

# EL RECREO COMO UN LUGAR DE EXPRESIÓN LÚDICA

YENIFER TOBAR MOSQUERA

ELKIN DAVID URREGO RUÍZ

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2021

## **AGRADECIMIENTOS:**

Por este proyecto de investigación queremos agradecerle a la Escuela Normal Superior Antioqueña que nos brindó los espacios y los tiempos para poder desarrollar de manera correcta y oportuna el proyecto de investigación.

## **DEDICATORIA:**

El proceso de investigación llevado a cabo ha sido uno de los elementos que durante este tiempo nos llevaron a demostrar que tanto podemos llegar a dar como persona e investigadores del hoy y el mañana, es por eso que en primer lugar queremos dedicar este trabajo a Dios ya que nos acompañó, guío y nos llenó de esperanza para avanzar en los momentos difíciles. En segundo lugar, queremos mencionar a nuestros padres familiares y a nuestros maestros de práctica que con amor y mucho esfuerzo nos orientaron mediante su experiencia y sabiduría ayudándonos a complementar este proyecto de vida. Por último, queremos agradecer a la Escuela Normal Superior Antioqueña, a todos sus directivos y docentes que con mucha dedicación y amor por su quehacer pedagógico dieron lo mejor de sí para formarnos como unos buenos maestros

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

Medellín, 12 de junio de 2021

## **Introducción**

El recreo se ha convertido en uno de los espacios más importantes que compone una institución educativa pues este se concibe como un lugar de esparcimiento y goce para todos aquellos que se encuentren allí además de presentarse una interacción social constante que pueda ocasionar situaciones de estrés o felicidad. Del mismo modo allí se pueden observar diferentes situaciones como juegos lúdicos que en algunos casos al ser desarrollados de manera brusca, termina en casos de intolerancia, situaciones que llegan a ser dañinas para el clima escolar presente entre los estudiantes.

Por ello es de gran importancia que este espacio sea uno de los lugares más vigilados por el cuerpo docente, puesto que ante la presentación de estas situaciones se debe interferir de manera eficaz logrando resolver la situación problema en el lugar donde esta inicia ya que al no hacerse de este modo dicha problemática se traslada a los espacios de clase evitando una realización sana de esta y fragmentando las relaciones socio-afectivas entre los estudiantes.

Simultáneamente con eso es de suma importancia que el niño reconozca las conductas apropiadas e inapropiadas que pueda tener con sus pares y con todas las personas que se encuentran a su alrededor ya que el niño en sociedad debe de tener en cuenta y ser consciente de la importancia que tiene la convivencia en la vida diaria; bajo esta importancia se establece un objetivo el cual va dirigido a “Implementar la lúdica en el recreo como una estrategia pedagógica que posibilite un buen clima escolar dentro y fuera del aula en los estudiantes de 4B de la escuela Normal Superior Antioqueña”

Dicho lo anterior en este proyecto se puede resaltar varios capítulos, en el cual el primero hace alusión al planteamiento del problema en este se expone unos objetivos que van a dar respuesta

a la problemática planteada, también se encuentra la justificación y una serie de antecedentes que le dan validez a la investigación.

En concordancia con esto, el capítulo II, está relacionado al marco de referencia donde se menciona una serie de autores que le dan un sustento pedagógico a lo que se quiere investigar. De manera continua se halla el capítulo III, que consta del diseño metodológico que va sumergido el enfoque, el alcance, el método, el diseño, la población, la muestra, las técnicas de recolección de información y por último el análisis de resultados, donde se especifica la viabilidad de las técnicas.

Y por último se cuenta con el capítulo IV, que da evidencia de las conclusiones, recomendaciones, sugerencias y referencias bibliográficas. Todas estas características serán encontradas en el proyecto que busca darle un nuevo significado al recreo como un espacio de gran interés institucional.

# **EL RECREO COMO UN LUGAR DE EXPRESIÓN LÚDICA**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>I</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>II</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>8</b>
1.1 Formulación del problema.	8
1.2 Delimitación del problema	10
1.3 Objetivos.	10
1.3.1 General	10
1.3.2 Específicos	11
1.4 Justificación.	11
1.5 Antecedentes.	13
<b>CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>19</b>
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>43</b>
3.1. Diseño metodológico.	43
3.2. Población y muestra.	45
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	46
3.4. Análisis de los resultados.	50

<b>CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, SUGERENCIAS</b>	56
<b>REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS</b>	59
<b>ANEXOS</b>	61

# EL RECREO COMO UN LUGAR DE EXPRESIÓN LÚDICA

## **CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Formulación del problema**

La Escuela Normal Superior Antioqueña ubicada en el municipio de Medellín (comuna 9) cuya misión está enfocada en la educación católica, esta es de carácter privado. Atiende los niveles de preescolar, básica y media académica. Busca formar integralmente el hombre nuevo en los aspectos individuales y sociales, mediante el desarrollo de sus capacidades en un proceso de personalización que le permita la síntesis entre fe, cultura y vida; además en su visión se proponen que en el año 2020 se consolide como una institución católica, líder en la formación de maestros íntegros capaces de generar procesos de transformación social, además fundada con una visión holística comprometida a defender la educación de la niñez y la juventud.

Buscando atender a estos principios y valores se ha podido evidenciar que durante los tiempos de recreo se presentan diversas discusiones a causa de juegos bruscos que se ven reflejados en el desarrollo de diversas actividades recreativas que conllevan a que en los estudiantes se generen discusiones las cuales son llevadas al aula de clase interrumpiendo el pleno desarrollo de esta.

Por las razones antes expuestas se propone la lúdica como una estrategia pedagógica que ayude a mejorar la realización de juegos bruscos para que estos no sean generadores de discusiones y se puedan resolver en el tiempo del recreo favoreciendo de esta manera el pleno desarrollo de las clases.

## **1.2 Delimitación del problema**

¿Cómo hacer de la lúdica en el recreo una estrategia pedagógica que posibilite un buen clima escolar dentro y fuera del aula en los estudiantes de 4b de la Escuela Normal Superior Antioqueña?

### **Objetivo**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Implementar la lúdica en el recreo como una estrategia pedagógica que posibilite un buen clima escolar dentro y fuera del aula en los estudiantes de 4b de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

Identificar el sentido que los estudiantes le encuentran al recreo por medio de la interacción que tienen con los demás para establecer una sana convivencia.

Analizar la manera como son utilizadas las diferentes estrategias que utilizan los docentes para mejorar las dificultades de convivencia que se generan en el tiempo del recreo.

Realizar un fichero lúdico con diferentes actividades que puedan ser utilizadas con los estudiantes como una herramienta que ayude a mejorar la convivencia dentro y fuera del aula.

## **1.3 Justificación**

Esta investigación es de gran importancia, debido a que se busca encontrar estrategias pedagógicas por medio de la lúdica que pretende dar solución a las dificultades de convivencia que se presenta en la institución educativa a causa de discusiones en los estudiantes

principalmente en los espacios del recreo. Es por eso que se pretende resaltar la importancia de esta investigación para una mejor intervención en estos espacios con el fin de alcanzar los objetivos que se plantearon anteriormente.

Durante la investigación se ha encontrado el apoyo de diferentes autores como Pellegrini y Smith que definen el recreo como “un rato de descanso para los niños” (1993 pág. 51). De acuerdo con los autores el recreo cumple una parte fundamental en los estudiantes ya que ellos pueden sentir libres y ser ellos mismos, llegando a tener una buena relación y comunicación asertiva con los que los rodean.

Este proyecto de investigación está amparado por unas leyes y decretos que protegen lo que allí se presenta, para que sea claro se debe tener en cuenta cada una de estas leyes y decretos que están vigente actualmente. Se tiene en cuenta la constitución política de Colombia de 1991 que dentro de esta se encuentran los siguientes artículos.

El art 44 en el cual se presentan “los derechos fundamentales del niño, entre los cuales se incluye el derecho a la recreación y la libre expresión, por eso se debe garantizar estos espacios en donde los niños se sienta protegidos”. Por otro lado, en el art 52 “se reconoce el ejercicio del deporte y todas las manifestaciones recreativas y competitivas como formadores integrales del ser humano, además, de incluir el deporte y la recreación como parte en la educación”, también se resalta la ley 1620 que es la que habla de la convivencia escolar en las instituciones educativas.

Ahora bien, en la convención sobre los derechos del niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 de manera literal en su artículo 31 numeral 1 “*Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego*

*y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”*

Teniendo en cuenta los párrafos anteriores se puede decir que cada uno de los artículos, leyes y el tratado le dan un sentido más valioso a la problemática de este proyecto de investigación, conforme a que ayudan a que el estudiante puede reconocer el gran valor pedagógico que tiene el recreo pues es este uno de los lugares donde se adquieren conocimientos que pueden ser aplicables en la vida diaria.

#### **1.4 Antecedentes**

##### **Internacionales:**

*“EVALUACION DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA”* Lic. NATALIA ALBALADEJO BLAZQUEZ (universidad de alicante 2011).

Proyecto que reconoce que los espacios donde más se suele observar conductas violentas es en los espacios de recreo especialmente en las zonas que cuentan con más poca supervisión de un adulto o en este caso del maestro. Por esta razón los autores de este proyecto se proponen generar un sistema que les permita evaluar el nivel de violencia escolar y las razones por las que suceden estos, para así poder actuar de forma inmediata y oportuna en dichas situaciones.

Este proyecto ofrece grandes aportes a esta investigación pues identifica al recreo como un centro de mayor producción de conflictos, además de buscar soluciones que puedan ser implementadas de una manera rápida.

*“JUEGOS E INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS RECREOS Y SU RELACIÓN CON LOS COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS: EL CASO DE LAS Y LOS ESTUDIANTES DE VI AÑO DE UNA ESCUELA DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN OCCIDENTE”*

*Jenny María Atavía Granados (Universidad abierta y a distancia Costa Rica, San Juan. 2011)*

En este proyecto se busca identificar las relaciones que tienen los juegos y las interacciones sociales con todos los comportamientos que se generan en especial en las zonas de recreo. Para esto se realizó una serie de investigaciones con diferentes métodos para identificar que juegos se realizan en los espacios de recreo, cuáles son las interacciones sociales que se generan entre los estudiantes además de poder analizar las relaciones que tienen estos dos componentes en los comportamientos violentos que allí se generan.

Se toma este proyecto porque busca encontrar la relación del juego con las relaciones violentas que se generan durante los diversos espacios de recreo.

#### **Nacionales:**

*“LOS PATIOS DE RECREO COMO ESPACIOS PARA EL APRENDIZAJE EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN PABLO SEXTO EN EL MUNICIPIO DE DOSQUEBRADAS” (Universidad Tecnológica de Pereira)*

Para comprender mejor este proyecto habla sobre los patios de recreo los cuáles son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden al aula educativa, por su carácter lúdico suelen ser aisladas del contexto educativo regular. Es decir, el patio del recreo hace parte de un conjunto educativo denominada escuela, por ser un lugar de esparcimiento se delimita por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto

*“EL RECREO: ¿ES POSIBLE PENSARLO PEDAGÓGICAMENTE? UN CAMINO HACIA LA PREVENCIÓN DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS” Daniel Alexander Buriticá Morales (Universidad de Tolima 2014)*

Este es un proyecto en donde se reconoce la gran problemática de convivencia que se genera en un espacio poco pensado como el descanso. El autor especifica los diversos problemas que se pueden encontrar en los espacios de recreo y las causas que conlleva a estos como casos de imitación donde los niños quieren interpretar todo lo que ven sea desde comportamientos del hogar como otros que ve en internet o televisión.

Por esta razón se busca encontrar el por qué el descanso tiende a ser un lugar de tan poco interés por parte de los docentes y de dichos comportamientos por parte de los estudiantes. Además de llevar a reflexionar a toda la comunidad educativa de la importancia de brindar más atención en dichos espacios para que los comportamientos que se presentan allí no sean de forma agresiva.

Los grandes aportes que genera este proyecto a la investigación que actualmente se está dando implican en el reconocimiento del recreo como un lugar de poco pensar y en donde ocurren más episodios de mala convivencia; además de buscar conseguir el recreo como un espacio para una buena interacción con el otro.

### **Regionales:**

“EL RECREO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA: UNA PREGUNTA POR EL JUEGO Y LA CONVIVENCIA ESCOLAR” (Universidad Pontificia Bolivariana 2014)

Es un proyecto el cual busca l busca una relación de dos instituciones educativas diferentes en cuestión de sus espacios de recreo, donde pretenden caracterizar la relación del juego con la convivencia en los diversos espacios de recreo.

“*AMBIENTE ESCOLAR; CONVIVENCIA Y PAZ*” *Dulma Adame, Narvey García, Nancy Gómez* (Universidad Pontificia Bolivariana 2017)

Para ser más específicos en este proyecto se busca mejorar e impulsar a que los estudiantes tengan y generen competencias para la solución de conflictos impulsando de esta manera una sana convivencia que conlleve a cada uno de los estudiantes a tener prácticas de paz.

## **CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA**

En este proyecto de investigación se analiza el recreo desde una mirada pedagógica abordando la importancia que tiene la lúdica en el desarrollo de individuos desde una formación afectiva global e integral del hombre en sociedad, en el cual los estudiantes aprenden nuevas habilidades, destrezas y adquieren nuevas experiencias que ayudan a mejorar la convivencia en el recreo.

Por esta razón es de suma importancia el rol que desempeña el maestro en el aula, según Atavía (2011) “el docente del siglo XXI no puede, ni debe seguir pensando que la labor que lleva a cabo se circunscribe únicamente a algunos trabajos de aula y de la institución educativa”. Es por eso que el ejercicio del docente en los salones de clase es una tarea que se ve sometida a presiones y tensiones las cuales le exigen a este a enseñarle al niño el valor pedagógico que tiene el recreo iniciando primero por el respeto propio y el respeto por el otro generando así una mejor formación en él, por esta razón se tiene en cuenta dos de los pilares de la educación que propuso la UNESCO el saber hacer y el saber convivir porque son estos los que ayudan a fortalecer el ejercicio de valores ciudadanos en la convivencia.

Es necesario recalcar que Chaves (2013) menciona que “El recreo permite el desarrollo integral del alumnado ya que no solo implica movimiento de actividad física, sino que pone en interacción al sujeto con los demás compañeros y compañeras de la escuela contribuyendo a su socialización “. Resaltando el enorme interés y valor que tiene el recreo en el desarrollo

social del niño, ya que le permite interactuar con sus compañeros mediante diversos juegos que en algunos casos se ven interrumpidos por razones de convivencia.

En este punto es necesario retomar la opinión de la autora Atavía (2013) que define el recreo como “aquel contexto espacio-temporal que asigna la institución escolar para que los estudiantes puedan compartir actividades lúdicas y recreativas, durante un período denominado recreo.” (pág. 83). Partiendo de lo dicho por la autora se da a entender el recreo escolar como un espacio donde los estudiantes tienen un tiempo de esparcimiento y recreación entre ellos que da lugar a una socialización entre pares y entre otros.

En efecto se debe contar con algunos criterios para que el recreo sea adecuado para los estudiantes teniendo en cuenta un espacio y un momento porque son en estos donde los estudiantes se sentirán con mayor libertad y por tal razón se podrán generar mayores casos de diferencias entre ellos, a su vez hay que tener en cuenta el acompañamiento que se hace durante este tiempo y momento pues por medio de este se pueden evitar que haya una mala relación entre los estudiantes.

Es de suma importancia mencionar la lúdica porque es un apoyo para el recreo por tal motivo se debe diferenciar del juego por que se tiende a confundir estos dos conceptos refiriéndose así a la lúdica como la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso ,teniendo en cuenta lo anterior se tienen presente las opiniones de algunos autores como George Bernard Show quien nos plantea que la “lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando

una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción”.

Partiendo de lo anterior la lúdica se convierte en uno de los elementos más importantes para la formación del niño por que desarrolla su motricidad, incrementando su capacidad intelectual ,social, moral y creativa, por lo cual esta es tomada como una propuesta pedagógica que proporciona herramientas innovadoras al maestro desde una perspectiva comunicativa y de aprendizaje porque ayuda al desarrollo integral del estudiante pues lo lleva a aprender a convivir, a coexistir a partir de sus valores individuales ;es por ello que el recreo es visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuyendo no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase.

Teniendo en cuenta la importancia de la lúdica en el contexto educativo, principalmente en el tiempo de recreo cabe resaltar que esta se quiere implementar como una estrategia pedagógica que ayude a solucionar los conflictos que se generan en este tiempo, por lo tanto se debe tener claro que es una estrategia pedagógica pues estas son aquellas acciones del maestro con un propósito de facilitar la formación y el aprendizaje utilizando técnicas didácticas las cuales permitan construir nuevos conocimientos de una forma creativa y dinámica ,igualmente la Real Academia Española (2013) define estrategias como el arte de coordinar acciones y de

maniobrar para alcanzar un objetivo o un proceso.

Teniendo como referente lo expuesto en el anterior párrafo se debe repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con los que las estrategias pedagógicas pueden contribuir a la solución de problemáticas para que así estas sean más coherentes en los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo.

Finalmente se debe resaltar la importancia que tiene el clima escolar en la escuela pues de este depende que el recreo y la lúdica en este se desarrollen de la mejor manera, es por esto que es necesario definir el clima escolar como los niveles de interacción que tienen los estudiantes en el aula, fuera de ella y las relaciones entre los actores educativos que se dan en los diversos ambientes de aprendizaje dispuestos en la escuela, en este sentido la comprensión y el mejoramiento de esta radica en la necesidad de mejorar las relaciones entre los actores de las comunidades educativas, sus percepciones sobre la escuela como ambiente protector y las prácticas de convivencia dentro de los establecimientos educativos.

Por otra parte, el clima escolar contempla los ambientes de aula como una de las variables centrales. Estos proporcionan actividades para que los estudiantes sean protagonistas de su proceso de formación, en este sentido ellos pueden enfrentarse a problemas cotidianos, usar materiales concretos para moldear situaciones o crear propuestas para el desarrollo comunitario.

## **Capítulo 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño metodológico**

## **Enfoque.**

La metodología de investigación que se tendrá presente en este proyecto tiene como propósito utilizar diversas técnicas o métodos para darle respuesta a los objetivos de esta investigación a medida que avance este proceso.

Este proyecto investigativo adoptó como nombre “El recreo como un lugar de expresión lúdica” el cual tiene como soporte al enfoque cualitativo ya que me permite trabajar con la comunidad escolar, que presenta una problemática definida, haciendo que de esta manera sean participe todos los involucrados en esta.

Para darle un soporte más sólido a lo que se viene exponiendo se toma en cuenta la opinión de Portilla, Rojas y Hernández (2014) quien cita a Rueda (2002) quien define la investigación cualitativa: “como como un proceso en donde intervienen varias visiones que tienen como objetivo dividir los fenómenos y determinar las relaciones que existen entre sus componentes.”. Teniendo presente la opinión del autor este es un enfoque donde se usan distintos instrumentos para recolectar información un ejemplo claro de esto es la observación, las entrevistas, las historias de la vida en las cuales se pueden describir las situaciones o problemáticas de sus participantes.

Simultáneamente con esto este enfoque se caracteriza por ser inductivo y por ende la investigación que se está realizando también lo es, este se define por ir de situaciones particulares a situaciones generales, teniendo como propósito que se generen nuevos conocimientos de las situaciones; esto se logra a partir de la observación de los diferentes fenómenos.

A parte de esto, dicha investigación cuenta con una característica humanística puesto que

cuando se pretende investigar se aborda siempre pensando en el contexto y en el sujeto a investigar puesto que comprendiéndolos desde la perspectiva de las mismas personas se puede llegar a comprender mejor en el estudio además de que toda perspectiva es de gran valor, por otro lado, también se tiende a abandonar las creencias propias pues esto permite un mejor apropiamiento de la situación.

### **Alcance.**

Por otra parte, el alcance de la investigación que se está realizando es de tipo explicativo pues este se dirige a responder las causas de los eventos, sucesos y fenómenos que se presentan en el contexto.

Se toma este alcance porque este permite entender de una manera clara la importancia que tienen el espacio del recreo como un lugar de interacción con el otro donde se generan valores ciudadanos y se adquieren aprendizajes, en consecuencia, este permitirá que se expliquen las variables expuestas en el proyecto teniendo como meta desarrollar o alcanzar los objetivos propuestos.

Por otro lado, Sampieri, Fernández y Baptista (2010) quienes explican que “Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.”, con lo cual se da a entender como influiría en la búsqueda de la indagación con diversa información que permita llegar más a fondo en el proceso investigativo que se lleva a cabo.

**Diseño:**

Para comenzar este capítulo de la investigación se debe tener presente que a través del tiempo se han hecho grandes aportes sobre los distintos tipos de diseño pues este se puede definir como la estrategia que adopta el investigador para responder al problema o dificultad planteada en la investigación.

Simultáneamente con lo anterior existen diferentes diseños como lo es el experiencial, el no experiencial, el diseño observacional entre otros los cuales cumplen un papel fundamental en lo que se investiga por tal motivo se debe tener muy claro para que sirve cada uno de ellos.

Por lo que se refiere al diseño de este proyecto de investigación, cabe resaltar que este se enfoca en la investigación acción participante (IAP) la cual les proporciona a las comunidades comprender de mejor manera la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recurso) permitiéndoles planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla.

En concordancia con lo anterior Green Wood (2016) dice que “la IAP no es un método ni una técnica: Es una estrategia de vida que influye en la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo, el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras” en pocas palabras es una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación acción para el cambio social.

Simultáneamente con lo anterior la investigación acción participativa es un proceso que combina la teoría y la praxis lo cual posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población frente a su realidad, su empoderamiento, el esfuerzo y la ampliación de sus relaciones sociales, su movilización colectiva y su acción transformadora.

**Método:**

El método de esta investigación es inductivo ya que va de lo micro a lo macro es decir desde el planteamiento de la pregunta hasta darle solución a la misma, este también se puede utilizar para sacar conclusiones generales del proyecto de investigación. Es importante resaltar que la observación hace parte de este método logrando que por medio de ella se pueden recolectar información de hechos reales permitiendo así llegar a conclusiones que involucre la

implementación de esta.

Soportando lo anterior Hurtado León y Toro Garrido (2007) dicen que fundamentalmente el método inductivo “consiste en estudiar u observar hechos o experiencias particulares con el fin de llegar a conclusiones que puedan inducir, o permitir derivar de ellos los fundamentos de una teoría”. Teniendo presente lo anterior para poder lograr tener un conocimiento se debe de observar la naturaleza mismas para así recolectar datos particulares y poder llegar hacer generalidades a partir de ellos, otro punto importante a resaltar sobre este autor es que decía que las observaciones se debían de hacer sobre los hechos más pequeños y a partir estos lograr hacer inferencias del contexto volviéndose de este modo el método inductivo uno de los más importantes y utilizados en las investigaciones.

Simultáneamente con lo anterior la metodología inductiva goza de cinco pasos que hacen más fácil su implementación como lo es la observación del fenómeno, la formulación de hipótesis, la verificación de estas y por último el planteamiento de la tesis basada en los resultados obtenidos.

En conclusión, este método le da una mirada holística al investigador del mundo que lo rodea facilitándole la adquisición de la información de forma real.

### **3.2 Población y muestra**

#### **Población.**

En esta parte del proyecto de investigación se toma como población la de un plantel educativo específicamente un grupo de primaria (4b), este tiene una población finita contable porque se puede determinar y contar la comunidad. Aquí se toma la opinión de Bernal (2010) quien dice que la población finita contable consiste en “precisar quiénes serán los sujetos y objetos de estudio definiendo sus características”.

La población tomada se encuentra en la Escuela Normal Superior Antioqueña, cuya ubicación está en el barrio buenos aires de la comuna nueve de Medellín, cabe resaltar que este plantel educativo goza de una gran historia que nutre la vida histórica de la ciudad.

Por otro lado, se resalta esta escuela por prestar diversos servicios educativos a nivel de

prejardín, jardín, transición, básica primaria y básica secundaria, esta cuenta con una sola jornada académica la cual tiene un horario estimado de 7:00 am a 12:30 pm cabe resaltar que este horario se adopta por la pandemia del COVID-19 que se está viviendo actualmente.

En concordancia con esto este plantel es de carácter privado y lleva prestando sus servicios desde hace 84 años en la actualidad cuenta con 598 estudiantes en su totalidad, en cuanto a su nivel socio económico se puede afirmar que los estudiantes y padres de familia se encuentran ubicados en diferentes estratos sociales pues todos los estudiantes que estudian allí no tienen las mismas comodidades sociales, también se puede decir que esta institución tiene una mirada humanista pues a algunos estudiantes con pocos ingresos económicos pueden ser becados contribuyendo de esta manera a impartir educación con calidad.

Agrupando todo lo que se ha venido exponiendo en los anteriores párrafos se puede decir que esta institución imparte un conocimiento humanista, dinamizador, competente y principalmente integrador pues existen diferentes programas de semilleros que ayudan a los estudiantes que son partícipes de estos a potenciar diferentes habilidades que pueden llegar a ser muy fructíferas para la vida productiva y las relaciones interpersonales.

### **Muestra:**

En este capítulo de la investigación se deben aplicar las técnicas para la recolección de información por eso se toma como muestra el grado 4b el cual cuenta con 30 estudiantes de los cuales 16 son niñas y 14 son niños cuyas edades están entre 9 a 10 años.

Por otro lado, se reconoce la opinión del autor Hernández en (2008) quien es citado por Eleazar (2011) quien defiende la muestra como “El proceso cualitativo de un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades etc. sobre el cual se harán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia”. Teniendo presente esta opinión se debe de afirmar la recolección de información por medio de la muestra nutre en gran medida la investigación en proceso.

En este punto se debe de decir que para la investigación en cuestión se toma el tipo de muestreo probabilístico conglomerado porque este no permite realizar suposiciones sobre la población por ello se toma la opinión del Pérez (2013) quien dice que la muestra probabilística “cuenta con la información de las probabilidades de las unidades de análisis seleccionadas en la

muestra” lo que permitirá calcular el grado hasta el cual el valor obtenido de la muestra puede diferenciarse.

### **3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

En esta parte de la investigación se hará un análisis muy afondo el cual permite la recolección de datos e información, permitiendo de esta manera alcanzar los objetivos propuestos que se tienen en cuenta en este proyecto de investigación.

Por otro lado, se debe tener claridad a la hora de escoger las técnicas e instrumentos ya que existen varias, por tal motivo se deben saber muy bien cuáles son los objetivos que se quieren alcanzar en dicho proyecto. También, se debe resaltar que cada técnica tiene sus instrumentos, herramientas o medios a emplear.

En este sentido se tomó la opinión de Hernández, Fernández y Baptista (2010) quien dice que “las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades a seguir, ya que integran la estructura por medio de la cual se organiza la investigación.” Cuya opinión es de gran apoyo para entender la importancia que tienen las diferentes técnicas y herramientas de investigación en el desarrollo de dicho proyecto y en el alcance de los objetivos antes propuestos.

#### **Colcha de retazos.**

Esta técnica de investigación busca que los estudiantes reconozcan y exterioricen sus experiencias y sentimientos frente a lo que pasa a su alrededor de tal forma que se muestren los aspectos más significativos para las personas, es por ello que se pretende plasmar en esta los sentimientos que le evoca al estudiante el momento de descanso, por ende, se trabajan las variables lúdica y recreo.

En concordancia con lo dicho anteriormente la colcha de retazos le ofrece al maestro descubrir las diferentes perspectivas de sus estudiantes en cuanto a una realidad.

Teniendo presente esto se tomó la opinión del autor Velázquez (2017) quien define la colcha de retazos como “representaciones en las que los sujetos sociales exteriorizan y reconocen sentimientos, intenciones y expectativas frente a su vida cotidiana, en la "colcha elementos que

son importante para las personas. Se trata de que los participantes representen de papel las opiniones que tienen sobre temas concretos con la ayuda de diversos marcadores...), imágenes, colores y texturas (papel, telas, plástico, madera...)"

Mediante la realización de dibujos y frases que los estudiantes realizaran teniendo en cuentas cuales son las acciones que como compañeros hemos realizado durante el descanso que no son adecuadas. La representación que hagan luego será socializada por cada uno de los estudiantes que además de eso hablaran de que acción podrían hacer para mejorar.



Gracias a esta técnica se pudo entender e identificar cual es el sentido que sienten los estudiantes por el tiempo del recreo pues en la aplicación de esta cada niña expreso un sentido diferente, diciendo que les gustaba la hora del recreo por que podían disfrutar con sus compañeros por medio de juegos variados.

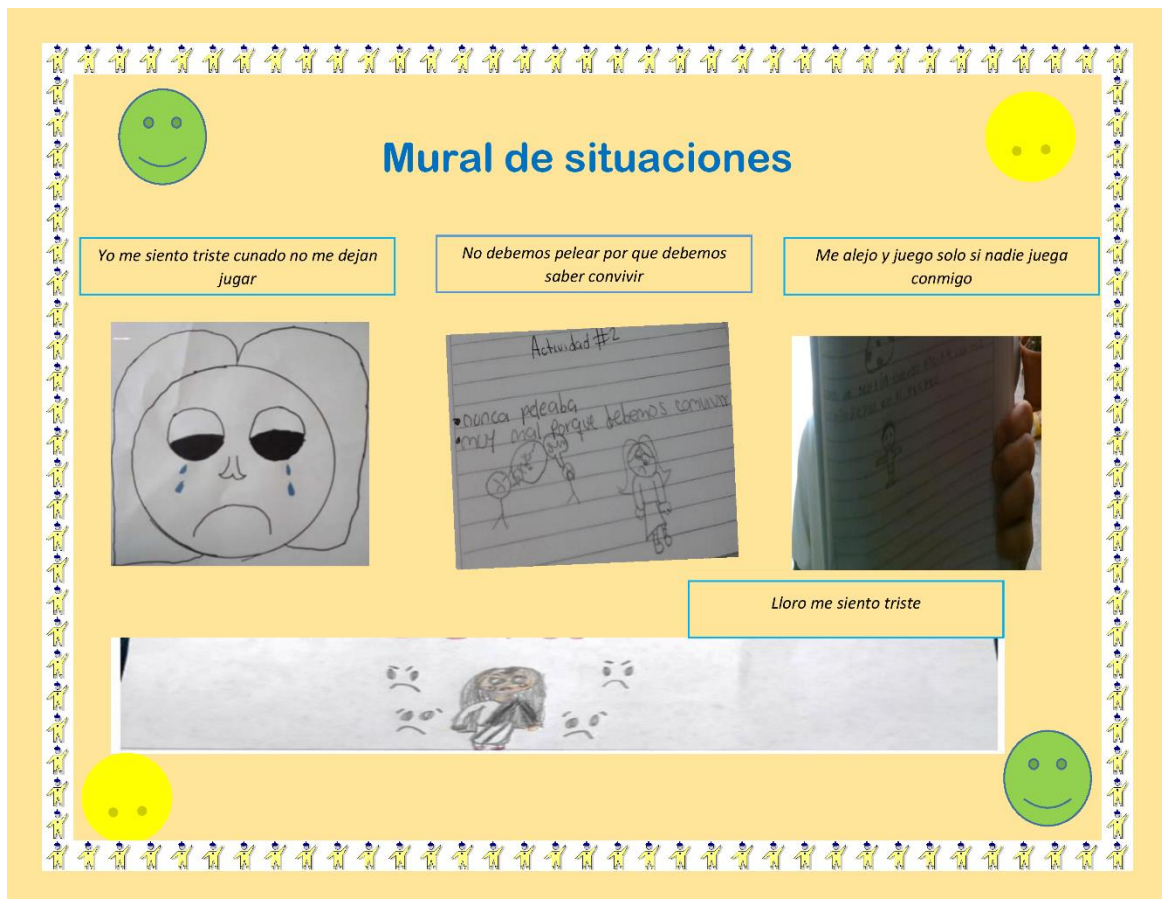
### **Mural de situaciones.**

El objetivo es identificar situaciones, espacios, actores, tiempos, objetos y símbolos que representan lo que sucede en la cotidianidad de los sujetos los grupos, las comunidades y los procesos sociales.

Por esta razón se trabaja el clima escolar con esta estrategia, ya que el primer concepto se trata de llevar a la persona a que se sienta el mismo mientras que el segundo le brinda al estudiante el espacio en el cual se pueda expresar.

Para un mejor entendimiento de esta técnica se toma en cuenta la opinión de Velásquez (2017) quien menciona que “en el mural de situaciones los participantes logran expresar y reflexionar su cotidianidad gráficos, símbolos, letreros, textos.”

Para el desarrollo de esta estrategia se tiene planeado que cada estudiante de la muestra seleccionado realice un dibujo en el que demuestre las situaciones en las que ha podido observar situaciones de conflicto durante los descansos. Dichas imágenes serán organizadas en mosaicos que luego serán compartidas con todos los estudiantes para un análisis de este; permitiendo que los mismos estudiantes identifiquen cada una de esas problemáticas y llegando a reflexiones tanto a nivel personal como cooperativo.



Con la implementación del mural de situaciones se puede observar una variedad de emociones que siente los estudiantes en el tiempo del recreo ya que muchos sienten tristeza cuando tienen diferencias con sus compañeros (cuando no juegan con ellos), también se puede observar que



positiva que los conocimientos adquiridos durante la ejecución de esta técnica fueran fructíferos tanto como para el individuo y el investigador pues cada niño brinda unos aportes significativos y a partir de esta recolección de información se logra el objetivo que se tenía propuesto para esta técnica.

### **3.4. Análisis de los resultados**

El análisis de la información recolectada permitió que se identificara los diferentes puntos de vista que tenían los niños acerca de las variables del proyecto pues para el desarrollo de estas se implementaron diferentes técnicas de recolección de información como lo fue:

#### **La colcha de retazos:**

Con esta técnica se desarrollaron las categorías **lúdica** y **recreo**, por medio de esta se pudo evidenciar que cada niño tiene un sentido diferente frente al lugar del recreo pues para algunos significa jugar y para otros significa un lugar y un tiempo de reflexión que los lleva a construir constantes aprendizajes, se debe resaltar que esta técnica ayuda a que el niño pueda reconocer y entender sus sentimientos frente a lo que sucede a su alrededor llevándolo a moldear de una manera positiva sus vivencias.

#### **El mural de situaciones:**

Por otro lado, se tomó el mural de situaciones con el cual se trabajó la variable **clima escolar** con el fin de que cada niño reconociera cuáles son sus emociones frente al tiempo de esparcimiento, con esta técnica se pudo evidenciar que los niños tienen conocimiento de las conductas apropiadas e inapropiadas cuando se relacionan con sus compañeros aportando de manera significativa al proyecto de investigación en cuestión ya que el niño es capaz de autorregular sus propio comportamiento sin que la problemática se vuelva compleja tanto para los implicados como para el docente.

#### **La nube de palabras:**

Con implementación de nube de palabras se desarrolló la variable **estrategias pedagógicas** apporto de manera significativa a la investigación, ya que los estudiantes tienen conocimiento sobre que es una estrategia y para qué sirve, esta técnica ayudo a que cada niño interiorizara en

una sola palabra que representación tenía para ellos una estrategia ayudando al investigador a tener una panorámica más amplia y clara sobre a lo que se quiere llegar con los estudiantes.

Para concluir, en esta parte de la investigación se obtuvieron o se recolectaron datos generales sobre la problemática a tratar, porque por medio de cada una de las técnicas se pudo tener una información más real y confiable para darle posible solución a la problemática que se trata.



## CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTAS

### 4.1. Propuesta.

El fichero lúdico como su nombre lo indica es un elemento donde se guardan fichas, en este se almacenan juegos referentes a una misma temática de manera estructurada con el fin de manejar datos de manera individual.

Simultáneamente con lo anterior se toma el fichero que en este proyecto adopta como nombre “cofre lúdico” como estrategia para ayudar a mejorar dificultades de convivencia generadas en el tiempo del recreo teniendo como propósito que se arreglen situaciones problemáticas donde son generadas, en este caso en el descanso.

Por otro lado, es importante reconocer el espacio del recreo como un lugar de reconocimiento constante entre cada uno de los agentes que interactúan en este, pues se generan un sin número de situaciones que obligan al estudiante a relacionarse entre sí.

En concordancia con lo mencionado en los párrafos anteriores en la construcción del fichero lúdico se crearon diferentes estrategias pedagógicas que apuntan al desarrollo de las variables del proyecto en cuestión, debido a que se busca fortalecer la convivencia entre los estudiantes mediante los diferentes juegos propuestos ya que estos apuntan a la lúdica, recreo y clima escolar; cabe resaltar que cada juego fue pensado en cada una de las características de las problemáticas observadas ya que con el desarrollo del fichero se busca incentivar un recreo libre de problemáticas y convertirlo en un insumo docente para crear espacios de reflexión, generando espacios para que el estudiante trabaje en equipo, controle sus impulsos, reconozca sus faltas cometidas y las vea como un mecanismo de aprendizaje y autorregulación personal.

Para concluir con la realización del producto se quiere seguir alimentando el cofre lúdico para que este trabajo se convierta en una construcción colectiva para seguir alimentándolo de estrategias que sigan contribuyendo a ayudar situaciones complejas generadas en momentos de

estrés en el recreo.

#### **4.2. Resultados.**

Después de implementar las diferentes estrategias pedagógicas se pudieron obtener los siguientes resultados por las variables del proyecto identificando de manera contextual el objeto de estudio:

- **En la variable referida al clima escolar** se pudo evidenciar que durante la aplicación de las estrategias los estudiantes potenciaron su capacidad de trabajo en equipo dejando de lado diferencias, ya que no tuvieron reparo alguno en trabajar con todos sus compañeros sin importar que no compartieran mucho con ellos. También se logró evidenciar que con la implementación de las diferentes estrategias se pudieron desarrollar los objetivos propuestos gracias a la cooperación grupal, a pesar que algunas estrategias debieron ser implementadas de manera virtual por la pandemia que se vive actualmente, no obstante, se notó el goce, el placer, respeto y la buena disposición de cada uno de los niños en las actividades para que se dieran de manera sana y divertida.
- En segunda instancia se desarrollaron otras actividades para poder trabajar la variable **lúdica** la cual se vuelve uno de los ejes principales sobre las estrategias planteadas, pues gracias a estas se observó que el alumnado cuando percibe que algún compañero presenta dificultades en la realización de diversas actividades busca de manera asertiva ayudarlo para que así este se sienta participe y alcance los objetivos que se plantean en las actividades, del mismo modo dicha colaboración o preocupación se hace más evidente cuando los estudiante tienen lazos de amistad o más empatía entre ellos, siendo estos los que se ayudan entre sí.
- En tercera instancia se desarrolla la variable **recreo** la cuál es la columna vertebral del

proyecto investigación y sobre todo de las actividades propuestas en el fichero debido que en la realización de las actividades propuestas la diversión jugo un papel importante, ya que en el espacio del recreo se desarrollaron algunas estrategias.

Por otro lado, es importante mencionar que gracias a la ausencia de los aparatos tecnológicos durante el recreo los estudiantes desarrollaron con alegría y entusiasmo los juegos planteados permitiéndole conocerse así mismo y a sus pares fortaleciendo sus relaciones intrapersonales y generando en ellos prácticas de buena convivencia dentro y fuera del aula.

Teniendo presente lo que se mencionó en los párrafos anteriores es importante que cada niño se reconozca para que de esta manera respete y aprenda a interactuar con las personas que se encuentran en su entorno social.

### **4.3. Conclusiones.**

Con la finalización de este proceso de investigación es de gran importancia resaltar los espacios reflexivos que se crearon tanto durante su desarrollo como en este momento de finalización siempre llevando a reconocer esa gran valor que tiene el recreo para los estudiantes y su importancia que sea desarrollado de manera armónica por parte de ellos; no solo en la Escuela Normal Superior Antioqueña como centro de dicho proceso de investigación sino que también en cualquier otra institución escolar donde se requiera desarrollar.

Por esta razón es de gran importancia continuar de manera asertiva desarrollando las estrategias propuestas dentro del fichero lúdico que queda abierto no solo a que sea aplicable en cualquier momento, sino que además de esto sea posible modificarlo de manera en que sea posible insertar en dicho fichero más estrategias que sean óptimas para su desarrollo con la finalidad que este tiene establecido.

A parte de esto, como maestro siempre presentar después del desarrollo de dichas estrategias espacios reflexivos que ayuden a los estudiantes apropiarse de estas y reconozcan su intención

para con su desarrollo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACNUDH | *Convención sobre los Derechos del Niño*. (1989). naciones unidas.

<https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/crc.aspx>

Álvarez, E. J. C. (2014, 11 noviembre). *El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar*. UPB.

<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/1970?locale-attribute=en>

Castellanos, B. J. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficacia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. 26.

*Descripción: Juegos e interacción social en los recreos y su relación con los comportamientos violentos: El caso de las y los estudiantes de VI año de una escuela de la Dirección Regional de Educación Occidente*. (2013). Repositorio centroamericano.

<http://repositoriosiidca.csuca.org/Record/RepoREUNED1002>

EVALUACIÓN DE LA. (2011). Doc. player. <https://docplayer.es/5837881-Evaluacion-de-la-violencia-escolar-en-educacion-infantil-y-primaria-natalia-albaladejo-blazquez.html>

Granados, J. A. (2020, 10 septiembre). *Vamos al recreo...* / *Revista Herencia*. Universidad de Costa Rica. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/herencia/article/view/14530>

Hurtado, P. L. (2011, 6 abril). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el Municipio de Dosquebradas*. Universidad Tecnológica de Pereira.

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/761>

Ibagué: Universidad del Tolima, 2014. (2015, 3 marzo). *Repositorio Institucional - Universidad del Tolima: El recreo: ¿es posible pensarlo pedagógicamente? un camino hacia la prevención de comportamientos agresivos*. Universidad de Tolima.  
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1369>

*INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: UNA REFLEXIÓN DESDE LA EDUCACIÓN COMO HECHO SOCIAL / UNIVERSITARIA: Docencia, Investigación e Innovación*. (2014).  
Revista udenar.  
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192>

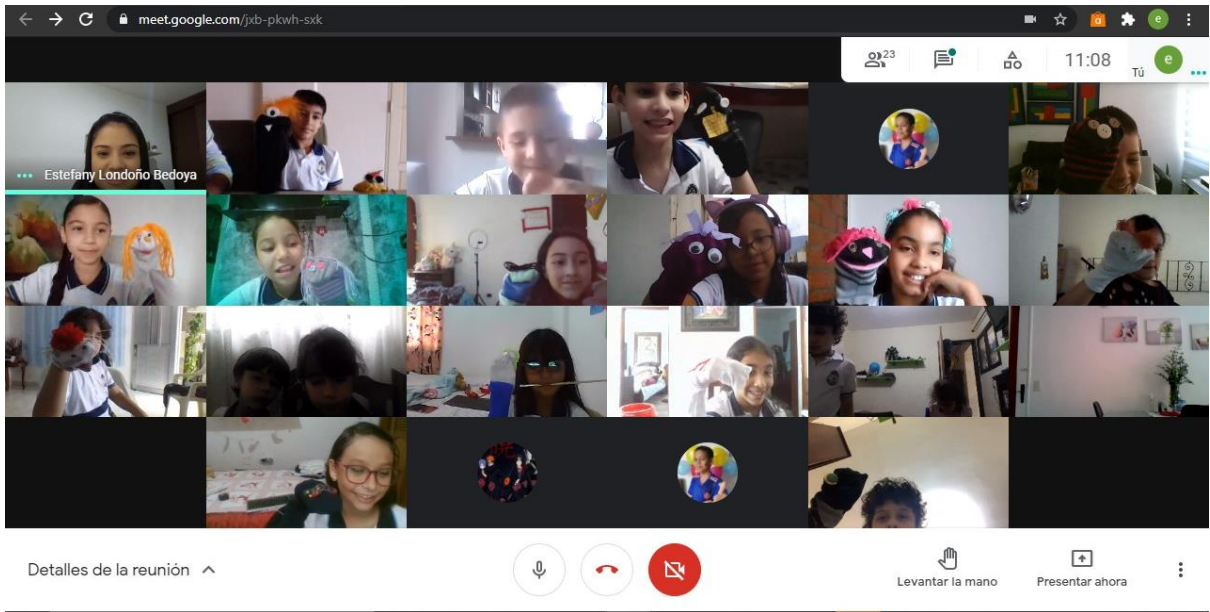
Jaramillo, G. S. I. (2017, 27 julio). *Prácticas de convivencia, analizadas desde el conocimiento y apropiación del manual de convivencia*. UPB.  
<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3342?show=full>

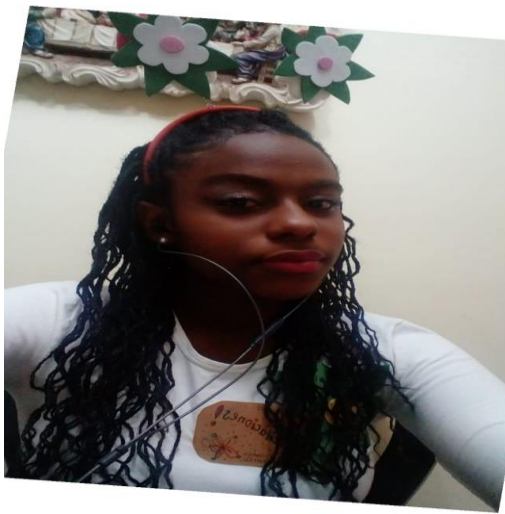
Rodríguez Jiménez, A. j. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Escuela de Administración de Negocios, 27.

Roldán, F. Z. (2016). *LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA. Guía conceptual y metodológica del instituto de Montaña*, 58.

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*.  
Metodología de la investigación.  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

## ANEXOS





## Juego el mestero dice

**Ejemplo: Fichas Bibliográficas**

**Cuestionario**

**Encuestas.**

**La propuesta (modulo, cartilla, propuesta pedagógica, blog...)**