



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

INFORME FINAL

Bitácora 7



Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Mes JULIO de 2016



**EL JUEGO COMO ELEMENTO SOCIALIZADOR QUE AUMENTA LA
DIVERSIÓN Y DISMINUYE LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA
NORMAL SUPERIOR, SEDE PRIMARIA**

GRANDES INVESTIGADORES

Investigadores:

Cristian Daniel Ortega Ascanio
Karely Galeano López
Isabella Arevalo Uribe
Kiabeth Gabriela Amaya Martinez
Liz Valentina Arias Arenas
Ivan Santiago Manzano Pinzon
Shary Gomez Gallardo
Angie Lorena Trigos Amaya
Jose Daniel Jacome Bonilla
Maria Jose Claro Pallares
Amaranta Lupe Sanchez Torrado
Ariana Bernal Castilla
Manuela Aithana Clavijo Verjel
Valeria Becerra Salazar
Maria Jose Barbosa Bacca
Juan Pablo Zambrano Vergel
Julian David Quintero Arevalo
Ana Isabel Becerra Barbosa
Andrey Julian Quintero Contreras

Co Investigadores:

Liliana Isabel Torres

Escuela Normal Superior - Ocaña



RESUMEN

La misión institucional ENSO, busca formar estudiantes como seres íntegros, que contribuyan y trabajen por la "paz", la tolerancia y el respeto, capaces de convivir y adaptarse socialmente al entorno en el que interactúan. Por esta razón, se propone propiciar y ofrecer ambientes y espacios que se conviertan en una oportunidad de transformar esta situación que afecta el desarrollo y formación humana.

Sin embargo durante las horas de descanso o recreo, alcanza a evidenciarse que algunos niños fomentan la violencia, con juegos bruscos en donde terminan agrediendo a otros niños y donde el resultado del mismo, no es sino lágrimas y el maltrato físico y verbal, en vez de ser la actividad y el espacio que genere placer, goce y diversión.

Esta situación conlleva a proponer un proyecto de investigación que desarrolle una metodología acción-participativa, que permita establecer las razones y los factores por la que los escolares juegan agresivamente y no disfrutan del espacio y de la actividad de jugar, y de igual manera que facilite el diseño de unas estrategias pedagógico-lúdicas que consoliden los valores de respeto y tolerancia y que favorezcan la sana convivencia a la hora de jugar durante el recreo o descanso escolar.



INTRODUCCIÓN

Cada vez se está dando más esta manifestación de actitudes educativas, que aumentan la agresividad en los establecimientos educativos, como son el castigar, las conductas agresivas (desplazamiento), la permisividad de la agresión y la disciplina inconsistente que es lo que más aumenta.

Con frecuencia, los niños pelean y son agresivos. A diferencia del juego brusco que aparece en los niños de edad preescolar durante el juego imaginativo, la agresión implica la intención de herir a otra persona. Los padres pueden enseñar a los niños a resolver los problemas de manera segura y amable, y a compartir sin agresiones.

Los niños pelean o se comportan de manera agresiva, cuando las cosas no salen como lo desean, los niños pueden sentirse frustrados y enojados. Este enojo y frustración se convierten en agresión cuando los niños no han aprendido maneras de controlar estas emociones; también pueden pelear por celos, competencia, o venganza con los hermanos o los amigos de la escuela; otros pueden ser agresivos para obtener lo que desean: un juguete o atención; con frecuencia, los niños pelean porque ven a otros pelear: a sus padres o a niños mayores peleando o discutiendo, escenas de agresión en el televisor o los video juegos ,etc.; en algunos casos, los niños se agitan o se vuelven agresivos si sienten que alguien invadió su espacio, pues no conocen sus límites y los de los demás .

Partiendo pues de esta perspectiva, la educación es fundamental para el desarrollo de la personalidad de los niños y para el asentamiento de una conducta no agresiva, basada en el respeto y en el diálogo como medio de resolver los distintos conflictos que surgen de la convivencia en sociedad. Sin duda, la educación en valores es una de las mejores herramientas para trabajar valores y actitudes, y principalmente la educación para la paz, mediante la cual se enseña que “paz” no es sólo ausencia de guerra sino ausencia de violencia.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Durante el proceso desarrollado con el grupo de Semilleros de Investigación "Grandes Investigadores", se detectaron las siguientes características y situaciones:

- Terminamos motivados, con deseos de continuar
- Se observaron avances en nuestros comportamientos; en la expresión oral, escucha, organización de grupo, seguimiento de instrucciones, expresión escrita, aportes y participación

Esta pregunta debido a que carece de contextualización o de lugar para que se ejecute o desarrolle, debe ser replanteada... en sesión de grupo y de manera democrática se decide reestructurarla de la siguiente manera:

¿Por qué los niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Ocaña, básica primaria en vez de jugar, pelean?



JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta, la situación planteada anteriormente de agresividad de los estudiantes de primaria durante el recreo, que debería ser y/o constituirse en el tiempo y espacio de diversión y goce, y que por ende degrada la formación y la buena y sana convivencia dentro del recinto escolar, se considera que es de suma importancia identificar las razones o los elementos que inciden y conllevan a los niños a golpearse y no a jugar pacíficamente; todo esto con el fin, de diseñar y determinar algunas estrategias claras y propias para disminuir evidentemente actos que vayan en contra de la integridad física y moral de los niños de nuestra institución Educativa "Escuela Normal Superior de Ocaña", sede primaria.

Como misión nuestra institución se ha preocupado por formar a los estudiantes como seres íntegros, que contribuyan y trabajen para la "paz", la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, de los que se encuentran a su alrededor; en otras palabras, que sean capaces de convivir y adaptarse socialmente al entorno en el cual interactúan. Por esta misma razón, es que se propone que debe propiciarse y ofrecerse a los estudiantes ambientes y espacios propios que se conviertan en una oportunidad de transformar estos fenómenos poco convenientes para el desarrollo humano y la formación en valores de nuestros pequeños estudiantes. Esta propuesta solo puede darse respondiendo a la inquietud planteada por los infantes ¿por qué los niños en vez de jugar, pelean?, a través de un sencillo proceso de investigación que permita identificar la raíz o base de la problemática y que permita puntualizar eficazmente el manejo para la solución de la misma.

La propuesta hecha en este proyecto puede servir como marco de referencia para aquellas instituciones que presenten la misma problemática.



OBJETIVOS

Objetivo General. Implementar el juego y algunas actividades lúdicas durante las horas de recreo, que propicien ambientes y espacios pacíficos formando en valores a los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Ocaña, básica primaria.

Objetivos Específicos

- Sensibilizar a la comunidad educativa de la importancia de que el recreo, se constituya en el tiempo y espacio de diversión y goce de los estudiantes durante la jornada escolar.
- Diseñar y determinar estrategias para disminuir los juegos violentos y acciones que vayan en contra de la integridad física y moral de los niños de la ENSO, sede primaria.
- Identificar las razones o elementos que inciden en que los niños jueguen en forma agresiva durante el recreo escolar.
- Desarrollar durante los recreos, juegos dirigidos y actividades lúdicas que transformen en los niños la cultura de diversión violenta.



CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN

Ante la presentación de una propuesta tan atractiva se pensó en inscribir e incluir a nuestro grupo de Semillero de Investigación que lleva por nombre "Grandes Investigadores"; cuenta con un total de 19 estudiantes de primaria de la Escuela Normal Superior de Ocaña.

Nombre	Edad	Grado
Cristian Daniel	13	Cuarto
Karely	13	Cuarto
Isabella	10	Cuarto
Kiabeth Gabriela	10	Cuarto
Jose Daniel	11	Cuarto
Liz Valentina	10	Cuarto
Ivan Santiago	10	Cuarto
Shary	11	Cuarto
Angie Lorena	10	Cuarto
Maria Jose	12	Cuarto
Amaranta Lupe	11	Quinto
Ariana	10	Cuarto
Manuela Aithana	11	Cuarto
Valeria	11	Cuarto
Maria Jose	11	Cuarto
Juan Pablo	14	Cuarto
Julian David	10	Cuarto



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Nombre	Edad	Grado
Ana Isabel	10	Cuarto
Andrey Julian	14	Tercero



Logo característico del grupo de investigación.



Integrantes del grupo de investigación



LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

Se trató de relatar situaciones observadas que les gustaría profundizar, saber por qué ocurren, cuestiones sobre las cuales se interrogan. Como estrategia se adopta el contar un cuento donde su personaje sea inquieto y observador del mundo que les rodea, como por ejemplo: “Juanito el preguntón”. Se tuvo presente que los niños fueran originales y la motivación a realizar preguntas diferentes a las del personaje, tratando de llevarles a diferenciar el contexto del personaje con el que ellos comparten en su vida escolar, social y familiar.

Se les dio a los niños una hoja de papel (trabajo individual) para que escribieran en él asuntos, situaciones, circunstancias que habían vivido, se presentaron esas situaciones y se hicieron preguntas sobre estas observaciones, luego se enumeró a los estudiantes participantes dándoles un número escrito en una cartulina para que se colocaran en el uniforme (Camibuso o blusa del uniforme) y se organizaron en el piso a manera de círculo números en tarjetas que corresponde al número; en una bolsita se llevaron en boletinas los número correspondiente al número de participantes, uno de los miembros del grupo tomó un número, para que el estudiante que llevara este, leyera la pregunta o preguntas que elaboró a su grupo; el coinvestigador toma los datos sobre las preguntas, las cuales leyó para que se tuviera una visión completa del trabajo realizado.

Se propuso hacer recordar a los niños cuales temas fueron presentados en la sesión anterior, con el propósito de identificar el tema para realizar la investigación. Los niños presentaron temas centrados en la familia, en el ambiente escolar (en espacios como su grupo de aula clase, el recreo), en la naturaleza. Formularon preguntas de forma espontánea; se les dio libertad, evitando las críticas sobre sus escrituras o expresiones.

Los niños elaboraron preguntas como las siguientes:

Naturaleza:

- ¿Por qué el sol brilla?
- ¿Cómo cuidar los animales?
- ¿Se puede cuidar el agua?
- ¿Por qué queremos a las mascotas?

Familia:

- ¿Para qué sirve la familia?
- ¿Por qué nuestros padres pelean a veces?
- ¿Por qué hay tantos padres separados?



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Escolar:

- ¿Por qué los niños juegan tan brusco con las niñas?
- ¿Por qué los niños (as) del salón ponen sobrenombres a sus compañeros?
- ¿Por qué los niños se pegan y no juegan?
- ¿Por qué algunos compañeros (ras) en la clase se burlan de otros?

Se organizaron grupos de trabajo de tres participantes, seleccionados utilizando figuritas de animalitos (sellos) para que identificarán a sus iguales, y se les facilitó el listado de las preguntas para que pensaran y eligieron una pregunta, tomando el dato sobre cuál fue la pregunta preferida por el grupo luego por votación individual los participantes seleccionan su pregunta preferida.

La pregunta seleccionada fue: **¿Por qué los niños en vez de jugar, se pegan?**



EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La agresividad y la violencia escolar son uno de los flagelos que invaden nuestras instituciones escolares y de igual manera, es una de las preocupaciones de todos y cada uno de los integrantes de las comunidades educativas, en este caso de nuestros pequeños estudiantes, que diariamente deben convivir con las diferentes conductas y manifestaciones agresivas de un buen número de niños, que durante el descanso o recreo combinan el juego con la violencia (juegos violentos), o se dedican únicamente a golpear , molestar o maltratar a sus compañeritos, interrumpiendo ese rato de diversión, goce y placer, que tienen durante su permanencia dentro del colegio o durante su jornada de clase.

Profundizar sobre esta situación, aporta muchos elementos que ayudan a comprender y aclarar los motivos por el cual los niños se ven influenciados a adoptar estos comportamientos inadecuados, que alteran el normal y buen curso del desarrollo escolar, para que de esta forma puedan diseñarse algunas estrategias que favorezcan el aprendizaje y la consolidación de hábitos y valores que disminuyan los índices de violencia en las aulas de clase y en el recreo; así mismo, se fortalecerá la lúdica como estrategia, el disfrute del juego y la buena convivencia dentro de la escuela. Esta investigación puede convertirse en una orientación significativa, para aquellas instituciones que pretendan buscar respuestas a esta situación de violencia escolar que tanto les aqueja.

En este proceso se han encontrado algunas limitantes de tiempo, para reunir a los integrantes que conforman el Semillero de Investigación, ya que por ser niños de primaria se dificulta convocarlos en horas extracurriculares. Es de esta manera, que deben salir de horas de clase, para poder adelantar y desarrollar las actividades propias de este proceso de investigar, sin embargo se espera alcanzar el logro de investigación propuesto, durante el presente año lectivo.



TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN

Tipo de Investigación. El tipo de investigación del presente estudio correspondió a un estudio de campo en el cual se obtuvo información para determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños de primaria. Asimismo, este estudio se consideró una investigación documental. Se puede afirmar que ésta constituyó un procedimiento científico y sistemático de indagación, organización, interpretación de datos e información sobre los juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral de los niños de primaria.

Nivel de Investigación. En este caso, el nivel de investigación se enmarca en la elaboración de un proyecto factible sustentado en una investigación descriptiva y de campo. La naturaleza metodológica del proyecto factible involucra las siguientes fases o etapas: diagnóstico, factibilidad, diseño, ejecución y evaluación. Estas dos últimas etapas o fases no se desarrollaron en la presente investigación, por cuanto sólo se llegó al diseño de los juegos tradicionales enmarcados en la modalidad de plan de acción.

Diagnóstico: se entiende como el proceso mediante el cual se conoce el entorno donde se realizará el proyecto, se identifican y exploran las necesidades sentidas por la escuela y/o la comunidad y se selecciona la situación a resolver.

Factibilidad: hace referencia a las posibilidades reales de ejecutar el proyecto. Dependiendo de la investigación, puede comprender: estudio de mercado, estudio técnico, estudios financieros.

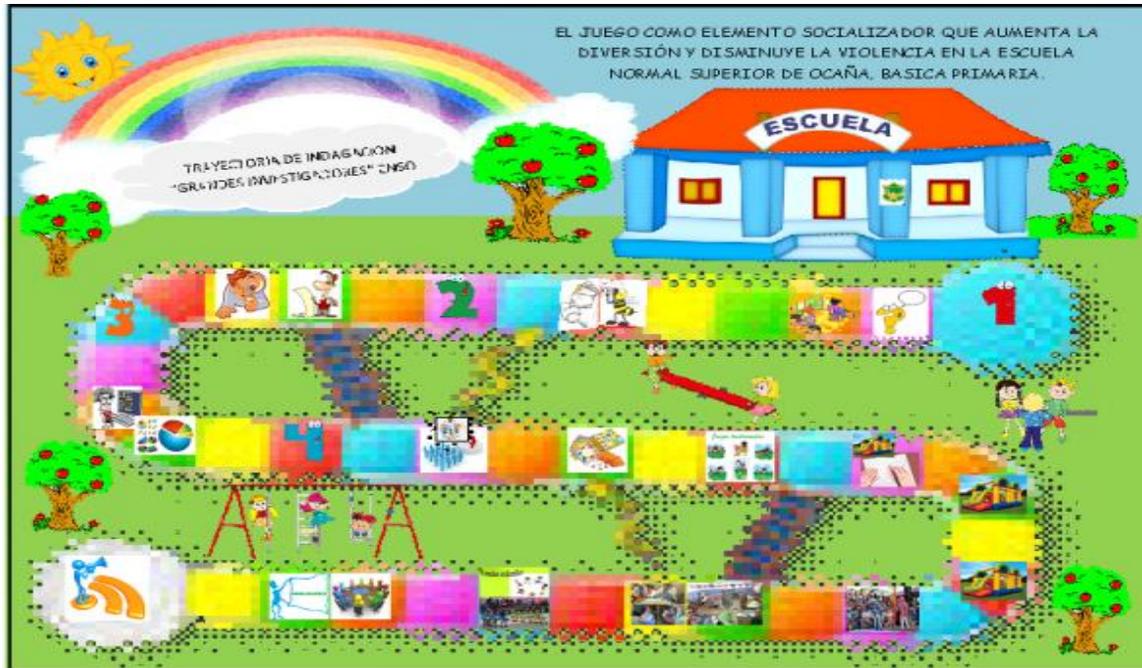
Diseño de proyecto: incluye objetivo, y materiales, procedimientos para la organización.

Ejecución: se refiere a realizar las acciones planificadas. Es la fase de puesta en marcha de los planes acordados.

Evaluación: valorar las acciones realizadas para efectos didácticos, esta etapa se presenta como posterior a la ejecución, pero en general hay simultaneidad entre las distintas etapas, pues constantemente se están evaluando los planes y las ejecuciones y haciendo las correcciones necesarias.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Trayectoria de indagación realizada y escogida por los alumnos



RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN

DIARIO DE CAMPO: este instrumento cuenta con un encabezamiento que permite determinar la fecha, lugar, actividad y el nombre de los observadores que hacen la descripción, interpretación y conclusión de lo evidenciado. Esta observación será de carácter estandarizada o estructurada, pues se determinaron algunos indicadores o criterios que direccionaran la actividad de observar y permitirán concluir desde la problemática planteada. Recogida la información se procederá a analizar e interpretar los datos, para sacar conclusiones generales de lo que hacer y de los resultados que generan las actividades o estrategias desarrolladas.

ENCUESTAS A ESTUDIANTES: este instrumento se diseñó pensando en poder identificar algunos aspectos relacionado con los hábitos o comportamientos de los estudiantes que propagan la violencia escolar y con la percepción que tienen con respecto a la problemática planteada. Se dará la posibilidad de que sean los mismos estudiantes que presenten propuestas que ayuden a disminuir el porcentaje de agresión durante el recreo.

La encuesta se aplicará a los niños focalizados que más fomenten el juego brusco y violento (un estudiante por grado de 2° a 5°). Se analizará la información y se presentarán los resultados estadísticamente.

ENTREVISTA A DOCENTES: este instrumento se diseñó pensando en obtener la visión que tienen los docentes con respecto al comportamiento que presentan los estudiantes a la hora de jugar y de la problemática que estas generan. Algunas preguntas apuntan a solicitar se propongan algunas estrategias que consideren mejoren el ambiente de diversión la sana convivencia durante el recreo escolar.

En el análisis de la entrevista se tendrán en cuenta las propuestas para la programación de las actividades pedagógicas-lúdicas.



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Actividades con el grupo de investigación



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



Diseño de la trayectoria



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

Actividades
Formulación de la pregunta y búsqueda de información
Observación, diagnóstico institucional, y diseño de instrumentos de recolección de información
Salida de campo: Aplicación de los instrumentos de recolección de información
Tabulación de la información recolectada
Socialización del proyecto “el juego como elemento socializador que aumenta la diversión y disminuye la violencia escolar”, con los docentes para su vinculación en las actividades planeadas.
Realización del día del juego de mesa durante los descansos.
Realización del día de los juegos tradicionales en la sede de la básica primaria.
Rescatar nuevamente los juegos tradicionales, para erradicar todos aquellos que se consideran más bruscos y que traen consigo conflictos y por su mal manejo violencia.
Integración de los diferentes estudiantes por grados, para mejorar la convivencia entre ellos.
Juegos de saltarines, dentro de la institución educativa para que los niños tengan una jornada de juego. (Solicitud a la Alcaldía de Ocaña)
Realización de rondas infantiles en las horas del recreo
Realizar actividades lúdicas con un recreacionista que fomente el juego con tolerancia
Fomentar el juego de roles por grupos. Jugar a ser grandes con disfraces
Clausura del proyecto: Festival del reciclaje
Redacción de las conclusiones y recomendaciones (reflexión de la trayectoria de indagación desarrollada)
Propagación de los resultados



REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos se presentaron seguidamente en cuadros de distribución de sumatorias, promedios, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuestas correspondientes a cada indicador.

Con base al total obtenido para cada indicador, los mismos fueron agrupados en tres categorías, siendo segregados de la manera siguiente: se consideraron favorables la sumatoria de los promedios de respuesta siempre y casi siempre; como neutro la de algunas veces; nunca y casi nunca como desfavorables.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: El juego tradicional como estrategia de enseñanza.

Análisis de la Información

Se puede observar que la mayor proporción de respuestas correspondiente a este indicador en promedio arrojaron resultados favorables 40,51%; sin embargo si se toma en cuenta el promedio de las respuestas desfavorables 33,98% se puede inferir que una muestra importante de docentes no utilizan los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral de los niños preescolares. Con referencia a lo anterior se obtuvieron los siguientes resultados. De acuerdo con los resultados obtenidos en este ítem 1, el 62,74% indica que los docentes encuestados opinaron que los juegos tradicionales representan una estrategia de enseñanza para consolidar el desarrollo integral de los niños y niñas en edad preescolar. En el ítem 2 el 41,17% de la muestra encuestada manifestó que no utilizan los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas en edad preescolar. Con respecto al ítem 3 el 47,06% de la muestra no incorpora los juegos tradicionales en su práctica de enseñanza.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al plano instruccional.

Análisis de la Información

Sobre los aspectos relacionados con la organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar; construcción e inclusión de los juegos tradicionales en el aula que favorecen el desarrollo integral, los promedios de respuesta fueron desfavorables 48,36% reflejando así su



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

limitado uso como estrategia de enseñanza para lograr este proceso. Al respecto los resultados obtenidos fueron los siguientes:

El 55,77% de las docentes opinaron que no es adecuada la organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje para facilitar el desarrollo integral del niño y niña, mientras que otros 54,08% afirman que los juguetes tradicionales no están incorporados en los espacios o áreas de juego y el 39,02% respondieron que los niños no desarrollan en el aula de preescolar juegos tradicionales.

Es por ello, que se evidencia de acuerdo con los resultados obtenidos, el escaso uso de los juegos tradicionales como estrategia para facilitar el desarrollo integral de los niños.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al plano curricular.

Análisis de la Información

La mayor proporción de respuestas obtenidas fueron desfavorables 41,82% con respecto al currículo asociado a la actividad lúdica y el 39,86% fue favorable pese a que no fue muy significativa. De acuerdo a los resultados obtenidos el 58,82% opinó que el currículo no orienta la planificación y ejecución de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza, mientras que el 60,78% opinó que la guía práctica continúa siendo el documento que más se utiliza para la orientación y planificación de estrategias que faciliten el desarrollo integral de los niños y niñas, por otro lado el 54,90% considera que no tienen acceso a material de apoyo para incorporar los juegos tradicionales en su práctica de enseñanza.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al plano gerencial.

La mayor proporción representada por el 67,31% de docentes respondió positivamente reflejándose así resultado favorable con respecto al plano gerencial. De acuerdo a los resultados obtenidos el 54,90% de los docentes consultados opinó que no incorporaron los juegos tradicionales para que el niño enfrente una situación con decisión; el 78,42% manifestó que sí diagnostican en los niños las pautas de comportamiento en cada área de desarrollo integral, mientras que el 92,15% consideraron que toman en cuenta las necesidades e intereses de los niños para planificar las actividades lúdicas. Aspecto que reviste una de las fortalezas detectadas en el diagnóstico.



Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: formación.

Análisis de la Información

De acuerdo al promedio de las alternativas de respuestas correspondientes a este indicador fueron favorables 54,24% la información obtenida en alguno de los ítems permiten señalar que el proceso de formación y actualización docente en materia de Educación Inicial es una de las mayores debilidades detectadas en el diagnóstico realizado en la presente investigación. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

El 93,14% de los docentes consultados admitieron que conocen los aportes teóricos que explican el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar. Otro 74,5% de los docentes se consideran suficientemente capacitados para detectar alteraciones en áreas específicas al desarrollo integral de los niños y niñas, mientras que el 62,74% opinó que en la escuela no se promueven jornadas de actualización docente sobre educación inicial. Otro 58,82% manifestaron que en la localidad no se realizan jornadas de actualización docente sobre educación inicial; el 86,27% reconocieron que se encuentran interesadas en participar en talleres de actualización para mejorar su práctica de enseñanza. Un 58,86% opinó que los directivos de la escuela no promueven programas de actualización docente para mejorar la calidad de la educación que se imparte en la institución.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: desarrollo integral del niño.

Análisis de la Información

Sobre la base de los resultados obtenidos en indicadores analizados anteriormente, la mayor proporción de docentes contestó en promedio desfavorablemente a los ítems formulados 9%, en este caso con la inclusión de los juegos tradicionales como herramienta de enseñanza para evaluar el desarrollo integral del niño preescolar. La información obtenida en el análisis de este indicador se presenta en los siguientes términos:

El 98,8% (ítem 19) de los docentes consultados afirma que no utilizan los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para facilitar la adaptación socio-afectiva del niño y niña al aula de preescolar, área de gran significado en el desarrollo integral y determinante en su integración al contexto educativo. Con respecto a otras acciones lúdicas o formas jugadas que utilizan en el aula de



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL

preescolar el 86,27% manifestó que son eficientes para facilitar el desarrollo integral del niño, y un 70,58% de la muestra explorada admitió que no utilizan en su práctica de enseñanza los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para evaluar el desarrollo integral de los niños.

Distribución porcentual de las alternativas de respuesta correspondiente al indicador: perfil del estudiante.

Análisis de la Información

Los resultados obtenidos evidencian que el concepto que tienen los docentes respecto al perfil de los estudiantes de preescolar a su cargo, es favorable evidenciándose que la mayor proporción respondió afirmativamente a los ítems formulados en este sentido 79,76%.

Los resultados del cuadro mostrado anteriormente permiten afirmar que el 84,23% de los docentes señalaron que los niños al egresar del nivel preescolar logran los indicadores básicos correspondientes a las diferentes áreas de su desarrollo integral, mientras que el 100% de los docentes encuestados manifestó que los niños asumen actividades favorables hacia los juegos tradicionales. Con respecto al ítem 24 el 44% de la muestra, opinó que pocos niños prefieren los juguetes convencionales frente a los tradicionales.



CONCLUSIONES

Para lograr el objetivo propuesto se recolectó la información a través de la observación directa, utilizando como instrumento el diario de campo en donde se describieron e interpretaron algunas situaciones pertinentes al objeto de investigación; también se aplicaron encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes donde se conocieron los puntos de vista con respecto a la violencia escolar durante el recreo y las propuestas para hacer que el recreo sea el espacio propio, para fomentar el juego y con el ello la diversión, el goce y por ende la buena y sana convivencia.

Es evidente entonces, que aun cuando los docentes consideran que los juegos tradicionales sí representan una estrategia de enseñanza para consolidar el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar, muy pocos utilizan e incorporan este recurso en su práctica de enseñanza; por lo cual estos resultados se consideraron una debilidad detectada en el diagnóstico realizado; por las consideraciones anteriores se justifica el diseño de las acciones didácticas propuestas en la presente investigación.

De acuerdo a los resultados obtenidos se recomienda el desarrollo de programas de actualización y la realización de los círculos de acción docente o encuentros pedagógicos en los centros de educación inicial, con el propósito de lograr el mejoramiento de la calidad de la educación inicial en el Municipio Atures del Estado Amazonas.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, los resultados obtenidos en este indicador confirman que en las instituciones preescolares objeto de estudio no se utilizan los juegos tradicionales como estrategia en el fortalecimiento del desarrollo integral del niño, lo cual sustenta la problemática planteada y justificó la elaboración del plan de acción para facilitar su incorporación en el contexto pedagógico de las instituciones de educación inicial preescolar.

En correspondencia con los resultados que se obtuvieron en este indicador, se puede inferir que aun cuando pocos docentes utilizan los juegos tradicionales en su labor de enseñanza, de acuerdo a su opinión, los niños asumen actitudes favorables hacia éstos, situación que representa una gran oportunidad para incorporarlos, no sólo para facilitar su desarrollo integral, sino también como estrategia para promover valores culturales.



BIBLIOGRAFÍA

ARISMENDY E, Edgar y ÚSUGA G, Rodrigo Alcides. Aspectos psicosociales relacionados con los comportamientos agresivos que presentan estudiantes del colegio Pedro Claver Aguirre. Medellín.2000.

Cerezo, M. A. (1995). El impacto psicológico del maltrato: primera infancia y edad escolar. Aprendizaje, 71, 135-157.

Dodge K, Conduct Problems Prevention Research Group. "Effects of Intervention on Children at High Risk for Conduct Problems." Paper presented at the biennial meeting of the Society for Research in Child Development; 1993 Mar; New Orleans (LA).

KLEVENS, Joanne y TREMBLAY, Richard. Estrategias para la prevención temprana de la violencia en niños. Medellín. Ediciones gráficas limitada. 2000.

ROSANAS, Carme. Estrategias para crear un ambiente tranquilo en la clase. Barcelona. Edición Ceac. 2000.

AGRADECIMIENTOS

El grupo de investigación quiere extender los agradecimientos a:

La gobernación de Norte de Santander.

La Universidad CUN por la asignación de asesores y capacitaciones.

Al rector de la institución educativa, Escuela Normal Superior de Ocaña.

A los docentes que contribuyeron.

A los alumnos que siempre están pendientes del proyecto.



ANEXOS



Participación en feria institucional