

**LA LÚDICA COMO UN PROCESO DE FORTALECIMIENTO DE LAS
RELACIONES SOCIALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA DE NIÑOS Y
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN CIUADAELA EDUCATIVA TUMAC**

**MARTHA CECILIA CASTILLO ANGULO
NIEVES ELODIA CORTÉS LERMA
SOLEDAD GODOY CAJARES
CELIA PASTORA ZAMORA ORDÓÑEZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN ANDRES DE TUMACO
2009**

**LA LÚDICA COMO UN PROCESO DE FORTALECIMIENTO DE LAS
RELACIONES SOCIALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA DE NIÑOS Y
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN CIUDADELA EDUCATIVA TUMAC**

**MARTHA CECILIA CASTILLO ANGULO
NIEVES ELODIA CORTÉS LERMA
SOLEDAD GODOY CAJARES
CELIA PASTORA ZAMORA ORDÓÑEZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialista
en Pedagogía de la Creatividad**

**Asesora
AYDA MORALES GARCÍA
Doctora**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN ANDRES DE TUMACO
2009**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Art. 1º Acuerdo No. 324 de octubre de 1996 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de Aceptación:

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Andrés de Tumaco, febrero de 2009

AGRADECIMIENTOS

Las autoras de esta investigación agradecen a:

Dios por guiarnos por el camino hacia la consecución de este sueño, hoy hecho realidad.

A la Universidad de Nariño, por abrirnos sus puertas y brindarnos la oportunidad de tener acceso al conocimiento.

A los profesores, especialmente a la Dra. Aída Morales García y al Dr. Hernán Cabrera, asesores de este trabajo por su constante acompañamiento y dedicación en las orientaciones de esta investigación.

A la Comunidad Educativa de la I.E. Ciudadela Tumac por abrirnos sus puertas y permitirnos trabajar con su comunidad en esta investigación, especialmente a su rectora, Coordinadores, profesores, padres de familia y estudiantes de los grados 1ºB, C y 3ºD, por su valiosa colaboración y participación activa en la fundamentación del presente trabajo.

A todas y cada una de las personas y entidades que de una u otra forma colaboraron en la realización de este trabajo.

DEDICATORIA

Una vez más estoy agradecida con Dios, por darme la oportunidad de seguir viva para poder escalar un peldaño más en mi vida, los conocimientos adquiridos son para que redunden en la sociedad, desempeñándome en el plano personal, como madre, hija, amiga y en mis actividades laborales.

A mis hijos, Max Javier, Martha Liliana y Ludys Cecilia Meza, por tenerme paciencia y soportar mis ausencias.

A mi familia, especialmente a mi madre y a mi hermana Melfa, por estar pendientes de mi salud y apoyarme en los momentos en que más los necesitaba.

A mis amigas, por tenerme paciencia y ser tolerante en los momentos difíciles.

A la Universidad de Nariño, por permitirme la formación profesional desde mi lugar de trabajo.

A todos ellos, mil gracias,

MARTHA CECILIA

DEDICATORIA

Agradezco de todo corazón a Dios, por darme sabiduría, amor y paciencia para culminar con éxito mis estudios.

A la Universidad de Nariño, por la oportunidad brindada para obtener la formación y construcción de conocimientos.

A mis hijos, Stefany Dayana Dájome y James Alexander Anchico porque fueron los más sacrificados durante este proceso.

A Esteban Gregorio Dájome Montaña por su colaboración y apoyo brindado para alcanzar este triunfo.

A mis compañeras de grupo, por su comprensión, tolerancia y ánimos en los momentos más difíciles.

Dios les bendiga,

SOLEDA

DEDICATORIA

A Dios por ser El Creador del mundo y amigo personal.

A la Universidad de Nariño, especialmente a los docentes por las valiosas enseñanzas y orientaciones brindadas.

A mi esposo, por tenerme paciencia y estar pendiente de mi en los momentos en que más lo necesité.

A mis hijos y nietos, por ser el aliciente y el impulso en los momentos en que me sentía desfallecer.

A mis amigas, y compañeras de grupo por los bellos momentos que compartimos y por saber tolerarme en mis momentos difíciles.

Con mucho amor,

NIEVES ELODIA

DEDICATORIA

A Dios por ser el Creador del universo y por ende el dueño de la vida.

A la Universidad de Nariño, por facilitarme la capacitación y formación desde este rincón de Colombia.

A mi abuelo Jorge Alfredo Correa, por el apoyo incondicional que siempre me ha brindado.

A Manuel Ortíz, mi amor, por su apoyo constante y desinteresado en todos los momentos en que lo he necesitado.

A mis bellas hijas, razón primordial de mi existencia y motor que me impulsa a seguir escalando día nuevos peldaños.

A mis compañeras de estudio, por ser tolerantes en los momentos difíciles.

Con amor,

CELIA PASTORA

RESUMEN

La experiencia investigativa: “la lúdica como un proceso de fortalecimiento de las relaciones sociales para mejorar la convivencia de niños y niñas de la Institución Ciudadela Educativa Tumac”, es un proceso adelantado por un grupo de docentes estudiantes de Especialización que preocupadas ante el creciente divorcio hogar-escuela, que hace que las niñas y niños no puedan alcanzar bases sólidas en su formación, haciendo de estas personas inseguras, conflictivas, violentas, agresivas y por ende de muy mala convivencia; trayendo como resultado y última consecuencia, que la educación en estas circunstancias, no apoye mucho el ideal de formación de una sociedad democrática y de altos valores de convivencia.

Por lo tanto, con base en los resultados obtenidos, y la falta de estrategias lúdicas recreativas en el quehacer pedagógico y familiar de los niños y niñas de 1ºB, 1ºC y 3º D desarrollan un proceso de intervención que permite afianzar las fortalezas de la Institución Educativa y proporcionar posibles alternativas ante las deficiencias del proceso formativo y la convivencia de los estudiantes.

La investigación y la recolección de datos, se rigen por el Paradigma Cualitativo, desde el cual se trabajaron tres categorías: participación de la comunidad, el rescate de juegos y rondas propios de la región y las relaciones sociales como elementos fundamentales para mejorar la convivencia.

Entre los resultados más sobresalientes de la investigación, está la necesidad de vincular activamente a la escuela a los padres de familia, para que apoyen el proceso de construcción de relaciones sociales armoniosas, para construir una verdadera convivencia, desde la lúdica, apoyada en las rondas y juegos propios de la cultura afrocolombiana.

De igual manera, se sugiere a los padres, los docentes y directivos abrir espacios familiares y escolares para la integración desde la lúdica y la recreación, así como brindar oportunidades para la formación de valores sociales y culturales propios de la cultura afrocolombiana.

ABSTRACT

The investigative experience: "the lúdica like a process of invigoration of the social relationships to improve the coexistence of children and girls of the Institution Educational Citadel Tumas, are a process advanced by a group of educational students of Specialization that concerned before the growing divorce home - school that makes that the girls and children cannot reach solid bases in their formation, making of these insecure, conflicting, violent, aggressive people and for end of very bad coexistence; bringing as a result and last consequence that the education in these circumstances, don't support the ideal of formation of a democratic society a lot and of high values of coexistence.

Therefore, with base in the obtained results, and the lack of strategies recreational lúdicas in the pedagogic and family chore of the children and girls of 1ºB, 1ºC and 3º D develop an intervention process that allows to secure the strengths of the Educational Institution and to provide possible alternatives in the face of the deficiencies of the formative process and the coexistence of the students.

The investigation and the gathering of data, they are governed by the Qualitative Paradigm, from which three categories were worked: participation of the community, the rescue of games and beats characteristic of the region and the social relationships as fundamental elements to improve the coexistence.

Among the most excellent results in the investigation, it is the necessity to link actively to the school to the family parents, so that they support the process of construction of harmonious social relationships, to build a true coexistence, from the ludics, supported in the beats and games characteristic of the culture afrocolombiana.

In a same way, it is suggested the parents, the educational ones and directive to open family spaces and scholars for the integration from the lúdics and the recreation, as well as to offer opportunities for the formation of social and cultural values characteristic of the culture afrocolombiana.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	1
1. MARCO GENERAL	4
1.1. TEMA	4
1.2. TITULO	4
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.5. JUSTIFICACIÓN	6
1.6. OBJETIVOS	7
1.6.1. Objetivo general	7
1.6.2. Objetivos específicos	7
2. MARCO REFERENCIAL	8
2.1. ANTECEDENTES	8
2.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
2.2.1. Lúdica	9
2.2.2. Juegos Infantiles	10
2.2.3. Teorías biológicas sobre el juego	11
2.2.4. Clasificaciones de los juegos	13
2.2.5. Importancia del juego en la socialización infantil	14
2.2.6. Lúdica y pedagogía	15
2.2.7. La lúdica como proceso de aprendizaje	17
2.2.8. Socialización y lúdica	18
2.2.9. Creatividad y lúdica	20
2.2.10. Juegos tradicionales como proceso de fortalecimiento en las relaciones sociales y convivencia	20
2.2.11. Rondas y canciones	23
2.3. MARCO CONTEXTUAL	24
2.3.1. Macrocontexto: La Institución Ciudadela Educativa Tumac	24
2.3.2. Microcontexto	26
2.4. MARCO LEGAL	27
2.5. Definición de términos o glosario	29
3. DISEÑO METODOLÓGICO	31
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	31
3.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	31
3.2.1. Fuentes primarias	31
3.2.2. Fuentes secundarias	31
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	32
3.3.1. Población	32
3.3.2. Muestra	32
3.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	33
3.4.1. Cuadro de categorías de análisis y preguntas orientadoras de la Investigación.	33
3.5. APLICACIÓN DE CATEGORÍAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN	

DE LA INFORMACIÓN COMO LA ENCUESTA Y LA OBSERVACIÓN DIRECTA	34
3.5.1. Categoría 1. Situación actual frente a los juegos	34
3.6. APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	41
3.6.1. Aplicación de juegos	41
3.6.2. Aplicación de rondas	44
3.6.3. Aplicación de canciones	47
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	50
4.1 CATEGORÍA 1. SITUACIÓN ACTUAL FRENTE A LOS JUEGOS	50
4.2 CATEGORÍA 2. RESCATE DE JUEGOS	50
4.3 CATEGORÍA 3. RELACIONES SOCIALES	51
5. CONCLUSIONES	52
6. RECOMENDACIONES	54
BIBLIOGRAFÍA	55
ANEXOS	56

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Planta física de la Institución Ciudadela Educativa Tumac	24
Figura 2. Los niños juegan bruscamente y pelean por cualquier cosa	27
Figura 3. Juego: la patadita	35
Figura 4. Juego. La peleíta	35
Figura 5. Juego: tumba y deje	36
Figura 6. Juego: arrancha - arrancha	37
Figura 7. Juego: Mirón, mirón	41
Figura 8. Niños y niñas practican las rondas	44

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juegos que realizan los estudiantes. “patadita, peleíta, arrancha- arrancha”	37
Gráfico 2. Actitudes que asumen los estudiantes	39
Gráfico 3. Consecuencias que se generan al realizar los juegos	39
Gráfico 4. Cómo es la participación de los estudiantes	40

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Entrevista a estudiantes	57

INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente se ha asociado la lúdica de manera directa y exclusiva con el juego; si bien esta relación es cierta, en ella no se agota la infinita riqueza de lo lúdico.

La lúdica, es por tanto la herramienta al alcance de padres y maestros para orientar creativamente el proceso de apropiación e integración al mundo que deberán hacer las jóvenes generaciones, si quieren disfrutar en paz y en armonía. La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, 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 como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando interactuamos, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

El grupo investigador así lo ha entendido y desde ahí, ha llevado a cabo con interés, el desarrollo de este trabajo investigativo que busca que los niños y niñas de la Institución Ciudadela Educativa Tumac, aprendan pedagógicamente lo que tienen que aprender para disfrutar del mundo en que viven, con sentido de ciudadanía y respeto de las relaciones sociales entre unos y otros.

Otro aspecto de gran interés y relevancia que tiene esta propuesta, es el hecho de organizar acciones para toda la Comunidad Educativa, donde los niños sean los protagonistas. Ahora bien, la formación puede darse dentro de tradiciones culturales diferentes. Para ello se parte de que "la verdadera formación para las relaciones sociales no se aprende en los libros, sino en la vida cotidiana, en la relación con los otros, y, en primer lugar, en el calor del hogar, que es donde en primera instancia podemos aprender lo que es el respeto, la confianza y la escucha"¹. Esto necesariamente nos plantea otra cuestión, la vida cotidiana nos remite al ámbito de la cultura, a la que llegamos cuando ya tenía preestablecidos reglas, rituales, costumbres, valores, juegos, cantos, conocimientos, actitudes, conversaciones, danzas, etc., de los cuales nos tocó aprender, amoldarnos, adaptarnos y que pueden ser tan diferentes, tanto, cuantos hombres, modos y estilos de vida haya.

¹ PINEDA R. Diego Antonio. Pedagogías para la Democracia. Capítulo 1. Pág. 55.

Esta Investigación nace para descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación social, moral y espiritual. Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender agradable con base en la lúdica.

De igual manera, con este tema se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre, en una nueva sociedad, es decir auténticamente humanos y en el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas involucrados en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad, que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

Para lograr lo anterior, el trabajo se ha organizado en seis grandes capítulos:

En el capítulo uno, se analizan los aspectos más importantes de la problemática de relaciones sociales para entender de qué manera pueden estar incidiendo la lúdica en los procesos de fortalecimiento de las relaciones sociales que adelanta la escuela y por ende la comunidad educativa. En consecuencia, se aborda la descripción y formulación del problema, hasta definir los objetivos, general y específicos, que fueron los que marcaron la pauta para realizar el trabajo.

En el capítulo dos, se encuentran los marcos que sirvieron de referencia para contextualizar y definir la investigación, en él se abordan las principales teorías y bases conceptuales que permitieron definir y comprender el problema de investigación, tales como la conceptualización sobre la lúdica como estrategias pedagógica, creatividad, pedagogía y aprendizaje y demás características de los contextos o escenarios donde se desarrolla el trabajo, en sus aspectos geográfico, económico, social, cultural, entre otros.

En el capítulo tercero, se encuentra la metodología y estrategias metodológicas desde la IAP, los instrumentos y las técnicas que permitieron la recolección de la información. También aporta las bases metodológicas sobre las cuales se sustenta el estudio, se organiza el trabajo de campo y la aplicación de las estrategias pedagógicas.

El capítulo cuarto, aborda el análisis e interpretación de los resultados. Donde se observa una estrecha articulación de los datos y los fundamentos teóricos, que permitió especificar el plan de acción que busca que los estudiantes de la Institución Educativa, de los grados, 1ºB, 1ºC y 3ºD, promuevan procesos que conlleven al

fortalecimiento de las relaciones sociales y así en conjunto busquen y planteen alternativas de solución.

El capítulo quinto, describe las conclusiones, que como principales hallazgos de la investigación, se encuentran en estrecha relación con los objetivos específicos y muestran la forma como la comunidad participó en el estudio y en qué estado quedó el fortalecimiento de las relaciones sociales.

Finalmente, en el capítulo sexto, se encuentran las recomendaciones a tener en cuenta por parte de padres de familia, docentes, estudiantes y comunidad en general interesados en seguir adelante con este proceso y en adquirir las mejores estrategias lúdicas para fortalecer las relaciones sociales que permitan mejorar la convivencia de la Comunidad educativa.

Finalmente se encuentra la bibliografía y los anexos que apoyaron la realización de la recolección de información y el desarrollo del trabajo.

1. MARCO GENERAL

1.1 TEMA

LA LUDICA UN PROCESO DE FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES SOCIALES Y LA CONVIVENCIA.

1.2 TÍTULO

LA LÚDICA COMO UN PROCESO DE FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES SOCIALES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN CIUDADELA EDUCATIVA TUMAC

1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la lúdica en los procesos de fortalecimiento de las relaciones sociales; para mejorar la convivencia en los grados 1ºB, 1ºC y 3ºD de la Básica Primaria de la Institución Educativa Ciudadela Tumac?

1.4 DESCRIPCION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

La Institución Ciudadela Educativa Tumac, surge como una respuesta positiva de Educación para las comunidades de algunos sectores reubicados. Esto se da en virtud del convenio firmado en 1993, entre el gobierno colombiano y la unión europea denominado Proyecto ALA/51.

Los barrios Tumac, María Auxiliadora, urbanización la playa y las Américas fueron reubicados en la zona continental de Tumaco, generando también un proceso de desplazamiento que trajo como consecuencia invasiones que propiciaron la creación de otros barrios, como son: El esfuerzo 1-2, Ciudad 2000, Nuevo Milenio, Villa Las Lajas, 11 de noviembre, etc. Existiendo diversidad étnica, religiosa y socio-política; la mezcla de varias comunidades en la institución trae consigo problemas internos, tales como:

- Bajo rendimiento académico

- Falta de sentido de pertenencia
- Deserción escolar
- Ausencia de la práctica de valores
- Problemas de aceptación de unos con otros
- Confusión de roles de género, entre otros.

De igual manera, estos estudiantes padecen problemas externos, como son:

- Desnutrición leve, severa y aguda
- Desplazamiento forzado
- Maltrato intrafamiliar
- Desintegración familiar
- Problemas de vulnerabilidad
- Familias numerosas
- Madres cabeza de familia
- Abuso sexual
- Confusión de roles de género
- Ausencia de las prácticas de valores en la familia

Lo anterior, trajo consigo, la alteración de las relaciones de convivencia, lo cual generó interés por aplicar procesos lúdicos, que los ayude a mejorar sus relaciones, y por ende la convivencia.

Teniendo en cuenta que esto como dimensión humana propicia la libertad, la creatividad y la relación intersubjetiva de la comunicación afectiva y se define desde la función social a partir del ser humano que produce un acto lúdico; ejerce la autenticidad y el reconocimiento de la identidad cultural!, ético y placentero, en tiempos y espacios sobre dimensionales por el ejercicio perceptivo, intuitivo y sensible, manifiesto y en expresiones simbólicas propias de la persona que de manera espontánea representa y significa lo dinámico de su esencia, su naturaleza y su entorno; se relaciona también de manera inmediata con la felicidad, el placer, la contemplación, la admiración por lo estético y la sublimación espiritual con lo cultural y lo social.

Desde la dimensión lúdica, tanto el niño como el adulto crean y manifiestan, su auténtica personalidad y su carácter descubren su personalización, se reconocen creativos y demuestran su producción, simbólica frente a los demás.

A través de los juegos se puede observar y a la vez darse cuenta que la lúdica es una herramienta pedagógica que permite integración escolar social de todos los

seres humanos y en especial a los niños y las niñas tanto capacitados y discapacitados, teniendo en cuenta sus habilidades y competencias posibles; la lúdica se convierte en una herramienta didáctica para la enseñanza y el entrenamiento social y laboral permitiéndole a las personas ser parte activa de su comunidad. Apartar de las experiencias corporales.

Se puede analizar que cuando se ponen en acción las actividades físicas y mentales en actividades lúdicas se conquistan nuevos campos de libertad y esperanza, para afianzar los caminos hacia un mundo mejor que permita un crecimiento completo, íntegro, tanto individual, como comunitario y sobre todo el fortalecimiento de las relaciones sociales y de convivencia.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Los niños y niñas que llegan a la Institución con patrones de conducta particulares, generalmente, han sido maltratados, o sus derechos fueron vulnerados, por lo tanto, se les dificulta convivir y relacionarse con los demás, presentando problemas de inseguridad, rebeldía, soledad, miedo, rabia, desequilibrio emocional, violencia, resentimiento y agresividad total. Esta problemática es la que invita a recurrir a procesos pedagógicos lúdicos a través de juegos rondas, canciones, lo cual conlleva al fortalecimiento de las relaciones sociales y de convivencia, y a la práctica de algunos valores como el respeto, el amor y la responsabilidad.

Como alternativa de solución a los distintos problemas de convivencia escolar, se ha pensado que los procesos lúdicos como la ronda, juegos y canciones tradicionales se acercan a la realidad de los niños y niñas como una forma de sentir el mundo y la vida en sus diferentes manifestaciones. Teniendo en cuenta que la lúdica es un proceso de cambio donde el estudiante aprende a través del juego, mejorando las prácticas pedagógicas tradicionales, donde los niños y las niñas aprenden a hacerse más amigos, a compartir sus triunfos y derrotas; por lo tanto la lúdica es siempre un motivo de alegría, en donde los educandos colocan su entusiasmo e interés, su integridad, autenticidad; en busca de un reconocimiento que afiance su situación en su medio y existencia.

Por lo tanto, la lúdica es una actividad vital para el ser humano sin importar la edad; se podría decir que es lo que más necesitan las niñas y los niños, y lo que más les gusta hacer, porque afectivamente con ella se recrean, adquieren conocimientos y practican valores como el respeto, el amor y la responsabilidad que les ayuden a mejorar las relaciones sociales y de convivencia. Por lo anterior, se puede afirmar que la lúdica es una actividad que busca el desarrollo de las facultades mentales y físicas del ser humano: ejercita la imaginación, hace brotar la comprensión, la cordialidad y simpatía para con los demás, mejorando las relaciones sociales.

Por otro lado, educar en la creatividad implica el amor por el cambio, propiciando libertad, que se manifiesta en los estudiantes, al menos en ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta a lo no conocido. El propósito es llevar a la práctica la sensibilización de la enseñanza a través de la lúdica, así como el valer para adaptarse a los cambios o capacitando al estudiante para el desarrollo de habilidades creativas e innovadoras. No se trata de dar total libertad a los estudiantes

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo general. Promover procesos lúdicos que conlleven al fortalecimiento de las relaciones sociales, para mejorar la convivencia de los grados 1ºB, 1ºC y 3ºD de la Básica Primaria de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.

1.6.2 Objetivos específicos.

- ✓ Diagnosticar la situación actual frente a los juegos que practican los niños y niñas de los grados 1ºB, 1ºC y 3ºD de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.
- ✓ Rescatar los juegos tradicionales de la región con niños y niñas, que conlleve al fortalecimiento de las relaciones sociales y de convivencia.
- ✓ Potencializar en los estudiantes el valor del respeto, el amor y la responsabilidad, como elementos fundamentales de las relaciones sociales para mejorar la convivencia, por medio de procesos lúdicos.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

En Colombia, existen algunas investigaciones, que involucran los procesos lúdicos para fortalecer las relaciones sociales, los procesos ciudadanos, y de construcción de convivencia, entre otros:

La obra: “Cultura ciudadana al rescate de los valores”², el cual plantea que en el mundo en que vivimos muchos de los valores se han perdido, son muchas las causas que se pueden enumerar entre ellas: la falta de solidaridad humana que se traduce en un excesivo egoísmo donde cada individuo en su afán de encontrar su propia satisfacción, pisotea a los demás, sin pensar en todo el daño que pudiera causar. Esta realidad debe cambiarse a través de la práctica de los valores humanos, tomando conciencia, disfrutando de momentos de esparcimiento y recreación.

De igual manera, se encontró la obra: “La función lúdica del sujeto”³, que indica cómo a través de diferentes actividades los niños pueden llegar a realizar representaciones simbólicas de su realidad objetiva y subjetiva que les proporciona placer y alegría sin desconocer sus condiciones genéticas y sociales. También muestra aspectos como la naturaleza de la lúdica en el contexto de la experiencia del sujeto y el conocimiento social. Dentro de las condiciones lúdicas del sujeto se destacan la experiencia lógica, la experiencia estética, la experiencia moral y social.

Así mismo la investigación: “Reflexiones sobre cultura Ciudadana en Bogotá”⁴. Plantea que el doctor Mockus Alcalde de Bogotá en su afán por mejorar las condiciones de convivencia en la ciudad, implementó y aplicó un proyecto que buscaba ante todo la regulación propia del comportamiento entre personas haciendo énfasis en la regulación cultural de las interacciones entre desconocidos en espacios, y sitios donde haya influencia de personas y entre los ciudadanos y las autoridades, teniendo en cuenta que el orden público depende en gran parte de la calidad de estas interacciones. En este documento, como parte del plan de desarrollo se

² ARIZA VIVEROS, Rafael. Cultura ciudadana al rescate de los valores. Edit. Paloma. 2007.

³ DIAZ MEJÍA, Angel. La función lúdica del sujeto. Universidad Los Libertadores. Edit. Magisterio. 2006

⁴ MUÑOZ M. Jairo, L. Julián Arturo y Otros “Reflexiones sobre cultura Ciudadana en Bogotá”. Edit. Observatorio de cultura urbana. Equipo consultor Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. 2003

definieron los cuatro objetivos correspondientes a la cultura ciudadana, principal prioridad y columna vertebral de dicho plan:

- ❖ Lograr un mayor cumplimiento de las normas de convivencia.
- ❖ Dotar a algunos ciudadanos de una mayor capacidad para llevar a otros a cumplir las normas pacíficamente.
- ❖ Mejorar la capacidad para concertar acuerdos y dar solución pacífica a los conflictos entre ciudadanos.
- ❖ Mejorar la capacidad de comunicación de los ciudadanos (expresión, interpretación) por medio del arte, actividades culturales, la recreación y el deporte (armonizar la ley, la moral y la cultura).

2.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.2.1 Lúdica. “La lúdica es una dimensión humana que propicia la libertad, la creatividad y la relación intersubjetiva de la comunicación afectiva. Se define desde el punto social a partir del ser humano que produce un acto lúdico; ejerce la autenticidad y el reconocimiento de la identidad cultural desde el ambiente social, ético y placentero, en tiempos y espacios sobredimensionados por el ejercicio perceptivo, intuitivo y sensible, manifiesto en expresiones simbólicas propias de las personas que de manera natural y espontánea representa y resignifica la dinámica de su esencia, su naturaleza y su entorno.

El término lúdica se ha ligado siempre con el desarrollo de la infancia del ser humano y equivocadamente con el ocio y la pérdida de tiempo. Los estudios científicos realizados desde la psicología sobre el juego, igualmente se remiten a la infancia para comprender su significado y la función que desempeña sobre el desarrollo afectivo e intelectual de los niños y el papel que este ha desempeñado en la cultura. A este respecto son bien conocidos los estudios de especialistas como: Piaget, Montessori y Freire”⁵.

Al profundizar la comprensión sobre lo que es la lúdica se puede observar, como lo han hecho algunos investigadores, que el juego trasciende la infancia y se expresa en las manifestaciones culturales, en los rituales, en las competencias, en las expresiones del arte, la música, la plástica, el teatro; la función que la lúdica desempeña en los jóvenes adolescentes y en las relaciones que establece entre ellos; también, como las prácticas lúdicas son una parte importante en la construcción de experiencias de vida, en el aprendizaje y uso del lenguaje que le permite desenvolverse como ciudadano e interactuar con el entorno.

⁵ Op. Cit. DIAZ MEJÍA, Héctor Angel. P. 21

2.2.2 Juegos infantiles. "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, a manipular, a gatear, a ponerse de pie, a andar, etc., los cuales son prólogos del juego y del deporte. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita enseñarle a jugar a un niño, esta es innata. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso, se acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje y la mímica hablando, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "no hagas eso", "es peligroso", "Te vas a Lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollarlos"⁶.

Lo anterior, lleva a recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. De ahí que la lúdica como actitud docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor. La actitud lúdica puede definirse como una cualidad humana de sentir placer por lo que se hace, al tiempo que poder hacer sentir este mismo placer a quienes nos rodean, algunos autores la definen como: una manifestación de inteligencia emocional según *Goleman*,⁷ una manifestación de inteligencia interpersonal según Gardner⁸, y una manifestación de inteligencia genial según Gelb.

En este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claros tanto los contenidos a trabajar, como las metodologías para implementar, puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de forma edificante y representativa, por esta razón la actitud del docente es muy importante, esta resulta decisiva para verificar las interacciones humanas, de esta

⁶ BOLIVAR, Carlos. La Lúdica como actitud docente. Bogotá: Magisterio, 1998. p. 33.

⁷ <http://www.el-refugioesjo.net/hostigamiento/goleman.pdf>

⁸ <http://www.unjbg.edu.pe/revistas/limite6/pdf/articulo07.pdf>

depende que en las aulas exista una buena disposición anímica del alumno, lo cual facilitará el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

Tal como sostiene Bolívar: “La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo”.

2.2.3 Teorías biológicas sobre el juego. “Sobre el juego, existen muchas teorías biológicas, entre ellas, la del **crecimiento**, fue formulado por Casuí, considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego. El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego”⁹.

De lo anterior, se puede inferir que Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la cual se sustentan las tendencias e instintos, explica la diferencia del juego según el sexo.

Otras teorías sobre el juego, entre ellas: la **Teoría del Ejercicio Preparatorio**, defendida por Groos, ha definido el juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizarán cuando mayores”¹⁰

Interpretar la teoría de Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños. Las teorías de Vygostky, con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas, más que de las cosas, por ejemplo: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

⁹ CUETO FERNANDINI, Carlos. Los juegos educativos en la educación primaria.

¹⁰ CALERO PEREZ, Mavilo. EDUCAR JUGANDO. Editorial San Marcos. Impreso Perú. 1998.

Goethe, dice que en el juego cualquier cosa puede convertirse en cualquier otra, lo cual es totalmente incorrecto, porque el juego da goce y placer al deseo y a un proceso de distensión apto para la creación misma. El juego es la parte primordial en los niños y niñas, pues mediante el juego ellos aprenden a respetar a sus compañeros y las normas del juego o reglas. Lo más divertido es enseñarles a los niños con el juego, no debemos cortarles al estudiante el deseo de jugar, siempre y cuando lo haga con responsabilidad y bajo la vigilancia del docente y los padres de familia.

En la Teoría del Ejercicio Preparatorio, se considera que el juego es como el ejercicio preparatorio para la vida seria, que tiene por objeto desarrollar los instintos heredados, todavía no formados y que por eso no pueden realizar su misión debidamente.

La Teoría Catártico: Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas, aunque sobre esta teoría ha habido críticas, como por ejemplo: Aceptar esta teoría, se diría que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.

Teoría del Atavismo: Expuesta por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad, se le ha criticado que no es correcta, porque muchas tradiciones de las cuales nos habla esta teoría, debería haber desaparecido por solo recordar algunas cosas o partes del juego, pero lo que se puede rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad, siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc.

De lo anterior, se puede decir que el juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino, que también ellos tienen su propia actividad creadora.

Teoría del Descanso o Recreo: Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. Según este planteamiento, se sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar

Teoría de la Energía Superflua: Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Herbert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos"¹¹

2.2.4 Clasificaciones de los juegos. "Existen otras clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos, por distinguidos peritos en la materia, de forma resumida dividen a los juegos en cinco grandes categorías: Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Estos **juegos también llamados de salón**, son aquellos que además de proporcionar placer, exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: juegos corporales y mentales.

Existen además los **juegos escolares**, estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

a) Juegos de Velocidad.- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

b)- Juegos de Fuerza.- Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

c) Juegos de Destreza.- Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

De igual manera, existen juegos sociales, los cuales son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional,

¹¹ Op. Cit. Pág. 25

etc. Ethel Kavin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

María Montessori, exalta la necesidad de los juegos educativos para la educación de cada uno de los sentidos.

Jean Piaget, indica también que los juegos simplemente son una forma de desahogo o entrenamiento, que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. De la misma forma recomienda, que los métodos de educación de los niños, exigen que se les proporcione un material convincente, con el fin de que por medio del juego lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos seguirán siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil.

Considerando toda la evolución de los juegos se puede afirmar que la educación lúdica integra. El ser humano necesita crear para poder realizarse, porque es un ser inconcluso y es su función desarrollar esta necesidad ontológica de crear. Todas las formas de expresión, posibilitan la manifestación de sentimientos o ideas habitualmente inhibidas, la expresión es una forma de actuar, de hacer y de hacerse a sí mismo"¹²

2.2.5 Importancia del juego en la socialización infantil. La importancia del juego en la socialización se debe a que dependiendo del desarrollo, aprendizaje y experiencias vividas por el niño a través del juego, así mismo va a expresar sus emociones y sentimientos, preferencias y demás que le permiten interactuar con los otros miembros de su entorno, así pues, el juego es importante porque los niños lo utilizan como el medio de comunicación con el mundo. Estimula los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, la diversión como estímulo para el aprendizaje, es así que a través de toda esta experiencia del juego, el niño y la niña empiezan a socializar y a distinguir sus diferentes roles como niño o niña, a interactuar tanto en grupo como individualmente, a preocuparse y solidarizarse con los otros niños, etc....

En el área de la pedagogía, se puede observar cómo el maestro desarrolla los conceptos de imaginación, fantasía y creatividad, todos enfocados al desarrollo evolutivo del niño y el aprendizaje a través de estos tres conceptos así: La creatividad como una actitud que todos los individuos poseemos, unos más o menos

¹² <http://tapscottscopydesk.blogspot.com/>

desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas. Siendo por tanto la creatividad el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales. Ejemplo Cuando se le da a un niño un juego didáctico y crea, destruye y construye.

Igualmente, la relación entre imaginación y aprendizaje se pone de manifiesto por el hecho de que aprendemos mejor las cosas que están enlazadas con nuestra imaginación. Ésta vigoriza las huellas mediante la visualización, el ritmo, la dramatización y el establecimiento de enlaces. La imaginación refuerza la memoria, dirige el aprendizaje y establece relaciones entre las asociaciones. Si durante el recuerdo estas relaciones son las mismas que se asociaron cuando se produjo la impresión, recordada la imaginación origina una reproducción vívida. Si la reproducción vívida de pasadas impresiones se combina con nuevos aspectos de las asociaciones, tendremos una imaginación creadora. Si de las asociaciones experimentadas se derivan nuevos aspectos no experimentados, hablamos de inventiva lo cual se puede ver reflejado en la utilización de la fantasía. Ej El niño ve como diariamente le da la clase el profesor el se imagina que el es el profesor y lo realiza en el juego como una fantasía etc.

2.2.6 Lúdica y pedagogía. “En la enseñanza formal y no formal, y en cada una de las fases del desarrollo de los niños y niñas, las actividades lúdicas se presentan como herramientas pedagógicas imprescindibles, mediante su empleo sistemático y metodológico. Puede decirse que a través del juego, el máximo interés infantil, puede transferirse e inducirse como máximo conocimiento.

La cultura en general, y Latinoamérica en especial, ofrece un inmenso e incalculable tesoro lúdico de tradición oral en la cual se destacan: Los juegos verbales, intelectuales, de razonamiento, lingüísticos y de expresión corporal, tales como copleros, paremiología (refranes y dichos) adivinanzas, retahílas, trabalenguas y jerigonzas. Juegos que mediante la atracción que ejerce en el niño le propician interesantes acciones para el desarrollo de su intelectualidad y abstracción lógica, deducción, síntesis, memoria, fantasía y el desarrollo de su inteligencia y creatividad.

El uso pedagógico de la lúdica permite el desarrollo de valores claves como la identidad, autoafirmación cultural y autodeterminación que van siendo trastocados por otros de menor valía a través de medios masivos de comunicación quienes inducen y desacerban el consumismo ocasionando el desplazamiento de los juegos tradicionales y dando paso a juegos simbólicos de guerra y destrucción que propician

la agresión y que inducen a la compra de productos para la colección de elementos usados en juegos propuestos e impuestos a través de estos medios”¹³.

De lo anterior, se puede decir que la actitud lúdica, produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse. La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, este es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado, es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela.

Si el maestro asume una actitud como la aquí planteada el acto pedagógico cobra sentido y los estudiantes que son los beneficiarios comenzarán a tener otra mirada a la escuela y por ende su respuesta será la que tanto padres, maestros, y sociedad en general reclama.

Finalmente no debe olvidarse que leer es también la capacidad de aprender, comprender e interactuar con las tecnologías de manera significativa. “Nunca antes ha sido tan necesario que los niños aprendan a leer, a escribir y a pensar en forma crítica. No es solo cuestión de señalar y hacer clic. Se trata de señalar, leer, pensar y hacer clic.”¹⁴

La dimensión lúdica tiene un alto nivel pedagógico; didácticamente es el procedimiento idóneo para el aprendizaje de nuevas experiencias, su estructura se manifiesta en la convivencia. La actividad lúdica es la oportunidad permanente del educador para encausar positivamente actitudes y conductas, e implica la construcción de un camino hacia la libertad. Se afirma que la lúdica es un elemento que constituye la naturaleza en busca del desarrollo de las facultades mentales y físicas del ser humano; trabaja los músculos, desarrolla los huesos, ejercita la imaginación, desenvuelve las facultades mentales y corporales y hace brotar la comprensión, cordialidad y simpatía para los demás.

“La importancia de la lúdica en toda su extensión es enorme, ya que es una dimensión a través de la cual se promueve el crecimiento tanto físico como psíquico, desde el momento en que nacemos. A través de experiencias lúdicas los bebés aprenden a sentarse, a caminar, a hablar y a relacionarse con las personas que están a su alrededor. Cuando llegan al jardín mediante rondas, canciones y juegos de imitación inician su proceso de escolarización, de creación de hábitos y de

¹³ <http://www.unjbg.edu.pe/revistas/limite6/pdf/articulo07.pdf>

¹⁴ <http://tapscottscopydesk.blogspot.com/>

socialización, que les permitirá la integración a los diferentes grupos en los que se desenvuelve durante su vida. Al llegar a la adolescencia a través de expresiones lúdicas los jóvenes se relacionan entre sí, logran la aceptación de los grupos, consiguen amigos, se simpatizan con personas de otro sexo, se autoafirman, fortalecen su personalidad y adquieren seguridad.

En los adultos la lúdica se manifiesta en las relaciones que el establece con los demás, con su grupo de amigos, en el trabajo, en el estudio, en las relaciones de pareja e incluso en su sexualidad”¹⁵.

La lúdica implica conocer unos fundamentos conceptuales sobre su contenido, es decir desde un marco conceptual que proporciona bases, a un sentido de la realidad, del uso de situaciones estudiadas; como un método de concebir su existencia, pues su realidad es una construcción mental y social de permanente interacción y formalmente reconocida como presentaciones. Por tanto el campo de la investigación lúdica puede trascender la sola aplicación pedagógica y plantearse problemas de fondo sobre su contenido en relación con la existencia y desarrollo del ser humano.

2.2.7 La lúdica como proceso de aprendizaje. “La lúdica como proceso de aprendizaje es una estrategia educativa con elementos significativos que se relacionan actuando de manera específica como actividad pedagógica.

El aprendizaje a través de la lúdica se puede dar en cualquier entorno que estimule, la curiosidad, el interés y la motivación y la creatividad del estudiante, esto es válido siempre y cuando, este se articule con la intención formativa y los objetivos que el docente se haya propuesto sacar adelante. Siendo así el educador, no solo debe propiciar y diseñar entornos educativos; sino también involucrar en ellos a los estudiantes, para que realicen actividades lúdicas significativas del aprendizaje como: rondas, juegos y canciones y desarrollen a través de ellas capacidades como la percepción, el análisis, la toma de decisiones y la evaluación crítica de sus quehaceres.

Por otro lado las simulaciones en los juegos son estrategias que permiten potenciar y acercar los conocimientos a la vida cotidiana. Las experiencias que los juegos de simulación permiten realizar, resultan muchas más auténticas y posibilitan de manera mucho más dinámica y sencilla, la comprensión de ciertos saberes que resultan difíciles de enseñar.

¹⁵ Ibid.

Generalmente son los contenidos difíciles los que requieren un desarrollo de modelos mentales complejos, los que se trabajaban en la simulación. En palabras de Saegesser: “simular significa dar apariencia a una cosa de otra”, es decir la simulación es el disfraz. Las vivencias de simulación pueden estar relacionadas por ejemplo: con situaciones donde a partir de una tarea compleja; el docente decide facilitar la comprensión y la relación reales, entonces se escenifica y se pone en acción a los estudiantes, para que comprendan diferentes posiciones, roles sociales, actitudes, valores, etc.”¹⁶

Existen por otro lado, los juegos de simulación que el docente implementa en el aula, con recursos humanos o materiales y por otro lado, los juegos que la nueva tecnología provee. Estos últimos son dispositivos que permiten acercarse y apropiarse de elementos que circundan en el entorno social.

Otros juegos permiten diagramar una ciudad, determinar quienes serán sus funcionarios, cuales deberán ser sus tareas y actividades. Se deberán determinar además, los egresos, ingresos y las obras. Para realizar esto, implica tomar permanentemente decisiones, resolver conflictos, planificar estrategias. Los roles en los juegos cobran un sentido especial, de este modo pueden ser más instrumentales o más emocionales, su carácter dependerá de las consignas, del juego que se hallan previamente dispuesto y de aquello que halla que simular. Algunas técnicas o juegos de simulación pueden utilizarse en el trabajo diario del aula y nos permiten replantear las dinámicas escolares.

Sin embargo son muchas las ocasiones que se presentan para trabajar los contenidos curriculares con estas dinámicas, conocerlas para poder implementarlas, lo cual permite incorporar un entorno de aprendizaje totalmente diferente, provisto de buenas y mejores disposiciones de creatividad, acción participación y dinámica. De esta manera se pretende que los estudiantes trabajen consientes y activamente, los diferentes lenguajes y habilidades de pensamiento, el espíritu estratégico, la metacognición y en definitiva, la transferencia de estrategias y habilidades a otros contextos.

En conclusión, todo este proceso facilita y estimula la conciencia metacognitiva, y permite que gradualmente a través de la lúdica se involucre de manera más consciente en su proceso de aprendizaje.

2.2.8 Socialización y lúdica. “Nadie llega a convertirse en humano si está solo. Nos hacemos humanos los unos a los otros. Nuestra humanidad nos ha contagiado, es

¹⁶ FERRERO, Federico. Teorías del juego. Edit. MAPAZ. Barcelona. 2000

una enfermedad mortal que nunca hubiéramos adquirido si no fuera por la proximidad de nuestros semejantes. Ese contagio con los otros se da a través del juego. Es entendido que el niño se desarrolla en las actividades propias del juego y del ser social, por cuanto le facilita conocer a los otros y permite su crecimiento personal y su interrelación social. El singular impacto que en el juego produce la actividad humana y las relaciones humanas, evidencian que los temas de los juegos no se extraen únicamente de la vida de los niños, sino que tiene un fondo social, debido precisamente a que también su naturaleza y origen es social, es decir, corresponde a las condiciones de la vida del niño en sociedad.

A través de la historia, la cultura misma se ha alimentado y enriquecido con las diferentes expresiones lúdicas y con la reflexión alrededor de las mismas. En este sentido, Latinoamérica es un continente poseedor de una enorme diversidad cultural, evidenciada en la multiplicidad de manifestaciones folclóricas que incluyen entre otras: danzas, rituales, mitos, leyendas, cantos, festejos, riquezas gastronómicas, artesanías, trajes típicos, juegos tradicionales, supersticiones, agüero; los cuales hacen parte del desarrollo lúdico - cultural de cualquier comunidad humana. Cuando se ponen en acción las facultades espirituales, físicas y mentales en actividades lúdicas; se conquista nuevos campos de libertad y esperanza, para afianzar los caminos hacia un mundo mejor que permita un crecimiento completo, íntegro, tanto individual como social.

De lo anterior, puede decirse que la sociedad mira de manera despectiva el juego, porque lo toman en algunas ocasiones no como un proceso de aprendizaje para el niño, sino como una pérdida de tiempo en el cual no se está aprendiendo nada, siendo esto un concepto bastante ignorante acerca de la pedagogía utilizada, además de que en la sociedad actual de consumo se ha perdido el juego colectivo, la televisión, las comunicaciones, el mercado tecnológico ha generado en el niño que tenga un juego más individualizado que ha conllevado a que juegos populares o grupales hayan ido desapareciendo, y los niños cada vez sean más independientes inclusive en los juegos en la escuela y en sus hogares y por ende, las relaciones de socialización todos los días se hagan más difíciles.

El principal aporte de Piaget en el desarrollo del aprendizaje y de la inteligencia de los niños de 0 -7 años, es como a través del juego, el niño se introduce en una serie de reglas que deberá cumplir y que cumple dependiendo de la edad y cómo este juego le produce placer y que el cumplimiento de las reglas y el respeto por estas, son la formulación de acuerdos entre las personas, que el respeto por estas son las que van a determinar quien es el ganador, que si impido que el otro gane, es ponerse en el punto de vista del otro y que el no respeto por las reglas va a generar diversos conflictos entre las personas ¹⁷.

¹⁷ Ibid. FERRERO

2.2.9 Creatividad y lúdica. La creatividad es la esencia de la lúdica, pues desde allí se educa para el cambio y se forman personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión de futuro, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar obstáculos y problemas que se presenten en la vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La concepción acerca de una educación lúdica, parte del planteamiento que está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico-social determinado, que integra los componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y auto-exhortativos, que a través de una atmósfera lúdica se ponen de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social. Este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas del desarrollo humano: persona, proceso y medio.

Por otro lado, este educar implica el amor por el cambio, propiciando libertad que se manifiesta en los estudiantes, al menos en el ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. El propósito es llevar a la práctica, la sensibilización de la enseñanza a través de la lúdica, así como el valor para adaptarse a los cambios o capacitando al estudiante para el desarrollo de habilidades creativas e innovadoras. No se trata de darle libertad al estudiante y que ellos hagan lo que quieran, perdiendo de vista las reglas básicas de la convivencia, sino de relacionarse con los conocimientos previos de una manera agradable y estimulante, para que ellos construyan su propio pensamiento.

2.2.10 Juegos tradicionales como proceso de fortalecimiento en las relaciones sociales y convivencia. “Los juegos son ejercicios recreativos sometidos a reglas, en los cuales los participantes deben estar preparados para ganar o perder, en donde, en algunos casos el espectador se distrae física, emocional y mentalmente. Globalmente, de acuerdo a sus rasgos y características dominantes, los juegos pueden aportar en la persona en lo físico, intelectual y social; En cuanto a lo físico, prima el placer y el disfrute de las capacidades del cuerpo, el ejercicio físico o la práctica de un deporte implican esfuerzo pero conlleva a la adquisición de destrezas y habilidades de gran utilidad en la vida social, por otro lado, también se detiene en cuanto a valores vitales como la autoestima, la seguridad, el respeto, la responsabilidad, el amor, la mejora del potencial físico del individuo, el respeto por su cuerpo y aprecio por su estética; En lo intelectual, predomina el enriquecimiento mental y conduce al desarrollo de habilidades intelectuales y sociales, lo cual requiere del esfuerzo. Si tuviéramos que definir en pocas palabras qué significa, qué ejercita y qué promueve el juego, sin lugar a dudas, podríamos decir que el juego sirve para vivir; el juego provoca en el niño una sensación continua de exploración y descubrimiento. Esta sensación produce cambios significativos. Los descubrimientos son efectuados a partir de los estímulos que el mundo externo presenta al niño, como así también a sus aptitudes y gustos personales.

Por otra parte, el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. Lo lúdico estimula la actividad combinatoria, pieza clave en el desarrollo de ambos. El juego es una actividad que permite la activación y estructuración de las relaciones sociales. El clima de libertad que el niño experimenta durante el juego, le permite conectarse con los otros, sin ningún tipo de servicio o estereotipo. La distracción que promueve el juego, hace que la defensa psicológica de las que puede valerse el niño para ocultar sus temores e inseguridades queden relegadas y se vuelvan más flexibles, en virtud de lo cual el niño podrá expresar sin inhibiciones su mundo interno, simbolizado a través del juego. Con él los niños pueden aprender una cantidad de cosas tanto en la escuela, como fuera de ella. No debe establecerse ninguna posición entre trabajo escolar y juego, sino todo lo contrario, dado que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo, la escuela debería aprovechar y sacar de él el máximo partido.

Por lo general, los docentes juegan bastante libremente con los alumnos. Pero la verdad es que muchas veces no se involucra en todo, el juego; los docentes no deben olvidar en la clase, que el juego posibilita al niño la adquisición de aprendizaje de fuerte significado. Según Sigmund Freud, vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz que ponen los niños para ocultar la realización de sus deseos.

Lo que en el adulto encuentra expresión a través del sueño, en el niño se expresa a través del juego. Para Freud, el juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de los niños. Son la expiración misma del principio del placer; y reconoce que en el juego, hay algo más que proyecciones del inconsciente y resoluciones simbólicas del deseo conflictivo.

Para Piaget el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es una actividad desinteresada, frente a otras actividades interesadas, como las tareas escolares, en las que las preocupaciones están puestas en el resultado.

Desde la perspectiva de Piaget se clasificaron los juegos en cuatro categorías: motor; correspondiente al período sensorio-motor; simbólico, correspondiente al período preoperacional o representativo; de reglas, perteneciente al período operatorio, y de construcción, tanto del período operatorio como del formal. Los juegos de reglas tradicionales tienen un importante componente motor (correr, saltar, tirar una pelota etc.).

Para Lev Vygotsky el juego es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborado, es una manera que tiene el niño o la niña de participar en la cultura, en donde la

situación de juego puede considerarse como una generadora potencial de desarrollo, en la medida en que le implique al niño grados mayores de conciencia de las reglas de conducta y de los comportamientos previsibles dentro del escenario construido a tales fines, atendiendo siempre a las prescripciones sociales usuales para los roles representados.

Para Jerome Bruner, el juego es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada. El juego le permite al niño realizar una actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción ya que en el juego, el niño puede alcanzar metas sin proponérselas, y sin frustrarse sino las alcanza, porque la propia realización de la actividad le resulta placentera.

En la teoría del ejercicio preparatorio formulada por Karl Groos (1886), considera que el juego constituye en las primeras edades de los animales y los hombres, un procedimiento instintivo de adquisición de aquellos comportamientos que más tarde tendrá que afrontar en la vida adulta. Son significativas las palabras que el citado autor expresa en torno al juego como preejercicio, dice así: "Para cada niño el crecimiento es análogo a la historia de la Bella Durmiente del Bosque, en el que el juego desempeña el papel del Príncipe"

Según las teorías psicoanalistas, el juego alcanza un nuevo horizonte, como manifestación del mundo íntimo. Freud, en su trabajo "Más allá del principio del placer", expone el ejemplo de la bobina que el niño lanza y recupera sin más por medio de un cordón, mostrando malestar al lanzarla y satisfacción al recuperarla; actitud que hacía suponer a Freud que el niño realizaba un esfuerzo de compensación para soportar la ausencia de la madre.

El juego proyecta la situación del niño o la niña en particular. Durante el juego se refugia de la continua presión ejercida sobre él por las exigencias reales de la vida cotidiana. Los psicoanalistas señalan que el niño en el juego repite situaciones placenteras y elabora las que le resultaron dolorosas y traumáticas. A través de la acción de jugar expulsa y domina sus miedos, sus angustias, sus temores y problemas internos, es su verdadera válvula de escape, como elemento que le permite asimilar su fuerte mundo interior"¹⁸

¹⁸ REZZA EDITORES, arte y ciencia para enseñar a educar

Elizabeth Hurlock divide el juego realizado por los niños en la infancia intermedia en dos categorías: juegos activos y juegos pasivos. En los juegos activos el niño usa un protagonismo físico e intelectual total. El esfuerzo es completo, pues son juegos dinámicos que se prestan en el desarrollo de todo tipo de estrategias para poder practicarlas exitosamente. Son juegos típicos de la infancia intermedia y a diario los niños nos sorprenden con los resultados que obtienen. Son muchas las diversiones y pasatiempos en los que los niños sienten placer al practicarlos; gozan de los mismos con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente los practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia. Los juegos tradicionales en esta cultura han sido elementos fundamentales para el esparcimiento y convivencia familiar. Entre los juegos, se pueden mencionar los siguientes:

- El chapa-cajón
- Mirón – mirón
- El abecedario
- Buenos días mi señoría
- Panda pandilla

Los juegos tradicionales son de gran importancia para los estudiantes porque a través de ellos se conserva la tradición de sus ancestros y además, se manifiesta la inocencia, el sentir, se refuerza la práctica de valores y así ellos aceptan y comprenden que en el juego se gana y se pierde, en conclusión no se puede dudar que el juego reduce la sensación de gravedad frente a los errores que el niño pueda cometer. De esta forma la exploración y el descubrimiento de nuevas alternativas se constituye como un mecanismo cotidiano en el repertorio de conducta de los niños; para ello es necesario que lo antes posible, todos los docentes abran las puertas de sus aulas al juego y a la creatividad que viene ligada a él.

2.2.11 Rondas y canciones. Las rondas y canciones forman parte de la literatura infantil estas proporcionan en el niño y la niña emociones, alegría, ganas de compartir e integrarse y placer por lo estético, desarrollando la sensibilidad, el gusto y la creatividad e igualmente sirven para enriquecer su vocabulario; ya que a partir de los juegos se enfatiza en las palabras desconocidas, se socializa sobre los significados, convirtiéndose todo lo anterior en fuente de conocimientos y nuevas experiencias que motivan su aprendizaje y afianzan su crecimiento. De igual manera, las actividades pedagógicas son más agradables, dinámicas y participativas. Los niños y las niñas aprenden a partir del juego a relacionarse con los demás adquiriendo reglas que le servirán a lo largo de su vida.

Las rondas y canciones deben ser seleccionadas para que respondan a sus necesidades e intereses; es decir, de acuerdo a sus edades y medio ambiente en el

cual se desarrollan. En Tumaco se practican algunas rondas, entre las cuales están: agua de limón, el patio de mi casa, la carbonerita, la chuspa al aire.

Entre las canciones tradicionales tenemos: El pollito Rossi, los pollitos dicen, la feria del maestro Andrés, la pájara pinta, los animales de la creación.

2.3 MARCO CONTEXTUAL

2.3.1 Macrocontexto: La Institución Ciudadela Educativa Tumac. Se encuentra ubicada en la zona urbana del Municipio de San Andrés de Tumaco, en el barrio la Ciudadela cuyos límites son: al Norte con la calle 31 vía principal; al Sur con la vía vehicular calle 32 y terrenos del INURBE; al Oriente con las zonas destinadas para el deporte y al Occidente con la carrera 36 y la Universidad Nariño (ver figura 1)

Figura 1. Planta física de la Institución Ciudadela Educativa Tumac



Esta zona, mezcla de comunidades provenientes de zonas rurales vulnerables por la pobreza y el desplazamiento, lo cual trae consigo problemas de carácter interno y externo, que hacen que las relaciones sociales, sean tensas y conflictivas, tanto en el barrio, como en la institución.

Actualmente cuenta con una población matriculada de 3.028 estudiantes en las tres jornadas, que provienen de los barrios antes mencionados y además algunos son desplazados por el conflicto armado.

La Institución Ciudadela Educativa Tumac, se creó en el año 1.978; en un inicio recibía el nombre de Escuela Mixta Bajito Tumac y se encontraba ubicada en las playas del Bajito, considerada como zona de alto riesgo, albergaba en aquel entonces aproximadamente 120 estudiantes en los grados de primero a tercero de la Básica Primaria. En el año de 1.987 se amplió cobertura y se incrementaron los grados cuartos y quintos, la población estudiantil era muy poca, ya que las aulas para la atención de los niños eran muy pequeñas.

A nivel de infraestructura funcionó en una casa prefabricada, donada por Plan Internacional a las familias afiliadas. Después con el respaldo de la comunidad y Plan, se amplió la planta física y se organizaron más grados, con la colaboración de los docentes se construyó dos aulas en madera para dar inicio al grado preescolar.

En el año 1.994 se albergaban unos 300 estudiantes desde el grado preescolar hasta quinto, en las dos jornadas mañana y tarde. Se realizaron vínculos con otras instituciones donde existía la Básica Secundaria, los estudiantes del grado quinto presentaban el examen de admisión y sí lograban buen puntaje, eran aceptados.

Las familias de los estudiantes provienen de diferentes Municipios de la Costa Pacífica Nariñense: Barbacoas, Roberto Payán, Salahonda, El Charco, Satinga, de veredas ubicadas en los ríos, la ensenada y carretera. Estas familias tuvieron su asentamiento inicialmente, en la zona de bajamar, en el Bajito, en el sector urbano del Municipio de San Andrés de Tumaco, zona considerada de alto riesgo por los fenómenos naturales del mar.

Esta población presenta características muy particulares, entre otras: La base de la alimentación diaria son azúcares, panela, cereales, plátano, yuca; poco consumo de carne, huevos, leche y derivados, así mismo de las fuentes de proteínas. El 50% de la población no se encuentra sensibilizada y el 55% reporta que no está afiliada a salud. Sólo el 10% ha cursado los grados décimo y once; el 74% vive en casa propia, el 32% son trabajadores independientes; el 68% no tienen fuente de ingreso permanente, viven del rebusque, la pesca artesanal, recolección de moluscos, corte y recolección de mangles y la agricultura, etc., el 27% de los padres de familia son iletrados, no han alcanzado el nivel de escolaridad mínimo. El 14% viven en arriendo, el 12% viven en casa de otros, sin pagar arriendo, el 69% de las viviendas tiene techo sin cielo raso y el 24% tienen casa fabricada con materiales de desecho; el 69% no cuenta con servicios sanitarios; en promedio el 51% de personas vive en un cuarto en completo hacinamiento y el 85% cuenta con servicio de energía eléctrica con acceso informal.

Por tal razón y con el ánimo de brindar educación para una población con serios problemas de convivencia, se diseña la **misión**: “educar integralmente a la persona buscando un desarrollo humano sostenible ofrecida a niños, niñas, jóvenes y adultos, basándose en un currículo con expectativas prospectivas que le permita elaborar su propio proyecto de vida, con principios morales y éticos capaces de desempeñarse con dignidad en cualquier ámbito laboral, orientados por un personal idóneo y comprometido en formar líderes competitivos, analíticos y críticos, investigadores que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad”¹⁹.

La Misión también apunta a lograr que los estudiantes enfatizen sus actividades en torno al medio social, contribuyendo a la formación integral del individuo y de la comunidad en general, es por eso que cualquier conflicto que surge en la Institución puede concertarse y buscarle solución en conjunto entre todos los integrantes de la comunidad educativa. En este sentido, el apoyo de los padres de familia, es evidente de tal manera que en común acuerdo encuentran soluciones a los distintos problemas que surgen, los cuales se estructuran en el lema del ICET “Libertad con responsabilidad”.

Los conflictos internos se solucionan conformando comités de convivencia, en donde se programan jornadas convivenciales (entre padres de familia, docentes y estudiantes), cada quince días, teniendo como representante un valor, con el cual se trabajan las jornadas de clase como estrategia significativa y pedagógica en el fortalecimiento de las relaciones sociales, aunque queda mucho por hacer.

Tiene como **Visión**, concientizar al estudiante a través de la capacitación formal, para que tenga en cuenta las necesidades concretas de la comunidad, en ocasiones siendo capaz de forjar su propio desarrollo y a servir de manera individual y colectiva.

2.3.2 Microcontexto. Los niños y niñas de la Básica Primaria oscilan entre cinco (5) a dieciocho (18) años, tienen las mismas características de sus familias. El 95% del total de los estudiantes matriculados son afrodescendientes, aproximadamente cuatrocientos (400) son desplazados, cuyas edades oscilan entre los tres (3) y los dieciocho (18) años. De los cuales el 47% viven con madre y padre, el 38% solo viven con la madre, el 3% solo viven con el padre, el 12% viven con parientes (abuelos, tíos, tías, algún familiar).

Dada la diversidad de sus habitantes y de costumbres, la convivencia es difícil, el conflicto y las peleas están a la orden del día. En los descansos, se necesita la

¹⁹ PEI INSTITUCIÓN CIUDADELA EDUCATIVA TUMAC.

vigilancia constante del docente, porque al menor descuido, empiezan a pelear y a golpearse entre ellos (ver figura 2). Es una comunidad especialmente violenta, por eso, la convivencia de la Institución se reglamenta especialmente en el Manual de Convivencia, el cual se establece con el fin de que los integrantes de la Institución se guíen por las normas y estatutos establecidos para lograr armonía y estabilidad en la Comunidad Educativa.

Figura 2. Los niños juegan bruscamente y pelean por cualquier cosa



En la actualidad la Institución Ciudadela Educativa Tumac, cuenta con setenta y seis (76) docentes, seis (6) directivos docentes, dos (2) secretarias, una (1) pagadora, dos (2) bibliotecarias, tres (3) aseadoras, un (1) mensajero, seis (6) manipuladoras de alimentos, tres (3) celadores etc.

2.4 MARCO LEGAL

La Educación tradicional ha menospreciado el potencial que tiene la gente para crecer por sí mismo, a menudo este tipo de Educación termina por atrofiar las capacidades innatas de los niños, niñas y jóvenes, desestimulando la búsqueda propia y continua de conocimientos. Se puede hacer la comparación del hombre con una mina rica, de inestimable valor que sólo la Educación puede hacer revelar.

La Educación que se acaba de describir no les ofrece a los estudiantes posibilidades de salir de sus condiciones primarias y de revelar todas sus potencialidades. Es un hecho real, infortunadamente la mayoría de los docentes de una u otra forma han participado de los programas educativos tradicionales, y por lo tanto no están libres

de la herencia educativa del pasado; preferimos llenarnos de información y conocimientos elaborados a tener que esforzarnos por investigar, crear y encontrar respuestas a nuestras inquietudes por iniciativa propia, y mucho menos a pensar que somos capaces de llegar hasta lo más profundo de una circunstancia.

La Educación moderna y actual, debe cumplir un papel socializador no sólo entre docentes y estudiantes, sino que debe preparar a toda la Comunidad Educativa en general, para que la tarea educativa sea más eficiente y logre su desarrollo y promoción. Para garantizar el cumplimiento de esta tarea, este trabajo se apoya en la normatividad vigente en este país, entre otros:

La Constitución Política colombiana en el artículo 27 expresa, “El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra”; donde se considera que las Instituciones Educativas son las encargadas de proporcionar a los estudiantes, espacios que permitan una formación a través de la ciencia.

El artículo anterior se hace explícito en el artículo 67, donde aclara que la Educación es un derecho de la persona, que tiene como fin formar al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz, a la democracia, a la práctica del trabajo y a la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y a la protección del medio ambiente; también manifiesta la responsabilidad que tiene el Estado, la Sociedad y la Familia en la formación integral del ser humano.

La Ley 115/94, en su artículo 5º (Fines de la Educación), en el artículo 6º (Comunidad Educativa) y el artículo 7º (la Familia), invitan a plantear estrategias tendientes a la formación de los niños y niñas como individuo y como ser social.

La Ley 115/94, artículo 5º (Fines de la Educación, numeral 12), plantea que todos, los niños y niñas tienen derecho a la formación y prevención de la salud y la higiene, la prevención integral contra problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

La misma Ley 115/94, en el artículo 77 concede a los establecimientos Educativos autonomía para plantear proyectos que satisfagan las necesidades de la Comunidad Educativa.

El Código del Menor, también recoge y amplía los espacios que tienen que ver con los niños. Lo anterior brinda las bases suficientes para entender que la Institución Ciudadela Educativa Tumac, puede aplicar la estrategia “la lúdica como proceso de fortalecimiento para las relaciones sociales y la convivencia; y así superar las

dificultades que tienen, y hacer de esta un espacio digno en crecimiento personal, familiar y comunitario.

2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS O GLOSARIO

ARMONIA: conveniente proporción y correspondencia de unas cosas con otras o de las partes de un todo, amistad y buen entendimiento.

AUTONOMIA: condición del individuo o entidad que no depende de nadie en ciertos conceptos potestad que dentro de un estado puedan alcanzar municipios, provincias o regiones para regir aspectos peculiares de una vida interior, mediante normas y órganos de gobierno propio.

CANCION: composición en versos para ser cantada, de origen popular o culto.

COMPARTIR: dividir, repartir, distribuir algo en partes poseer conjuntamente.

COMPROMISO: obligación contraída, palabra dada, fe, enseñanza, situación difícil embarazosa o comprometida.

CONVIVENCIA: acción de convivir vivir en compañía de otro.

DEMOCRACIA: régimen político en el que el pueblo ejerce la soberanía, doctrina política favorable a la intervención del pueblo en el gobierno.

DIVISION: acción de dividir o divertirse espectáculos, juegos o fiestas.

INTEGRACION: acción y efecto de integrar o integrarse, componer un todo con partes diversas.

JUEGO: cualquier actividad o ejercicio creativo sometido a regla, acción y efecto de jugar.

LIDERAZGO: condición de líder o ejercicio de sus actividades conductora (líder) jefe de un partido político, de un grupo social o de una comunidad.

MOTIVACION: acción de motivar, incentivar e inducir de manera positiva

MOTIVAR: en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el docente debe tener motivado al grupo de educandos para que las actividades a realizar, alcancen los objetivos propuestos.

PARTICIPACION: acción y efecto de participante, porción que corresponde a cada uno de los participantes en una cosa.

RECREACION: acción y efecto de recrear o recrearse (divertir o recrearse).

RESPECTO: consideración con que se trata a alguien, reconocer los derechos, la dignidad, decoro de una persona o de una cosa y abstenerse de ofender.

RONDA: acción de rondar, reunión de muchachos para tocar y cantar (rondar)

SOLIDARIDAD: comunidad de intereses y relaciones, modo de derecho u obligación en conjunto.

VALORES: cualidades que tienen mérito, significación o importancia de algo.

3. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACION

La presente investigación, pertenece al Paradigma Cualitativo, de el Enfoque es el Crítico Social que conlleva a la transformación del individuo dentro de la sociedad, además lo involucra en el reconocimiento de su identidad y en la búsqueda de estrategias en el cambio de la misma.

La metodología implementada es la Investigación Acción (IA),

Desarrollo de la metodología en el proceso:

- Intercambiar en forma individual y colectiva, experiencias potencializadoras
- Se emplea la lúdica como estrategia pedagógica en los procesos de acción, construcción y proyección individual, grupal y comunitaria.
- Fortalecimiento de la identidad individual y colectiva que permite trascender a los niños y niñas en los entornos sociales y de convivencia a partir de la acción lúdica.

La metodología es participativa porque en las diferentes actividades que se realizan se hace partícipe a toda la Comunidad Educativa, directivos, docentes, padres de familia y estudiantes, quienes hacen parte de los procesos formativos para el fortalecimiento de la convivencia pacífica, todo lo anterior, conlleva a la transformación del individuo y la sociedad, además la involucra en el reconocimiento de su realidad y en la búsqueda de estrategias para el cambio.

3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para recoger la información básica, se acudirá tanto a fuentes primarias como secundarias.

3.2.1 Fuentes Primarias. Se realizará la Observación directa, encuestas, aplicación de talleres lúdicos y entrevistas, las cuales se aplicarán a los estudiantes. (ver anexo A).

3.2.2 Fuentes Secundarias. Se consultará en libros de pedagogía, y de metodología de la investigación, en algunos trabajos de grado, enciclopedias, libros afines a la temática, disposiciones y reglamentaciones vigentes del Ministerio de Educación y en la Internet.

Las encuestas realizadas contribuyen a la recolección y análisis de la información, sobre los problemas de convivencia que presentaba la institución y que a partir de estrategias lúdicas implementadas por el grupo investigador están mejorando.

Las observaciones directas se tienen en cuenta para identificar las diferentes necesidades que tiene la comunidad educativa, la cual sirve para clasificar y de la misma forma, dárselas a conocer, para que tomen conciencia sobre sus problemas colectivos.

3.3 POBLACION Y MUESTRA

3.3.1 Población. La población con la cual se está realizando la investigación son los grados 1ºB, C y 3ºD de la Básica Primaria, cada grado cuenta con un número de cuarenta y dos (42), treinta y cuatro (34) y treinta y siete (37) niños y niñas respectivamente, para un total de ciento doce (112) estudiantes, los cuales oscilan entre los seis (6) y los trece(13) años de edad, el 30% viven con el padre y la madre; el 40% con la madre; el 10% con el padre y el 20% con abuelos y familiares.

Estas problemáticas en las que se ven inmersos los niños y niñas de la población sujeto de estudio, conlleva a identificar que la convivencia en la familia, es tan difícil, como la que se alcanza a visualizar en el aula, ya sea por los bajos niveles de ingresos económicos, que generan carencias de todo tipo, o por la falta de unidad en la familia, que ha generado hogares incompletos y por tanto, carencias afectivas en los niños.

3.3.2 Muestra. La muestra específica con la que se trabajó es la siguiente: 40 niños del grado 1ºB y sus padres; 30 niños del grado 1ºC y sus padres y 30 niños del grado 3ºD y los 30 padres de familia. Los docentes vinculados a la investigación son los correspondientes a estos grados.

POBLACION	VARONES	MUJERES	TOTAL
ESTUDIANTES 1ºB	25	15	40

ESTUDIANTES 1ºC	14	16	30
ESTUDIANTES 3ºD	20	10	30

3.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

3.4.1 Cuadro de categorías de análisis y preguntas orientadoras de la investigación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	FUENTES	TÉCNICA
Diagnosticar la situación actual frente a los juegos que practican los niños y niñas de los grados 1ºB, 1ºC y 3ºD de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.	Situación actual frente a los juegos.	-Juegos actuales - Actitudes que asumen - Consecuencias	¿Qué juegos realizan los estudiantes en la actualidad? ¿Qué actitudes asumen los estudiantes, al realizar los juegos? ¿Qué consecuencias se generan al realizar esos juegos?	Niñas y niños de los grados 1ºB, 1ºC Y 3ºD.	Observación directa -Encuesta -Entrevista -Reuniones
Rescatar los juegos tradicionales de la región con niños y niñas, que conlleve al fortalecimiento de las relaciones sociales y de convivencia.	Rescate de los juegos.	-Juegos tradicionales -Rondas -Mirón mirón -La carbonerita -El zapallo	¿Cómo se realizan las jornadas lúdicas y recreativas? ¿Cómo te sientes cuando recuerdas algunos juegos como: canciones y rondas tradicionales? ¿Con qué frecuencia realizan estas jornadas lúdicas y recreativas? ¿Cómo es la participación de los estudiantes en las	Comunidad Educativa.	Observación directa -Encuesta -Entrevista -Lluvias de ideas

			actividades de convivencia, que realiza la Institución ed.?		
Potencializar en los estudiantes el valor del respeto, el amor y la responsabilidad, como elementos fundamentales de las relaciones sociales para mejorar la convivencia, por medio de procesos lúdicos.	Relaciones sociales	Elementos Fundamentales relaciones sociales: -Respeto -Amor Responsabilidad	¿Crees que se deben tener en cuenta los valores, para mejorar las relaciones con los demás? ¿Cómo te sientes cuando recuerdas algunos juegos canciones y rondas tradicionales? ¿Utilizas juegos rondas y canciones tradicionales para dinamizar tus actividades académicas?	Comunidad educativa	

3.5 APLICACIÓN DE CATEGORIAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN COMO LA ENCUESTA Y LA OBSERVACION DIRECTA

3.5.1 Categoría 1. Situación actual frente a los juegos

Pregunta No. 1. ¿Qué juegos realizan los estudiantes en la actualidad?

Mediante la observación directa, el grupo investigador pudo observar que el 50% de los estudiantes del grado 1ºB, 1ºC y 3D practicaban juegos bruscos como: “**la patadita**”, que es un juego donde los estudiantes apuestan al que primero da la patada más fuerte, tomándolo por sorpresa al compañero con el cual apostaron. En este juego se evidencia cómo los estudiantes se agreden física y verbalmente, ya que este incita a la violencia, porque el agredido se llena de resentimiento y rabia y en momentos piensa cómo vengarse del compañero y hacer que sienta lo mismo que él sintió. Con este juego, el estudiante se ve afectado psicológicamente, porque se enfrenta a las burlas y agresión de otros compañeros (ver figura 3)

Figura 3. Juego “La patadita”



De igual manera, practican “**la peleíta**”, que consiste en que los estudiantes se agarran a golpes y el que lleva al compañero al piso, es el que gana; en este juego la agresión física y verbal es mutua y conlleva a deteriorar las relaciones entre los miembros de las familias involucradas (ver figura 4).

Figura 4. Juego “la peleíta”



Los problemas psicológicos, se reflejan en la actitud del niño o niña frente a las relaciones con los demás compañeros, ya que si en algún momento se integraban y compartían para jugar, aunque de esa manera, frente a la actitud de violencia que reciben de los padres; se traumatizan y pierden su espontaneidad, volviéndose tímidos y así se van aislando de los otros compañeros.

El 40% de las niñas y los niños, juega el “**tumba y deje**”, que consiste en una apuesta que hacen los estudiantes, donde uno de los apostadores agarra descuidado al otro y dándole un golpe en la mano, le bota lo que va comiendo o cualquier objeto de su agrado. El compañero con quien apostó, tiene que dejar en el suelo, lo tumbado; si el dueño del artículo lo recoge, el otro, actúa violentamente, agarrándolo a patadas, a puños y en ocasiones hasta a pedradas. El 10% juega arrancha, arrancha, que consiste en una apuesta con comidas o con cosas que a ellos les guste, cuando uno de los apostadores está descuidado, el otro, le arrancha (quitar) de manera violenta, lo que está comiendo u otra cosa.

A través de este juego, se puede evidenciar que hay decadencia de valores como el respeto, la tolerancia, el amor, la responsabilidad y por ende algunos niños caen en el resentimiento y siguen malos pasos, en donde en la primera infancia se convierten en pandilleros y delincuentes (Ver figura 5)

Figura 5. Juego: Tumba y deje”

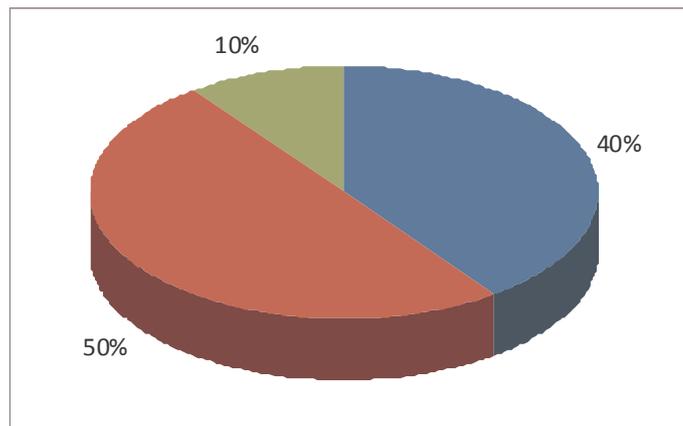


Este juego incita a la violencia ya que el agredido busca la forma como vengarse del otro, y al encontrarse se agarran a los puños y a la agresión verbal, convirtiéndose este, en un problema interno y externo, fomenta odio, ya que los estudiantes llevan esto, al entorno social, convirtiéndose en delincuentes de primera categoría; donde las relaciones sociales y de convivencia se afectan aún más. (ver figura 6)

Figura 6. Juego: Arrancha-arrancha



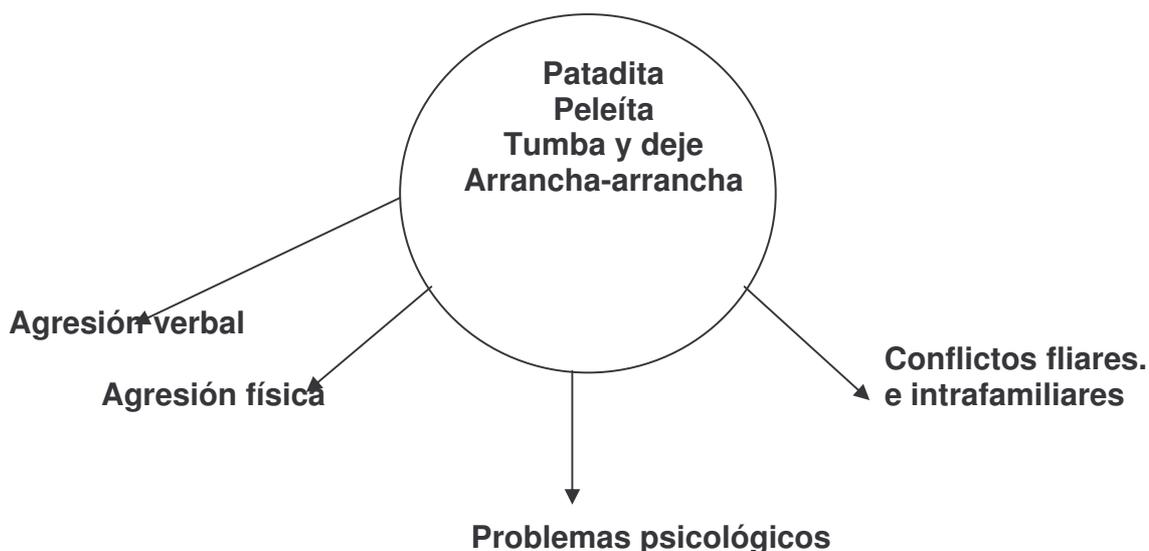
Gráfica 1. Juegos que realizan los estudiantes: “Patadita, peleíta, arrancha - arrancha”



Juegos que realizan los estudiantes	Porcentaje
- La patadita	50%
- Tumba y deje	40%
- Arrancha- arrancha	10%
TOTAL ENCUESTAS	100%

Los anteriores juegos, actualmente son aceptados en la institución educativa, los cuales se ven de manera normal; sin tener en cuenta que los problemas psicológicos, sociales y psicoculturales pueden aumentar, sino se toman los correctivos pertinentes.

Cuando los estudiantes practican estos juegos, que incitan a la violencia, al rompimiento de sus relaciones con los demás, a la intolerancia y a la desintegración del grupo como tal; las agresiones verbales y físicas crean en ellos el deseo de venganza, de odio, rabia y se vuelven resentidos.



Cuando los estudiantes practican estos juegos que incitan a la violencia, el rompimiento de sus relaciones con los demás, a la intolerancia, a la desintegración del grupo como tal, a las agresiones verbales y físicas crean en ellos, el deseo de venganza, de odio y rabia, volviéndose resentido.

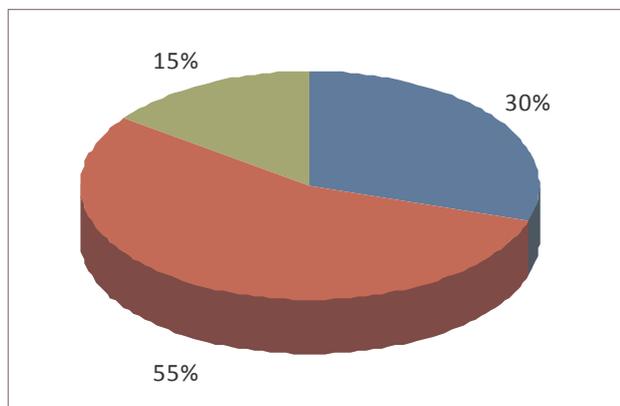
Los conflictos familiares e intrafamiliares son constantes debido a que todos creen tener la razón, defendiendo sus derechos sin tener en cuenta, los de los demás, creando traumas psicológicos en sus hijos e hijas que pueden afectarlo a lo largo de su vida.

Pregunta No. 2. ¿Qué actitudes asumen los estudiantes, al realizar los juegos?

Mediante la observación directa, se observó que el 55% de los estudiantes, participan en los juegos y cuando son golpeados, se aíslan, no tienen buenos

modales entre compañeros; El 30% no juega, por miedo y temor de enfrentarse a los golpes; el 15% están en actitud de cobrar venganza.

Gráfico 2. Actitudes que asumen los estudiantes

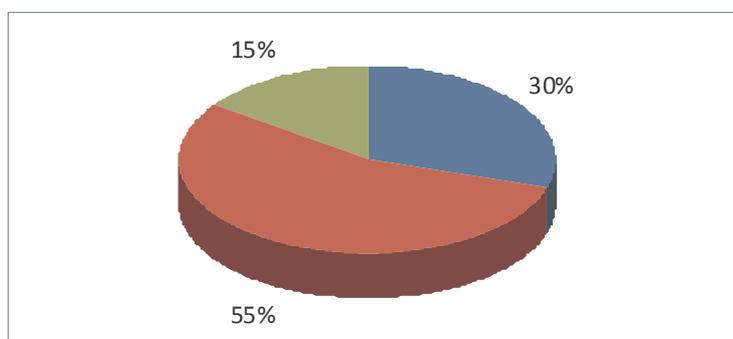


Actitudes que asumen los estudiantes	Porcentaje
- Participan en los juegos y cuando son golpeados, se aíslan.	55%
- No juega, por miedo y temor de enfrentarse a los golpes;	30%
- Están en actitud de cobrar venganza.	15%
TOTAL ENCUESTAS	100%

Pregunta No. 3. ¿Qué consecuencias se generan al realizar esos juegos?

Al aplicar la encuesta a los niños y niñas, se encontró que el 55% de ellos respondieron que se lastiman y se golpean, generando roces interpersonales. El 30%, argumenta que se inician peleas y conflictos entre las familias y el 15%, dicen que les produce miedo y temor.

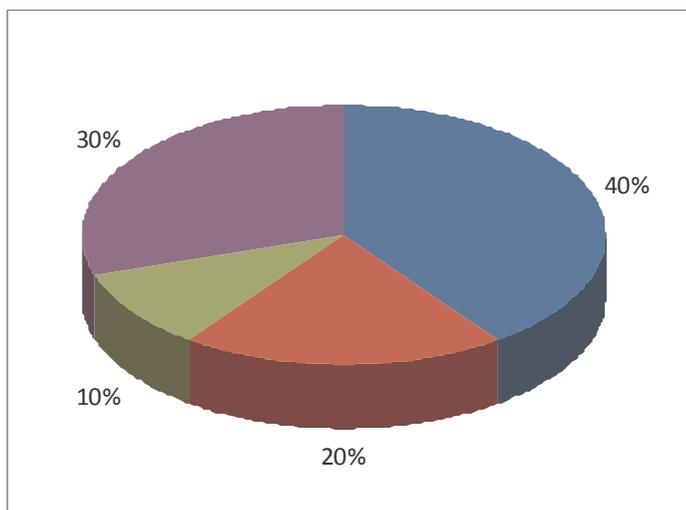
Gráfica 3. Consecuencias que se generan al realizar los juegos



Consecuencias que se generan al realizar los juegos	Porcentaje
- Se lastiman y se golpean generando roces interpersonales	55%
- Se inician peleas y conflictos entre las familias.	30%
- Les produce miedos y temores	15%
TOTAL ENCUESTAS	100%

Pregunta No. 4. ¿Cómo es la participación de los estudiantes?

Frente a la participación de los estudiantes, se encontró que el 20% son niños que juegan sólo en el recreo; el 10% son niñas que participan poco. El 40%, juega en las aulas, en el descanso y en casa, el 30% juega solamente peleíta y tumba y deje.



Participación de los estudiantes	Porcentaje
- Niños que juegan sólo en el recreo	20%
- Son niñas que participan poco.	10%
- Juega en las aulas, en el descanso y en casa.	40%
- Juega solamente peleíta y tumba y deje.	30%
TOTAL ENCUESTAS	100%

3. 6 APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Teniendo en cuenta que la creatividad de los docentes en formación, se manifiesta abiertamente en la preparación y desarrollo diario de actividades lúdicas, entendida la lúdica como una actitud, una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios, donde hay disfrute, goce y felicidad acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, rondas, canciones. Son actividades que paulatinamente se desarrollan con los estudiantes; durante sus relaciones sociales y de convivencia.

El grupo investigador implementó actividades lúdicas como: juegos, rondas y canciones con los estudiantes de 1ºB, 1ºC y 3ºD.

3.6.1 Aplicación de juegos. A través de los juegos como **el Mirón, Mirón, Mirón**, el cual consiste en que los niños y niñas forman en círculo, sacando a dos representantes o líderes, colocándose nombres de personas, animales o cosas y frutas, donde los niños van a escoger con cuál de los dos se van. Los dos niños se agarran de las manos y los demás pasan por debajo, cantando. Luego al terminar el canto. Los niños seleccionan al jugador preguntándole para cuál de los dos bandos, quiere ir y de acuerdo con la afinidad se queda con uno de ellos (ver figura 7).

Figura 7. Juego Mirón, Mirón



En ocasiones uno de los líderes es escogido por la mayoría del grupo; cuando se termina el juego, los dos grupos empiezan a medir las fuerzas para ver cuál de los

dos, gana. El estudiante que quede sólo, se hace una autoevaluación y el orientador del proceso, hace las recomendaciones pertinentes.

En este juego los niños y niñas, se integran sanamente, la parte afectiva se refleja mucho, ya que hay demasiado roce interpersonal. Se observa con claridad el respeto por las reglas del juego, ya que son impuestas por ellos mismos.

Por otro lado, sobresale el trabajo en equipo, la solidaridad, el respeto, la responsabilidad y el amor.

Existen otros juegos, tales como el **chapacajón o (rayuela)**, el cual es un juego en donde participan de 2 a 5 estudiantes, trazándose normas y reglas para desarrollar sus habilidades de compartir y relacionarse el uno con el otro. Consiste en hacer una figura geométrica en el piso, dando la apariencia de una casa y un patio, la cual está dividida en siete partes, representada por los días de la semana o los números. Cuando los niños van a participar lo hacen por turnos de llegada, tolerando y respetando el turno de cada participante. Se tira una ficha, la cual debe caer en el primer cajón, si cae fuera o en otro, pierde el turno y debe continuar el siguiente y se debe saltar con un solo pie.

El abecedario, es un juego y al mismo tiempo una canción, donde las niñas y los niños, tienen facilidad para integrarse y ser aceptados por los demás, se organizan grupos de cuatro, formándose frente a frente, cantando y dándose palmaditas con las manos. Dos niños cantan con las manos arriba y los otros dos, con las manos abajo, diciendo: por arriba, por abajo, por una lado, por el otro y así sucesivamente con todas las letras del abecedario.

La panda pandilla, este juego se realiza con un grupo de niños y niñas, los cuales eligen dos líderes. El uno, va para atrás y el otro para adelante. Los demás participantes, están sentados en el piso con las manos hacia atrás, abiertas. El líder que está en la parte de atrás, coloca un objeto, pasándolo por las manos de los participantes, varias veces y diciendo: “sobre la panda, pandilla, chucurreta, masetilla, adivina, mi gran adivinador, quien tiene la gran panda, pandilla?, ríase mi panda en banda”, dejando el objeto en la mano de uno de los participantes. Los participantes deben reírse todos al mismo tiempo, mostrando las manos cerradas hacia el frente. El segundo líder debe adivinar quién tiene el objeto. Si adivina, entra a formar parte del grupo de niñas que están sentados, pero si no adivina, pasa a ser el líder que coloca el objeto en las manos de los participantes.

La finalidad de este juego, es que todos los participantes, salgan a ser los que adivinen.

Buenos días, mi señorío, este juego se practica de la siguiente forma: un grupo de niños y niñas, en un semicírculo, eligen dos líderes. Uno que hace de mamá y otro que hace de comprador, el resto de los participantes, pasan a ser hijos e hijas, y a todos y todas, se les coloca un nombre. El líder que hace las veces del comprador, llega cantando:

Buenos días, mi señorío,
Manda un tirum, un tirum, tirulan

La mamá pregunta:
¿Que quería, mi señorío,
Manda un tirum, un tirum, titulan?

El comprador responde:
Que me de a uno de sus hijos,
Manda un tirum, un tirum, tirulan

La mamá pregunta:
¿A cual de ellos, quiere usted,
Manda un tirum, un tirum, tirulan?

El comprador responde:
Yo quiero a la niña Martha, (se dice el nombre de cualquiera de los participantes)
Manda un tirum, un tirum, tirulan

La mamá pregunta:
¿Qué oficio me le pondría?,
Manda un tirum, un tirum, tirulan

El comprador responde:
El oficio de cocinera
Manda un tirum, un tirum, tirulan

La mamá responde:
Ese oficio, No le gusta,
Manda un tirum, un tirum, tirulan

El comprador insiste:
El oficio de profesora
Manda un tirum, un tirum, tirulan

La mamá responde:
Ese oficio, sí le gusta,
Manda un tirum, un tirum, titulan.

Este juego continúa, hasta que la mamá entregue o venda a todos sus hijos. Luego se invierten los papeles, el comprador.

Comentario de los juegos: estos juegos, resaltan la identidad cultural, donde los estudiantes aprenden a manejar el liderazgo entre ellos, a practicar algunos valores como la responsabilidad, el amor, el respeto hacia los demás, a mantener la atención, la escucha y el sentido del buen humor, generando así buenas relaciones sociales y de convivencia con sus compañeros.

Por otro lado, esos juegos despiertan la creatividad en los niños y niñas, volviéndolos más activos y participativos. Todo lo anterior les permite, manejar la armonía y las buenas relaciones interpersonales.

3.6.2 Aplicación de rondas. Las rondas como socializadoras de procesos de integración, donde el niño y la niña aprenden, a relacionarse con los demás, compartiendo momentos de esparcimiento. Mediante esta actividad lúdica, se experimenta el trabajo individual y grupal y se fortalecen las relaciones sociales y de convivencia, propiciando así la libertad de ser capaces de crear e inventar sus propias rondas con las que más se identifiquen.

A través de la **ronda “agua de limón”**, que consiste en que las niñas y niños en forma de círculo, se agarran las manos y giran de izquierda a derecha y viceversa. (ver figura 8)

Figura 8. Niños y niñas practican las rondas



Mientras giran, cantan la siguiente canción:

Agua de limón vamos a jugar, el que queda sólo, sólo quedará, hey.
Agua de limón vamos a jugar, el que queda sólo, sólo quedará, hey.
Agua de limón vamos a jugar, el que queda sólo, sólo quedará, hey.

Y así sucesivamente, hasta que todos los participantes, queden con pareja, agarrados de la mano o abrazados y el niño que quede solo, corre a buscar su pareja.

La chuspa de aire: consiste en que los niños y niñas forman un círculo, cogidos de las manos. Eligen un líder para que quede en el centro del círculo, el cual baila y canta lo siguiente:

Ha salido Nieves, (Nombra a cualquiera de los participantes)
Con una chuspa de aire, que la baile, que la baile
Y si no la baila, le doy con la chuspa de aire,
Salga usted, que la quiero ver bailar y gozar con la chuspa de aire.

Que bien que la baila, la niña,
déjenla sola, sola en el baile

El que está en el centro, saca otro participante, y este a su vez tiene que cantar y bailar la misma canción y el líder entra a ocupar el puesto que dejó el participante. Así sucesivamente, hasta que salen todos los participantes.

El patio de ni casa: Esta ronda, se practica de la siguiente forma: los niños y las niñas forman un círculo, tomados de las manos, girando a la derecha y luego a la izquierda cantando:

El patio de mi casa
Es muy particular
Cuando llueve y se moja
es como los demás.

Luego paran y se agachan, cantando:

Agáchate y vuélvete a agachar,
Con otra agachadita, vamos a jugar,

Luego se enlazan por un brazo y saltando, cantan:

H, I, J, K, L, M, Ñ, A.
Que si tú, no me quieres,
mi maestro me querrá.

La carbonerita: Se desarrolla de la siguiente forma. Los niños y niñas tomados de la mano, forman un círculo girando hacia la derecha, eligen un líder que queda en el centro del círculo cantando:

La carbonerita, se quiere casar,
Con el conde, conde laurel
Se le dará, se le dará,
Quien dirá de la carbonerita
Quien dirá de la del carbón,
Quien dirá que yo soy casada
Quien dirá que yo tengo amor.

En líder que está dentro del círculo, va tocando y señalando a todos los participantes,

diciendo:

Yo no quiero, conde, ni cabra, ni tampoco quiquiriquí,
Solamente quiero a ésta, ésta, ésta para mí

El elegido sale a cantar y a bailar lo siguiente:

Yo soy la viudita del baile del rey
Que quiero casarme y no hayo con quien,
Casáte conmigo que yo de daré
Zapatos y medias color de café
El baile aquí, el baile allá
María en el medio y yo también

Se repite el coro hasta que salen todos los participantes a bailar en el círculo.

La cucaracha: un grupo de niños y niñas forman un círculo, sin agarrarse de las manos, eligiendo a un líder que queda en el centro del círculo. Los participantes, entonan esta canción.

Adebajo de mi casa
Hay una cucaracha,

(haciendo la mímica de fumigar dice)

Échale, flick, flick, flick,
Échale más, flick, flick, flick,
Ya murió, flick, flick, flick,
Revivió.

Cuando dice: “revivió”, el líder que está en el centro, y que está haciendo las veces de cucaracha muerta, se levanta y sale a corretear a los participantes, todos salen a correr para no dejarse agarrar y el que es agarrado, hace las veces de cucaracha y la ronda se repite, logrando que de esta manera, todos participen siendo la cucaracha.

Comentario de las rondas: las rondas sirven como instrumentos lúdicos para que los niños y las niñas interactúen entre sí, a través de los roces corporales intercambien sus sentimientos, habilidades y destrezas y permite también mejorar sus relaciones sociales y de convivencia. En ellas, también se evidencia la práctica de algunos valores como el amor, el respeto y la responsabilidad.

Con las rondas los niños y las niñas aprenden a utilizar los espacios de su entorno y a reafirmar su cultura y a apropiarse de lo que les pertenece ya que de esa forma comprenden que compartiendo, esas actividades lúdicas pueden vivir en armonía, al solucionar las dificultades que se le puedan presentar en su diario vivir.

3.6.3 Aplicación de canciones. Las canciones son actividades lúdicas, la aplicación provechosa de ellas, posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

A través de canciones como el **POLLITO ROSI**

Estaba el pollito Rossi
Estaba comiendo arroz
El arroz estaba caliente
Y el pollito se quemó.
La culpa la tienes tú,
La culpa la tengo yo,
Por no buscar cuchara,
Cuchillo y tenedor.
En la mesa no se juega,
Ni tampoco se dan gritos,
No se juega con los platos,
Ni se suben los coditos.
Mi mamá se llama arepa,
Mi papá plátano asao,
Y yo como soy negrito,
Me dicen maíz tostao, tostao

LOS POLLOS DE MI CAZUELA

Los pollos de mi cazuela
No sirven para comer
Sino para las viejitas
Que lo saben componer.
Se les echa la cebolla
Y las hojitas de laurel
Se sacan de la cazuela
Cuando se van a comer.
Componte niña componte
Que ahí viene tu marinero
Con ese bonito traje
Que parece un carnicero.
Anoche yo te vi
Bailando el chiquichá
Con la mano en la cintura
Para sacarte a bailar.

PIM - POM

Pim, pom
Es un muñeco de trapo y de cartón,
se lava la carita,
con agua y jabón.

Pim, pom tiene cuerda
Y cuando está feliz
Levanta los bracitos
En direcciones mil.
Se pone pantalones
Y blusa de percal
Su gorro y sus zapatos
Y sale a pasear.

Y gira y gira y gira,
Con ritmo siempre igual
Mirando hacia adelante, mirando
Hacia atrás.
Coro: así, así, así. (bis).

Pim, pom es un muñeco
que al son de un tambor

EL GALLO KI, KI, RI, KI.

Desde ayer por la mañana, la, la, la...
Se me perdió mi gallito, la, la, la...
Lo he buscado en el colegio, la, la, la...
Lo he buscado en Tumaco, la, la, la...

con una reverencia nos
Va diciendo así.

Lo he buscado en mi casa la, la, la...
Le pregunto a los señores, la, la, la...
Por si acaso me lo vieran, la, la, la...
Me lo traigan por aquí, la, la, la...
Tengo pena, tengo pena, la, la, la...
Del gallo quiquiriquí, la, la, la...
Porque no lo puedo hallar, la, la, la...

LA CHINA

Cuando salí de la China
de nadie me despedí,
sólo de un perrito chino
que venía tras de mí.
Al ver al perrito chino
un señor me lo compró
por un poco de dinero,
y unas botas de charol.
Las botas se me rompieron
el dinero se acabó,
me quedé sin perro chino
y sin botas de charol.
Amigo pipón,
Amárrese el pantalón
no puedo, no puedo,
porque estoy barrigón.

Comentario de canciones: Las canciones en los niños y niñas fueron de vital importancia, porque mejoraron su expresión oral, se obtuvo una buena pronunciación, se despertó la creatividad, el interés por la interpretación, la memorización, la coordinación y entonación. Allí Las estrategias pedagógicas lúdicas favorecieron el desarrollo de la integración, la convivencia y las relaciones sociales entre niños y niñas.

En las canciones, también se vivencia algunos valores como el amor, el respeto y la responsabilidad.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 CATEGORIA 1. SITUACION ACTUAL FRENTE A LOS JUEGOS

Se analizó a través de la observación, que en la interrelación de los niños y niñas en su gran mayoría hay intolerancia, insensibilidad y rabia; convierten la relación en agresiones físicas y verbales que origina conflictos cada día más fuerte entre ellos, los cuales repercuten en los hogares.

Los juegos como la patadita, la peleíta, el tumba y deje y el arrancha arrancha, hacen parte de esta cultura. La peleíta y la patadita son practicados generalmente por los niños en un 85%; el arrancha arrancha y el tumba y deje son practicados en un 90% por los niños y las niñas, ya que estos son menos violentos que los anteriores.

Estos juegos son aceptados dentro y fuera de las Instituciones Educativas, los cuales generan un deterioro total de las relaciones sociales y de convivencia, porque incitan a la violencia, se vuelven resentidos, demuestran odio y rencor hacia los demás compañeros. En otros casos, algunos estudiantes aunque participan en estos juegos, demuestran temor de ser agredidos por el compañero mayor; otros, confían en que los menores, no pueden responder a las agresiones.

Es una situación preocupante, debido a que lo anterior no permite que el ambiente escolar sea el adecuado, puesto que las diferentes manifestaciones de agresividad de los niños y las niñas y la actitud que asumen frente a ella, hace que repercuta directamente en la familia. Estas dificultades han llevado a que los niños y niñas reflexionen sobre sus actitudes y momentos de intolerancia, rabia y una sus lazos de amor y respeto para fortalecer sus relaciones sociales y de convivencia, cambiando así su forma de recrearse y pasarla bien.

4.2 CATEGORIA 2. RESCATE DE LOS JUEGOS

A partir de la aplicación de los juegos, rondas y canciones tradicionales los niños y las niñas de los grados 1º Y 3º, de la Institución Ciudadela Educativa Tumac, se ha evidenciado cómo ellos se divierten sanamente sin necesidad de agredirse física y verbalmente, se observa el respeto por las normas, por el turno del otro, también se resalta el trabajo en equipo, el goce y el disfrute por lo que se está haciendo, se promueve la participación activa y voluntaria logrando avances en su desarrollo psicomotriz.

A través de los juegos: mirón, mirón, el chapa-cajón o (rayuela), el abecedario, buenos días mi señorío, y la panda pandilla, los niños y las niñas se acercan de una forma diferente y sensible, puesto que con el roce de las manos y el cuerpo transmiten al compañero afectividad, haciéndolo sentir acompañado, que no está solo, sino que hay un grupo que está con él. Por otro lado, mediante la relación con el otro amplía progresivamente su convivencia y el desarrollo de sus habilidades, permitiéndole manejar y vivir de manera más productiva las relaciones con las demás personas que forman parte de su entorno.

En cuanto a las rondas y canciones, los niños y las niñas, con ellas potenciaron sus habilidades y destrezas para fortalecer su expresión oral, sus movimientos rítmicos, reafirmando su identidad cultural, sus sentimientos, creatividad y a la vez practicando valores que les ayudan a mejorar sus relaciones sociales y de convivencia.

El intercambio de afectividad, la actitud positiva transmitida a través del roce de sus manos y cuerpo, despertó el interés de compartir, ya que cuando el estudiante busca al compañero parece abrazarse y no sentirse solo, esto lo llena de emoción y alegría. Este carácter social, de amor y afectividad, que demuestran estos niños y niñas, les propicia libertad para inventar y adaptar sus rondas y canciones a sus intereses y roles.

4.3 CATEGORIA 3. RELACIONES SOCIALES

En las relaciones sociales y de convivencia, la lúdica juega un papel importante en el entorno, en el cual se desenvuelven los niños y las niñas, ya que en las rondas, canciones y juegos tradicionales, les ayudan a ampliar su círculo de amigos, aprenden a poner en práctica los valores adquiridos como el respeto, el amor y la responsabilidad, permitiendo el crecimiento personal, grupal y social.

Las relaciones sociales y de convivencia son herramientas que le ayudan a los niños y niñas de los grados 1º y 3º, un mayor acercamiento con los demás, dejando a un lado su egocentrismo y dándole prioridad al goce, al compartir y al convivir a través de actividades lúdicas.

5. CONCLUSIONES

El trabajo realizado con los padres, estudiantes y el grupo investigador de la Institución Ciudadela Educativa Tumac, proporciona las siguientes conclusiones:

- El análisis de las rondas y juegos tradicionales que facilitan el aprendizaje, la lúdica y la recreación, han hecho aportes importantes a la construcción del conocimiento, lo cual ayudará a identificar necesidades y plantear interrogantes. Además se considera la investigación como un método ordenado del hombre, para adquirir nuevos conocimientos, estos son intelectivos y reales de la vida cotidiana, los cuales se interpretarán por medio de diálogos y saberes.
- En las reuniones generales que realizaba la Institución, se escuchaba la inconformidad de algunos padres y madres de familia, que miraban la situación de peleas, violencia y agresividad de forma preocupante.
- Por medio, de la capacitación que se recibió como grupo investigador a través de conferencias y con la orientación recibida, se inició un proceso de sensibilización, motivación con los padres y madres de familia de los grados antes mencionados; lo cual ha dado como resultado que exista mayor compromiso e interés de la Comunidad Educativa, que haya más sentido de pertenencia, más acompañamiento en los procesos de enseñanza aprendizaje, mayor aceptabilidad en la participación de las diferentes actividades curriculares y extracurriculares.
- Al desarrollar el trabajo se logró que poco a poco, los estudiantes, el grupo investigador, los padres de familia y otros docentes se comprometieran en el proceso de fortalecimiento de la convivencia con los niños y niñas de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.
- En la medida que se desarrollaba el trabajo de investigación el grupo se dio cuenta que hay mucho por hacer en beneficio de los estudiantes y la comunidad educativa en general, que al interior de la institución hay potencialidades, como también un cúmulo de saberes, aunque se presentaron algunas dificultades como: poca asistencia de los padres de familia, desmotivación, falta de sentido de pertenencia y desinterés por los procesos formativos de sus hijos.
- Durante el proceso de sensibilización y concientización, los padres y madres de familia fueron tomando conciencia del papel que ocupan en la formación integral

de sus hijos y que sin su preocupación educativa, no pueden alcanzar los logros deseados, en el proceso de fortalecimiento en las relaciones sociales y de convivencia de sus hijos y que la lúdica es un aliado indispensable para lograrlo.

- Gracias a la motivación, al deseo de mejorar la convivencia y la sensibilización frente a la construcción de relaciones sociales armónicas, se desarrollaron todos los talleres programados con estudiantes de los grados 1ºA, 1ºB y 3ºD y sus padres. Los cuales demostraron que la integración familia – escuela favorece el desarrollo de habilidades para la construcción de la sociedad que queremos y merecemos.

- La participación y el compromiso de los estudiantes y la vinculación directa del grupo investigador y demás miembros de la comunidad fue satisfactorio, gracias a la metodología de investigación Acción, ellos se sintieron comprometidos a participar para resolver las dificultades. Lo cual confirma que cuando la comunidad es debidamente motivada y acompañada, lidera procesos altamente significativos en búsqueda de su desarrollo y bienestar.

- Deseosos de aportar ideas para la búsqueda de alternativas de solución a los diferentes conflictos que día a día se tejen en las sociedades, gracias a haber entendido el rol que compete a los educadores; este trabajo sirve de gran apoyo, ya que la Ley General de Educación invita a vincularnos en forma directa con la comunidad en todos sus procesos comunicativos, participativos y comunitarios puesto, que el trabajo no sólo consiste en orientar a los estudiantes, dentro de las aulas, sino fuera de esta con la comunidad en general.

6. RECOMENDACIONES

Una vez finalizado el proceso investigativo, también nos permitimos recomendar:

- A los directivos y demás integrantes del equipo coordinador de la institución que el trabajo iniciado por el grupo de investigadoras se mantenga, de manera que se de sostenibilidad al trabajo planeado y a los encuentros lúdicos de formación.
- A los padres de familia que no olviden que son los primeros educadores y formadores de sus hijos, que deben unir esfuerzos con la escuela para lograr un trabajo coordinado y que lo mejor es darles los espacios y el tiempo que su formación requiere.
- A los docentes que se integren al trabajo del grupo investigador para adelantar el plan de trabajo que se diseña para cada año, que aprovechen la presencia de los profesionales que hay en Tumaco y los vinculen al trabajo escolar, mediante la lúdica como un proceso de fortalecimiento de las relaciones para mejorar la convivencia en niños y niñas de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.
- A los estudiantes que motiven a sus padres para que asistan a los talleres lúdico-recreativos, que es una oportunidad para integrarse con sus hijos y evocar su niñez, cuando disfrutaban de los juegos y rondas de la región.
- Seguir recogiendo rondas y juegos de la región, para ser usados en la motivación de los encuentros pedagógicos, maestro – alumno, y demás actividades lúdicas recreativas que programe la institución.

BIBLIOGRAFÍA

ARIZA VIVEROS, Rafael. Cultura ciudadana al rescate de los valores. Edit. Paloma. 2007.

BOLIVAR, Carlos. La Lúdica como actitud docente. Bogotá: Magisterio, 1998. p. 33.

CALERO PEREZ, Mavilo. EDUCAR JUGANDO. Editorial San Marcos. Impreso Perú. 1998.

CUETO FERNANDINI, Carlos. Los juegos educativos en la educación primaria.

DIAZ MEJÍA, Angel. La función lúdica del sujeto. Universidad Los Libertadores. Edit. Magisterio. 2006

FERRERO, Federico. Teorías del juego. Edit. MAPAZ. Barcelona. 2000

<http://tapscottscopydesk.blogspot.com/>

<http://www.el-refugioesjo.net/hostigamiento/goleman.pdf>

<http://www.unjbg.edu.pe/revistas/limite6/pdf/articulo07.pdf>

MUÑOZ M. Jairo, L. Julián Arturo y Otros “Reflexiones sobre cultura Ciudadana en Bogotá”. Edit. Observatorio de cultura urbana. Equipo consultor Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. 2003

PINEDA R. Diego Antonio. Pedagogías para la Democracia. Capítulo 1. Pág. 55.

REZZA EDITORES, arte y ciencia para enseñar a educar

ANEXOS

Anexo A

Entrevista a Estudiantes

Objetivo: Promover procesos lúdicos que conlleven al fortalecimiento de las relaciones sociales, para mejorar la convivencia de los grados 1ºB, 1ºC y 3ºD de la Básica Primaria de la Institución Ciudadela Educativa Tumac.

1. ¿Por qué el juego ayuda a mejorar la convivencia?
2. ¿Cómo es la participación de padres y madres en los juegos y actividades recreativas?
3. ¿Cómo y cuándo se realizan las jornadas recreativas?
4. ¿Qué juegos se practican en los momentos de descanso?
5. ¿Cómo es la participación de los estudiantes en las actividades de convivencia, que realiza la Institución educativa?
6. ¿Crees que se deben tener en cuenta los valores, para mejorar las relaciones con los demás?
7. ¿Cómo te sientes cuando recuerdas algunos juegos canciones y rondas tradicionales?