al observar cómo se han venido deteriorando los espacios destinados para los Descansos, desde su equipamiento físico hasta el valor pedagógico que se ha deteriorado, es decir la reducción de los patios tanto en cantidad (metros cuadrados x estudiante) como en calidad, (diseño, equipamiento y mantenimiento), esto se ve reflejado como consecuencia de la alta demanda educativa donde se matriculan más y más estudiante, lo que lleva a construir más aulas de clase, reduciendo el espacio del patio de descanso.

Como afirma Fuensanta “parece que las “buenas maneras” han dejado de ser un elemento de las relaciones interpersonales, especialmente entre preadolescentes. Es frecuente que charlando “amistosamente”, los insultos y maltratos sean un ingrediente cotidiano. Estas formas trascienden a los entornos puramente coloquiales y se exhiben con total despreocupación en la casa y en la escuela”. (2007, p.2).

Por esta razón es necesario señalar que la convivencia escolar desde el MEN es entendida como “la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes” (Ley de convivencia Escolar 2013). Ello apoyado en el docente como el agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y medios socioculturalmente determinados, y como un mediador esencial entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los alumnos, a través de las actividades conjuntas e interactivas.

De esta forma, los espacios lúdicos como el recreo y aquellos donde el tiempo libre visible son un fuerte elemento pedagógico para el desarrollo de acciones enmarcadas en la didáctica, generaría un impacto pedagógico que se traduce en los efectos de algunas estrategias formuladas y ejecutadas por maestros sobre una población amplia, comunidad, entorno, estudiante; identificando efectos tanto sociales como culturales, institucionales, centrados en el mejoramiento humano del estudiante y su superación social, que es la intención última de este proyecto de investigación.

CAPÍTULO 3

Diseño Metodológico

Nuestro proyecto de investigación contempla un enfoque metodológico determinado por el Departamento de investigación educativa de la universidad Los Libertadores, desde el cual se apoya la especialización en PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA, orientando y asumiendo de vital importancia que el futuro especialista desarrolle como parte de su proceso de formación, una línea de investigación en su profesión como docente y concretamente en futuro egresado de esta especialización, esperando así, que dicho profesional logre aportar de manera significativa en la transformación de los procesos educativos a nivel municipal, regional o nacional. Por esto, el propósito de esta formación investigativa es que los estudiantes puedan identificar que:

Uno de los aspectos del ejercicio del docente, y en general de la escuela, que fortalece los procesos educativos es la investigación. Por eso y otras razones, es importante que el especialista la tome como un referente de actualización permanente en el que, cada vez, los campos de sus acciones pedagógicas vayan siendo un baluarte de reflexión y constantes búsqueda de saberes y prácticas que apunten a mejorar los procesos de aprendizaje a nivel de aula y procesos de aprendizaje de cualquier contexto (Investigación educativa-Unidad 1. La investigación en el contexto de la pedagogía del siglo XXI).

Desde esta concepción, se observa que la especialización busca con los proyectos de investigación que sus estudiantes analicen la realidad de la educación de los niños menores de 8 y 9 años desde los contextos locales y regionales, y se logre instalar y desarrollar estrategias que intervengan en las instituciones espacios de práctica pedagógica, que ayuden a mitigar problemas

sociales como la agresión física y/o verbal y por medio del programa se propone en nuestro caso a investigar un Diseño Metodológico, reconocido en un ámbito social y educativo, a través del desarrollo de procesos de carácter cualitativo, en la medida en que centra su proceso de recolección de información en la descripción de vivencias que acontecen en la vida y cotidianidad de los estudiantes y su entorno social.

En este caso, el proyecto orienta su espacio de indagación e intervención y como grupo de objeto de estudio a los niños del nivel primaria, y en especial a los alumnos del grado tercero de la Institución Educativa Diego Echavarría misas de Itagüí.

Es así, como se propusieron acciones para desarrollar con los docentes y especialmente con los niños del grado tercero, con el fin de promover estrategias que fomenten el desarrollo de actividades lúdicas de los niños, desde los distintos espacios de actuación y de aprendizaje y concretamente en los descansos y les facilite adquirir un aprendizaje que contribuya al desarrollo integral del educando.

Desde esta perspectiva la investigación es de tipo cualitativo, la cual consiste “en utilizar la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación”. (Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, Metodología de la Investigación, 4ta Edición, México D.F, 2006, 1998,1991, Pág. 5). Nuestra investigación es cualitativa, ya que lo fundamental en esta, es el estudio de una situación que presenta el problema a estudiar, en el caso nuestro es el uso de espacios y estrategias desde lo lúdico-recreativo, especialmente en los descansos pedagógicos que faciliten merma el índice de agresión física y verbal y permitan el fortalecimiento de una sana convivencia y un mejor ambiente de enseñanza-aprendizaje, en cuanto a las relaciones interpersonales y el desarrollo

de las competencias ciudadanas en los alumnos de la institución educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí.

En esta línea, el enfoque seleccionado es descriptivo, la cual consiste en “buscar, especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, Metodología de la Investigación, 4ta Edición, México D.F, 2006, 1998,1991, Pág. 5). Nuestro tipo de investigación es descriptiva porque vamos a describir situaciones de comportamientos, de formas de participar y de actuar de los estudiantes durante los descansos que es la población objeto de nuestra investigación.

El Método a utilizar es el inductivo-deductivo, ya que vamos a tomar situaciones particulares para llegar a lo general y de allí regresar a lo particular para tener una visión global de la problemática de los conflictos que se presentan en la convivencia de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas.

Se entiende población como: "La totalidad de fenómenos a estudiar en donde las unidades poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación" (Tamayo y Tamayo, Mario. El proceso de la Investigación, Pág. 92). Para llevar a cabo la investigación se tuvo en cuenta como población a 2800 estudiantes de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí, compuesta por 100 docentes, tres coordinadores de convivencia y una académica, la rectora, 2 secretarios y una secretaria, 2 bibliotecarias, 4 vigilantes, 10 de servicios generales y una sico-orientadora con 3 practicantes.

Es una institución de carácter oficial mixta que ofrece estudios desde los grados preescolar hasta el grado undécimo, en tres jornadas: en la mañana, bachillerato del grado sexto a undécimo, en la tarde, del grado preescolar a quinto de primaria, en la nocturna y en el dominical la educación de adultos. La muestra está conformada por 150 estudiantes de los grados terceros, así 90 hombres y 60 mujeres que oscilan entre los 8 y 9 años. Es un grupo que se destaca por ser niños, en ocasiones intolerantes a la norma y/o agresivos entre sus pares, otros se sobresalen por manifestar características de liderazgo y acatamiento a las normas de convivencia. Su estrato socio-económico es: un 30% de los estudiantes están en el estrato 2 y 3 y el 70% están en el estrato 1.

Dentro de los instrumentos de recolección de información para el desarrollo del proyecto Según Sampiere y otros define la técnica de recolección de información como: "el método de recolección de datos de información pertinente sobre las variables involucradas en la investigación" (Hernández Sampiere, Roberto y otros. Metodología de la investigación. Pág. 235)

“La encuesta consiste en recopilar información sobre una parte de la población denominada muestra, por ejemplo, datos generales, opiniones, sugerencias o respuestas que se proporcionen a preguntas formuladas sobre los diversos indicadores que se pretenden investigar a través de este medio.” (Hernández Sampiere, Roberto y otros. Metodología de la investigación. Pág 236)

Debido a los objetivos que se pretenden alcanzar en la investigación es necesario hacer uso de una técnica como lo es la encuesta que permita recolectar información para realizar su respectivo análisis. (ver. anexo 1).

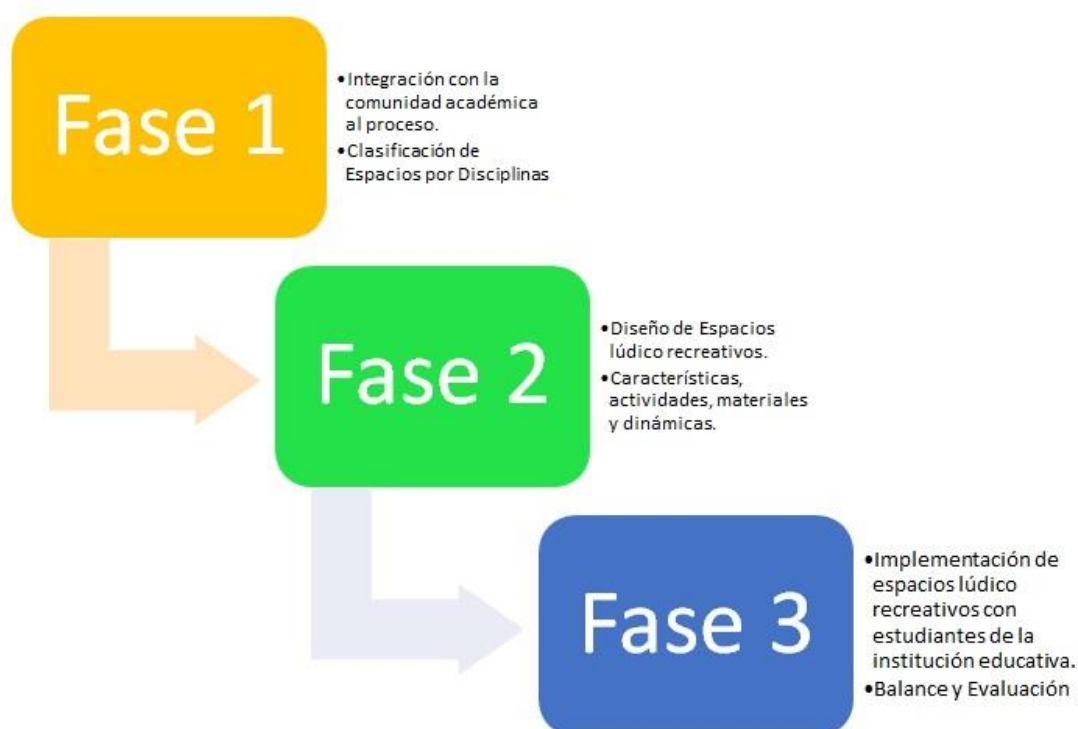
Finalmente, se espera así mismo utilizar la observación participante y los talleres para la extracción de información, instrumentos que permiten el acercamiento a la realidad y a la intensidad final del proyecto.

Capítulo IV

Espacios Lúdicos Recreativos, Escenarios De Convivencia

Figura 1. Esquema propuesta de Intervención

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA – ESPACIOS LÚDICO RECREATIVOS, ESCENARIOS DE CONVIVENCIA



Fuente: De las Autoras

Teniendo en cuenta el contexto social en el cual se desenvuelve nuestros niños y los peligros a los cuales se enfrentan como; el tabaquismo, las drogas, alcoholismo, prostitución, la delincuencia juvenil etc., vemos la necesidad de implementar un proyecto que permita que los estudiantes del grado 3 de la básica primaria, de la institución Diego Echavarría Misas del municipio de Itagüí la utilización adecuada del tiempo libre en actividades recreativas, artísticas,

culturales, lúdico deportivas y musicales, que contribuyan desarrollo integral, y por lo tanto al fortalecimiento de actitudes y habilidades que le permiten visionar su proyecto de vida.

La propuesta radica en realizar un acompañamiento continuo en diferentes encuentros y espacios lúdicos- recreativos durante el descanso o recreo pedagógico y en otros espacios donde sean necesarias dichas actividades. El proyecto cubre aquellos espacios de tiempo en los cuales los estudiantes comparten y se recrean para que aprendan jugando y brindarles la oportunidad de disfrutar sanamente en la hora de descanso.

Para su desarrollo se plantean 3 fases de intervención que son concebidas de la siguiente manera:

Fase 1 Socialización: Este momento tiene como propósito en primera instancia, informarle a la comunidad educativa la idea del proyecto “aprovechamiento del descanso pedagógico como espacio lúdico para la vivencia de las competencias ciudadanas” y hacer partícipe al padre de familia, al educando y al cuerpo docente en el desarrollo de propuestas multiactivas que busque la convivencia pacífica en cada uno de los momentos en que se departen en comunidad. La participación de los padres de familia en las actividades escolares es fundamental, los jóvenes se sienten supervisados lo cual tiene un efecto positivo en la dedicación, la conducta y el rendimiento escolar, con ellos es indispensable la socialización del proyecto con el ánimo de vincularlos al proceso educativo pero también para hacer visibles los intereses de los estudiantes y orientar el diseño de estos espacios lúdico recreativos, cuando el estudiante se percata que tanto a él como al padre de familia se le designan participación y responsabilidades en la organización y participación en los diferentes eventos propios de la institución, los apropia y se hace un participante con sentido de pertenecía y con aprendizajes significativos.

A través de la participación de los estudiantes en el diseño de las diferentes propuestas a llevar a cabo en cada uno de los momentos (descanso pedagógico, jornada o tarde deportiva, integración de grupo) así como también en su correspondiente evaluación y proceso de mejora se logra una vinculación real del estudiante y una vivencia más sentida de las competencias ciudadanas tanto al interior del grupo como hacia los otros integrantes de la comunidad educativa. Este análisis determina el grado de participación y dominio de los propios alumnos sobre el proceso de la realización de los trabajos y los modos de convivencia, de manera que se pueda llegar a comprender lo que es ser autónomo en el manejo de la convivencia a nivel escolar y social.

Así mismo el cuerpo docente y por equipos de áreas o disciplinas harán parte del proyecto analizando y proponiendo como desde su disciplina puede aportar en la construcción de un espacio recreativo. Teniendo en cuenta lo anterior, la idea es vincular a cada una de las áreas para que de manera activa apoyen el proyecto desde sus dominios curriculares de la siguiente manera:

- Educación Física recreación y deportes: Propiciando el espacio para la formación de grupos deportivos para afirmar el respeto por el otro.
- Inglés: fortaleciendo las competencias comunicativas y el uso del Inglés.
- Ética y Valores: fomentando la interiorización de los valores humanos.
- Ciencias Sociales: poniendo en práctica el proyecto catedra de la paz
- Educación Artística: Desarrollando la creatividad tanto artística como en otras dimensiones, para el aprovechamiento del tiempo libre
- Humanidades lengua Castellana: apoyando la comunicación y el respeto por la libre expresión.

- Ciencias Naturales: poniendo en funcionamiento los laboratorios con el fin de fomentar la investigación y la indagación.
- Tecnología e Informática: trabajando con TICS.
- Matemáticas: trabajando con herramientas didácticas para fortalecer la lógica matemática y facilitando su manejo y dominio.

Definida la intención de cada disciplina se propone una programación de actividades (Anexo 1) la cual contiene una batería de acciones enmarcadas en la lúdica.

La fase 2 ADECUACION: en este momento, el proceso deberá abarcar los diseños de las actividades propuestas por cada área y la integración de estas en un solo momento (Descansos), teniendo en cuenta que cada una de estas actividades ha sido planificada pensando en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, para éstas se dispondrá de algunos espacios que se encuentren adecuados de tal manera que las acciones lúdicas se puedan desarrollar y llevar a buen término.

Como mecanismo de participación de los padres de familia de estudiantes del grado tercero de la I. E. Diego Echavarría Misas del municipio de Itagüí y su correspondiente vinculación con el proyecto, se plantea la realización de talleres de conocimiento personal y de sus hijos, de los cuales se derivan algunas alternativas de trabajo a desarrollar durante los descansos pedagógicos que apuntan a la satisfacción de algunas necesidades de tipo recreativo; que sean los padres de familia los autores también, de la elaboración de textos de tipo reflexivo los cuales, serán leídos durante los 5 minutos posteriores a la iniciación de la jornada escolar de cada semana; que sean

invitados algunos padres de familia a participar como guías y jueces en la realización de la tarde deportiva (por bases de juegos tradicionales) a realizarse al final de cada periodo como otra forma de estrechar lazos con el proceso formativo impartido en la institución.

El grupo de los estudiantes al igual al que al de los padres de familia debe asignárseles responsabilidades tales como; la selección y organización del grupo en las diferentes actividades en las que se deba participar; elaboración del cuadro “termómetro de la convivencia” en donde se observaran los grupos de menos conflictos durante el periodo académico y donde se resaltan a los primeros cinco puestos y que se observe como un tipo de competencia por alcanzar aspectos positivos de la convivencia escolar. La base elaboración de dicho termómetro será el libro observador del grupo en el cual están resaltados las faltas a la disciplina del grupo y también apoyados en los seguimientos a los procesos convivenciales por grupo llevados a cabo por el coordinador de cada jornada.

El conjunto de los docentes, así como los estudiantes y padres de familia entran a participar de la realización del proyecto desde de varios frentes: cada periodo, la mitad del grupo de maestros dedicara un espacio de su jornada laboral para el diseño de las actividades a desarrollar por los estudiantes durante el descanso pedagógico y la otra mitad, estará diseñando la propuesta de actividades a desarrollar durante la tarde deportiva.

Cada semana se designa a un docente encargado de la reflexión para los cinco minutos después de iniciada la jornada y que se emite por sonido interno y que llega a todos los espacios institucionales.

La Fase 3 Implementación de Espacios: Para la adecuación y ejecución del proyecto utilizamos como instrumento principal la observación acción, a través de la evaluación periódica hecha con los docentes sobre la realización de cada una de las jornadas en la que se intervino el

descanso pedagógico con las actividades dirigidas, y recogiendo el criterio dado por los educandos acerca de las diferentes actividades implementadas se pudo realizar una serie de modificaciones a la ejecución de los momentos pedagógicos como los siguientes:

Implementación de la actividad “un momento con mi XO” Se trata de que el estudiante practique en su computador portátil los aprendizajes obtenidos durante las clases. Manejo de programas como: Laberinto, concéntrese, Sara, scrath.

Baile aeróbico dirigido con videos musicales. Permite la práctica de la danza moderna dirigida por videos preparados. Se realiza mediante la proyección de dichos videos en pantalla gigante con el respectivo fondo musical en espacio abierto donde se conglera un gran número de estudiantes siendo de preferencia para las niñas.

Micro 4. Buscando el máximo aprovechamiento de las dos canchas de microfútbol y también vincular en dicho juego la mayor cantidad de niños se prepara este torneo en donde los equipos de micro son conformados de acuerdo a los lazos de amistad y no por pertenecer al mismo grupo de clase. Este se juega por programación por días para un grado diferente. Así por ejemplo, el día lunes para primero, el martes para segundo etc. Esta actividad tiene como objetivo la canalización de la potencial energía que manejan los estudiantes buscando rebajar los índices de agresiones físicas entre los niños y niñas.

También se dio uso a la encuesta a los estudiantes la cual busca indagar acerca del entorno familiar y del grupo de clase en relación con el manejo de la violencia física y verbal (Ver anexo1). Los resultados de dicha encuesta están representada en el anexo N° 2 y su análisis en el anexo N° 3.

Capítulo 5

Conclusiones

La violencia escolar. Tal como en un inicio se pensó estamos, ante un fenómeno de amplias repercusiones, ya que afecta a toda la comunidad educativa: padres, profesores y alumnos. Cuando se hace evidente, genera un gran desconcierto en los educadores, en parte debido a la ausencia de pautas de actuación para afrontarlo y controlarlo, y a la vez, porque quebranta la propia sensación de seguridad que se quiere manejar como algo supuesto. Y en nuestra revisión bibliográfica se encontró, la problemática de violencia manejada durante los diferentes momentos vividos en comunidad por los escolares, es un espacio propicio para la implementación de una serie de actividades encaminadas a dirigir las energías de una forma productiva, recreativa y dinámica para que estos espacios sean los escenarios de vivencia de las competencias ciudadanas. Las relaciones de agresión- victimización entre escolares, lejos de ser una forma esporádica e intrascendente de interacción entre iguales, es una cuestión altamente preocupante, no debemos de olvidar que, en esta situación dos personajes están especialmente implicados: el agresor y su víctima (Fuensanta. Observatorio de la violencia escolar. Página 2. 2007)

Así como lo afirma Fuensanta Cerezo, Son estas manifestaciones las que dieron pie para el planteamiento, ejecución y evaluación de la aplicación de este proyecto que busca la rebaja de los índices de agresión entre pares.

Vemos que la aplicación de estas intervenciones hechas por los docentes durante estos espacios ha propiciado que, tanto los ellos como los estudiantes, generan unos ambientes propios para el aprendizaje, para la retención de los estudiantes dentro de la escuela, la afirmación de lasos de amistad y compañerismo entre pares. El oportuno direccionamiento y acompañamiento del educador, transforma estos momentos en verdaderos laboratorios de la vivencia escolar y la

oportunidad de establecer relaciones interpersonales basadas en el respeto y la sana convivencia, a través de la lúdica y el juego recreativo.

Lista de referencias

BARETTA, Danielle. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario: propuestas de juego para la clase de E/LE. Revista RedELE, nº7. Consulta: 3 de diciembre de 2008.

CEREZO, F. (coord.), (1998) Conductas agresivas en la edad escolar, Ed. Pirámide, Madrid.

CEREZO, F. (1994) El cuestionario Bull. Un procedimiento para la medida de la agresividad entre escolares. Actas del IV Congreso Internacional de Evaluación Psicológica. Diputación de Pontevedra.

DÍAZ-AGUADO, M.J.: *Programas de educación para la tolerancia y prevención de la violencia en los jóvenes*, (4 vols.). Madrid, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 1997.

FUENSANTA, Cerezo Ramírez, Consuelo Sánchez, Consuelo Sánchez Lacasa. Eficacia del programa CIP para la mejora de la convivencia escolar y la prevención del bullying en alumnos de Educación Primaria. *Apuntes de Psicología*, ISSN 0213-3334, Vol. 31, Nº. 2, 2013, págs. 173-181.

SÁNCHEZ Benítez, Gema. Las estrategias de aprendizaje a través del componente marcoele.com/suplementos/estrategias-y-componente-ludico.com/suplementos/estrategias.

Anexos

Tabla No 1. Programación de Actividades por Disciplina

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DE 6° A 11°					
Lugar	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Cancha	<u>Evento deportivo</u> *Jorge Ospina	<u>Evento deportivo</u> *Olga Giraldo	<u>Evento deportivo</u> *juvenal	Evento deportivo *Olga Giraldo	<u>Evento deportivos</u> *Luis Javier
Taller 110-208.3	<u>Semillero de dibujo 110</u> *Fredy franco	<u>Semillero de pintura y escultura 208-3</u> *Bertha Madrid	<u>Muro de la libertad de expresiones 110</u> *Fredy franco	<u>Semillero de dibujo 208-3</u> *Dora rodríguez	<u>Cine club 208-3</u> *Bertha Madrid
Emisora	<u>Derechos humanos</u> *Catalina López	<u>Mensajes publicitarios</u> *Monitor Teso	<u>Derechos humanos</u> *María Eugenia	<u>Mensajes publicitarios</u> *Monitores Teso	<u>Mensajes publicitarios</u> *Cenovia espinosa
Patio salón	<u>Video proyecto de vida</u> *Nelson Aristizabal	<u>Video medio ambiente</u> *Fabio escobar	<u>Video sexualidad</u> *Dora rodríguez	<u>Video derechos humanos</u> *Carlos Cardona	<u>Video musical</u> *estrella García
Auditorio	<u>Karaoke</u> *Nancy Trujillo	<u>Laboratorio de sexualidad</u> *orientación escolar	<u>Conferencia sexualidad</u> *orientación escolar	<u>Video de obras literarias</u> *Eider Rodríguez	<u>Maquillaje de uñas</u> <u>Clases de trenza</u> *Sonia torres
Sala de inf. N°1	<u>Servicio sala</u> *diego collazos	<u>Servic. Sala</u> *Silvia Vargas	<u>Servic. Sala</u> *Natalia lagos	<u>Servic. Sala</u> *Juan Carlos López	<u>Servic. Sala</u> *monitores teso
Biblioteca	<u>Cine foro –lectura dirigida</u> *Alex cruz	<u>Cine foro –lectura dirigida)</u> *teresita Álzate	<u>Cine foro –lectura dirigida)</u> *Mauricio Cifuentes	<u>Cine foro –lectura dirigida)</u> Isabel Flores	<u>Cine foro –lectura dirigida)</u> *Ana Lamus
Corredor de rectoría	<u>Tenis de mesa</u> *Wilson Mateus	<u>Tenis de mesa</u> *juvenal Tangarife	<u>Tenis de mesa</u> *Carlos Manuel	<u>Tenis de mesa</u> *Fabio escobar	<u>Tenis de mesa</u> *Pedro Pérez

Corredor coord. Académica	<u>Juegos de mesa</u> <u>Juegos tradicionales</u> *Mariela Vargas	<u>Juegos de mesa</u> <u>Juegos tradicionales</u> *Eider Rodríguez	<u>Juegos de mesa</u> <u>Juegos tradicionales</u> *Adriana Cardona	<u>Juegos de mesa</u> <u>Juegos tradicionales</u> *Nora Moncada	<u>Juegos de mesa</u> <u>Juegos tradicionales</u> *Patricia Arroyo
Corredores de talleres	<u>Ajedrez</u> *Juan g. Gómez	<u>Ajedrez</u> *Andrés serna	<u>Ajedrez</u> *William Villegas	<u>Ajedrez</u> *Omar Gallón	<u>Ajedrez</u> *Wilson Mateus

Anexo 2

Tabla N° 2. Encuesta sobre los niveles de violencia en diferentes espacios manejados por los estudiantes del grado tercero de la i. E. Diego

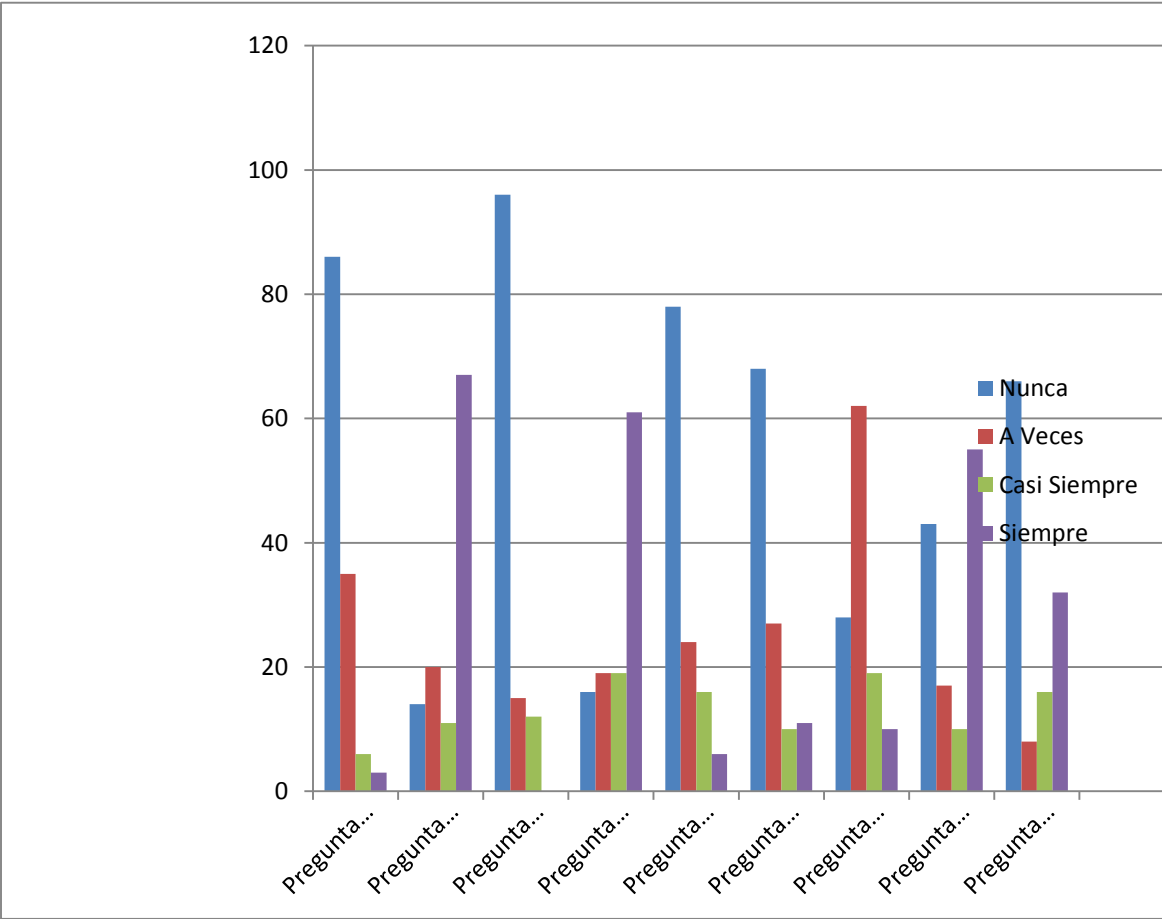
Echavarría misas del municipio de Itagüí

PREGUNTA	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1° ¿Te muestras agresivo cuando participas en una actividad recreativa con tus compañeros?				
2° ¿Te gusta relacionarte de forma respetuosa con tus compañeros durante los descansos?				
3° ¿Te comportas generalmente con golpes o palabras groseras con tus compañeros?				
4° ¿Participas con respeto y amabilidad teniendo en cuenta las normas en los juegos?				
5° ¿Si un compañero te agrede verbal o físicamente, actúas de igual forma?				
6° ¿Observas maltrato entre los miembros de la familia o de quienes viven contigo?				
7° ¿En tu hogar, cuando cometes una falta te castigan físicamente?				
8° ¿Cuando hay una agresión física o verbal entre dos compañeros intervienes para que no continúe?				

9° ¿Cuando hay una pelea o agresión verbal tú intervienes en el problema?				
---	--	--	--	--

Anexo 3

Grafica 1. Determinación de las Causas de los Índices de Violencia en los Niños del Grado Tercero en la Institución Educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí



TABULACION

	Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre	
Pregunta 1		86	35	6	3
Pregunta 2		14	20	11	67
Pregunta 3		96	15	12	0
Pregunta 4		16	19	19	61
Pregunta 5		78	24	16	6
Pregunta 6		68	27	10	11
Pregunta 7		28	62	19	10
Pregunta 8		43	17	10	55
Pregunta 9		66	8	16	32

Anexos 4 evidencias de algunas actividades propuestas:

Imagen N° 1. Un día con mi XO



Fuente: los autores

Imagen N° 2. Inauguración Interclases



Fuente: Los autores