

Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en
el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar

Sandra Vitalia Ordoñez Bastidas

Proyecto aplicado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Licenciada en Etnoeducación

Asesor:

Edwin Rivas

Especialista en Educación Cultura y Política

Universidad Nacional Abierta a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Palmira

2020

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)	
Título:	Las Rondas y Juegos Tradicionales como estrategia para mejorar la Convivencia Escolar en el Grado Cuarto (4°) de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto aplicado
Línea de investigación	Línea pedagogía, didáctica y currículo.
Autor	Sandra Vitalia Ordoñez Bastidas
Institución	Universidad Nacional A Distancia (UNAD)
Fecha	Abril 2020
Palabras claves	Rondas, juego, convivencia escolar, Investigación Acción Participación
Descripción:	El documento presenta los resultados del trabajo de grado en la modalidad de proyecto aplicado, bajo la asesoría del Especialista en Educación Cultural y Política. Edwin Rivas, el proyecto se realizó bajo una metodología de tipo descriptivo, los resultados se obtuvieron con la herramienta de recolección de datos (cuestionario) y se desarrolló una estrategia pedagógica para los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar, con el propósito de mejorar la convivencia escolar.
Metodología	Por medio de metodologías cualitativas y cuantitativas se buscó identificar qué aspectos afectan la sana convivencia escolar. Se contó con la participación de directivos, docentes, acudientes y estudiantes los cuales aportaron su opinión y visión de la problemática y brindaron posibles alternativas de mejora. Para el desarrollo del proyecto se realizaron varias jornadas de retroalimentación en las cuales se aplicaron entrevistas y encuestas, también se incluyeron varias actividades en las cuales, por medio del juego, las tradiciones y las rondas se logrará la vinculación de los cuatro grupos descritos en búsqueda de generar una estrategia pedagógica que permita mejorar la convivencia escolar.
Conclusiones	Con la realización de este proyecto se pudo aprovechar las ventajas que ofrece la lúdica. El juego es una actividad que ha estado presente en el proceso de evolución del hombre y para los infantes es una actividad que acompaña todo su proceso de desarrollo, a través del juego el niño aprende pautas de convivencia, normas sociales, valores y se motiva a compartir con los demás. Sumado a todas las ventajas anteriores, al incluir los juegos tradicionales y las rondas infantiles, es posible mejorar los resultados ya que además de entretener a los estudiantes se difunden nuestras tradiciones y se reconoce su riqueza narrativa.
Fuentes primarias	Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales: Álamo, (2016) Las relaciones extratextuales e intratextuales entre texto narrativo y autor. Universidad de Almería. Recuperado de http://www.anmal.uma.es/AnMal41/Texto_narrativo.pdf Kolb, & Kolb, (2010). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space. Journal of Organizational Change Management, 23(1), 26-50. Posada, (2014). La lúdica como estrategia didáctica. (Tesis Maestría). Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira. Ramos, Nieto, & Chaux, E. (2007). Aulas en Paz: Resultados Preliminares de un Programa Multi-Componente. Revista Interamericana de Educación para la Democracia, 1(1), 35-56. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-164318_pdf_1.pdf Redondo, (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. Recuperado de http://bit.ly/2OTpakx Suari, (2005) Juegos tradicionales: del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en la educación física. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

Agradecimientos

Agradezco de todo corazón a Dios y a mis padres porque a través de ellos se me concedió la vida en este mundo, así como a mi hijo y a todas las personas que directa o indirectamente han tenido a bien ayudarme en forma moral y económica para mi formación como ser humano y profesional. Agradezco su apoyo, comprensión y confianza esperando que comprendan que mis logros son también suyos, al momento de realizar este proyecto para la culminación de mis estudios profesionales en el área de la licenciatura de Etnoeducación, al igual a la UNAD y sus integrantes que me ayudaron a que esta meta se volviera realidad en mi proyecto de vida. Con amor y respeto infinito y con paciencia compañeros y miembros de UNAD hoy podemos decir ¡lo logramos con excelentes triunfos!

Resumen

El proyecto «Las Rondas y Juegos Tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia» se planteó con el objetivo de generar estrategias metodológicas utilizando la lúdica, específicamente las rondas y juegos tradicionales como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes.

El proceso realizado tuvo como propósito, identificar los patrones de convivencia, que, permitirán diseñar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar, con el fin de aplicarla en las aulas y evaluar su impacto como estrategias y como posibilidad para el mejoramiento de la convivencia escolar, logrando fomentar el desarrollo de los procesos cognitivos y metacognitivos que permitan al estudiante mejorar la comprensión y la mediación de los conflictos; a través de la recuperación de los valores tanto a nivel familiar como de su entorno escolar, teniendo en cuenta la incorporación de las competencias ciudadanas y las actividades lúdicas en especial el rescate de los juegos tradicionales como alternativa para mejorar las relaciones desde los ambientes escolares.

El problema de la convivencia escolar radica en que los adolescentes tienen dificultades en el manejo adecuado del conflicto ya que al interior de sus familia se vivencia constantemente y lo llevan al ámbito escolar presentándose las agresiones verbales y físicas, por ello se pretende hacer un empoderamiento de mejorar esta situación generando espacios en transversalidad con las diferentes áreas del conocimiento donde se implemente las actividades lúdicas y mediante su práctica constante se fomente en los estudiantes la crítica, análisis y el debate plural, para favorecer una reflexión que derive enseñanzas a partir del diálogo, el respeto por la opinión del otro, la participación, la tolerancia, el reconocimiento, la aceptación que conlleven a mejorar el ambiente del aula.

Para desarrollar el estudio se contó con una población de 27 estudiantes 6 docentes donde cada actividad se organizó con grupo focales a los que se les aplico una estrategia en las que se

incluyeron actividades exploratorias, observación en la clase, participación de la comunidad académica y los padres de familia espacio que facilito el reconocen algunos comportamientos los cuales se registran en los diarios de campo y con lo cual se hizo necesario diseñar y aplicar una entrevista, que facilito información para la evaluación del antes y después de los comportamientos. Estas actividades tuvieron una intensidad de 10 meses bajo 2 talleres semanales los cuales consistían en aplicar las estrategias y hacer investigación cualitativa desde la observación y la participación; la revisión documental fue otros de los elementos que jugó un papel importante dentro del proceso, logrando con ello fundamentar las teorías y posibles categorías emergentes que surgían de la didáctica y la práctica docente.

A través de esta propuesta se busca fortalecer la convivencia escolar aplicando la lúdica del juego como estrategia pedagógica.

Palabras claves: Rondas, juego, convivencia escolar, Investigación Acción Participación.

Abstract

The project "Rounds and Traditional Games as a strategy to improve coexistence" was proposed with the objective of generating methodological strategies using play, specifically traditional rounds and games as a support tool for strengthening school coexistence in students.

The purpose of the process that was carried out was to identify coexistence patterns, which will allow the design of pedagogical strategies to strengthen school coexistence, in order to apply it in classrooms, evaluate their impact as strategies and as a possibility for improving school coexistence, managing to promote the development of cognitive and metacognitive processes that allow the student to improve understanding and mediation of conflicts; through the recovery of values both at the family level and in their school environment, taking into account the incorporation of civic competences and recreational activities, especially the rescue of traditional games as an alternative to improve relationships from school environments.

The problem of school coexistence lies in the fact that adolescents have difficulties in the proper handling of the conflict since within their families they constantly experience it and take it to the school environment presenting verbal and physical aggressions, for this reason it is intended to empower improve this situation by generating spaces in transversality with the different areas of knowledge where leisure activities are implemented and through their constant practice students are encouraged criticism, analysis and plural debate, to favor a reflection that derives lessons from dialogue, respect for the opinion of the other, participation, tolerance, recognition, acceptance that lead to improving the classroom environment.

To develop the study, there was a population of 27 students and 6 teachers where each activity was organized with focus groups to which a strategy was applied, which included exploratory activities, observation in class, participation of the academic community and parents of family where some behaviors are recognized which are recorded in the field diaries and with which it became necessary to design and apply an interview, which provided information for the evaluation of before and after the behaviors. These activities had an intensity of 10 months under 2 weekly workshops which consisted of applying the strategies and doing qualitative research from observation and participation; The results of these workshops was the documentary review that played an important role in the process, thereby establishing the theories and possible emerging categories that emerged from didactics and teaching practice.

Through this proposal, the aim is to strengthen school coexistence by applying playfulness as a pedagogical strategy.

Key words: Rounds, game, school coexistence, Research Action Participation.

Contenido

	Pág.
1. Problema de investigación	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación del problema	2
1.3 Pregunta de investigación.....	3
1.4 Objetivos de investigación	3
1.4.1 Objetivo general.....	3
1.4.2 Objetivo específico	3
1.5 Justificación de la investigación.....	3
2. Marco teórico.....	5
2.1 Convivencia ciudadana	6
2.1.1 Convivencia en el ambiente escolar.....	6
2.1.2 Programa Aulas en Paz	7
2.1.2.1 Componente en el aula	7
2.1.2.2 Componente con las familias	7
2.1.2.3 Componente de grupos heterogéneos.....	7
2.2 El Juego en el aprendizaje	8
2.2.1 Rondas infantiles.....	9
2.2.2 Juego tradicional.	9
2.3 Educación en un mundo de tensiones	9
3. Marco Espacial	10
3.1 Antecedentes Institución Educativa Regional.....	10
3.2 Institución Educativa Regional - Sede Simón Bolívar.....	11
3.3 Ubicación Sede Simón Bolívar	11
4. Aspectos metodológicos.....	12
4.1 Tipo de investigación	12
4.2 Tipo de estudio	12
4.3 Diseño metodológico.....	12
4.3.1 Fase 1. Preparatoria.....	12
4.3.2 Fase 2. Planificación.	13
4.3.3 Fase 3 Trabajo de campo	13
4.3.4 Fase 4. Análisis e interpretación de los datos.	13
4.3.5 Fase 5. Elaboración de informe y líneas de acción.	13
4.4 Fuentes y técnicas para la recolección de información	13
4.4.1 Fuentes primarias.....	14
4.4.2 Fuentes secundarias.	14
4.5 Población y muestra	14

4.6	Diseño encuesta.....	14
4.6.1	Modelo encuesta a padres de familia	15
4.6.2	Modelo encuesta a docentes.....	15
4.6.3	Modelo encuesta a directivos.....	15
4.6.4	Modelo encuesta a estudiantes.....	16
5.	Desarrollo del proyecto	17
5.1	Diagnóstico de necesidades.....	17
5.2	Sondeo y análisis de necesidades	18
5.3	Entrevista coordinador Escuela de padres.....	19
5.4	Construcción de un árbol de problemas	22
	El árbol de problemas es una herramienta que sirve para analizar problemáticas como un primer paso para identificar los objetivos estratégicos a desarrollar, en ella se plasma las posibles causas del problema los cuales son la herramienta principal de los temas a tratar en la propuesta psicopedagógica. (Secretaría técnica de planificación, 2010).....	22
5.5	Aplicación de cuestionarios	23
5.5.1	Cuestionario para estudiantes Tipo ICFES	23
5.5.2	Sondeo sobre los juegos tradicionales – Acudientes	27
5.5.3	Sondeo sobre los juegos tradicionales – Estudiantes	27
5.5.4	Sondeo sobre los juegos tradicionales – Docentes.....	29
5.5.5	Sondeo sobre los juegos tradicionales – Directivos.....	30
5.6	Interpretación de los resultados.....	31
6.	Aplicación del proyecto «Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar»	32
6.1	Antecedentes «Jugando y rescatando ando, mis juegos y rondas tradicionales para la sana convivencia escolar»	32
6.1.1	Objetivo general.....	32
6.1.2	Objetivos específicos	33
6.2	Estrategias y actividades del proyecto.....	33
6.2.1	Actividad No. 1: Aprendiendo juegos y rondas tradicionales.	33
6.2.1.1	Análisis y resultados de la actividad 1	34
6.2.2	Actividad No. 2: Aplicando tus saberes a jugar.....	35
6.2.3	Actividad No. 3: Creando, Recordando, indagando y elaborando.....	36
6.2.4	Actividad No. 4: Construyendo, cantando y jugando	37
6.2.4.1	Elaboración de cada uno de los instrumentos artesanales	38
6.2.5	Actividad No. 5: Antójate de jugar	39
6.2.6	Actividad No. 6: Jugamos juegos tradicionales de mesa	41
6.2.7	Actividad No. 7: Jugamos a las rondas	42
6.2.7.1	Letras de la ronda infantil utilizada.....	43
6.2.8	Actividad No. 8: la gallina ciega y la carretilla.....	43
6.2.8.1	Gallinita ciega	44
6.2.8.2	Carretilla.....	45
6.2.9	Actividad No. 9: Concursando, jugando ando	45
7.	Resultados	47

8. Conclusiones y recomendaciones	48
8.1 Conclusión.....	48
8.2 Recomendación	50
9. Referencias bibliográficas.....	51

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Ubicación de la Institución Educativa.....	11
Figura 2. ¿Qué juegos y rondas se practican en casa con sus hijos?	27
Figura 3. ¿Cree que sus hijos(as), al participar en actividades lúdicas mejoran la convivencia escolar?	27
Figura 4. ¿Qué se debe tener en cuenta para implementar actividades que fortalezcan la convivencia?	27
Figura 5. ¿Qué juegos y rondas tradicionales práctica?.....	28
Figura 6. ¿Cree que a través de juegos y rondas se mejora la convivencia escolar?	28
Figura 7. ¿Le gusta participar de los juegos y rondas tradicionales?.....	28
Figura 8. ¿Qué cree que se necesita para recuperar los juegos y rondas tradicionales?	28
Figura 9. ¿Al implementar una propuesta pedagógica se recuperan los juegos y rondas tradicionales?	28
Figura 10. ¿En cuál de estas actividades le gusta participar?	29
Figura 11. ¿Qué prácticas pedagógicas utiliza para fomentar los juegos y rondas tradicionales?	29
Figura 12. ¿Conoce dinámicas y juegos que fortalezcan la convivencia?.....	29
Figura 13. ¿Cree que se debe implementar actividades pedagógicas para el rescate o recuperación de los juegos y rondas tradicionales?	30
Figura 14. ¿Qué hace la Institución Educativa para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?.....	30
Figura 15. ¿Qué estrategias utiliza la Institución para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?.....	30
Figura 16. ¿Cree que al implementar una propuesta pedagógica se mejorará la convivencia escolar?	31
Figura 17. Socialización juegos y rondas tradicionales – ambiente patio.	33
Figura 18. Identificación de las preferencias de juego.....	35
Figura 19. Libros de juegos y rondas.....	37
Figura 20. Realización de instrumentos musicales	37
Figura 21. Utilización de instrumentos en las rondas	39
Figura 22. Actividad juego de competencia – Fútbol.....	40
Figura 23. Actividad juego de competencia – Juegos tradicionales	41
Figura 24. Juegos de mesa	41
Figura 25. Rondas infantiles	42
Figura 26. Participación estudiantes juego tradicional	43
Figura 27. Equipos juego carretilla.....	45

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Revisión y seguimiento de documentos institucionales.....	21
Tabla 2. Cuestionario adaptado tipo ICFES	25
Tabla 3. Ficha resumen de actividad 1.....	34

Introducción

En el mundo la lúdica y el aprendizaje han generado cada vez mayor interés, desde que se inició la evolución de la cultura el juego a formado parte fundamental del desarrollo. Este se ha impregnado en diferentes aspectos de la humanidad, la ciencia, la filosofía, el arte, la ley etc. Algunos investigadores plantean que nuestros antepasados no emergieron como Homo Sapiens sino principalmente como Homo Ludens (hombre que juega).

En el mundo juegan los humanos y también los animales, en este último caso es impresionante ver por ejemplo como para un gatito usa el juego para aprender y descubrir y luego en su edad adulta continúa jugando como forma de socializar. Aunque es claro que este ejemplo podría ser llevado a cualquier animal e inclusive a los humanos.

Teniendo en cuenta las ventajas innatas del juego se llevará a cabo un estudio que busca mejorar los altos grados de violencia escolar, indagando en sus orígenes y basado en los hallazgos encontrados aplicar estrategias pedagógicas que puedan ayudar a mejorar la convivencia escolar.

proyecto inicia con la investigación problemática de la convivencia, posteriormente se analiza el contexto estudiantil y familiar de los niños, para posteriormente con ayuda de la dirección del colegio, los docentes, los padres y estudiantes iniciar el abordaje social que permita identificar algunos de los factores susceptibles de mejorar. Por último, se realizará una propuesta pedagógica que será llevada a cabo con el objetivo de documentar y retroalimentar los ejercicios. El objetivo será poner esta experiencia a disposición de otras instituciones y de otros investigadores los cuales puedan continuar generando ideas que sean útiles para mejorar la experiencia de los niños y contribuyan a la formación de jóvenes y adultos, capaces de manejar situaciones conflictivas en paz.

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

Los problemas de convivencia en el entorno escolar se han venido incrementando durante los últimos años, entre los factores que se plantean como fuente del problema se destaca el distanciamiento o ausencia de los padres de familia. otro factor es la falta de atención que se le brinda al niño dentro del núcleo familiar, este tipo de dinámica puede generar que algunos infantes actúen de forma rebelde como una forma de lograr la atención que tanto añoran.

En las familias actuales el padre y la madre generalmente laboran y tienen jornadas cargadas de mucha responsabilidad y estrés. En varios informes como el realizado por El Mundo (2015) en las que se presentan datos en los cuales el 71% de los padres reconoce que no pasa suficiente tiempo en familia, esto se puede deber al ajetreado ritmo de vida, los desplazamientos al lugar de trabajo, la vida en pareja, las labores del hogar, etc. Debido a esto es común que en muchos hogares se desdibuje el rol de los padres frente a sus hijos.

En la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar, se evidencia un alto índice de conflicto escolar, lo cual está directamente relacionado al rendimiento de los niños en las actividades académicas. En la exploración previa que buscó identificar las causas del problema, se ha identificado una posible correlación entre el grado de atención y supervisión que le brinda la estructura familiar al niño, en sus diversas manifestaciones (familia nuclear, familia monoparental, familia adoptiva, familia compuesta, etc.) y el comportamiento que tiene el niño en los diferentes ambientes y cómo se relaciona con los demás.

1.2 Formulación del problema

Debido a lo anteriormente planteado se realizó un proyecto aplicado el cual tiene como objetivo mejorar la convivencia escolar a través de las rondas y juegos tradicionales en la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar en los estudiantes del cuarto grado.

1.3 Pregunta de investigación

¿Cómo a través de la lúdica, se puede mejorar la convivencia escolar y la construcción de relaciones sanas en la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar – Grado cuarto?

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general.

Diseñar e implementar estrategias para fortalecer la convivencia escolar mediante las rondas y juegos tradicionales como herramientas pedagógicas de apoyo en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Regional -Sede Simón Bolívar.

1.4.2 Objetivo específico

- Identificar los patrones de convivencia escolar en la institución educativa Regional Simón Bolívar - Grado cuarto.
- Diseñar y aplicar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar permitiendo disminuir comportamientos agresivos en los niños y niñas del grado cuarto a través de rondas y juegos tradicionales que enriquezcan y fortalezcan el ambiente escolar en los estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Regional Simón Bolívar.
- Evaluar el impacto de las de rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado cuarto de la Institución educativa Regional Simón Bolívar.

1.5 Justificación de la investigación

Es un reto para la educación básica primaria del país, formar a través de la lúdica y el juego procesos de convivencia escolar como una posibilidad transversal a la constitución de ciudadanía. Este proyecto es importante para los estudiantes de la Institución educativa Regional Simón Bolívar, porque les brindará herramientas para mejorar los niveles de comunicación, convivencia y respeto por el otro.

La importancia y actualidad de este tema se debe a que el ambiente educativo, no plantea que los problemas y/o conflictos dejen de existir, sino, que los estudiantes aprendan a manejarlos de una forma asertiva.

En este proyecto se proponen actividades para generar espacios y situaciones educativas más significativas, la cuales fomenten el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y así, se encuentre constantemente en un ambiente de aprendizaje. Otálora (2010) afirma que “un ambiente de aprendizaje se refiere a la totalidad de actividades que giran alrededor de un objetivo de aprendizaje (...) es un espacio estructurado en el que se articulan varios elementos y relaciones necesarias para alcanzar el objetivo” (p.74).

Los beneficios sociales de este trabajo están directamente relacionados a la época en la que nos encontramos, se buscará por medio de la lúdica guiar a los estudiantes para que estos establezcan ideas críticas que le lleven al análisis y reflexionar sobre aquellas situaciones que se entretengan a su alrededor. De este modo fomentar el pensamiento reflexivo y respetuoso, la postura propia de aquello que observan, escuchan, viven o sienten; además, se considera que las instituciones educativas deben impulsar a la acción práctica, en búsqueda del cambio en la sociedad.

Como resultado de este proyecto se espera que en un futuro diversas instituciones educativas hagan parte activa esta propuesta y la adopten dentro de sus currículos formativos en donde se logren articular las prácticas lúdicas con las prácticas teóricas del conocimiento.

2. Marco teórico

La convivencia escolar y la lúdica son algunos de los valores más representativos dentro del entorno educativo, lo cual exige situarlo en el plano dialógico, investigativo y analítico en el que se hagan reflexiones y apuestas que permitan encontrar escenarios que atenten contra el bienestar de los estudiantes. Es aquí donde la mirada clínica del docente juega un papel importante no solo en sus constantes observaciones, sino también en las apuestas para proponer estrategias didácticas que faciliten la armonía. En el artículo *Learning to play, playing to learn: a case study of a ludic learning space*, en español «Aprender a jugar, jugar para aprender: un caso de estudio de un espacio de aprendizaje lúdico» los autores Kolb y Kolb (2010) plantean entre sus conclusiones que el “jugar en un espacio de aprendizaje, puede promover el aprendizaje profundo en los ámbitos intelectual, físico, espiritual y moral” En la investigación llevada a cabo por Regis Posada González, en la cual se analizan varios textos e investigaciones realizadas en Colombia con el objetivo de identificar el aporte de la lúdica como estrategia didáctica se plantea que:

Lo lúdico nos permite cultivar el espíritu y trabajar gratamente en el conocimiento del sí y del mundo, con la posibilidad de navegar en todas las adversidades y desdenes que surjan en el camino, con el sosiego que da poder sonreír y reírse de sí y de la tragicomedia que permea la existencia humana. La actitud lúdica predispone a esbozar una sonrisa y producir risa que con su espíritu de comicidad ayuda a reconfortar y superar el dolor humano (Posada, 2014)

Luego de la revisión de los estudios más significativos a nivel internacional como el de Alice Y. Kolb & David A. Kolb y la recopilación y análisis realizado por Posada González, también se realizó la lectura de otros estudios que sirvieron para reforzar los conceptos que se abordarán. Para la realización de este proyecto se realizó un trabajo de análisis con el cual se detectó que, en la Institución Educativa Regional Simón Bolívar, se presentan condiciones de vulnerabilidad en cuanto a la convivencia escolar, lo cual hace que se planteen «Las Rondas y Juegos Tradicionales como estrategia para mejorar la

convivencia» como posibilidad para fortalecer con ello otras competencias. Al ser el juego una técnica que favorece las buenas relaciones y facilita el desarrollo cognitivo y emocional es pertinente abordar algunos conceptos relacionados y estudios previos que permitan mejorar la comprensión de este proyecto.

2.1 Convivencia ciudadana.

Cuando los estudiantes presentan debilidad en sus competencias ciudadanas quedan expuestos a vivenciar múltiples situaciones que pueden afectar el desarrollo libre y pleno de su personalidad. Por mencionar alguna de dichas situaciones, se trae a colación el tema del Bullying, porque es una situación que ha estado presente desde muchos años atrás en la etapa escolar y hoy día se hace mucho más latente; y no solo eso, sino que desencadena o alimenta otro tipo de situaciones que afectan al estudiante como tal y su contexto. Del mismo modo, es una de las tantas problemáticas que puede iniciar desde la etapa de la primaria seguida de la etapa de la secundaria si no se identifica o se reconoce a tiempo; el cual, parte de las relaciones sociales diarias de los estudiantes y que de una u otra forma alimenta o desencadena otro tipo de problemáticas.

2.1.1 Convivencia en el ambiente escolar

El buen ambiente escolar no solo debe ser configurado por el estudiante, sino también por el docente quien está constantemente observando y siendo protagonista de los sucesos, por eso se entiende que el espacio escolar se torna como un lugar de socialización, de encuentro, de conflicto, interacción y relaciones afectivas, donde los estudiantes construyen experiencias, crean lazos, desarrollan la personalidad, y adquieren habilidades sociales que les permiten interactuar con el contexto externo. De esta manera el docente es quien presencia la mayoría de las vivencias de los estudiantes y es quien debe estar capacitado para asumir todas las situaciones que se presentan en la rutina escolar, es allí donde el componente emocional, la capacidad de comunicar, la destreza para oír activamente y la habilidad para valorar las diferencias juega un papel fundamental en el rol educativo. Sin embargo, las diferencias en el aula y la cantidad de estudiantes en ocasiones no permiten que el profesor atienda todas estas características y particularidades que se hallan en la rutina escolar, llevando a que en algunas ocasiones se limite la labor docente y

exista insatisfacción de la propia labor puesto que no se atienden determinados casos por falta de conocimientos, recursos e incluso tiempo.

2.1.2 Programa Aulas en Paz.

Es un modelo desarrollado por la Universidad de los Andes, con el apoyo de la Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia y la Organización de las Naciones Unidas, que busca prevenir la agresión y fomentar la convivencia pacífica. El enfoque integral de Aulas en Paz busca enseñar cómo manejar las emociones, mejorar las capacidades cognitivas y comunicativas, por medio de las cuales los estudiantes aprenden la forma adecuada de afrontar situaciones como la agresión y el conflicto. El programa trabaja los siguientes frentes: Capacitación a docentes, practicantes y voluntarios, implementación en el aula de clase, talleres de refuerzo (grupos de 4 niños prosociales y 2 con problemas de agresión) y talleres con todas las familias

2.1.2.1 Componente en el aula

Se trata de un modelo de prevención primaria para los estudiantes de segundo grado a quinto grado, este se basa en la enseñanza de competencias ciudadanas en una clase específica y un refuerzo en la clase de lenguaje, con el objetivo de aprender a expresarse, escuchar y debatir.

2.1.2.2 Componente con las familias

Se realizan talleres, visitas domiciliarias y seguimiento telefónico, por medio de los cuales se busca alinear el aprendizaje brindado a los estudiantes con el estímulo adecuado por parte de sus padres, este ejercicio tiene como objetivo promover un ambiente familiar que favorezca la aplicación de los nuevos aprendizajes y fomente convivencia armónica en los hogares.

2.1.2.3 Componente de grupos heterogéneos

Son espacios adicionales en los cuales se organiza una actividad de grupo, normalmente se realizan talleres, actividades con juegos de rol, en los cuales se plantean conflictos hipotéticos para los cuales solo se tiene un guion inicial y son los propios estudiantes en base a lo que se ha aprendido quienes plantean la finalización del juego de Rol. La conformación de grupos heterogéneos requiere definir adecuadamente la estrategia de organización del grupo, este se conforma con seis estudiantes de los cuales cuatro son seleccionados por su excelente comportamiento y los dos restantes son seleccionados por

haber estado inmersos en eventos que terminaron con altos niveles de agresión (Ramos, Nieto, y Chaux, 2007).

2.2 El Juego en el aprendizaje

En el juego el niño se encuentra consigo mismo e interactúa con los demás, a través de este incorpora en su dinámica las normas y empieza a desarrollar habilidades que le permitan asimilar la frustración. Redondo (2008) afirma que “el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos” (p.5).

El enfoque práctico del juego es un modelo pedagógico que sirve al profesorado y al estudiante para fomentar la búsqueda de soluciones creativas y pacíficas a los conflictos, poniendo de manifiesto el sentido de solidaridad, el respeto en pocas palabras, la vivencia de valores y convivencia pacífica. Por medio del juego el niño genera una serie de aprendizajes que le ayudan a adaptarse a su medio; estos tipos de aprendizaje pueden darse de diferentes formas, las cuales le permiten empezar a conocer y a interactuar con el mundo que lo rodea. Estas se dan por medio del condicionamiento clásico que dio a conocer Skinner (1957). Desde cuando el niño nace comienza su interacción constante con el medio que lo rodea, siendo este primordial para la adquisición de aprendizaje, pues empieza a adquirir pautas de aprendizaje de los sujetos que lo rodean y es así como aprende tanto por condicionamiento, como por imitación.

Todo proceso de enseñanza aprendizaje requiere una motivación y en este sentido la lúdica es el dispositivo clave para hacer un ejercicio motivacional que potencie el conocimiento sobre los diversos temas que en las aulas de clases se entretienen. Piaget (1982) explica cada uno de los pasos que tienen lugar en el desarrollo cognitivo del niño empezando por los esquemas de asimilación y terminando con los procesos constitutivos de la noción de objeto, sobre las cuales termina exponiendo: “la asimilación recíproca de los esquemas ocasiona la construcción de las conexiones físicas, y, en consecuencia, de los objetos como tales” (p.36)

2.2.1 Rondas infantiles.

Las rondas infantiles son una tradición que se utiliza como acción para realizar determinados juegos que permiten el acercamiento con el otro, empatía y construcción de sentido sobre lo que se vive, en tiempo y espacio. “Las rondas van orientadas hacia las actividades creadoras del programa de educación primaria. Por lo tanto, se consideraron como manifestaciones lúdicas que permiten que los niños y niñas jueguen, canten, rían y bailen” (Gil, 2015, p.138).

2.2.2 Juego tradicional.

Los juegos tradicionales se caracterizan por ser propios de una tradición concreta y desarrollados en épocas pasadas, este tipo de juego es mantenido gracias al interés por conservar las tradiciones, muchas veces permaneces gracias a las adaptaciones que se le realizan, aunque siempre teniendo presente en no alterar o romper los modelos que se han fijado en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten sus conocimientos de manera intergeneracional (Suari, 2005, p.31).

2.3 Educación en un mundo de tensiones

Para González (2013) Las instituciones académicas son una de las agencias sociales que más “influyen para evitar el egoísmo y las guerras, y así, ataca las causas mismas de los conflictos humanos. Pero esto no puede lograrse si la educación no está dirigida e inspirada en valores e ideales de la humanidad actual”. Las tensiones afectan profundamente a la educación lo que hace que para el educador el transmitir información y fomentar en los alumnos la transformación de ésta en conocimiento sea cada día más difícil. Para nuestra nación en un periodo de postguerra es fundamental pensar en diversas estrategias que posibiliten encauzar la educación a la consecución de nuevos ciudadanos con nuevos y mejores ideales. De una adecuada educación dependerá sin duda la felicidad o la desgracia de la humanidad futura. Es fundamental educar en paz, educar en convivencia y buscar opciones para hacer de nuestros niños unos futuros hombres de paz y progreso (González, 2015).

3. Marco Espacial

3.1 Antecedentes Institución Educativa Regional

La Institución Educativa Regional - Sede Simón Bolívar, surgió por medio de una corporación que se llamaba Gimnasio Regional Simón Bolívar, cuyo terreno fue donado por el Señor Jaime Domínguez en el año 1967. En el año 1969 empezó a funcionar como satélite del colegio Germán Nieto de Candelaria, la primera promoción de bachilleres se realizó en 1973 y la primera graduada fue la Doctora Nohora Ximena Carabalí.

La estructura física del colegio cuenta con una extensión de 40 hectáreas de terreno, en donde se cuenta con su propio laboratorio de física y química, salones de clase, taller de ebanistería, mecánica, rectoría, cafetería, biblioteca y contaba con un bus que hacía su recorrido entre los municipios, Miranda, Pradera, florida, Candelaria y Palmira. La Institución educativa se proyectó desde su creación con un énfasis agrícola, teniendo en cuenta que la gran mayoría de la zona tiene una vocación agrícola y eran empleadas en la siembra de diversos cultivos y actividad ganadera.

En la actualidad cuenta con dos sedes; Sede Parroquial y Sede Simón Bolívar, para educación básica primaria y la sede principal básica secundaria, su misión es educar jóvenes en forma integral con énfasis en lo agropecuario, avicultura y académico. En lo agrícola tiene convenio con el SENA quien brinda soporte logístico y técnico, cuenta con 712 estudiantes de secundaria entre niños y niñas entre los grados de sexto hasta once. También la institución cuenta con el sabatino, que consiste en la educación para adultos y se realiza los sábados, cuenta con cinco docentes licenciados y dirigidos por la Rectora Yolanda Orejuela Aricapa; son grupos de sexto a once. También hay grupos de danzas, teatro y en la parte deportiva ya que han surgido grandes futbolistas.

La Institución cuenta con 23 profesores, la mayoría licenciados y desempeñan su labor de acuerdo con su perfil, cuenta con una bibliotecaria, dos secretarias, un pagador, cuatro vigilantes, cuatro aseadores y una rectora además de áreas de zonas verdes y arborización.

3.2 Institución Educativa Regional - Sede Simón Bolívar

Esta sede también apareció en 1946, solamente se enseñaba a los niños de esta comunidad, el director era el Licenciado Harold Saavedra, su estructura una casa estilo finca, con muchos árboles frutales y animales, en ella habitaba una señora que cuidaba la casa. En ese entonces dictaba clases a los grados primero y segundo de primaria, dirigido por la Doctora Nohora Ximena carabalí, luego al cabo de los años fueron separadas, la parroquial cuya directora quedó la Doctora Nohora Ximena Carabalí.

En el año 1980 y directora de la escuela parroquial Graciela Carnaval que venía de la Ciudad de Cali y se integraron los grados de Kínder, primero, segundo, tercero y cuarto. Actualmente tiene el nombre de la Sede Simón Bolívar, dirigida por la Licenciada María Yolanda Orejuela Aricapa, cuenta con dos grados segundo, tres terceros y tres cuartos, con un número de 179 estudiantes.

En la Sede Simón Bolívar, se encuentra trabajando la Licenciada Carmen Salome, es la encargada de ayudar a los niños, especialmente cuando los niños y niñas presentan dificultades de aprendizaje, donde atiende de 11:00 am. A 5:00 pm; esta Sede se encuentra ubicada en el Parque Principal del Corregimiento de San Antonio de los Caballeros – Florida Valle.

3.3 Ubicación Sede Simón Bolívar

Corregimiento San Antonio de los Caballeros, Florida - Valle del Cauca.



Figura 1. Ubicación de la Institución Educativa

4. Aspectos metodológicos

4.1 Tipo de investigación

Para esta investigación se aplicó un estudio de tipo descriptivo, debido a que se buscó identificar las formas de conducta de los integrantes de la comunidad académica de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar. Se analizaron varios aspectos del comportamiento social y las interacciones que tienen los estudiantes dentro del contexto escolar y con sus familias.

4.2 Tipo de estudio

Para el análisis de este proyecto se emplearon los métodos:

- **Método inductivo.** Se realizará la observación del comportamiento de los estudiantes y de sus interacciones, además de analizar las reacciones que tienen en diferentes momentos, con el objetivo de extraer conclusiones que permitan predecir algunos comportamientos y sus posibles detonantes.
- **Método deductivo.** Este se realizará analizando los valores obtenidos a través de los cuatro diferentes modelos de cuestionario aplicados, con el objetivo de identificar factores que permitan, delimitar una adecuada propuesta de actividades que mejoren el ambiente académico y la convivencia.

4.3 Diseño metodológico

Para este trabajo se utilizará un diseño metodológico mixto, ya que se aplicará el enfoque cualitativo para examinar realidades subjetivas y se complementará con la visión del enfoque cuantitativo debido a la aplicación de técnicas de recolección de datos. El diseño emplea cinco fases:

4.3.1 Fase 1. Preparatoria.

En la primera etapa del proyecto aplicado, se tomó como base el conocimiento y experiencia sobre el fenómeno educativo en este caso los comportamientos negativos de

los estudiantes, se partió de un marco teórico determinado, se diseñó la aplicación, determinando lo que se va a estudiar, ¿cuál va a ser el problema?, desde que metodología lo posicionaríamos.

4.3.2 Fase 2. Planificación.

En esta fase se realizará la verificación documental, el acercamiento a la comunidad y el diagnóstico de esta. Se escogió el escenario basado en los requerimientos que presentaba el objeto de estudio y problema a investigación. En esta fase se revisaron todas las variables y se definieron modificaciones para poder contemplar soluciones a los inconvenientes y atrasos que se pudieran generar en el proyecto.

4.3.3 Fase 3 Trabajo de campo.

En esta fase se realizará la preparación que permitiera analizar adecuadamente el campo objeto de estudio, fueron seleccionadas las técnicas y se inició el proceso de recolección de datos.

4.3.4 Fase 4. Análisis e interpretación de los datos.

En esta fase se tomarán los datos provenientes de las encuestas y observaciones para enfocarlos en la formulación adecuada que permita apuntar al adecuado desarrollo necesario para dar respuesta al planteamiento del problema.

4.3.5 Fase 5. Elaboración de informe y líneas de acción.

En esta fase se retroalimenta los alcances del proyecto por medio del análisis y organización de los datos, desde aquí es posible establecer nuevas líneas de actuación.

4.4 Fuentes y técnicas para la recolección de información

Para efectos de este estudio se hizo uso de los datos plasmados por los diferentes grupos encuestados, también se realizó una recopilación de información directa basada en la observación. Estos datos son fundamental para establecer si se han cumplido o no los objetivos de este trabajo investigativo.

4.4.1 Fuentes primarias.

Para iniciar el diagnóstico se utilizó la observación directa en diferentes espacios de la Sede involucrada, también se manejaron conversatorios aislados con estudiantes en las horas de descanso y en el aula de clase.

Posteriormente se aplicaron cuatro modelos de encuesta los cuales buscan comprobar que tanto opinan y saben los estudiantes acerca de la convivencia pacífica y resolución no violenta de los conflictos. De esta manera se pudo detectar cual es el comportamiento base que tienen los estudiantes ante una situación en donde se ve afectada la convivencia.

4.4.2 Fuentes secundarias.

Se realizó la investigación documental a través de la revisión y análisis de documentos como el observador, manual de convivencia de la Institución Educativa, Libros académicos especialmente los editados por la Editorial Magisterio, con respecto a las bases de datos se consultó el Sistema de Información Científica Redalyc: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, por último, se consultó la Red de Repositorios de acceso abierto a la Ciencia la Referencia.

4.5 Población y muestra.

La investigación se desarrollará en la Institución educativa Simón Bolívar – ubicada en el corregimiento San Antonio de los caballeros. La población total de estudiantes de la IE es de 198 estudiantes. Los alumnos de cuarto grado son un total de 25 estudiantes, por lo cual, para la realización del estudio se aplicará un censo.

4.6 Diseño encuesta

Las encuestas realizadas fueron diseñadas teniendo en cuenta las fases previas del proyecto en donde se identificaron por medio de la observación los factores más relevantes a ser consultados a todos los miembros de la comunidad académica y padres de familia.

4.6.1 Modelo encuesta a padres de familia.

Objetivo: Identificar la importancia de los juegos y rondas tradicionales para una mejor convivencia	
N°	Pregunta
1	¿Qué juegos y rondas se practican en casa con sus hijos?'
	Respuestas: a. Juegos tradicionales b. Juegos de mesa c. Juegos actuales
2	¿Cree que sus hijos(as), al participar en actividades lúdicas mejoran la convivencia escolar?
	Respuestas: a. Si b. No
3	¿Qué se debe tener en cuenta para implementar actividades que fortalezcan la convivencia?
	Respuestas: a. Las normas b. Participación c. Integración

4.6.2 Modelo encuesta a docentes

Objetivo: Identificar la importancia de los juegos y rondas tradicionales para una mejor convivencia	
N°	Pregunta
1	¿Qué prácticas pedagógicas utiliza para fomentar los juegos y rondas tradicionales?
	Respuestas: a. Culturales b. Lúdicas c. Recreativas
2	¿Conoce dinámicas y juegos que fortalezcan la convivencia?
	Respuestas: a. Si b. No
3	¿Cree que se debe implementar actividades pedagógicas para el rescate o recuperación de los juegos y rondas tradicionales?
	Respuestas: a. Si b. No

4.6.3 Modelo encuesta a directivos.

Objetivo: Identificar la importancia de los juegos y rondas tradicionales para una mejor convivencia	
N°	Pregunta
1	¿Qué hace la Institución Educativa para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?
	Respuestas: a. Jornadas deportivas b. Actos culturales c. Jornadas recreativas
2	¿Qué estrategias utiliza la Institución para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?
	Respuestas: a. Participación de padres de familia b. Integración por grados c. Competencias
3	¿Cree que al implementar una propuesta pedagógica se mejora la convivencia escolar?
	Respuestas: a. Si b. No

4.6.4 Modelo encuesta a estudiantes.

Objetivo: Identificar la importancia de los juegos y rondas tradicionales para una mejor convivencia		
N°	Pregunta	Respuesta
1	¿Qué juegos y rondas tradicionales práctica?	
	Respuestas: a. Trompo b. Jazz c. Rayuela d. Chuspa de aire e. Juguemos en el bosque	
2	¿Cree que a través de juegos y rondas se mejora la convivencia escolar?	
	Respuestas: a. Si b. No	
3	¿Le gusta participar de los juegos y rondas tradicionales?	
	Respuestas: a. Si b. No	
4	¿Qué cree que se necesita para recuperar los juegos y rondas tradicionales?	
	Respuestas: a. Motivación b. Participación c. Integración d. Conocimientos	
5	¿Al implementar una propuesta pedagógica se recuperan los juegos y rondas tradicionales?	
	Respuestas: a. Si b. No	
6	¿En cuál de estas actividades le gusta participar?	
	Respuestas: a. Juegos b. Rondas c. Dinámicas	

5. Desarrollo del proyecto

El proyecto aplicado tuvo como desarrollo tres tipos de fases, en los cuales se estructuró

5.1 Diagnóstico de necesidades

Se consideró importante realizar con antelación un diagnóstico sobre la población y su estado, con el objetivo de clarificar las necesidades de estas y el abordaje que requiere para desarrollar este proyecto. Se realizó un análisis de las diversas gestiones institucionales a través de un sondeo realizado al coordinador de la sede principal, a un docente y a un padre de familia. La técnica del sondeo es usada para evaluar una sesión o “proceso formativo antes, durante o a su finalización. Se propone que los participantes escriban en una hoja anónima y con sinceridad su parecer o la respuesta a alguna cuestión docente: dificultades, dudas, ideas, autoevaluación, evaluación de la enseñanza, etc.” (Herrán, 2011).

En la indagación se recopiló información sobre los conceptos que los encuestados tenían respecto a las competencias ciudadanas, este tema se constituye en un pilar fundamental para el correcto desarrollo educativo, por lo tanto, es muy importante en el contexto histórico actual de la sociedad colombiana y se convierte en un reto para nuestra institución educativa.

Al analizar el sondeo realizado al coordinador, el docente y el acudiente, se encontró que tenían un leve conocimiento sobre las competencias ciudadanas. Sus expresiones se basaron en lo que ellos pensaban y desde su posición ante los estudiantes. Al plantearles ¿cómo ellos aportan a este tipo de formación? Se notó que no había claridad sobre cuál debería ser su aporte desde lo individual y lo colectivo (escuela-familia). Es necesario aclarar el ideario y los conceptos, se debe trabajar en el reconocimiento desde la comunidad educativa para fomentar la idea de humanidad compartida y que el eje central para ser ciudadano es pensar en el otro. La falta de conocimiento claro sobre estos aspectos puede ser uno de los problemas al momento de abordar la resolución de conflictos.

Con los estudiantes de cuarto grado, se inició con un ejercicio por medio de un texto narrativo corto, aprovechando que en la clase de lenguaje en ese momento se estaba trabajando el tema de la narrativa. Según Álamo (2016) “el texto narrativo es aquel enunciado o conjunto de ellos que viene a conformarse como un todo organizado, coherente, de acuerdo con las siguientes características:”

- a) Está verbalmente fijado
- b) Tiene una estructura interna
- c) Guarda relación con otros textos, enunciados ideas culturales y sistemas e instituciones
- d) Es susceptible de cualquier tipo de análisis

El ejercicio consistió en narrar las vivencias que tenían luego de salir de clase y volver a sus hogares, de esta forma se podría evidenciar los comportamientos de los alumnos en sus ratos libres y la interacción de estos con su familia.

Al leer las narraciones de los dieciocho estudiantes, se observa que ocho niños refieren que al llegar a casa luego de hacer sus tareas en compañía de sus padres, tienen la posibilidad de jugar con los vecinos o en casa con algún dispositivo electrónico. Seis niños refieren que deben esperar a que sus familias lleguen del trabajo para iniciar con la realización de sus tareas y mientras tanto juegan por fuera de casa. Cinco niños refieren que hacen sus tareas solos y luego salen de sus casas a jugar.

5.2 Sondeo y análisis de necesidades

Se analizaron los datos de los dos estudios realizados para definir la ruta más adecuada, para el caso del ejercicio iniciado con los estudiantes se encontró que los niños relataron las situaciones que viven luego de llegar a sus hogares, se identificó que algunos niños pasan largos periodos de tiempo solos. Algunos expresan que a veces deben afrontar los deberes académicos sin ayuda e inclusive describen que al llegar casa es común que tengan que servirse sus alimentos, esta situación provoca que en algunos días no se alimenten adecuadamente, si la comida que encuentran no es de su agrado. Por otro lado,

también documentaron algunos estudiantes que sus padres les brindar un acompañamiento integral y sus deberes académicos y en las actividades de esparcimiento y juego. En el caso de la reunión entre el coordinador, el docente y el padre de familia como resultado principal se espera que a pesar de las limitaciones de modo y tiempo que experimentan los acudientes, por sus múltiples ocupaciones, se comprometan con el proceso enfrentando y superando las dificultades que están viviendo sus hijos o familia. Se pretende que una vez terminado el proceso de intervención las actividades cotidianas de sus hijos formen parte activa en la relación entre padres y estudiantes logrando que la comunicación y el acompañamiento sean su compromiso.

Posteriormente se realizó otro sondeo a los estudiantes con la intención de identificar que tanto conocen los estudiantes, las competencias ciudadanas y cuál es su percepción del tema. Las preguntas estuvieron direccionadas acerca de la convivencia pacífica y resolución no violenta de los conflictos en situaciones de su diario vivir. De esta manera se pudo iniciar la identificación de comportamientos y actitudes que se dan ante una situación conflictiva.

5.3 Entrevista coordinador Escuela de padres

Se realizó una entrevista semiestructurada este proceso consiste en diseñar una guía de preguntas de manera que el entrevistado hable de manera libre y espontánea, esto permite al entrevistador en caso de que lo vea necesario modificar el orden y contenido de las preguntas. La escuela de padres es un espacio de socialización convoca a las familias de los estudiantes a un encuentro diferente al académico, este brinda un espacio de socialización, formación e información en pro del bienestar familiar, el cual busca generar la reflexión e intercambio de ideas entre los padres y los docentes.

Al iniciar con la entrevista se empiezan a identificar algunas de las posibles causas que detonan los diversos conflictos que afrontan los estudiantes y que entorpecen el ambiente armónico propuesto en el Proyecto Educativo Institucional. Las situaciones identificadas son generalmente las bromas pesadas, las burlas y malentendidos derivados de problemas en la comunicación.

En la entrevista se logró identificar que en la mayoría de las familias de los niños del cuarto grado predominan los hogares conformados por padres separados, seguidos por hogares donde la madre es cabeza de familia o familiares. El nivel de escolaridad de dichas familias está en la básica primaria y en menor proporción se encontró familiares con estudios de bachillerato. Se indagó por el nivel de asistencia de los padres a los llamados del colegio, se revisaron las firmas en las actas y se observó que prima un ausentismo generalizado en dichas reuniones, este factor incrementa la problemática, ya que existe poca comunicación entre los docentes y los acudientes, no existe una alineación clara para que los temas desarrollados en el colegio tengan seguimiento y refuerzo por parte de las familias.

Desde lo encontrado en la institución educativa, y tras los ejercicios de revisión documental (Proyecto Educativo Estudiantil «PEI», Manual de Convivencia, las firmas como prueba de asistencia de las familias o acudientes a las citaciones de las reuniones realizadas, procesos de seguimiento de convivencia), ver tabla 1. Se observa que son pocos e insuficientes los espacios de formación en cuanto a las competencias ciudadanas.

Esta carencia obstaculiza los procesos académicos de los niños y genera problemas de convivencia, por lo cual es necesario implementar estrategias que permitan mejorar cada uno de los aspectos identificados.

Del programa Escuela de Padre se puede concluir que, aunque existe voluntad y esfuerzo por parte del docente a cargo del programa se necesita de la colaboración de más docentes, no se observó trabajo en equipo, en pocas ocasiones esta iniciativa se integra con las actividades académicas. Es necesario realizar un trabajo institucional para que la institución en general cambie internamente y se trabaje una estrategia general, la cual posteriormente logre impactar y vincular a las familias.

Tabla 1. Revisión y seguimiento de documentos institucionales

Documento	Programas	Análisis
El PEI	<p>Actividades de proyección comunitaria La Institución Educativa, a través de distintos organismos del estado, viene desarrollando actividades direccionadas a la atención de necesidades de la comunidad. Programas de capacitación por medio de la escuela de padres, capacitación en deberes y derechos ciudadanos por parte de la policía de infancia y adolescencia y la presencia constante de esta en la institución atendiendo requerimientos comunitarios.</p> <p>En salud se proyecta el mejoramiento y dotación del puesto de salud, adyacente a la Institución.</p> <p>Brigadas de salud donde se prestan servicios en atención médica, vacunación, prevención y promoción de la salud, atención en salud sexual y reproductiva.</p> <p>En deportes, se continuará brindando la colaboración para que la comunidad pueda seguir llevando a cabo sus programaciones deportivas en el coliseo de deportes de la Institución. 2017-2022</p>	<p>En el PEI se encuentra escrito dentro de las Actividades de proyección a la comunidad, el trabajo con las familias en cuanto a salud y educación.</p>
Pacto de convivencia	<p>Documento de actualización y ajustes para el año 2015, de acuerdo con lo estipulado por la ley 1620 de 2013 y decreto reglamentario 1965 de 2013, con vigencia para el año 2015.</p> <p>Capitulo XIV. de los padres de familia o acudientes Artículo 39.- derechos de los padres de familia: Artículo 40. Son deberes de los padres de familia:</p> <p>Asistir puntualmente a las citaciones y reuniones que programe la institución.</p> <p>Coadyuvar a la formación integral de sus hijos como un complemento a la labor institucional.</p>	<p>En el pacto de convivencia solo se hace mención del trabajo con padres en cuanto a: a la asamblea de padres de familia, consejo de padres de familia</p>
Proyectos Trasversales	<p>No existe registro escrito de los proyectos transversales</p>	<p>No hay evidencia que se estén llevando a cabo.</p>

5.4 Construcción de un árbol de problemas

El árbol de problemas es una herramienta que sirve para analizar problemáticas como un primer paso para identificar los objetivos estratégicos a desarrollar, en ella se plasma las posibles causas del problema los cuales son la herramienta principal de los temas a tratar en la propuesta psicopedagógica. (Secretaría técnica de planificación, 2010)

El objetivo al reunir los acudientes de los niños para elaborar el árbol de problemas fue evidenciar todos los factores que intervienen en la generación y posterior resolución de conflictos, en este ejercicio se conformaron tres grupos. A continuación, se presenta la descripción de la actividad.

Se reunieron 17 padres de familia que fueron divididos en tres equipos, se asignaron los temas a desarrollar de la siguiente forma, el primer grupo trabajó como eje central el conflicto, el segundo grupo sobre la resolución de conflictos y el tercer grupo sobre las competencias ciudadanas. De allí, se puede concluir que de los tres árboles realizados el que más dificultad generó fue, el del grupo tres «Competencias ciudadanas». Al momento de exponer su tema, los padres se sinceraron y manifestaron que sus aportes posiblemente no serían los ideales, debido a que sus conocimientos sobre el tema eran muy básicos. A continuación, se presentan las conclusiones generales del ejercicio.

Se concluye que el conflicto siempre estará presente en la vida cotidiana, las personas y su individualidad hacen que sea complejo identificar cómo se percibirá una situación, ya que la realidad es vista de muchas maneras. Otra idea que se plantea es que la resolución de conflictos es una habilidad que se debe adquirir para mejorar como ciudadanos y que los niños deben aprenderla, porque de esta forma también se refuerzan otras competencias como la argumentación y la conceptualización que se requiere para tomar mejores decisiones como una alternativa que permita identificar los problemas.

De este ejercicio queda la construcción colectiva de la definición del término competencias ciudadanas para los acudientes, esta son las habilidades que los estudiantes y toda persona debe fortalecer o desarrollar no solo para resolver un conflicto, sino para

cualquier situación de la vida diaria; y que, de igual modo, son varias competencias ciudadanas las que se necesitan poner en manifiesto para vivirlas.

5.5 Aplicación de cuestionarios

5.5.1 Cuestionario para estudiantes Tipo ICFES

Para la realización de este punto se inició con los estudiantes y se aprovechó el modelo de cuestionario que se realiza a los estudiantes del grado quinto que es elaborada por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – ICFES. Según el marco de referencia para la evaluación ICFES (2016), como parte del Programa de Competencias Ciudadanas, se han venido aplicando evaluaciones censales nacionales de competencias ciudadanas a través de las Pruebas Saber, en los años 2002-2003, 2005-2006 y 2012. El ICFES aplicó estas pruebas para los grados quinto y noveno de colegios en el calendario A y B. Mientras que el diseño de las pruebas de 2002-2003 y 2005-2006 fue liderado por el MEN, el de las pruebas de 2012 fue liderado por el ICFES. (p.14).

La prueba consistió en plantear situaciones cotidianas donde al estudiante se le proponen cuatro opciones de respuesta y de acuerdo con sus puntos de vista, escoge la opción que más le llama la atención. Este modelo ha demostrado ser muy intuitivo por lo que se ajustó para ser aplicado a los estudiantes del grado cuarto.

Fueron seleccionadas situaciones en las que se reflejan los componentes de conocimiento, argumentación, multiperspectivismo y pensamiento sistémico. Es así cómo se construye una nueva prueba tomando las situaciones al pie de la letra de las pruebas saber aplicadas en años anteriores. Al final del desarrollo de esta prueba psicopedagógica se volverá a aplicar el cuestionario con el objetivo de analizar los resultados y así poder establecer el asertividad de la propuesta.

A continuación, se presenta un resumen de los resultados por pregunta, para los 19 estudiantes que realizaron la prueba.

- Primera pregunta: se hace necesario fortalecer las competencias comunicativas, debido a que el mayor porcentaje muestra que no hay buena relación con la mayoría de las personas.
- Segunda pregunta: se hace necesario fortalecer las competencias integradoras, porque el mayor porcentaje muestra que los estudiantes varias veces han sido participes en la intimidación de alguien.
- Tercera pregunta, se hace necesario fortalecer las competencias integradoras, solo un pequeño porcentaje de los estudiantes cree que está mal intimidar a otras personas.
- Desde la cuarta pregunta hasta la novena, se hace referencia a la opinión desde el estudiante como individuo, y desde el estudiante para el colectivo a cerca de la intimidación, (intimidado-intimidador) en él se reflejan pensamientos, comentarios y motivos, observándose que hay una alta justificación en los actos de intimidación a los demás. Es por ello, que se necesita enfatizar en las competencias integradoras que son el conjunto de competencia comunicativas, emocionales y cognitivas.

En la tabla 2. Se podrán analizar el modelo adaptado del cuestionario, en el que se identifica el número de respuesta correctas y que aspecto se quería indagar por parte de los evaluadores.

Tabla 2. Cuestionario adaptado tipo ICFES

Pregunta N°1	Pregunta N°2
<p>Componente: Conocimiento</p> <p>Afirmación: Conoce la Constitución y su función de enmarcar y regular las acciones de las personas y grupos en la sociedad.</p> <p>Respuesta correcta B: Esta pregunta busca establecer si el estudiante identifica en distintas situaciones los derechos fundamentales de los individuos.</p> <p>De un total de 19 estudiantes _9_ marcó el literal B</p>	<p>Componente: Conocimiento</p> <p>Afirmación: Conoce los mecanismos que los niños tienen a su disposición para participar activamente y para garantizar el cumplimiento de sus derechos.</p> <p>Respuesta correcta C: Esta pregunta busca establecer si el estudiante conoce mecanismos de participación democrática, en particular los que le posibilitan protestar adecuadamente en situaciones que así lo merecen.</p> <p>De un total de 19 estudiantes _5_ marcó el literal C</p>
Pregunta N°3	Pregunta N°4
<p>Componente: Argumentación</p> <p>Afirmación: Analiza y evalúa la pertinencia y solidez de enunciados o discursos.</p> <p>Respuesta correcta: A Aquí se observa la habilidad del estudiante para analizar y evaluar la solidez de algunos enunciados y cuáles son los que le apoyan.</p> <p>De un total de 19 estudiantes _11_ marcó el literal A</p>	<p>Componente: Argumentación</p> <p>Afirmación: Analiza y comprueba la solidez y pertinencia de los discursos</p> <p>Respuesta correcta: A Aquí se observa la habilidad del estudiante para analizar y evaluar la solidez de algunos enunciados y cuáles son los que le apoyan.</p> <p>De un total de 19 estudiantes _6_ marcó el literal A</p>

(Continúa)

Tabla 2. Cuestionario adaptado tipo ICFES (continuación)

Pregunta N°5	Pregunta N°6
<p>Componente: multiperspectivismo</p> <p>Identifica diversas perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes.</p> <p>Respuesta correcta: D Aquí se busca que el estudiante analice un enunciado y lo constate con las opciones que se le presentan, de forma que evidencie en estos un prejuicio o ideas. En este caso, el prejuicio es “las niñas no deben jugar futbol”</p> <p>De un total de 19 estudiantes <u>6</u> marcó el literal D</p>	<p>Componente: multiperspectivismo</p> <p>Afirmación: Analiza las relaciones entre perspectivas o entre perspectivas y la solución.</p> <p>Respuesta correcta: C Aquí se busca que el estudiante analice un enunciado y lo constate con las opciones que se le presentan, pero opte por una solución adecuada</p> <p>De un total de 19 estudiantes <u>4</u> marcó el literal C</p>
Pregunta N°7	Pregunta N°8
<p>Componente: pensamiento sistémico</p> <p>Afirmación: Comprende que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre éstas.</p> <p>Respuesta correcta C Aquí se pretende conocer la habilidad del estudiante para analizar una situación, reconocer diferentes puntos de vista de personas involucradas en ella y en algún caso compararlos para identificar cuál de ellos obstaculiza la resolución o el cambio de esta situación, en un caso concreto.</p> <p>De un total de 19 estudiantes <u>6</u> marcó el literal C</p>	<p>Componente: pensamiento sistémico</p> <p>Afirmación: Comprende que los problemas y sus soluciones implican diversas dimensiones reconociendo q reconociendo las relaciones entre éstas.</p> <p>Respuesta correcta: A Aquí se pretende conocer la habilidad del estudiante para analizar una situación, reconocer diferentes puntos de vista de personas involucradas en ella y compararlos para identificar cuál de ellos obstaculiza la resolución o el cambio de esta situación, en un caso concreto.</p> <p>De un total de 19 estudiantes <u>9</u> marcó el literal A</p>

5.5.2 Sondeo sobre los juegos tradicionales – Acudientes

El cuestionario aplicado a los padres buscaba más que medir el nivel de conocimiento sobre los conceptos sobre la lúdica, se enfocó en iniciar la confirmación su opinión para formular la propuesta pedagógica. A continuación, se presentan las preguntas y los resultados graficados

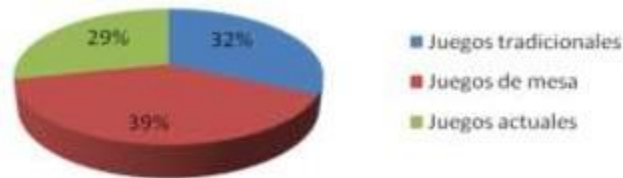


Figura 2. ¿Qué juegos y rondas se practican en casa con sus hijos?

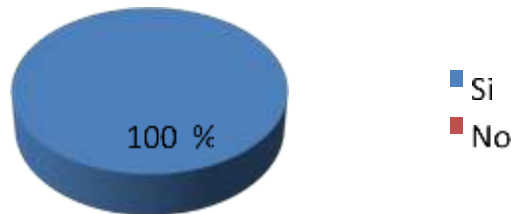


Figura 3. ¿Cree que sus hijos(as), al participar en actividades lúdicas mejoran la convivencia escolar?

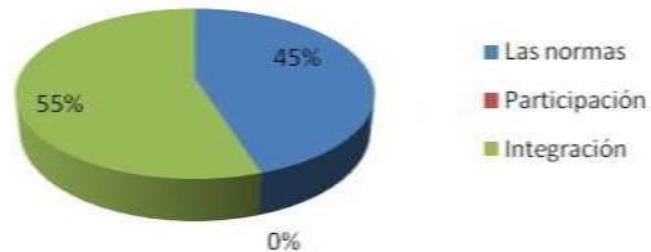


Figura 4. ¿Qué se debe tener en cuenta para implementar actividades que fortalezcan la convivencia?

5.5.3 Sondeo sobre los juegos tradicionales – Estudiantes

Se aplicaron seis preguntas con la intención de determinar la aceptación o el rechazo por parte de los estudiantes de la aplicación de un modelo pedagógico basado en la lúdica. A continuación, se presentan las preguntas y los resultados graficados

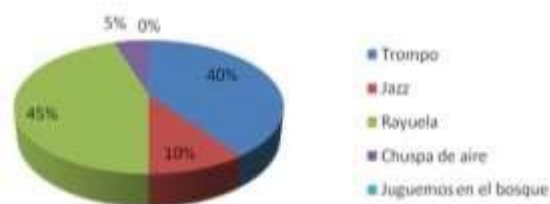


Figura 5. ¿Qué juegos y rondas tradicionales práctica?

El 45% de las niñas practican rayuela y 40% de los niños practican con el trompo este porcentaje varía de acuerdo con el género.

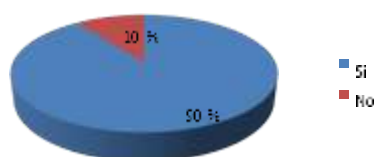


Figura 6. ¿Cree que a través de juegos y rondas se mejora la convivencia escolar?

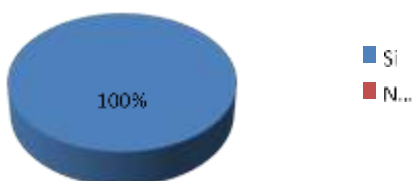


Figura 7. ¿Le gusta participar de los juegos y rondas tradicionales?

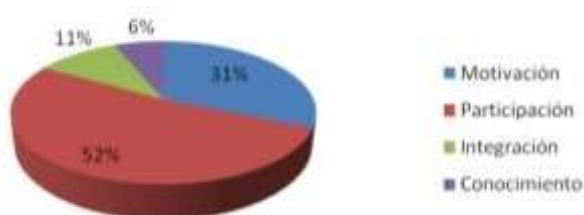


Figura 8. ¿Qué cree que se necesita para recuperar los juegos y rondas tradicionales?

El 52% de los estudiantes respondieron que con la participación se recuperan los juegos y rondas tradicionales.

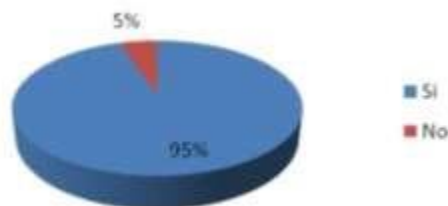


Figura 9. ¿Al implementar una propuesta pedagógica se recuperan los juegos y rondas tradicionales?

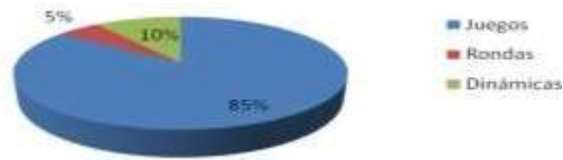


Figura 10. ¿En cuál de estas actividades le gusta participar?

Al 85% de los estudiantes les gusta participar de los juegos.

5.5.4 Sondeo sobre los juegos tradicionales – Docentes

Se aplicaron tres preguntas con la intención de determinar si los profesores tienen conocimiento sobre la aplicación de iniciativas que incluyan a la lúdica como una herramienta pedagógica. A continuación, se presentan las preguntas y los resultados graficados

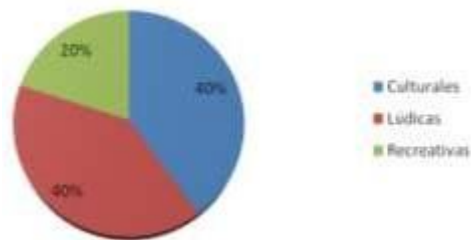


Figura 11. ¿Qué prácticas pedagógicas utiliza para fomentar los juegos y rondas tradicionales?

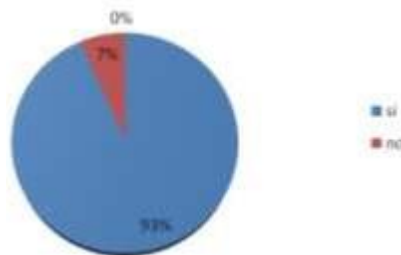


Figura 12. ¿Conoce dinámicas y juegos que fortalezcan la convivencia?

El 93% de los encuestados que dicen conocer dinámicas y juegos que contribuyen al fortalecimiento de la convivencia, y sólo un 7% afirma no conocer este tipo de dinámicas.

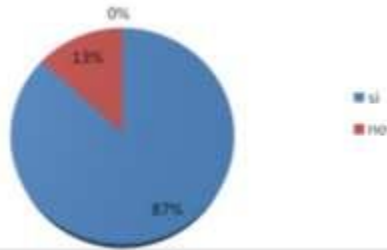


Figura 13. ¿Cree que se debe implementar actividades pedagógicas para el rescate o recuperación de los juegos y rondas tradicionales?

El 87% de los encuestados creen en la necesidad de implementar este tipo de actividades y solo un 13% no ven la necesidad de implementar este tipo de actividades.

5.5.5 Sondeo sobre los juegos tradicionales – Directivos

Se aplicaron tres preguntas con la intención de determinar si los directivos ven que las estrategias lúdicas están alineadas con las políticas institucionales del colegio. A continuación, se presentan las preguntas y los resultados graficados

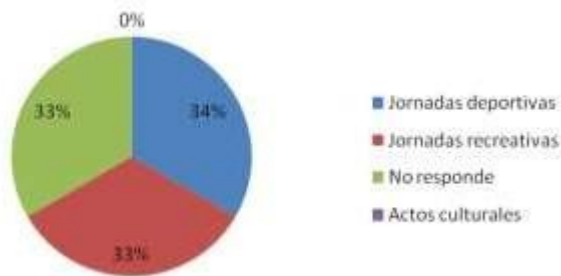


Figura 14. ¿Qué hace la Institución Educativa para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?

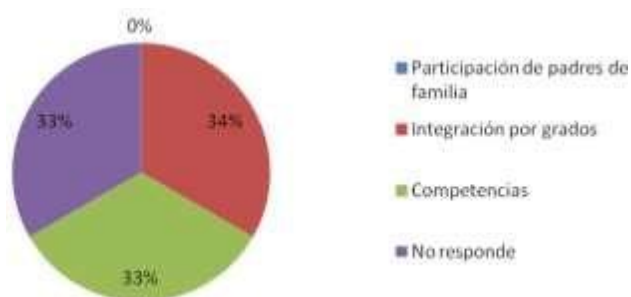


Figura 15. ¿Qué estrategias utiliza la Institución para fomentar el rescate de los juegos y rondas tradicionales?

El 34% dice que con la integración por grados se fomenta el rescate de los juegos y rondas tradicionales.

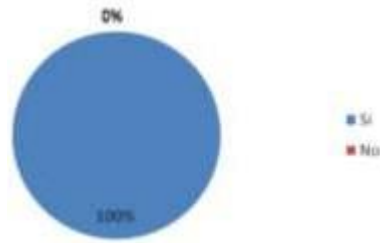


Figura 16. ¿Cree que al implementar una propuesta pedagógica se mejorará la convivencia escolar?

5.6 Interpretación de los resultados

Con los resultados de los diferentes sondeos realizados se puede iniciar la conceptualización de un proyecto pedagógico que utilizará las ventajas de los juegos y rondas tradicionales, como una alternativa que permitirá mejorar la convivencia escolar. Todos los grupos analizados se mostraron dispuestos a vincularse con la iniciativa.

Se instará a realizar cambios en la forma de orientar las clases con compromiso, dedicación y amor para que los estudiantes se integren, y la mejor forma de hacerlo es brindando un aprendizaje a través de la lúdica y la recreación. En el juego se buscará incentivar la práctica consciente para que los niños y niñas fortalezca sus valores y mejoren la convivencia, ya que el juego se debe compartir, liderar y respetar las reglas.

Por otro lado, los docentes también manifiestan que al implementar una propuesta lúdico-pedagógica se mejorará la convivencia escolar con la participación e integración de los padres de familia en actividades lúdicas, recreativas y culturales ya que el juego y la lúdica son una herramienta que los docentes deben aprovechar para cimentar valores de convivencia y así lograr mejorar las relaciones dentro y fuera de la institución. En este proyecto en utilizar el juego como una nueva forma de aprender, se motivará el fortalecimiento de los lazos familiares.

6. Aplicación del proyecto «Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar»

6.1 Antecedentes «Jugando y rescatando ando, mis juegos y rondas tradicionales para la sana convivencia escolar».

Presentación

La aplicación del proyecto “Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar, del corregimiento de San Antonio de los Caballeros del Municipio de Florida Valle”, surge del proceso de formación como Licenciada de Etnoeducación en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. En este proyecto se incentivará la creación de espacios lúdicos, en el que los niños y niñas interactúen de manera natural y espontánea, se apropien de los valores de su cultura y establezcan lazos afectivos con sus compañeros, mejorando la convivencia en los ambientes escolares.

Considerando que los primeros grados de escolaridad constituyen un espacio ideal para la socialización del niño, se tomó el juego y las rondas tradicionales como estrategia pedagógica ya que este es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el reconocimiento del otro, al mismo tiempo que se apropian de las normas y reglas de convivencia, en un ambiente de aprendizaje natural, lúdico y recreativo.

6.1.1 Objetivo general

Diseñar e implementar una estrategia lúdica pedagógica como eje de motivación del aprendizaje de los juegos y rondas tradicionales para una sana convivencia entre los estudiantes del grado Cuarto de la Institución Educativa Regional Simón Bolívar del municipio de Florida Valle.

6.1.2 Objetivos específicos

- Seleccionar y adecuar las actividades metodológicas pertinentes para el desarrollo de la propuesta.
- Elaborar los materiales necesarios que permitan al niño involucrar su nivel intelectual en el desarrollo de la estrategia.
- Implementar las actividades metodológicas permitiendo al estudiante poner en juego su responsabilidad y creatividad para tener una mejor convivencia

6.2 Estrategias y actividades del proyecto

6.2.1 Actividad No. 1: Aprendiendo juegos y rondas tradicionales.

Propósito: Realizar una charla donde se integren saberes previos del docente y los estudiantes sobre como de las rondas y juegos tradicionales nos generan estrategias pedagógicas para una sana convivencia en los ambientes escolares.

Recursos: láminas

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: Esta actividad se desarrollará inicialmente en el salón de clase donde se indagarán los saberes previos sobre los juegos y las rondas que el estudiantado conoce o practica en el colegio, o en la casa con sus padres de familia

Después de esta lluvia de ideas el estudiantado se desplazará al patio de la escuela donde el docente mostrará unas imágenes haciendo una pequeña exposición acerca de los juegos y rondas tradicionales que más se practican, se charlará sobre que vemos y si conocen dichos juegos



Figura 17. Socialización juegos y rondas tradicionales – ambiente patio.

Se mencionaron los siguientes juegos tradicionales:

- Rayuela: con números, con colores y un dado, con imágenes, forma tradicional y otras variantes
- Gallito ciego
- Escondida
- Pato ñato
- Manchas: congelada, pared, tradicional y otras variantes que surjan
- Las estatuas

Se realizarán juegos tradicionales de mesa:

- Loterías: colores, formas geométricas, con números.
- Rompecabezas.
- Dominós.
- Juego de cartas.

Rondas:

- La farolera.
- Sobre el puente de Avignon.
- Martín pescador.
- Juguemos en el bosque.
- El aguacero.
- Santa Teresa.
- Arroz con leche.
- A la ronda de San Miguel.

Al finalizar la actividad se invitó a los estudiantes a participar de una jornada de integración en el colegio, en esta se realizaron varios juegos y rondas, que fueron seleccionados según el grado de aceptación. A continuación, se presenta el análisis de la actividad.

6.2.1.1 Análisis y resultados de la actividad 1

Tabla 3. Ficha resumen de actividad 1

Informe de Actividad No. 1		
Título de la actividad: Narrar las actividades que se realizaron al llegar a casa después de la escuela.		Tipo de Actividad: Narración escrita
Fecha: octubre 7 2018	Hora: 9:00 a.m.	No. De Participantes: 19
Objetivo de la Actividad		

Observar las actividades que los estudiantes realizan en casa después que salen de la escuela, sus juegos, quehaceres, tiempo libre, entre otros.
Esquema de la Actividad
<ol style="list-style-type: none"> 1. Estratégicamente se realizará la actividad dentro de la clase de lenguaje, se vinculó el ejercicio al tema visto en clase «la narración escrita y la descripción». Se propuso realizar un escrito en el que los estudiantes narren de manera libre y espontánea sus actividades luego de salir de la jornada escolar y cómo ocupan su tiempo libre en casa. 2. Este ejercicio se aplicará en un segundo momento, con el objetivo de observar si se han dado avances durante el desarrollo de esta de la propuesta.
Resultados
<p>Se observa que en las narraciones poca expresividad, el nivel de descripción es bajo y no se observa un hilo conductor en las ideas plantadas. Se ve que saltan de tema en tema. Algunos episodios de la narración cuentan con una mejor descripción y detalle, generalmente cuando se hablaba de los juegos. Se infiere que esto puede deberse a que esta actividad es la que más les llama la atención.</p> <p>Se identificó que se les dificulta narrar o describir situaciones, por lo cual se reforzará esta competencia motivándolos a escribir un poco más y enseñándoles cómo organizar sus ideas.</p>

6.2.2 Actividad No. 2: Aplicando tus saberes a jugar



Figura 18. Identificación de las preferencias de juego

Propósito: Indagar sobre su conocimiento sobre los juegos tradicionales y así al recordarlos se motive a los estudiantes para seguir jugándolos. Este ejercicio permitirá identificar las preferencias de los niños, la cual será socializada con sus acudientes, con la intención de que se juegue en familia.

Recursos: hojas de block, colores

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: El estudiantado se encuentra en el patio de la Institución, sentados en sus escritorios, saludaremos inicialmente a los niños y niñas, pasaremos a entregar a cada

estudiante una hoja de block para que representen por medio de un dibujo la ronda o juego que más le gusta.

La actividad a desarrollar consiste en dibujar acerca de qué juegos y rondas práctica en casa, o el que más le llama la atención y si recuerda cuáles son las normas que se deben tener en el juego que escogió de acuerdo con las imágenes y la exposición que hizo la docente en la actividad aprendiendo juegos y rondas tradicionales.

6.2.3 Actividad No. 3: Creando, Recordando, indagando y elaborando

Propósito: Realizar un libro de juegos y rondas para que los estudiantes no pierdan la tradición de seguir jugando.

Recursos: Cartulina, hojas de block, láminas, tijeras, pegamento.

Intensidad horaria: 3 horas

Descripción: Esta actividad se desarrollará inicialmente en el salón de clase, a cada estudiante se le dará un octavo de cartulina, hojas de block, láminas, tijeras, pegamento. Se invita a los estudiantes a elaborar un libro, para este se deberán reunir con sus acudientes y preguntarles sobre los juegos que más le gustaban cuando eran niños, en qué consistía el juego y cuáles eran sus reglas. Para este ejercicio se requiere que describan cuatro juegos y una ronda. Ellos deberán titular su libro, para realizar esta labor se les brindaron varios ejemplos como:

- Mi libro de juegos y rondas
- Recordando mi niñez
- Álbum de juegos
- Jugando, cantando y riendo
- Rescatando juegos y rondas tradicionales

Cuando tengan listo los juegos y las rondas se escogerá el que más le haya llamado la atención y una semana después, aprovechando la clase de educación física, se hará la

exposición de los libros. En esta cada estudiante menciona los juegos y rondas que investigó y les enseña a sus compañeros y docente el que más le haya llamado la atención, explicará en qué consiste el juego y las normas que se deben seguir.

Esta actividad busca que los estudiantes comprendan la importancia de cumplir las normas, por medio del juego ellos aprenderán que, así como tenemos normas en los juegos y que estas nos ayudan a disfrutarlos mejor haciéndolos justos, en casa y escuela también hay normas y se deben cumplir y que ellas nos ayudan a ser mejores personas.



Figura 19. Libros de juegos y rondas

6.2.4 Actividad No. 4: Construyendo, cantando y jugando



Figura 20. Realización de instrumentos musicales

Propósito: Elaborar instrumentos musicales con los estudiantes para que desarrollen su creatividad e imaginación y sean utilizados en el acompañamiento de la interpretación y representación de las rondas.

Recursos: Palo de escoba, vinilo, tapas de gaseosa, puntillas, lentejas, piedras, tarros, guadua, tijeras, tela, fomi, material reciclable.

Intensidad horaria: 4 horas

Descripción: Para la elaboración de los instrumentos musicales se solicitará a los estudiantes traer con anterioridad los materiales que se van a necesitar. La actividad iniciará mostrando a los estudiantes los instrumentos ya elaborados por el docente, donde da inicio a explicar el proceso para la elaboración de cada uno de ellos.

Los instrumentos que se elaborarán serán: palo armónico, maracas, palo de agua y tambores. Cuando se terminen la construcción de los instrumentos estos se ensayarán para familiarizar a los estudiantes con su sonido, luego se usarán para animar las rondas infantiles.

6.2.4.1 Elaboración de cada uno de los instrumentos artesanales

Se describe el proceso de construcción artesanal de cada uno de instrumentos y que materiales fueron requeridos para su elaboración.

Palo armónico

Se elaborará con un palo de escoba, este será pintado con vinilo del color que más le guste al estudiante, mientras se seca el vinilo, se continuará con las tapas, se les hará un agujero en el centro y posteriormente se colocarán a lo largo del palo. Se debe tener cuidado para dejar un espacio que permita que las tapas se puedan mover, ya que si no se hace esto el instrumento puede que no suene adecuadamente.

Maracas

Se pueden fabricar de muchas formas por ejemplo con un vaso de yogurt y lentejas, se corta un rectángulo para cubrir el vaso, se hacen unos círculos para cubrir el vaso, se hacen unos círculos para la tapa y el vaso para así decorarlo. Después se ponen las lentejas dentro del vaso se tapa y se pega para que con el movimiento no se abra.

Tambores

Con un tarro de leche se decora y se coloca la tapa, luego se pega el fieltro a los extremos y se sella. Para la construcción de los palitos se utilizan cuatro tapas de refresco y dos palitos de paleta.

Palo de lluvia

Se perfora un cilindro de cartón que puede ser un rollo de papel higiénico, se hacen huecos pequeños, posteriormente se incrustan palitos delgados, después se llena con semillas y finalmente se tapan los extremos. Como opción se puede decorar con papeles de colores.



Figura 21. Utilización de instrumentos en las rondas

6.2.5 Actividad No. 5: Antójate de jugar



Figura 22. Actividad juego de competencia – Fútbol

Propósito: Motivar a los estudiantes a que participen y se integren en las diferentes actividades lúdicas que les permitan aprender normas y valores, en el contexto de un juego que genera pasiones y exacta la emoción. El juego seleccionado fue inicialmente el fútbol.

Recursos: Divisas, balón, cancha, espacios abiertos, ulas-ulas, lazos, etc.

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: Esta actividad consiste en formar dos grupos para llevar a cabo un partido de fútbol amistoso, que se realizará en los espacios del receso escolar, se les hace entrega de las divisas y se indica a los participantes que la finalidad del partido es integrar al estudiantado, que aprendan a cumplir y respetar normas para tener una mejor convivencia escolar

Después de conformar los grupos los estudiantes se colocan un nombre representativo para diferenciar su equipo y se hace el sorteo para definir quién juega primero. Al finalizar el partido los integrantes del equipo ganador, se compromete en darle un abrazo a cada uno de los miembros del equipo perdedor. Este símbolo busca enseñar a los niños que, aunque en el juego se puede salir con la alegría del ganador o sintiendo el pesar de la derrota. Pero lo realmente importante del juego fue el haberse divertido, el poder compartido con los compañeros, y el tener la posibilidad de salir de la cancha con más amigos.

De otro lado, se realizó una actividad con niñas y algunos niños en la cancha, se realizaron juegos en donde la intención era generar competencia. Se definió la misma dinámica utilizada en el partido de Fútbol, haciendo que al finalizar el juego estos tuvieran un gesto de amistad con su rival. Se pudo observar que los estudiantes se divirtieron y fortalecieron sus lazos de amistad, convirtiendo estas actividades en un momento de reflexión, convivencia y aprendizaje.



Figura 23. Actividad juego de competencia – Juegos tradicionales

6.2.6 Actividad No. 6: Jugamos juegos tradicionales de mesa



Figura 24. Juegos de mesa

Propósito: Lograr que los estudiantes practiquen juegos de mesa con el objetivo de desarrollar su imaginación y que descubran nuevas habilidades.

Recursos: Domino, Parques, loterías, rompecabezas

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: Estando en el salón de clase, se invita a los estudiantes a salir a un área amplia en la cual se ubican cómodamente para empezar a realizar la actividad. Se pide a todos los estudiantes organizarse uno al lado del otro y se les solicita numerarse del uno al cinco, luego se organizan todos los números uno en una zona, luego los números dos, y así sucesivamente hasta que se conformen los cinco grupos.

Luego la docente le facilita a cada grupo un juego (loterías, dominó, parques, y rompecabezas) y les recordará las reglas y la dinámica del juego, se define un límite de tiempo para que sea posible realizar varias rondas y para que cada grupo pueda jugar todos los juegos de mesa.

6.2.7 Actividad No. 7: Jugamos a las rondas



Figura 25. Rondas infantiles

Propósito: Integrar a los estudiantes por medio de rondas infantiles y enseñar que el juego puede ser divertido sin acceder la necesidad de contar con muchos recursos.

Recursos: Grabadora y CD-ROM

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: La actividad se realiza en el patio de la institución ubicando al estudiantado en un círculo, donde se socializarán con el grupo el nombre de varias rondas (rueda- rueda, chuspa de aire y jugaremos en el bosque) se les pregunta que si saben cómo se juegan estas

rondas y si ellos conocen alguna otra, la intención es empezar a abrir el grupo y que se vinculen con la actividad y se genere conocimiento compartido con sus compañeros.

Luego de la socialización la docente inicia la actividad colocando música previamente seleccionada y que está acorde con el tipo de actividad, se hace la ronda con la participación de la docente y luego de que ya está clara la actividad, se les permite a los estudiantes tomar el manejo de la ronda. Luego de este momento el docente solo estará como supervisor.

6.2.7.1 Letras de la ronda infantil utilizada

Rueda-Rueda

A la rueda- rueda de pan y canela
Dame un besito y vete a la escuela
Si no quieres ir acuéstate a dormir Se repite
varias veces.

Chuspa de Aire

Ha salido... (Nombre del niño)
Con una chuspa de aire,
Que lo baile, que lo baile y si no lo baila, le
doy con la Chuspa de aire,
Salga usted... que lo quiero ver
Bailar, cantar y gozar

Jugaremos en el bosque

Jugaremos en el bosque
¿Mientras el lobo no está Lobo estás?
Me estoy poniendo los pantalones
Jugaremos en el bosque
¿Mientras el lobo no está Lobo estás?
Me estoy poniendo el chaleco
Jugaremos en el bosque
¿Mientras el lobo no está Lobo estás?
Me estoy poniendo el saco
Jugaremos en el bosque
Mientras el lobo no está
¿Lobo estas?
Me estoy poniendo el sombrero
Jugaremos en el bosque
¿Mientras el lobo no está Lobo estás?
Me estoy preparando para
Comérmelos a todos

6.2.8 Actividad No. 8: la gallina ciega y la carretilla



Figura 26. Participación estudiantes juego tradicional

Propósito: Integrar a los estudiantes por medio de un juego tradicional, se busca generar sorpresa, alegría e integración. Además, a través de este juego se destaca la importancia de los sentidos, en la Gallinita ciega se juega con los ojos vendados. Esto permite que los niños empiecen a trabajar su confianza personal y en los otros y en la carretilla se fortalece la confianza y el trabajo en equipo. Manteniendo la constante de buscar juegos divertidos y que requieran pocos recursos, para que puedan ser replicados en el colegio y otros ambientes.

6.2.8.1 Gallinita ciega

Recursos: Un pañuelo, para vendar los ojos.

Descripción: Este es un juego antiguo, por lo tanto, en ocasiones se dificulta recordar cuáles son sus reglas, el docente debe iniciar con la socialización, es fundamental ubicar a los participantes en un terreno llano y sin obstáculos, para evitar caídas.

Uno de los niños será el que se pondrá la venda (Gallina ciega), se tratará de iniciar el juego seleccionando a uno de los niños que demuestren mayor seguridad, aunque si existe un voluntario sería el escenario ideal. El resto de los jugadores se colocan alrededor en círculo.

Para iniciar el juego se ubica la Gallina ciega en el medio de los participantes y el resto de los jugadores dicen la siguiente frase:

- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? a lo que el jugador responde
- Una aguja y un dedal. Entonces el resto de los jugadores le responde
- Da tres vueltecitas y los encontrarás.

El que hace de gallinita ciega gira tres veces siguiendo las manecillas del reloj con la supervisión del profesor. Mientras el resto de los jugadores cantan: "Una, dos y tres".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar el nombre de su compañero, para esto podrá tocar con gentileza el pelo, la cabeza, la cara y las manos. (se recomienda que el docente esté supervisando este momento).

Luego dice el nombre del compañero que él cree que está tocando, en el caso de que acierte el jugador entrega el pañuelo a la nueva Gallinita ciega. Por el contrario de fallar la Gallinita ciega, vuelve al centro y se reinicia el juego.

6.2.8.2 Carretilla



Figura 27. Equipos juego carretilla

Descripción: Se organizan equipos de dos personas, uno de ellos hará de carretilla y este deberá poder sostener su peso con las manos, el segundo jugador será el que guía la carretilla y este deberá poder sostener el peso de las piernas de su compañero. Para poder desarrollar este juego es fundamental hacer una buena selección de parejas, por lo tanto, la docente deberá estar muy atenta a la realización de esta actividad. Se inicia especificando una línea de meta y cuál será el trayecto a realizar, se deberá adaptar la distancia a recorrer dependiendo del grupo. Es importante que la docente aclare antes de iniciar el juego que para poder desarrollarlo adecuadamente se debe tener más que fuerza. Este juego requiere coordinación, conversación constante y trabajo en equipo.

6.2.9 Actividad No. 9: Concursando, jugando ando

Propósito: Realizar una serie de actividades lúdicas en la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de participar en juegos y así se integren con sus compañeros.

Recursos: Patio, canchas, implementos deportivos

Intensidad horaria: 1 hora

Descripción: Animar al estudiantado a jugar con sus compañeros por medio de actividades lúdicas que anteriormente se han desarrollado, se espera que los estudiantes tomen la iniciativa y escojan los juegos tradicionales o rondas que anteriormente se han socializado, con la intención de observar si en un ambiente menos controlado se siguen cumpliendo las normas pautadas

7. Resultados

La aplicación del proyecto en el grado cuarto donde se desarrollaron las estrategias, y que presentaba dificultades en su convivencia, agresión verbal hacia compañeros y docentes, agresiones físicas en los recesos pedagógicos, fue disminuyendo a medida en que los estudiantes se iban apropiando, participando y compartiendo con sus compañeros en las actividades de aula y que luego se extendió hacia su participación y buen comportamiento en los recesos pedagógicos (descanso), mejoría que se puso en evidencia hacia el resto de la comunidad educativa, donde los docentes apoyaron la estrategia para mejorar todo el entorno educativo, y que también se vio reflejado hacia el ámbito familiar de algunos de los estudiantes donde sus padres se vincularon con la realización y participación de las actividades.

Los estudiantes por medio de la investigación y la aplicabilidad de los juegos y rondas tradicionales comprendieron que existen otras alternativas de diversión que no conocían, que sus abuelos y padres de manera oral se las transmitieron rescatando con ello la oralidad de estos y sus relaciones afectivas dentro de su ámbito familiar, y en la convivencia escolar mostrando habilidades como la creatividad, liderazgo, comunicación y compañerismo. El cambio generado es considerado por todos los implicados satisfactorio puesto que de todas las partes de dio una buena disposición.

La propuesta como estrategia lúdica-pedagógica es valorada positivamente por todos los docentes, que coinciden que tener y aplicar normas comunes y acordadas por todos los miembros de la comunidad educativa mejora la convivencia, la labor dentro del aula escolar, el contexto educativo y el ambiente familiar. Aceptación que permite que el proyecto continúe aplicándose en la Institución Educativa hacia la básica secundaria por los resultados generados en la básica primaria.

8. Conclusiones y recomendaciones

8.1 Conclusión

El proyecto «Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar» presentó un modelo de estrategias pedagógicas que se centran en la lúdica y fueron diseñadas pensando en fomentar valores positivos en los estudiantes. A través de las actividades se destaca el cambio positivo generando sana convivencia entre los estudiantes del grado cuarto, se pudo evidenciar una disminución en los comportamientos agresivos.

A través de la etapa diagnóstica que se realizó para dar inicio a este proyecto, se mejoró la comprensión de algunos de los factores estructurales, sociales, familiares y económicos que han incidido en los comportamientos violentos de nuestros jóvenes. Se pudo identificar que algunas actitudes se basaron más en una forma de querer llamar la atención, debido a situaciones familiares, que claramente un infante no está en la capacidad de manejar. Por lo cual esos factores negativos se convierten en patrones de convivencia que son llevados al entorno escolar, afectando gravemente las buenas relaciones entre los miembros de la comunidad educativa.

Gracias a la etapa diagnóstica, se empezó a diseñar una estrategia pedagógica que fuera dinámica y realista, además teniendo en cuenta que se pudiera incluir en el quehacer diario de los docentes, para que no fuera vista como una imposición que les generaría una nueva carga de trabajo. Los objetivos que se plantearon en el modelo van acompañados de una ficha resumen de actividades (Ver Tabla 3) en la cual el docente tiene claro los elementos que requiere, el proceso a llevar a cabo, descripción de las actividades respectivas y los alcances que se esperan de la actividad. También se diseñó un modelo de evaluación para realizar el monitoreo y seguimiento de las actividades, cuando se considerar necesario.

Durante la aplicación de la propuesta pedagógica se pudo observar que las actividades generaban la integración de toda la comunidad educativa, siendo este factor un resultado altamente satisfactorio al notar los progresos y el apoyo por otros docentes y estudiantes. Las actividades realizadas con los padres también mostraron un cambio positivo, generando el compromiso de cambio en varios aspectos mostrados como negativos y que, al ser evidenciados en los ejercicios, fueron acogidos de forma positiva y propositiva por parte de los padres y acudientes.

Al evaluar el impacto de las de rondas y juegos tradicionales como estrategia pedagógica

Las actividades realizadas mostraron estar alineadas con las políticas de la Institución, además contribuyeron significativamente a fortalecer los principios y valores descritos en el proyecto educativo de la misma. A partir del modelo constructivista, cada actividad fue analizada para fortalecer y mejorar la siguiente actividad. Es así como en la propuesta se detallan las actividades realizadas, los análisis realizados a cada una de las actividades y una descripción detallada con la intención de que otras instituciones o personas puedan replicarla a en un futuro.

Con la realización de este proyecto se pudo aprovechar las ventajas que ofrece la lúdica. El juego es una actividad que ha estado presente en el proceso de evolución del hombre y para los infantes es una actividad que acompaña todo su proceso de desarrollo, a través del juego el niño aprende pautas de convivencia, normas sociales, valores y se motiva a compartir con los demás. Sumado a todas las ventajas anteriores, al incluir los juegos tradicionales y las rondas infantiles, es posible mejorar los resultados ya que además de entretener a los estudiantes se difunden nuestras tradiciones, se reconoce su riqueza narrativa y para los docentes y padres son experiencias que hacen que padres, docentes y niños se sientan identificados y se generen diálogos y socialización. Además, estos juegos son fáciles de implementar y poner en práctica.

En este proyecto se concluye que el juego como estrategia es una herramienta valiosa para profesores, estudiantes, directivos y padres de familia. Como se evidencio a través de la lectura de este documento, puede ser usado como una herramienta para mejorar la convivencia en la Institución Educativa Regional -Sede Simón Bolívar.

8.2 Recomendación

Esta propuesta pone de manifiesto la necesidad de continuar en el avance educativo desde las prácticas de aula facilitando diversos procesos de enseñanza para el aprendizaje, posibilitando situaciones donde los favorecidos sean un conjunto amplio de sujetos.

De acuerdo con la experiencia vivida, se propone a los demás docentes hacer uso de los juegos y rondas, como una herramienta estratégica para el mejoramiento académico de los estudiantes. Es importante para el desarrollo del proceso educativo, romper los esquemas de pedagogía tradicional y hacer un buen uso de la didáctica en el aula, ampliando su uso. Se espera que no solo sea una herramienta para esta institución educativa, sino que sirva de experiencia significativa para otras y evitar así los diversos problemas que causan la mala convivencia en el aula y el entorno escolar.

9. Referencias bibliográficas

- Álamo, F (2016) Las relaciones extratextuales e intratextuales entre texto narrativo y autor. Universidad de Almería. Recuperado de http://www.anmal.uma.es/AnMal41/Texto_narrativo.pdf
- Gil, A. (2015). Espacio académico especial para capacitar a los profesores en el estado de México: Seminario de Educación Física. *Revista de Docencia e Investigación*, 5(1), 131–141.
<http://revistas.ustabuca.edu.co/index.php/ESPIRAL/article/download/1286/1038>
- González, D. (2015) *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio Editorial.
- González, F. (2013). *Dirección del aprendizaje*. Recuperado de <https://prezi.com/hg7kfxq5-i2u/didactica-o-direccion-del-aprendizaje/>
- Herrán, A. (2011). Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa. En N. Álvarez Aguilar y R. Cardoso Pérez (Coords.), *Estrategias y metodologías para la formación del estudiante en la actualidad*. Camagüey (Cuba): Universidad de Camagüey
- Kolb, & Kolb, (2010). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space. *Journal of Organizational Change Management*, 23(1), 26-50.
- Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (2004). *Participación de las familias en la educación infantil latinoamericana*. Chile: Trineo
- Otálora, (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 1(5), 71–96.
https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/revista_cs/article/view/452/452
- Piaget, J. (1982). *La construcción de lo real en el niño. El desarrollo de la noción de objeto*. Argentina: Editorial Nueva Visión.
- Posada, (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis Maestría). Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira.
- Ramos, Nieto & Chaux, (2007). Aulas en Paz: Resultados Preliminares de un Programa Multi-Componente. *Revista Interamericana de Educación para la Democracia*, 1(1), 35–56. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articulos-164318_pdf_1.pdf
- Redondo, (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. Recuperado de <http://bit.ly/2OTpakx>
- Secretaría Técnica de Planificación (2010). El árbol de problemas. Recuperado de <https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/el-arbol-de-problemas.pdf>
- Skinner, (1957). *Metodologías del aprendizaje*. Madrid: Editorial cultura.
- Suari, (2005) *Juegos tradicionales: del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en la educación física*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.
- El Mundo (2015) Estudio Guardería y Familia Recuperado de: <https://www.elmundo.es/sociedad/2016/03/16/56e9a209e2704e900f8b4598.html>