

**CREACIÓN DE UNA CULTURA EN LOS RECREOS O
DESCANSOS DE HáBITOS SALUDABLES Y CONVIVENCIA
PACÍFICA EN NUESTRA I.E NUESTRA SEÑORA DE LAS
MERCEDES - SARDINATA, N.S.**

GRUPO DE INVESTIGACIÓN REDES

Integrantes

SILVIA FERNANDA RIVEROS PEDRAZA
DURLAY YANETH LEON GOMEZ
LUIS CARLOS RODRIGUEZ GALVAN
AURA CRISTINA JIMENEZ PEÑARANDA
SAMUEL SANCHEZ RUBIO
LEIDY VIVIANA MESA
SILVIA FERNANDA RIVEROS PEDRAZA
DURLAY YANETH LEON GOMEZ
LUIS CARLOS RODRIGUEZ GALVAN
AURA CRISTINA JIMENEZ PEÑARANDA
SAMUEL SANCHEZ RUBIO
LEIDY VIVIANA MESA
JESUS DAVID VILLAMIZAR
BRAYAN ANTONIO MARTINEZ VERA
CLAUDIA PATRICIA ARIAS RODRIGUEZ
ANGELA XIOMARA ORTEGA VELOZA
ANGIE DANIELA YAÑEZ ROJAS
MARIA LILIBETH CORREDOR RODRIGUEZ
YENNIFER ANDREA CABALLERO SILVA
NEYDY RUBIELA TORRES
KELLY JOHANA GARNICA REY
LUIS EDUARDO ROSALES
MARLITH RODRIGUEZ GALVAN

Co Investigador:

LUIS RAMON SUESCUN PEDRAZA

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SANJUANA
BUCARASICA – NORTE DE SANTANDER**

2016

RESUMEN

En la realización de este proyecto contamos con la participación de un pequeño grupo de estudiantes innovadores, soñadores, respetuosos con sus semejantes, con gran interés por investigar, aprender, comunicar y compartir sus experiencias con la comunidad educativa COLNUMERESA en los ambientes del recreo, deportivo, cultural, tecnológico y social.

El principal motivo de investigar es encontrar la solución a un problema así de esta manera ayudar a una comunidad.

Este semillero nos ayudara a mejorar la práctica pedagógica, más acercamiento a la comunidad estudiantil y a fortalecer los lazos de hermandad entre los estudiantes y fortalecer la cultura y el deporte.

Esta experiencia permitirá que los investigadores tengan otra perspectiva de la educación, que no solamente se limita a las aulas de clase sino que trasciende fuera de ella afectando positivamente a la comunidad.

Este proyecto se basara en la transformación del recreo en nuestra institución para que mejore y sea dinamizador de los aspectos de comunicación, afecto y respeto entre sus estudiantes buscando los canales de la concertación y la paz.

En su ejecución se busca beneficiar a 650 estudiantes de la secundaria de la I.E. Nuestra Señora de las Mercedes y en su finalidad involucrar a toda la comunidad estudiantil para que compartan su experiencia con otros jóvenes.

INTRODUCCION

El proyecto surge como respuesta a la preocupación de los estudiantes del semillero REDES, que pretenden buscar estrategias de aprendizaje para los niños, niñas y Jóvenes I.E. Nuestra Señora de las Mercedes del Municipio de Sardinata, en la hora del recreo, permitiendo mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante actividades lúdicas.

Nuestra expectativa con este proyecto es que la comunidad estudiantil de la que hacemos parte pueda desarrollar en los descansos actividades lúdicas que generen ambientes propicios en donde se involucren a través de juegos a los estudiantes de diferentes así de esta manera la armonía contribuirá a espacios libres de intolerancia que permitir el buen desarrollo de la actividad estudiantil.

Además del beneficio a nuestra comunidad está el propio de los investigadores ya que adquirirán destrezas, habilidades, desarrollo de la comunicación que emplearan en sus actividades diarias.

JUSTIFICACION

Es común escuchar noticias sobre el alto índice de violencia que existe hoy en día en los colegios, este fenómeno crece aceleradamente, la falta de tolerancia de los estudiantes está afectando la tranquilidad en las aulas de clases, también la tecnología ha jugado un papel importante para que en los colegios no haya un ambiente familiar, los teléfonos, las Tabletas vienen con las aplicaciones de las redes, haciendo que los estudiantes estén pegados a ellas hasta en los descansos, llegando a ser más importante que compartir con sus amigos de colegio, Después de la casa, el colegio es el lugar más importante para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes y es justo en las aulas y fuera de ellas aprendamos aprendemos a relacionarnos con los demás.

La causas anteriores nos llevó a plantear un interrogante como hacer que los espacios de descansos que fueran provechosos, divertidos y creativos, esta causas se convirtió en la razón de nuestra investigación, desarrollaremos unos pasos que nos permitan alcanzar el objetivo propuesto.

Esperamos que la comunidad en estudio acoja con buenos ojos nuestra propuesta y la apliquen para así mirar el impacto causado.

OBJETIVOS

Objetivo General

Crear de una cultura en los recreos o descansos de hábitos saludables y convivencia pacífica en nuestra I.E nuestra señora de las mercedes - Sardinata, N.S.

Objetivo específicos

- Aprender a realizar investigación
- Desarrollar juegos creativos que permita integrar a todos los estudiantes del colegio.
- Mejorar la convivencia en la institución educativa.

**CONFORMACIÓN DE GRUPO DE INVESTIGACIÓN LOS RECIROOM DE LA
SANJUANA**

INTEGRANTES DEL GRUPO

Nombre	Edad	Grado
Silvia Fernanda Riveros Pedraza	17	Décimo
Durlay Yaneth León Gómez	16	Décimo
Luis Carlos Rodríguez Galván	19	Undécimo
Aura Cristina Jiménez Peñaranda	16	Décimo
Samuel Sánchez Rubio	17	Décimo
Leidy Viviana Meza	15	Décimo
Yeison Daniel Morantes	15	Décimo
Camilo Andrés Quintero Quintero	15	Décimo
Jorge Alejandro Acevedo Mojica	15	Décimo
Milay Oliver Sepúlveda Cobos	14	Décimo
Luisa Gabriela Espinel Grimaldo	14	Noveno
Jesús David Villamizar	14	Noveno
Brayan Antonio Martínez Vera	17	Décimo
Claudia Patricia Arias Rodríguez	15	Noveno
Ángela Xiomara Ortega Veloza	14	Noveno
Angie Daniela Yañez Ortega	14	Octavo
María Lilibeth Corredor Rodríguez	16	Décimo
Yennifer Andrea Caballero Silva	16	octavo

Neydy Rubiela Torres	18	Undécimo
Kelly Johana Garnica Rey	17	Undécimo
Luis Eduardo Rosales	18	Undécimo
Marlith Rodríguez Galván	16	Décimo
Total	22	



Figura 1. Logo de identificación del grupo de investigación Redes.



Foto 1, Grupo de investigación Redes

LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

Para desarrollar el proyecto fue necesario un encuentro realizada en al aula múltiple de la institución Educativa, en donde el facilitador o acompañante de la CUN/ ENJAMBE nos dio las pautas a seguir sobre el taller de la pregunta, participaron los estudiantes del grupo investigador redes haciendo preguntas se debatían en cuanto al propósito de estas, a medida que se fue avanzando en el taller, los estudiantes investigadores fueron clarificando dudas y se procedió a realizar una socialización para escoger la que nos llevaría a identificar el problema que sería nuestra causa de investigación, por decisión unánime la escogida fue **¿Qué se puede hacer para ayudar a que en los recreos o descansos se cree una cultura de hábitos saludables y convivencia pacífica, en nuestra I.E Nuestra Señora de la Mercedes, ubicada en el Municipio de Sardinata, N.S?**

PROBLEMA

Dentro de los propósitos de la Institución Educativa en su carácter formador, es el de brindar a la comunidad estudiantil Sardinatense la posibilidad de espacios paz ya que esta se convierte en el segundo hogar de los estudiantes.

En la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Municipio de Sardinata, Departamento Norte de Santander y en especial en la Básica Secundaria se detectó que no se estaban propiciando ambientes, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas en el recreo, que fortalezcan el proceso educativo entre los estudiantes, este fue el problema una vez que nos planteamos crear una estrategia para el mejoramiento del recreo o descanso a través de actividades lúdicas, deportivas, tecnológicas y culturales que permitan la creación de hábitos y estilos de vida saludables y la convivencia pacífica entre los miembros de la comunidad educativa de la I.E. Nuestra Señora de las Mercedes del Municipio de Sardinata?

TRAYECTORIA DE LA INDAGACION.

Toda investigación para su desarrollo necesita trazar una ruta que permitirá direccionarla, esta consistió en el planteamiento del problema, búsqueda de información, actividades cada etapa nos daría argumentos para soportar nuestro proyecto.

1. Lluvia de ideas, selección de la pregunta, justificación y planteamiento del problema
2. Estado del arte, mapa conceptual y diseño de herramientas.
3. Aplicación de herramientas.
4. Tabulación de datos, Análisis de resultados y socialización.



METODOLOGIA

El tipo de investigación utilizado es descriptiva y cualitativa, los cuales se utilizaron herramientas de recolección de datos como encuestas, videos de sensibilización.

La población encuestada colaboró en la realización de la encuesta, a continuación relacionamos las preguntas y las respuestas.

La muestra escogida para nuestro estudio fue de 150 estudiantes



Figura 3. Mapa conceptual.

RECORRIDO DE LA TRAYECTORIA DE INVESTIGACIÓN.

A continuación relacionamos los pasos a desarrollar en nuestra investigación para realizar cabalmente nuestro el trabajo propuesto.

1. Búsqueda de información - lluvia de Ideas- selección de la pregunta diseño de trayectoria: esta etapa comprende el inicio de la investigación, aquí se socializo el proyecto y luego se desarrolló el taller de la pregunta, donde escogemos un tema y a partir de ahí se elaboran varias preguntas que al final una por decisión unánime se convierte el inicio de la investigación ya que esta da lugar al planteamiento del problema de ahí la búsqueda de información a través de diferentes medios para establecer las causas y direccionar el trabajo, aquí se definirán los roles de los integrantes del grupo

2. Diseño de herramientas: es importante para la investigación conocer los diferentes puntos de vista de la población en estudio, además de proponer actividades que sirvan para mitigar el impacto de la problemática, por esta razón fue necesario escoger para tales fines la encuesta como método para la recolección de información, buscar y escoger actividades lúdicas que se adaptaran a nuestro propósito.

3. Aplicación de estrategias y juegos deportivos para la integración: Una vez escogidas las actividades:

En la primera actividad los alumnos tuvieron resultados positivos, gran a aceptación cuando realizaron una encuesta para saber sus hábitos normales en hora de recreo y sus gustos de esparcimiento sano, esta actividad logramos definir las actividades para mejorar esta problemática.

En la segunda actividad se realizaron jornadas deportivas, los alumnos cambiaron potencialmente sus hábitos sedentarios y monótonos, los docentes se involucraron, apoyando a sus grados, en las diferentes competencias, inicialmente se pintaron dos glorias, pero no fueron suficientes ya que los niños hacían mucha fila para poder jugar, lo cual motivo al grupo de redes a proporcionar otros juegos adicionales (triki, stop, canchitas).

El deporte y la recreación sana son base fundamental para crear convivencias de ambientes sanos, por esta razón podemos decir que nuestro objetivos fueron cumplidos a cabalidad y con la mejor recompensa de una sonrisa en los alumnos de la institución.

Análisis de resultados y socialización.: En esta etapa logramos mirar el impacto en la comunidad estudiantil, así determinar si el proyecto fue un éxito.

ENCUESTA

GRUPO DE INVESTIGACION LOS RECIROOM DE LA SANJUANA

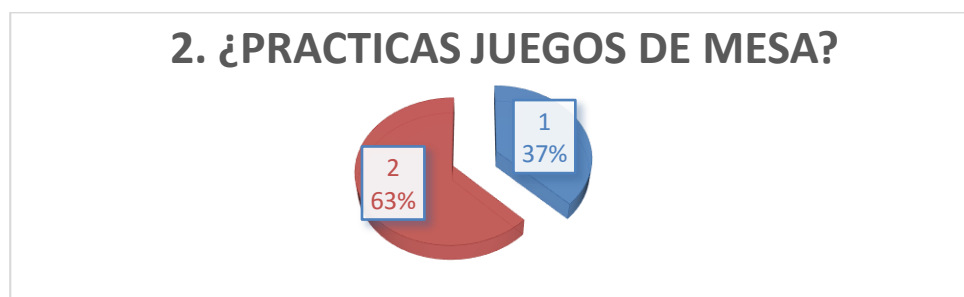
La muestra escogida para nuestro estudio fue de 150 estudiantes:

1. ¿Practicas algún deporte?



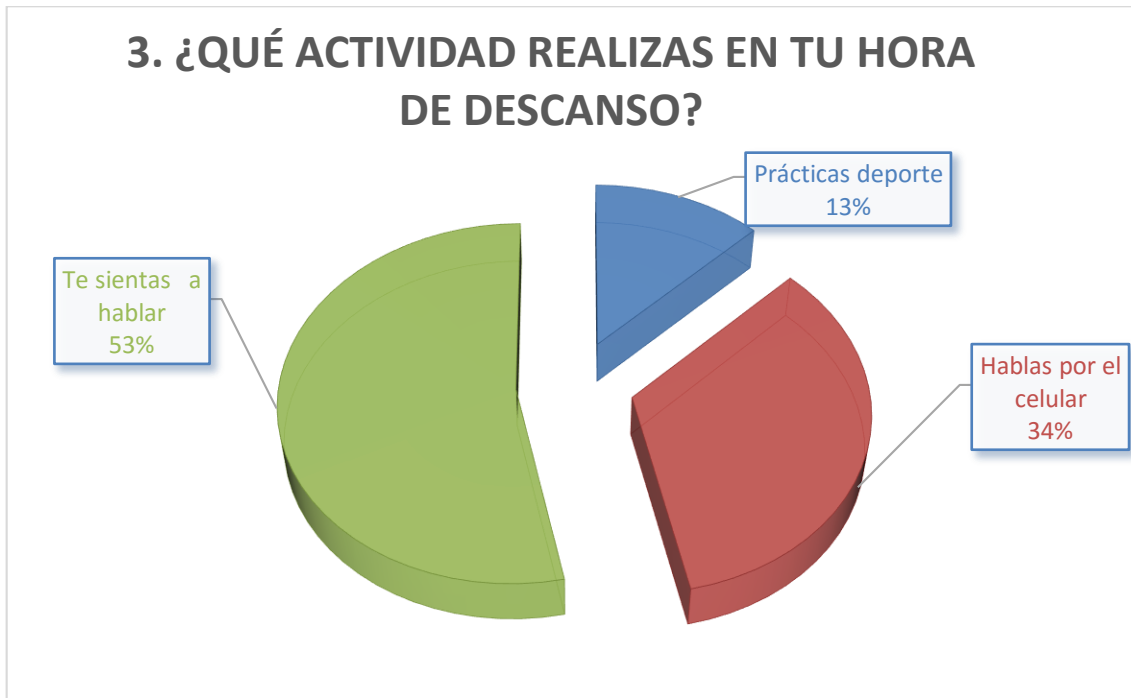
El 63 % afirma que si practica un deporte, el 37% restante afirma que no practica un deporte.

2. ¿Practicas juegos de mesa?



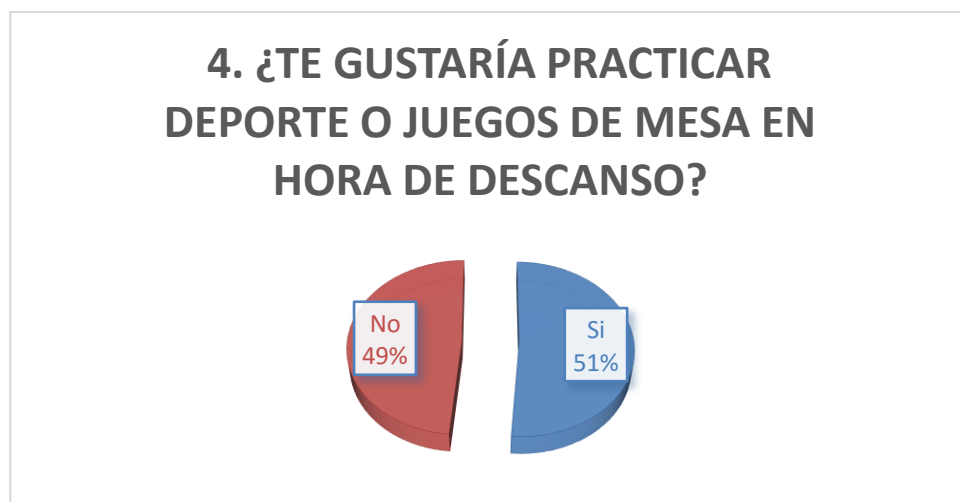
El 63 % afirman q práctica juegos de mesa, el 37% restante afirma que no practica ningún juego de mesa.

3. ¿Qué actividad realizas en tu hora de descanso?



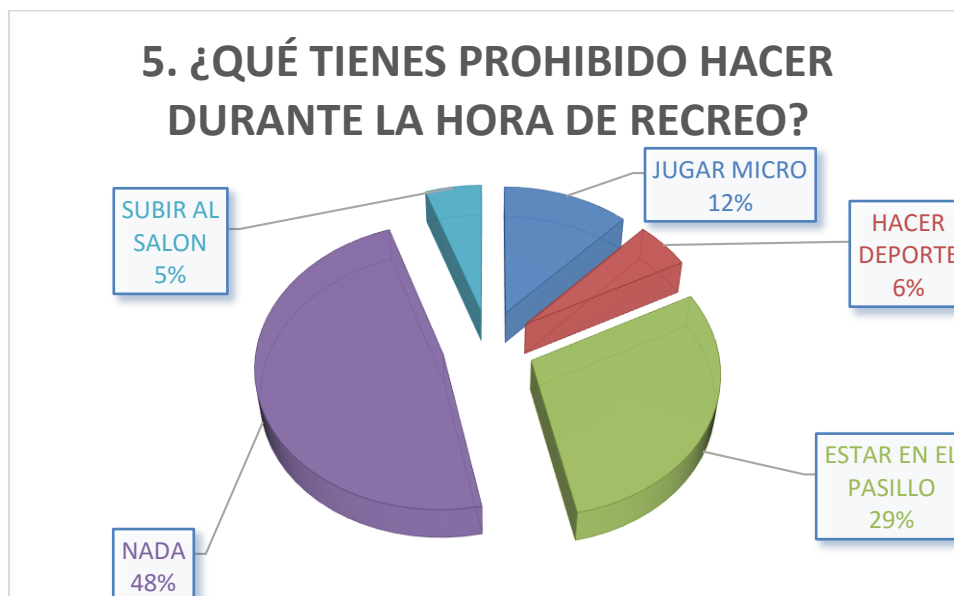
El 13% afirma que le gusta practicar un deporte el, el 34 les gusta hablar por celular y el 53% se sientan a charlar.

4. ¿Te gustaría practicar deporte o juegos de mesa en hora de descanso?



El 49% de los estudiantes no quiere practicar ni deporte ni juego de mesa, el 51 restante afirma que le gustaría realizar cualquiera de las dos actividades.

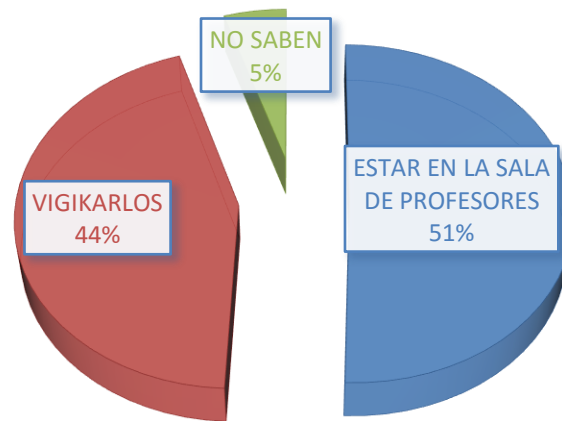
5. ¿Qué tienes prohibido hacer durante la hora de recreo?



El 48% dice que no les prohíben nada a la hora de salir al recreo, el 29% argumentan que les prohíben estar en los pasillos, el 6% que les prohíben hacer deporte, el 12% se les prohíben jugar micro y el 5% restante no sabe no responde.

6. ¿Qué hacen tus profesores mientras estás en la hora del recreo?

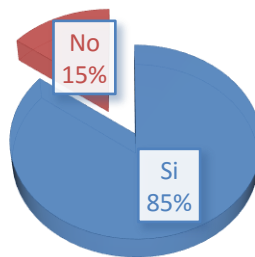
6. ¿QUÉ HACEN TUS PROFESORES MIENTRAS ESTAS EN LA HORA DEL RECREO?



El 44% argumentan que los profesores los vigilan, el 51% afirma que los profesores se dirigen a la sala de profesores y el 5% no sabe no responde.

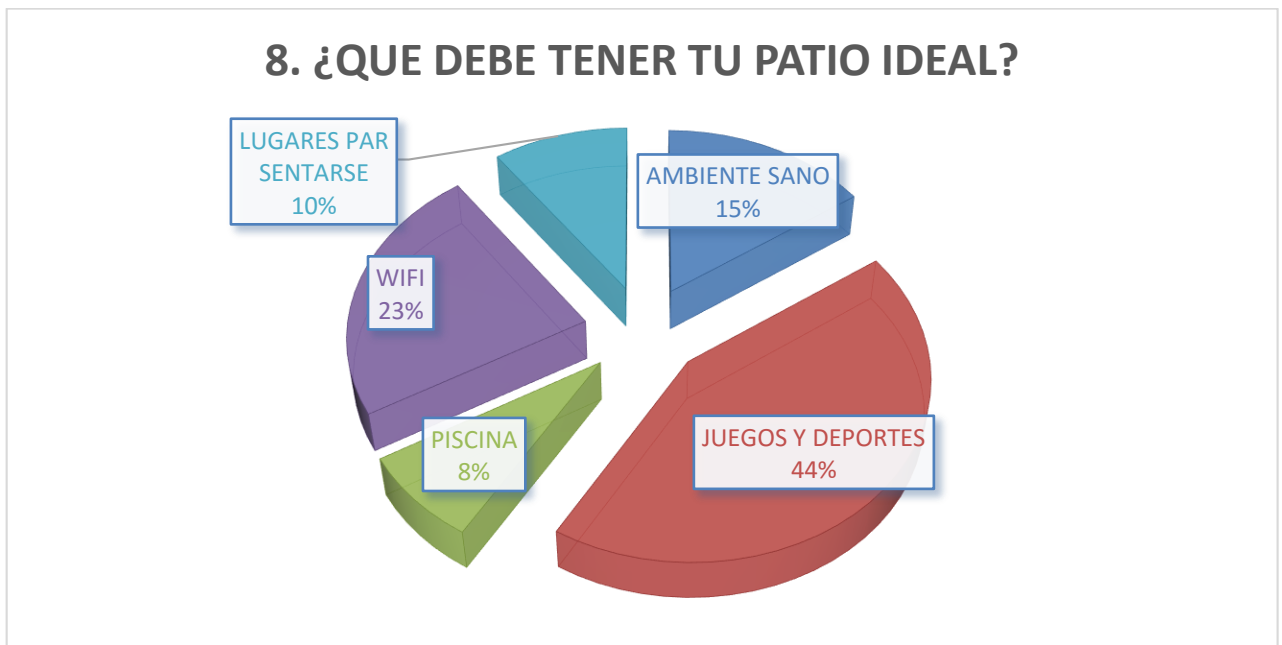
7. ¿Si el colegio programa actividades de esparcimiento participaría?

7. ¿SI EL COLEGIO PROGRAMA ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO PARTICIPARÍA?



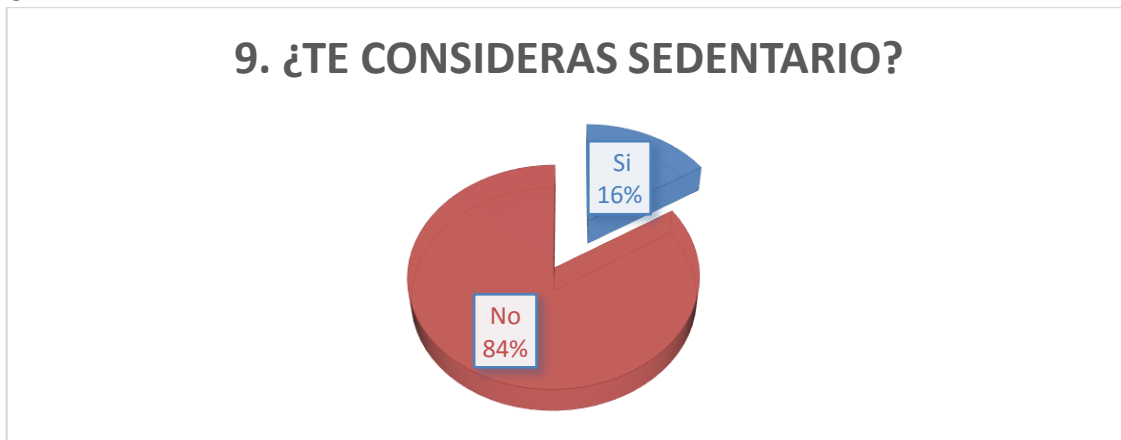
El 85% de los encuestados afirman que si les gustaría participar en actividades de esparcimiento, el 15% restante no le gustaría.

8. ¿Que debe tener tu patio ideal?



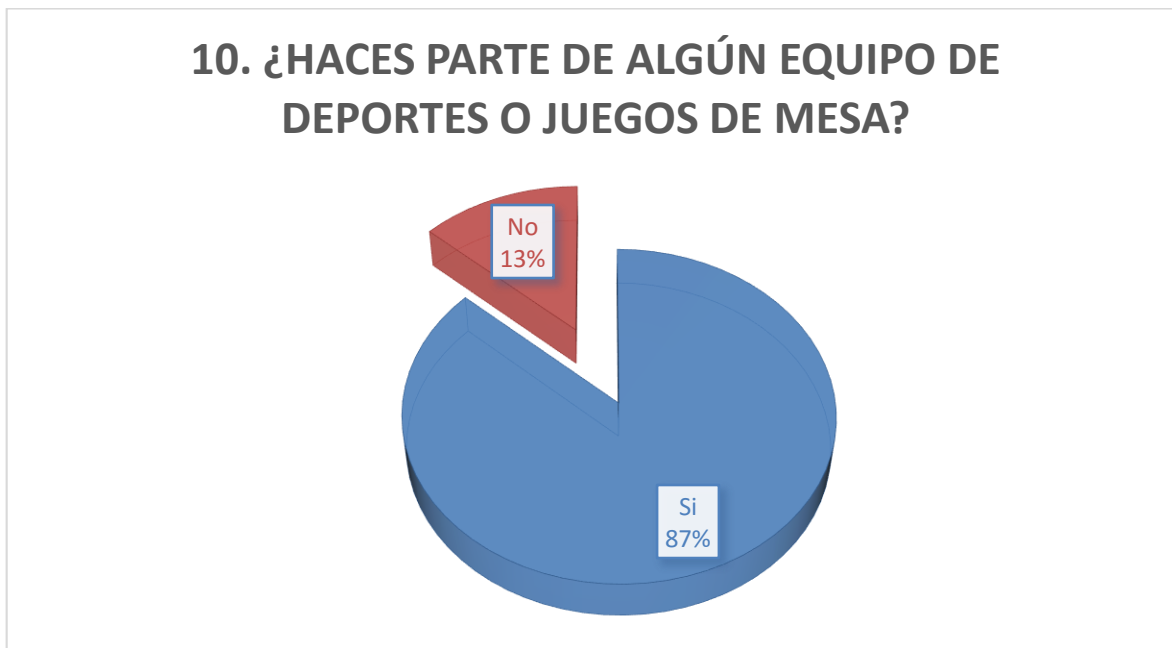
Un 44% considera que su patio escolar ideal es donde se practique deportes y juegos, un 23% wi-fi, un 15 que tenga ambientes sanos y un 8% que tenga una piscina.

9. ¿Te consideras sedentario?



El 84% dice que no son sedentarios, 16% considera que si son sedentarios.

10. ¿Haces parte de algún equipo de deportes o juegos de mesa?



El 87% hace parte de un equipo de deporte o juego de mesa, el 13% restante dice que no pertenece a ninguna de las anteriores.

REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En la realización de las actividades algunos estudiantes son más espontáneos a la hora de abordar a las personas para la elaboración de encuestas, otros son más pasivos en el desarrollo de las actividades razón por la cual se debe motivar constantemente, también hay jóvenes muy dinámicos, se puede observar el interés por desarrollar cada actividad propuesta para lograr los resultados esperados.

En la realización de los juegos (Gloria-juegos de baloncesto y futbol), los estudiantes estuvieron muy comprometidos se repartían las actividades de esta forma el ambiente de trabajo fue armónico,

En cuanto a la población en estudio estuvo respondió positivamente a nuestras actividades propuestas tanto las encuestas como los juegos. Observando que los descansos pueden ser diferentes a lo normal que se vive actualmente que es hablar, chatear en las redes sociales por medio de los celulares, Tablet.

CONCLUSIONES

Durante la investigación realizada se concluye que los Recreos Interactivos, influyen en las Actitudes Favorables hacia el Aprendizaje. Investigar nos llevó a explorar muchas cosas entre las que destacamos aprender a buscar información, a redactar, elaborar preguntas, planear actividades, ser creativos, sensibilizarnos, son muchas las anécdotas pero lo mejor de todo fue compartir más allá del aula de clase, ser amigos, lograr que un propósito se hiciera realidad y afectara a una población hace sentir una satisfacción por la labor hecha, esperamos que nuestro proyecto sea tenido en cuenta por la institución educativa de esta manera los espacios de descansos serán provechosos, interactivos y divertidos.

BIBLIOGRAFÍA

1. www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4800024
2. www.cometelasopa.com/la-importancia-del-recreo-para-el-desarrollo-de-los-ninos
3. Repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf
4. ri.ues.edu.sv/.../Incidencia%20de%20los%20recreos%20interactivos%20en%20el%20...

AGRADECIMIENTOS

El logro de nuestra investigación queremos agradecerlo primeramente a DIOS, por la vida que nos regala cada día, a nuestros padres por apoyarnos en los proyectos que emprendemos

A todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente trabajo, en especial al Presbítero **JOSE ALEJO GELVES VEGA** , Rector de nuestra institución **COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES**, quien nos invitó a participar en la creación de este semillero de investigación, a la **GOBERNACION DEL NORTE DE SANTADER** que a través de la Secretaria de educación fomento la onda de la investigación en nuestras vidas; a la **COMUNIDAD ENJAMBRE** por brindarnos la oportunidad de realizar esta investigación y apoyarnos en las diferentes etapas de la misma.

A nuestro docente **LUIS RAMON SUESCUN PEDRAZA**, (co-investigador), por la su esmero, apoyo y dinamismo para guiarnos en el proyecto.

A nuestra asesora de la comunidad enjambre **MERY LEONOR UMBARIBA O.**, por brindarnos su conocimiento, esfuerzo y acompañamiento constante.

A todos mil y mil gracias...

ANEXOS



Foto 2. Acompañamiento.



Foto 3. Salida de campo.



Foto 4, Realización de juegos.



Foto 5, Realización de juegos.



Foto 6, Realización de juegos. Sede primaria



Foto7, Realización de juegos. Sede primaria

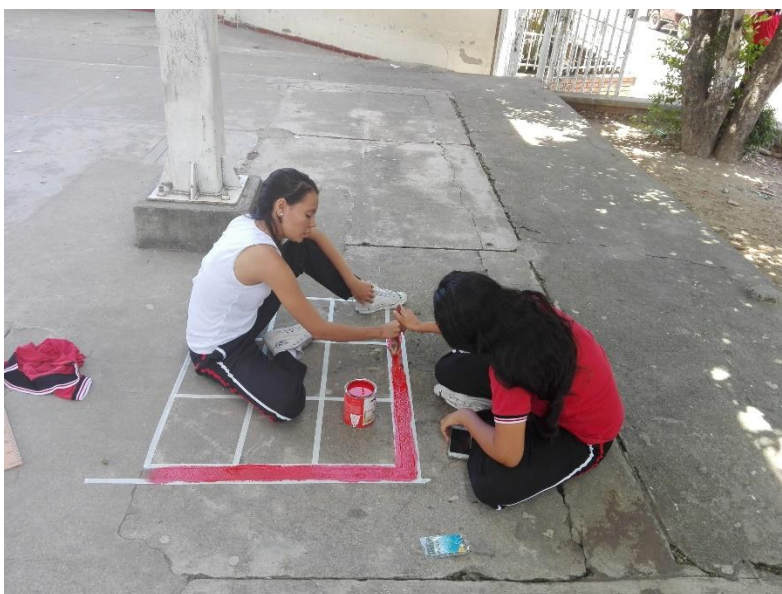


Foto8, Realización de juegos. Sede primaria



Foto9, Realización de juegos. Sede primaria



Foto10, Realización de juegos. Sede primaria

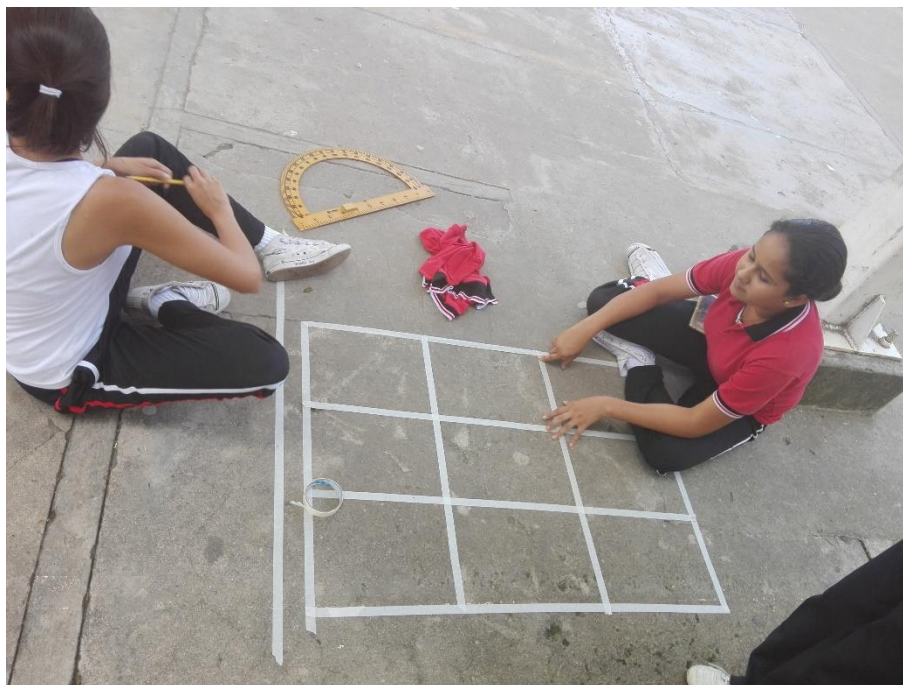


Foto11, Realización de juegos. Sede primaria

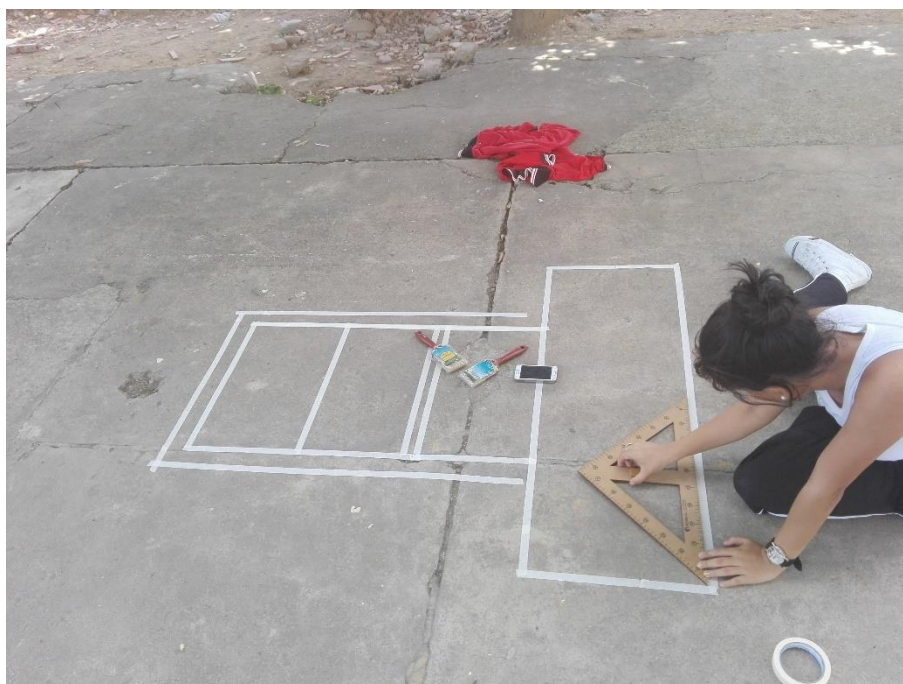


Foto12, Realización de juegos. Sede primaria



Foto13, Realización de juegos. Sede primaria



Foto14, Realización de juegos. Sede primaria



Foto15, Realización de juegos. Sede principal



Foto16, Realización de juegos. Sede principal



Foto17, Niños jugando en COLNUMERSA.



Foto18, Jóvenes jugando en COLNUMERSA.



Foto19, Grupo de investigación redes



Foto20, Grupo de investigación redes



Foto21, Grupo de investigación redes tabulando.



Foto22, Grupo de investigación Acompañamiento

