



Estrategia lúdica pedagógica para fomentar el rescate de los valores a través de los juegos tradicionales en el aula de clase del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre



Integrantes:

Arévalo Mateus Orelis
Burgos Bolaño Claudia Patricia
Duran Oliveros Betty Del Carmen
Medina Ortega Eva María

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Corozal
Modalidad a Distancia

Formación Complementaria
Municipio - Departamento
2023



Estrategia lúdica pedagógica para fomentar el rescate de los valores a través de los juegos tradicionales en el aula de clase del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre

Integrantes:

Arévalo Mateus Orelis
Burgos Bolaño Claudia Patricia
Duran Oliveros Betty Del Carmen
Medina Ortega Eva María



Semestre: III

Tutora:

Andrea Villalba Mercado

Institución Educativa Escuela Normal Superior de Corozal
Modalidad a Distancia
(Grupo 3 Banco)
Formación Complementaria
Municipio - Departamento
2023



1. DENOMINACIÓN

Estrategia lúdica pedagógica para fomentar el rescate de los valores a través de los juegos tradicionales en el aula de clase del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Descripción del problema.

En un mundo en constante cambio, la transmisión de valores y principios éticos se ha vuelto esencial para la formación integral de los estudiantes. Los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para enseñar valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad de una manera lúdica y significativa. Sin embargo, en el contexto de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre, en especial del grado segundo, se presentan dificultades y limitaciones para implementar esta estrategia de manera efectiva.

Los docentes y directivos afirman que la falta de recursos, la presión por cumplir con el currículo académico y la escasez de capacitación en pedagogía lúdica son obstáculos significativos.

Los síntomas de la problemática se evidencian en la disminución de comportamientos colaborativos y en el aumento de conflictos entre los estudiantes.

Las posibles causas de estas dificultades incluyen la falta de formación docente en el uso de juegos tradicionales como herramienta pedagógica, la falta de tiempo dedicado a actividades lúdicas y la presión por cumplir con estándares académicos rigurosos.

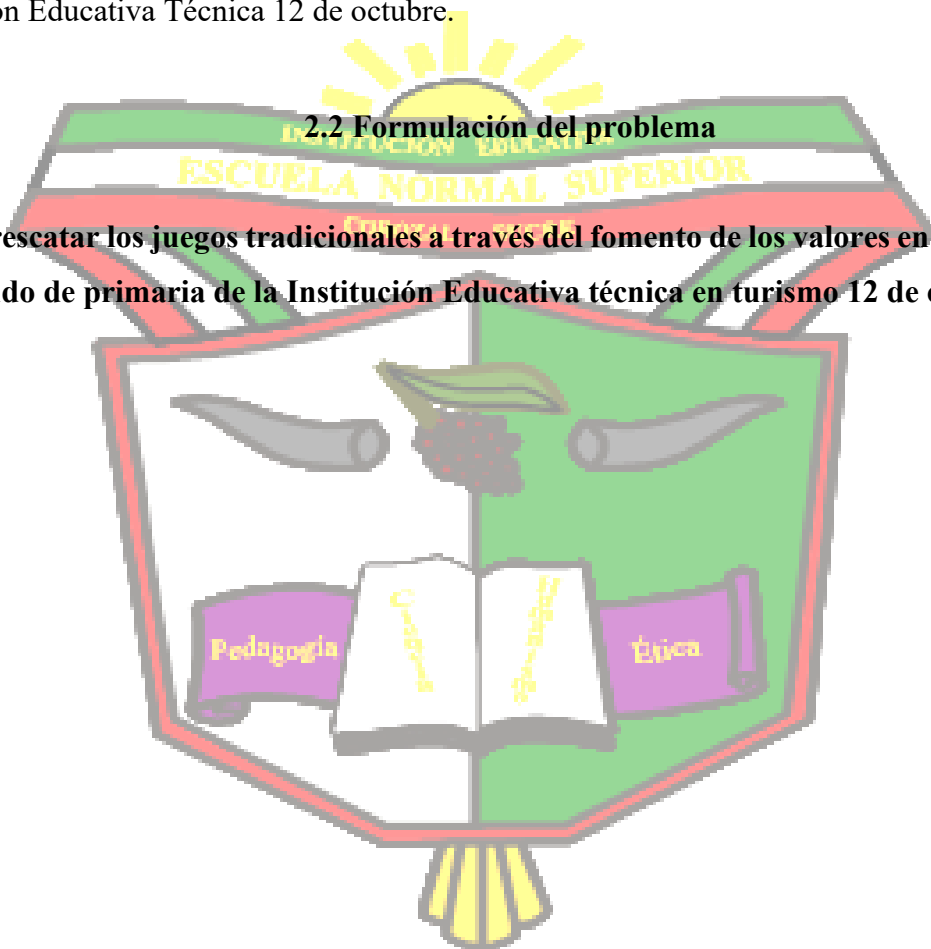


Las posibles consecuencias de no abordar esta problemática podrían ser una disminución en el desarrollo de habilidades sociales y morales, así como una educación menos enriquecedora para los estudiantes.

La implementación de la estrategia lúdica pedagógica se vuelve fundamental para superar estas limitaciones y promover una educación que fomente valores sólidos en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre.

2.2 Formulación del problema

¿Cómo rescatar los juegos tradicionales a través del fomento de los valores en el aula de clase de segundo de primaria de la Institución Educativa técnica en turismo 12 de octubre?





3. JUSTIFICACIÓN

La justificación de este proyecto cobra una importancia significativa en el contexto educativo de la Institución Educativa Técnica 12 de octubre.

En un mundo en constante evolución, la transmisión de valores y principios éticos se ha vuelto fundamental para la formación integral de los estudiantes.

Los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para enseñar valores esenciales como la cooperación, el respeto y la solidaridad de una manera lúdica y significativa. Esta estrategia no solo beneficia a los estudiantes, sino que también impacta en la comunidad educativa en su conjunto.

La importancia del tema radica en la necesidad de fortalecer los valores morales y éticos en el proceso educativo, lo que contribuirá a la formación de ciudadanos responsables y éticos.

La trascendencia de este proyecto se refleja en su capacidad para abordar las dificultades y limitaciones existentes en la implementación de la estrategia lúdica pedagógica, lo que a su vez tendrá un impacto social al promover un entorno escolar más armonioso y el desarrollo de habilidades sociales y morales en los estudiantes.

Además, esta iniciativa fomentará una educación más enriquecedora y significativa, no solo para los estudiantes, sino también para los docentes y directivos que se verán empoderados con herramientas pedagógicas efectivas.

En última instancia, el proyecto busca fortalecer los cimientos de una sociedad más justa y ética a través de la educación.



4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

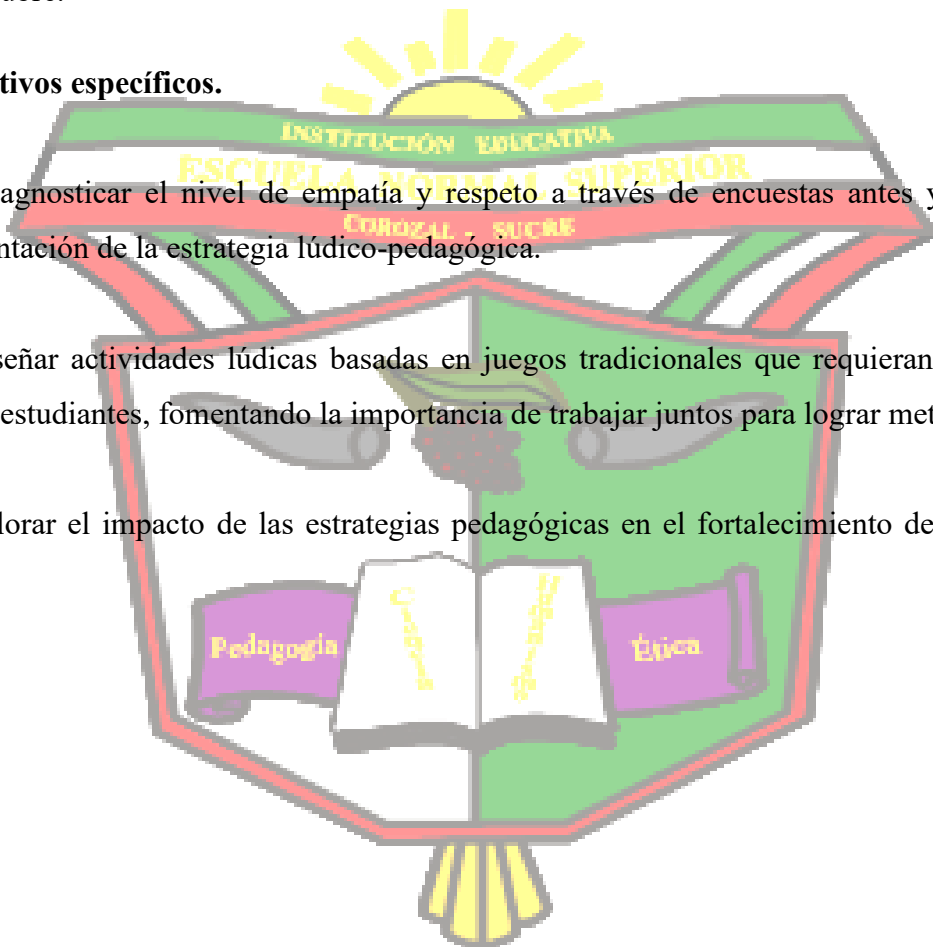
Fomentar los valores en aula por medio de los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica en los estudiantes segundo de primaria de la Institución Educativa técnica en turismo 12 de octubre.

4.2 Objetivos específicos.

4.2.1. Diagnosticar el nivel de empatía y respeto a través de encuestas antes y después de la implementación de la estrategia lúdico-pedagógica.

4.2.2 Diseñar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales que requieran la cooperación entre los estudiantes, fomentando la importancia de trabajar juntos para lograr metas comunes.

4.2.3 Valorar el impacto de las estrategias pedagógicas en el fortalecimiento de los valores del grado 2.





5. DELIMITACIÓN

5.1 Espacial

Este proyecto de investigación se realiza en el departamento del Magdalena en el municipio de Ciénaga, implementado en el INSTITUTO TECNICO EN TURISMO 12 DE OCTUBRE, con los estudiantes del grado 2°A de la jornada de la mañana.

Esta institución educativa está ubicada en el sur del nombrado municipio con dirección, calle 23 cra 11 esq. Del barrio Córdoba Donde en frente podrán encontrar el parque Sagrado corazón de Jesús ahora en remodelación, y hacia la izquierda la iglesia con el mismo nombre del parque, en la parte de atrás de la sede 3 de la I.E técnica en turismo 12 de octubre encontramos la sede principal de dicha institución. Debido a que este barrio esta estratificado 2, las condiciones económicas no son muy buenas, es una escuela pública y como tal carece de muchos recursos, la mayoría de los estudiantes hacen parte de familias disfunciones, niños con muchos problemas, económicos, familiares y culturales.

Con esta investigación buscamos propiciar en los niños la práctica de valores en su entorno, utilizando estrategias lúdicas para el rescate de los juegos tradicionales. Debido a que en el sur de ciénaga hay muchas dificultades económicas, podemos poner en práctica estas estrategias, demostrándoles a los estudiantes que no es necesario utilizar la tecnología para poder divertirse y aprender, pero sobre todo rescatar los valores fundamentales para una buena convivencia entre ellos, con los docentes, en sus familias y en la sociedad en general.

En Ciénaga Magdalena específicamente en el sector sur, son muchas las carencias, la mayoría son barrios olvidados por los entes encargados de estos, como alcaldías, en la mencionada institución educativa, estos entes no solucionan los problemas como por ejemplo el deterioro de la parte física de la institución, no hay salones, baños, sillas, tableros, en buenas



condiciones, todo esta deteriorado. Y esto hace que los estudiantes pierdan el interés en su educación, pero sobre todo que los padres no tienen la forma de mejorar las condicione de aprendizaje de estos niños.

5.2 Temporal

El tiempo que se llevara este proyecto investigativo será desde el 16 - 09 - 2022 hasta el mes de octubre del 2023.





6. MARCO TEÓRICO

6.1 Antecedentes

Para evidenciar y documentar este proyecto, se realizaron varias investigaciones, textos y documentaciones de autores, que soportan y dan cuenta sobre el tema de la convivencia escolar que se da en las diferentes comunidades educativas.

En el contexto general de la educación en valores, y en particular, en la etapa de educación infantil, el cuento adquiere un papel fundamental como instrumento educativo. Este medio junto con el juego motor son herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, constituyendo a su vez un vehículo para el aprendizaje integral del niño/a. En base a esta idea, se presenta una propuesta de feria del juego, en la que tendremos como eje central los cuentos populares, y donde trabajaremos diferentes contenidos psicomotrices relacionados con el propio juego. Este artículo de Rosario Padial Ruz, & Pedro Sáenz-López Buñuel. (2014).

Proporciona el proyecto como base y referencia para saber que estrategias se pueden implementar que sean efectivas y ayuden a los niños a formarse con valores que les permitan integrarse a la sociedad.

Mendoza Fuentes, & Gañán Ríos, M. A. (2022). **Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar.**

El presente artículo hace énfasis en la interculturalidad y el juego recreativo tradicional, como incidentes en el fortalecimiento de la convivencia escolar. El artículo se



basa en la investigación realizada en el municipio de Arboletes, Antioquia, dirigida a los estudiantes de cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa José Manuel Restrepo, sede San Isidro; tiene como principal objetivo, fortalecer el valor de la convivencia por medio del juego recreativo tradicional, como herramienta didáctica. Es un estudio de tipo cualitativo de alcance exploratorio, descriptivo y correlacional, en tanto se establece la relación entre juegos tradicionales con la convivencia intercultural y/o la interculturalidad.

La estrategia diseñada e implementada implica juegos tradicionales que tienden hacia la convivencia intercultural, que busca la disminución y prevención de los problemas que se puede generar en el aula intercultural.

Este artículo nos permite saber que tipos de problemas podemos enfrentar en el aula de clase y como podemos solucionarlos, con la ayuda de la implementación de estrategias como los juegos tradicionales.

María Tejero Muñoz, Laura Prieto Barrera, & Pablo Álvarez Domínguez. (2017). **Educación a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre. Educate children through traditional games and toys: outdoor pedagogical experiences.** Cabás, 18, 73–106.

En la sociedad actual, los juegos y juguetes tradicionales merecen ser considerados como una parte importante de nuestro patrimonio cultural e histórico educativo, que se ha de salvaguardar y poner en valor, si realmente queremos legarlos a las generaciones futuras. A través del presente trabajo tratamos de poner de manifiesto algunas de las posibilidades que tiene el juego y el juguete



tradicional para favorecer la socialización y el desarrollo integral de la infancia. Así, nos encargamos de reconocer el compromiso que tiene la sociedad con la tarea de dar a conocer tantos juegos y juguetes que históricamente han venido sirviendo para educar a los más pequeños de la sociedad. Con la intención de demostrar que unos y otros siguen siendo necesarios y beneficiosos para los niños, se ha diseñado, implementado y evaluado una yincana tradicional y un salón de juegos y juguetes al aire libre, con los que se ha pretendido evidenciar que unos y otros como patrimonio histórico educativo, tienen un gran potencial educador para formar a la infancia actual. Los resultados de este trabajo, que se basan en una investigación más amplia ligada a un trabajo de fin de grado de la titulación de Educación Infantil, nos permiten llegar a la conclusión de que una mirada al mundo lúdico del ayer nos ayuda a construir el futuro de nuestra sociedad desde el presente. Con ello, reconocemos que el patrimonio histórico educativo, en general, y con él los juegos y juguetes tradicionales, en particular, merecen ser considerados de manera especial y desde una perspectiva histórica en la educación actual.

Serrano Arias. (2019). **Juegos tradicionales del departamento del Meta: grado segundo de básica primaria. Corporación Universitaria Minuto de Dios.**

Del trompo a la física, todo depende de las preguntas que el estudiante a través de su equipo colaborativo quiera realizar. Las preguntas que surjan de su origen, el material del que fue hecho, su diámetro, permite ser el inicio de un proceso investigativo.



6.2 Bases teóricas.

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica están respaldados por una sólida base teórica que reconoce la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes. Las bases teóricas que sustentan la estrategia:

Teoría del juego de Jean Piaget: Piaget, un destacado psicólogo del desarrollo, argumentó que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Afirmó que a través del juego, los niños exploran, experimentan, adquieren conocimiento y desarrollan habilidades sociales y emocionales.

Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura: Bandura sostuvo que el aprendizaje no se produce solo a través de la experiencia directa, sino también mediante la observación de los demás. Los juegos tradicionales brindan oportunidades para que los estudiantes observen y modelen comportamientos positivos, como la cooperación, la empatía y el respeto, promoviendo así el aprendizaje social.

Teoría del constructivismo de Lev Vygotsky: Vygotsky destacó la importancia de la interacción social y el entorno cultural en el aprendizaje. Los juegos tradicionales, al ser actividades sociales



que se transmiten de generación en generación, fomentan la adquisición de normas y valores culturales, así como el desarrollo del lenguaje y la resolución de problemas.

Teoría del juego como zona de desarrollo próximo (ZDP): Vygotsky también introdujo la idea de la ZDP, que se refiere al espacio entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede hacer con ayuda. Los juegos tradicionales proporcionan una ZDP natural donde los estudiantes pueden desafiarse a sí mismos y recibir apoyo de sus pares y maestros, lo que les permite avanzar en su desarrollo.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Gardner argumenta que existen múltiples formas de inteligencia, y el juego puede desarrollar y fortalecer estas inteligencias de manera variada. Los juegos tradicionales pueden involucrar inteligencias como la lógico-matemática, la interpersonal, la intrapersonal, la kinestésica y más, lo que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades en diversas áreas.

Teoría de la motivación intrínseca de Deci y Ryan: Los juegos tradicionales, al ser divertidos y desafiantes, fomentan la motivación intrínseca de los estudiantes. Cuando los niños participan en juegos, están más dispuestos a aprender, explorar y desarrollar valores debido a su interés y compromiso personales.



Estas teorías respaldan la idea de que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo no solo habilidades académicas, sino también valores y habilidades sociales y emocionales.

6.3 Bases legales.

Principalmente se debe tener en cuenta que el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en el Artículo 1 de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) define la educación como: “Un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (MEN, 1994, p.1). Así mismo, en el Artículo 110 de esta misma ley, se plantea que este proceso de formación requiere de un educador de “reconocida idoneidad moral, ética, pedagógica y profesional” (MEN, 1994, p.23).

De acuerdo con el MEN (1994), en la Ley 115 de 1994 establece que el Estado debe prestar y garantizar el servicio educativo en sus diferentes modalidades: educación formal, educación no formal y educación informal. Teniendo en cuenta el objeto de estudio del presente trabajo de investigación, a continuación, se describe el concepto de educación formal, enfatizando a la primaria. Teniendo en cuenta que la educación formal es aquella que se lleva a cabo en instituciones educativas aprobadas, ésta se imparte en una secuencia regular de ciclos lectivos y se encuentra sujeta a lineamientos curriculares progresivos, por esto, mediante la misma el



educando obtiene grados y títulos. La educación formal se organiza en tres niveles: educación preescolar, educación básica (primaria y secundaria), y educación media (MEN, 1994)

En este sentido se promoverán el alcance de los siguientes objetivos contemplados en:

SECCION TERCERA. Educación básica

ARTICULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica: a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria.

Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista; b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico; j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre; k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana; ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.



Y finalmente el ARTICULO 25. Formación ética y moral. La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional.

6.4 Bases Conceptuales

El juego es el medio natural a través del cual los niños exploran, interactúan y aprenden sobre el mundo que los rodea. Al incorporar estrategias lúdicas en el aula, los docentes pueden aprovechar este impulso natural de los estudiantes para el aprendizaje" (Garaigordobil, 2009). Portal razón "Las estrategias lúdicas pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos y el juego de roles, pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos educativos, al permitirles experimentar un estado de flujo, donde están completamente inmersos y comprometidos con la tarea" (Csikszentmihalyi, 1990). Es importante brindarles a los niños espacios donde puedan interactuar unos con otros ya que esto los ayuda a construir su propio conocimiento, obteniéndolo de la experiencia.

Valores.

En la antigua Grecia, filósofos como Platón y Aristóteles abordaron el concepto de valores en sus escritos. Para Platón, los valores eran ideas abstractas y universales que existían en un mundo trascendente de formas perfectas. Aristóteles, por otro lado, consideraba los valores como virtudes que se desarrollan a través de la práctica y la educación. Posteriormente en la filosofía moderna, Immanuel Kant destacó la importancia de los valores morales universales basados en la razón práctica. Kant argumentó que las personas deberían actuar según el imperativo categórico, tratando a los demás como fines en sí mismos y no como medios para



un fin. Es necesario que las personas desarrollen valores para así poder crecer personalmente, ser íntegros y actuar de forma que no afecte la integridad de los demás.

Juegos tradicionales

"Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación, en el seno de una comunidad o cultura. Estos juegos suelen basarse en reglas sencillas, no requieren de equipamiento sofisticado y se juegan generalmente al aire libre" (Díaz, 2008).

Importancia Cultural y Social de los Juegos Tradicionales

"Los juegos tradicionales son una parte integral de la cultura de un pueblo y su patrimonio inmaterial. A través de estos juegos, se transmiten valores, tradiciones y conocimientos colectivos que contribuyen a la cohesión social y al sentido de identidad de una comunidad" (De Garay, 2012).

Beneficios Educativos de los Juegos Tradicionales

"Los juegos tradicionales ofrecen valiosas oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Estas actividades lúdicas promueven el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo, al tiempo que fomentan la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas" (Lara, 2017).

Estrategia lúdica pedagógica: Se refiere a un enfoque educativo que utiliza el juego y la recreación como herramientas para el aprendizaje y la enseñanza. Estas estrategias buscan promover la participación de los estudiantes y fomentar su motivación e interés en el proceso de aprendizaje.

Rescate de valores: Hace referencia al proceso de revitalizar y fortalecer los valores éticos y morales en los individuos, especialmente en el contexto educativo. Esto implica transmitir y



reforzar principios como la honestidad, la responsabilidad, la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la empatía.

Juegos tradicionales: Son actividades lúdicas y recreativas que han sido transmitidas de generación en generación y forman parte del acervo cultural de una comunidad. Estos juegos suelen tener reglas sencillas y pueden involucrar aspectos físicos, mentales o sociales, brindando una experiencia de aprendizaje completa.

Aprendizaje significativo: La estrategia lúdica pedagógica busca fomentar un aprendizaje significativo, es decir, que los estudiantes comprendan el valor de los juegos tradicionales y cómo estos refuerzan los valores en su vida diaria. Se busca que los niños relacionen el juego con situaciones reales y que encuentren sentido en su experiencia de aprendizaje.

Integración de valores en el juego: La estrategia propone la incorporación explícita de los valores en los juegos tradicionales. A través de actividades reflexivas y dinámicas, los niños podrán identificar cómo los valores se manifiestan en el desarrollo del juego y cómo pueden aplicarlos en su vida cotidiana.

Participación de los estudiantes: La estrategia lúdica pedagógica se enfoca en la participación de los estudiantes, fomentando la colaboración, la comunicación, la creatividad y el trabajo en equipo. Esto promueve un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Evaluación de resultados: La efectividad de la estrategia se medirá mediante la observación de cómo los estudiantes internalizan y aplican los valores aprendidos en los juegos tradicionales en su vida diaria. La evaluación permitirá ajustar y mejorar la propuesta en función de los resultados obtenidos.



Impacto a largo plazo: Se espera que la implementación de esta estrategia lúdica pedagógica tenga un impacto positivo en el desarrollo de los niños a nivel individual y colectivo, contribuyendo al fortalecimiento de los valores en la comunidad escolar y en su entorno social. Se puede concluir que es importante saber y desarrollar estos métodos para así poder dar una solución adecuada y efectiva a la problemática presentada, donde se tomaran las medidas necesarias para implementar esta solución.

7. ASPECTO METODOLÓGICO

7.1 NIVEL Y DISEÑO DEL ESTUDIO

Para el diseño del proyecto el nivel de estudio seleccionado fue la investigación participativa, esta práctica implica transformación de la conciencia de los participantes, así como cambio en las prácticas sociales. La persona experta es un consultor del proceso, participa en el diálogo para apoyar la cooperación de los participantes, la participación activa y las prácticas sociales.

Según (Sirvent, 2008). La investigación participativa está inscrita en la historia de las metodologías de las ciencias sociales y en particular en los métodos cualitativos. En dicha historia se encuentran antecedentes vinculados al cómo se produce el conocimiento en las personas.

Diseño:

El diseño de estudio elegido es la investigación de campo, pues a través de este podemos recopilar datos nuevos de fuentes primarias para un propósito específico.



Es un método de recolección de datos cualitativos encaminado a comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno natural, su característica esencial es que se lleva a cabo fuera del laboratorio, en el lugar de ocurrencia del fenómeno.

Tanto la investigación participativa como el estudio de campo fueron determinantes a la hora de abordar a la población (estudiantes y padres de familia del grado 2°), y así, lograr determinar la existencia de irrespeto, las posibles causas de esta y organizar una hoja de ruta a seguir para la intervención de dicha problemática.

7.2 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN

El paradigma de investigación es cualitativo ya que en este el objetivo de la investigación es explicar, predecir, describir o explorar el “porqué” o la naturaleza de los vínculos entre la información no estructurada. El objetivo de la investigación cualitativa es el proceso inductivo en lugar del resultado deductivo. La investigación cualitativa implica recopilar y analizar datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones o experiencias, así como datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos, con los significados que las personas les atribuyen. Por esta razón, los resultados se expresan en palabras.

En este paradigma los individuos son conceptuados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades que encuentran, en vez de responder a la manera de un robot según las expectativas de sus papeles que hayan establecido



las estructuras sociales. No existen series de reacciones tajantes a las situaciones, sino que, por el contrario, y a través de un proceso negociado e interpretativo, emerge una trama aceptada de interacción.

Según Hernández Sampieri: el enfoque cualitativo lo que nos modela es un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías en detrimento del empleo de un instrumento de medición predeterminado.

Este paradigma, generalmente se utiliza para descubrir y refinar preguntas de investigación, lo que para nuestro caso fue fundamental ya que logramos recopilar información que nos permitió confirmar la existencia de irrespeto, no solo en el aula sino en algunos grupos familiares.

7.3 LINEA DE INVESTIGACIÓN.

REFERENTE CONCEPTUAL CUATRO: Fomento y práctica de valores para vivir en armonía social y con el medio ambiente.

SUB- LÍNEA N° 4: Formación en valores y en competencia ciudadanas y laborales.

EJES TEMÁTICOS: Manejo del cuerpo y de los recursos naturales, Resolución de Conflictos, Convivencia y paz, Educación y sociedad



7.4. FASE TRABAJO DE CAMPO

1ª Fase Preparatoria (Reflexiva y Diseño):

Mejorar el proceso de convivencia escolar, a través de actividades pedagógicas que fortalezcan el valor del respeto en los estudiantes, de esta manera se busca que los alumnos de grado primero del instituto Carita de Ángel, sean capaces convivir sanamente y puedan crear un ambiente escolar más agradable y más armónico para el desempeño de sus actividades.

Por tal razón, la realización de este trabajo nace después de hacer una breve observación a las dificultades que presentan los estudiantes, a la hora de convivir grupalmente. Por tal motivo se hace necesario implementar estrategias que contribuyan al mejoramiento de dicha problemática.

2ª Fase (Trabajo de Campo - Estudio de Caso):

De acuerdo a lo anterior, el presente trabajo tiene como propósito buscar a través de actividades pedagógicas mejorar la convivencia escolar en los estudiantes, puesto que nuestro único objetivo es que los niños aprendan a convivir de una manera más sana y pacífica.

De igual manera, el método empleado en este proyecto fue la investigación acción participación, puesto que busca obtener resultados confiables y útiles, para poder mejorar situaciones colectivas en los estudiantes.

3ª Fase (Analítica - Análisis de Datos Obtenidos):

Mediante la implementación de la fase de trabajo de campo se logró ratificar la existencia de irrespeto en los estudiantes del grado 1º del Instituto Carita De Ángel ya que, durante el desarrollo de las diferentes actividades implementadas, se pudo notar que algunos comportamientos que afectan la sana convivencia en el aula, en algunos

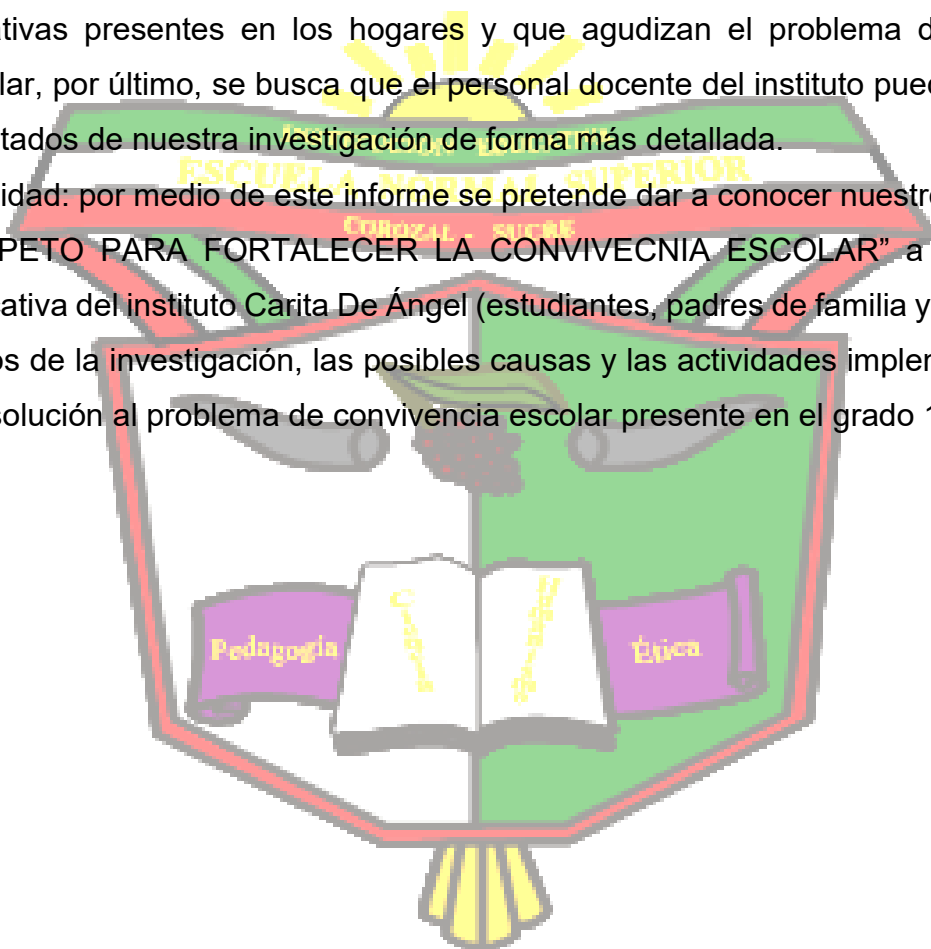


momentos la tensión de los juegos trajo que algunos estudiantes se mostraran irrespetuosos a la hora de realizar las respectivas actividades.

4ª Fase (Informe, Divulgación y Propuesta):

Propuesta: En el periódico mural se expondrán algunas evidencias del desarrollo de las actividades por parte de los estudiantes del grado 1°, en las escuelas de padres mediante charlas se busca sensibilizar a los padres sobre algunas conductas negativas presentes en los hogares y que agudizan el problema de convivencia escolar, por último, se busca que el personal docente del instituto pueda conocer los resultados de nuestra investigación de forma más detallada.

Finalidad: por medio de este informe se pretende dar a conocer nuestro proyecto “EL RESPETO PARA FORTALECER LA CONVIVECNI ESCOLAR” a la comunidad educativa del instituto Carita De Ángel (estudiantes, padres de familia y docentes), los inicios de la investigación, las posibles causas y las actividades implementadas para dar solución al problema de convivencia escolar presente en el grado 1°.





7.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

7.5.1 POBLACIÓN

El Instituto Carita De Ángel, ubicado en el municipio de El Banco Magdalena, cuenta con 17 docentes, 1 directivo docente y una población estudiantil de 285 estudiantes matriculados.

7.5.2 MUESTRA

Para la presente investigación se ha seleccionado el grado 1° del instituto Carita De Ángel, en el municipio de El Banco Magdalena, este salón cuenta con 16 estudiantes, 9 niñas y 7 niños, con un rango de edad 4 a 5 años.

7.6 TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La recolección de datos es un paso importante en el proceso de investigación. En la presente investigación se utilizó 4 técnica para recopilar información:

Observación

La observación, especialmente la observación participante, ha sido utilizada en varias disciplinas como instrumento en la investigación cualitativa para recoger datos sobre la gente, los procesos y las culturas. Este artículo proporciona una revisión de varias definiciones de la observación participante, la historia de su empleo, los objetivos para los cuales se ha usado, las posturas del observador, y cuándo, qué y cómo observar. Se discute asimismo la información para tomar y escribir notas de campo, con algunos ejercicios para enseñar técnicas de observación a investigadores en formación (Kawulich, B.B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. Forum Qualitative Social Research, 6(2).).



Encuesta

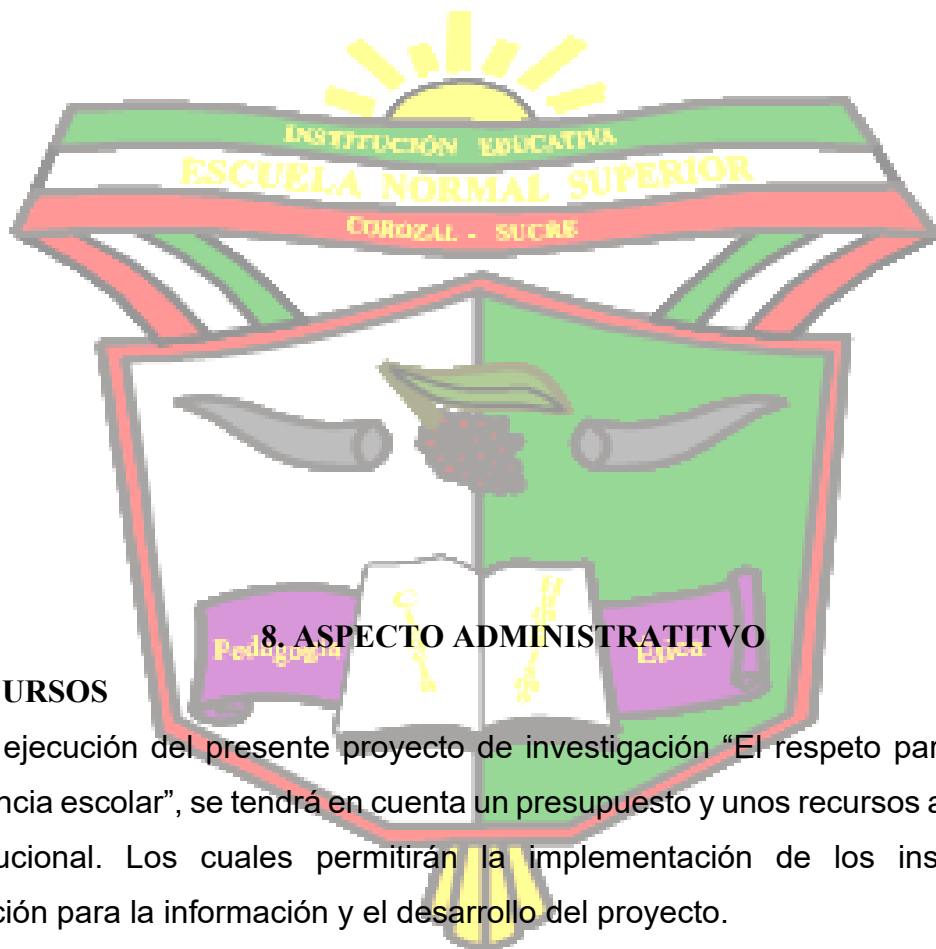
Según Palella y Martins, (2017: 123), la encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos quienes, en forma anónima, las responden por escrito.

7.7 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En la presente investigación se escogió una técnica para recopilar información:

7.8 ENCUESTA

Según Palella y Martins, (2017: 123), la encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos quienes, en forma anónima, las responden por escrito. En relación con la definición según Palella y Martins decidimos escoger encuesta, porque nos permite deducir cual es la principal causa de agresividad entre los estudiantes. Así mismo esta encuesta nos sirve para conocer y mejorar las problemáticas que se presentan en el grado 1 del instituto Carita de Ángel. También esta encuesta la hacemos como el objetivo de poder indagar, el porqué de las problemáticas presentadas en el instituto y como podemos lograr implementar estrategias, que fortalezcan la convivencia escolar en los estudiantes.



8. ASPECTO ADMINISTRATIVO

8.1 RECURSOS

Para la ejecución del presente proyecto de investigación “El respeto para fortalecer la convivencia escolar”, se tendrá en cuenta un presupuesto y unos recursos a nivel humano e institucional. Los cuales permitirán la implementación de los instrumentos de recolección para la información y el desarrollo del proyecto.

ACTIVIDADES	OBJETIVO ESPECÍFICOS	RESPONSABLES	RECURSOS	LUGAR	TIEMPO	PRESUPUESTO



Observación simple no estructurada por medio del árbol de los valores	Identificar los factores de agresión escolar, en los estudiantes del grado 1 del Instituto Carita de Ángel.	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, Hojas de block, colores, aplicaciones web	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	2 al 30 de octubre del 2022.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Aplicación del instrumento diagnóstico a estudiantes. por medio de amar rompecabezas	Diseñar estrategias pedagógicas para la enseñanza de las habilidades sociales y emocionales, el trabajo en equipo, y la intervención temprana en casos de conductas agresivas problemáticas.	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, copias para la realización de talleres.	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	18 de noviembre al 26 de diciembre del 2022.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Tabulación de resultados. Mediante el buzón de la amistad	Valorar el impacto de las estrategias pedagógicas en el fortalecimiento de la convivencia.	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, colores, hojas de block, copias, aplicaciones web,	Aula de clases, Instituto Carita De Ángel.	11 de enero al 25 de febrero del 2023.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Análisis pedagógico de resultados. Por medio de una ronda,	Analizar pedagógicamente los resultados, para detallar la ruta pedagógica de impacto.	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, copias, colores Pintura, aplicaciones web.	Aula de clases, instituto Carita de Ángel.	8 de marzo al 30 de abril del 2023.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Consultar bases teóricas en la web sobre la temática abordada.	Recolectar bases teóricas sobre la temática abordada, para organizar secuencias didácticas, basadas en las TIC que ayude avanzar en el mejoramiento de la convivencia escolar.	Docentes en formación	Computadores, pizarrón, marcadores, videos, copias, recursos informáticos, aplicaciones web, impresoras y conectividad a internet.	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	1 de mayo al 28 de junio del 2023	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Aplicación de secuencias didácticas mediadas por las TIC.	Analizar el impacto pedagógico de las secuencias didácticas mediadas en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes.	Docentes en formación	Computadores, pizarrón, marcadores, copias para la realización de talleres y conectividad a internet.	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	5 de julio al 29 de agosto del 2023	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Verificación de los resultados	Identificar los logros alcanzados en el fortalecimiento de la convivencia escolar.	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, copias para la realización de talleres y conectividad a internet.	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	1 de septiembre al 30 de octubre 2023.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.
Diseño de propuesta pedagógica	Diseñar una propuesta pedagógica relacionadas con el fortalecimiento de la convivencia, respetando las preferencias de aprendizaje de los educandos	Docentes en formación	Computadores, tablero, marcadores, copias para la realización de talleres y conectividad a internet	Aula de clases, Instituto Carita de Ángel.	1 de noviembre al 28 de diciembre del 2023.	Transporte: 15.000 pesos PP. Merienda: 5.000.



8.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Estos materiales se implementarán en el desarrollo de las actividades propuestas por las docentes en formación, quienes buscarán mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado primero del Instituto Carita de ángel. Para ello llevaran a cabo las siguientes actividades.



Fases	Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Planeación	Elaboración del Proyecto de Inv. El respeto para fortalecer la convivencia escolar.					
	Búsqueda de Referencias Documentales.					
	Borrador de Proyecto de inv					
	Entrega de Proyecto de Inv.					
Ejecución	Elaboración de Protocolo de técnica					
	Aplicación de técnicas de investigación					
	Interpretación de las evidencias empíricas en base al marco teórico					
	Construcción de datos					
	Presentación de la información organizada					
Comunicación de los resultados	Elaboración del Reporte de Inv					
	Entrega de borrador del reporte					
	Redacción del Reporte Ejecutivo					
	Entrega del Reporte de Investigación					
	Elaboración de Página o Recurso Web					
	Presentación de Página Web en línea					

9. CONSTRUCCION DEL INSTRUMENTO.

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES SOBRE LA AGRESIVIDAD EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR.

Objetivo: Identificar los factores de agresión escolar, en los estudiantes del grado 1 del Instituto Carita de Ángel.



Instrucciones: A continuación, se encontrará una serie de preguntas relacionadas con los factores de agresión en los estudiantes.

Por favor seleccione la respuesta que mejor describa su experiencia o punto de vista.

1. Durante este año escolar, ¿Cuántas veces has sido agredido?

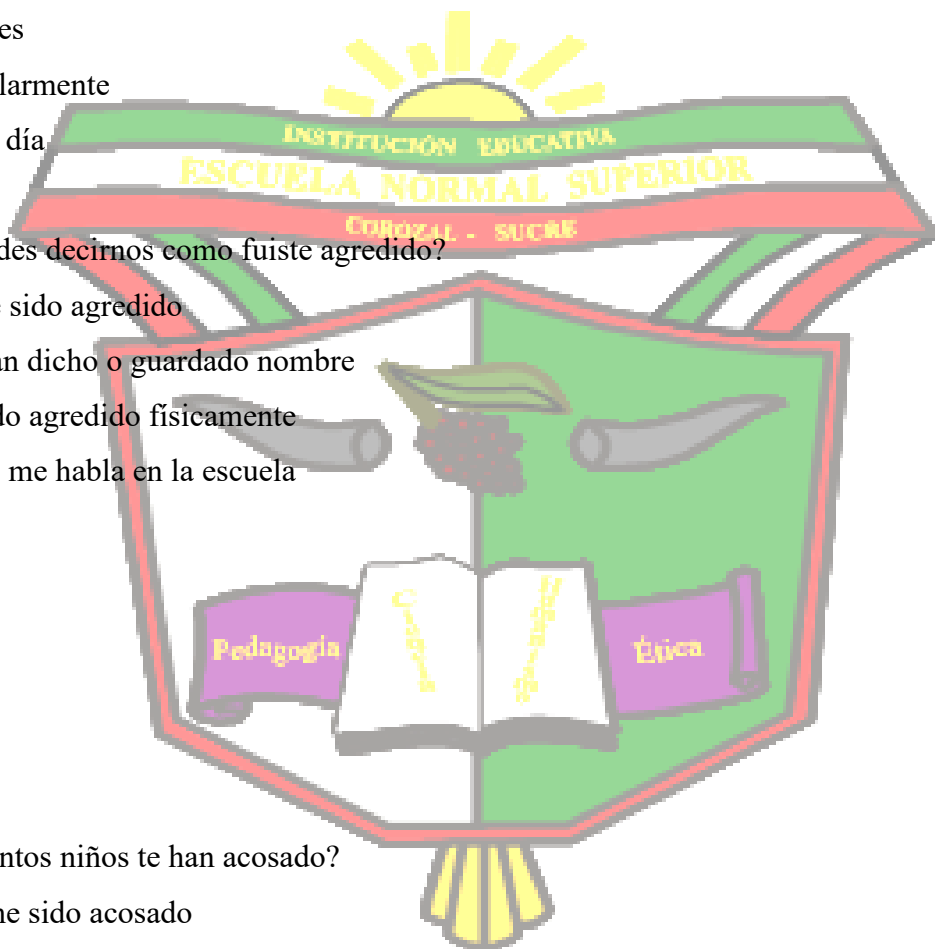
- A. Nunca
- B. A veces
- C. Regularmente
- D. Cada día

2. ¿Puedes decirnos como fuiste agredido?

- A. No he sido agredido
- B. Me han dicho o guardado nombre
- C. He sido agredido físicamente
- D. Nadie me habla en la escuela
- E. Otro

3. ¿Cuántos niños te han acosado?

- A. No he sido acosado
- B. 1-2
- C. 2-3
- D. 3-4





E. Mas de cuatro

4. Si vieras a alguien siendo agredido en la escuela ¿Qué harías?

- A. Hacer nada
- B. Toma los asuntos en tus propias manos
- C. Contarles a tus padres
- D. Informar a las autoridades escolares

5. ¿Cuántas veces has agredido a otro?

- A. Nunca
- B. Una o dos veces
- C. Cada día

6. ¿Experimentas violencia en el hogar?

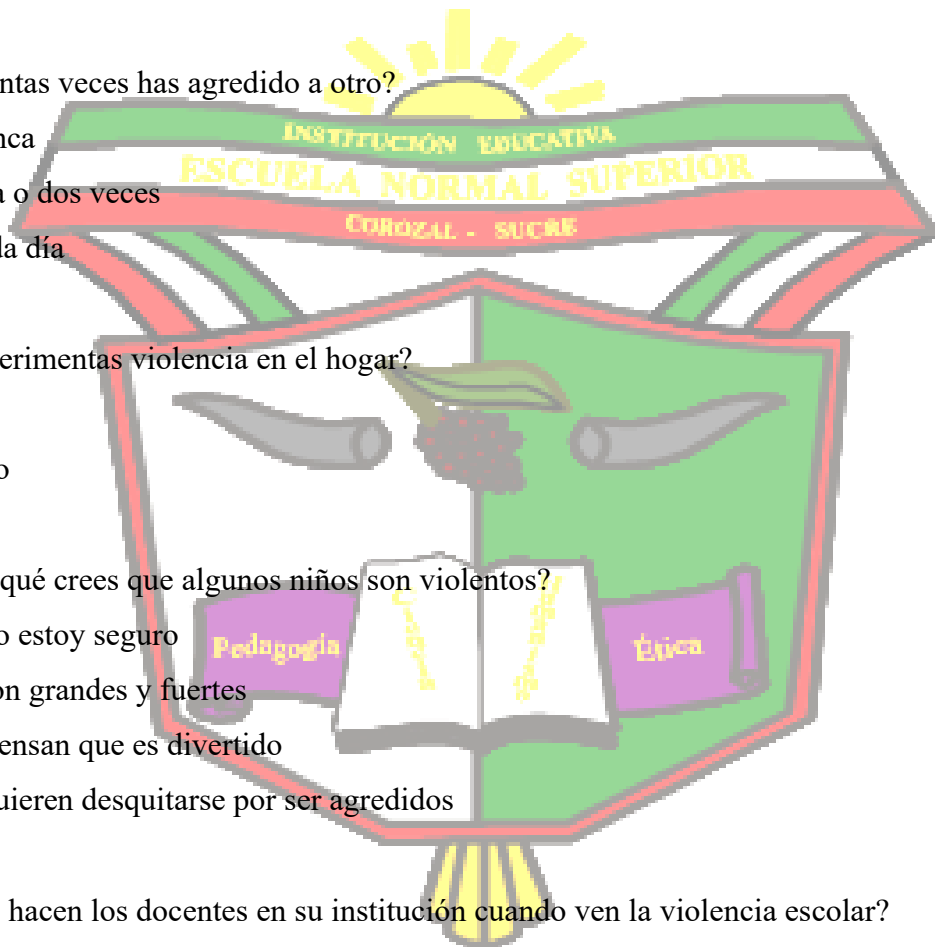
- A. Si
- B. No

7. ¿Por qué crees que algunos niños son violentos?

- A. No estoy seguro
- B. Son grandes y fuertes
- C. Piensan que es divertido
- D. Quieren desquitarse por ser agredidos

8. ¿Qué hacen los docentes en su institución cuando ven la violencia escolar?

- A. Nada
- B. Detienen inmediatamente
- C. Lllaman a sus padres

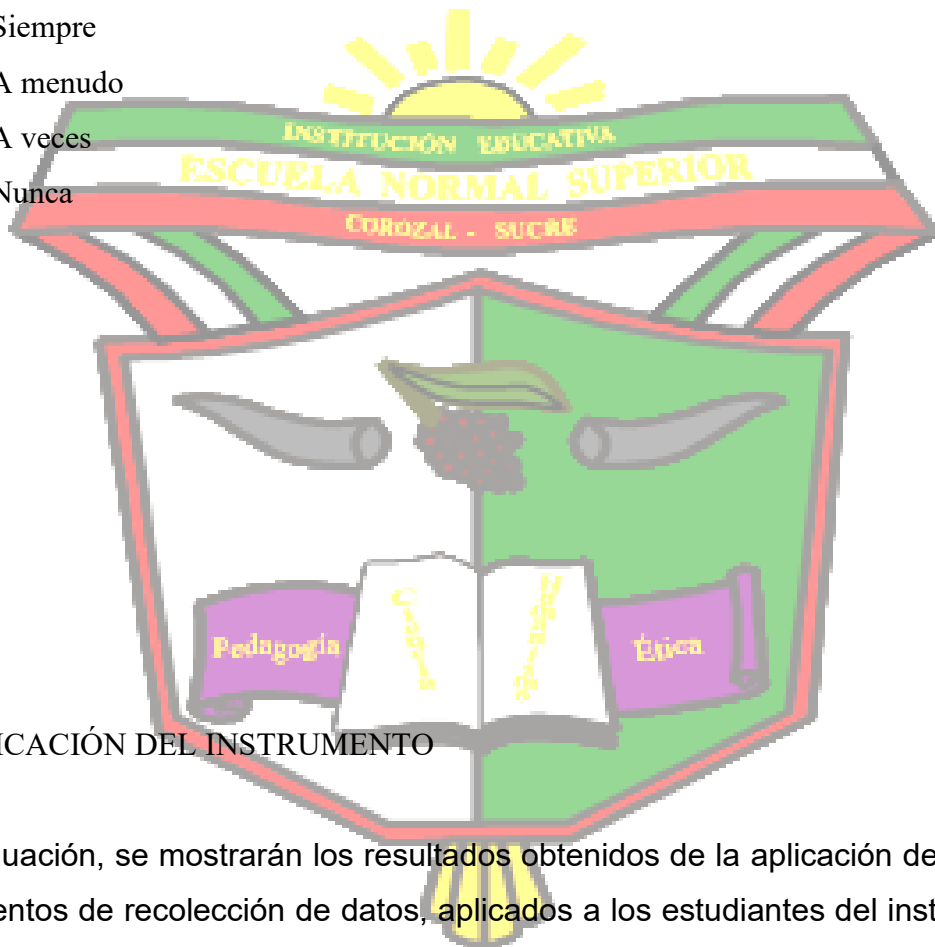




9. ¿Has hablado con alguien sobre ser agredido?
- A. No he sido intimidado
 - B. Tengo miedo de que me juzguen
 - C. He expresado mis preocupaciones a mis maestros y padres

10. ¿Te sientes seguro en la escuela?

- A. Siempre
- B. A menudo
- C. A veces
- D. Nunca



9.2 APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación, se mostrarán los resultados obtenidos de la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección de datos, aplicados a los estudiantes del instituto Carita de Ángel, del grado 1. Quienes darán a conocer por medio de una encuesta, su opinión acerca de la agresividad en la convivencia escolar.



9.3 TABULACION O REGISTRO DE LA INFORMACION

Variable	Respuestas	Total
Nunca	////	5
A veces	////////	8
Regularmente	///	3
Cada día		0
Total	//////////	16

Tabla 1. Durante este año escolar, ¿Cuántas veces has sido agredido?

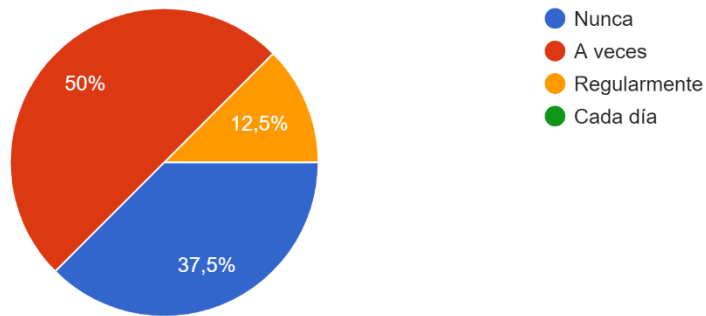
Grafica 1.





Durante este año escolar, ¿Cuántas veces has sido agredido?

16 respuestas



Elaboración propia

En la primera encuesta realizada a los estudiantes del Instituto Carita de Ángel, del grado 1, se pudo observar que el 50% de los alumnos dice: que a veces han sido agredidos, un 37,5% dice que nunca lo han sido, y el 12,5% opina que regularmente si han sido agredidos. Por lo que se llega a la conclusión, que la mayoría de los estudiantes a veces si son agredidos durante este año escolar. Lo que es un poco preocupante, saber que en hoy en día se evidencie tanta agresividad en las aulas escolares.

Variable	Respuestas	Total
----------	------------	-------



No he sido agredido	/////	6
Me han dicho o guardado nombre	////	4
He sido agredido físicamente	/////	6
Nadie me habla en la escuela		0
Otro		0
TOTAL	////////	16

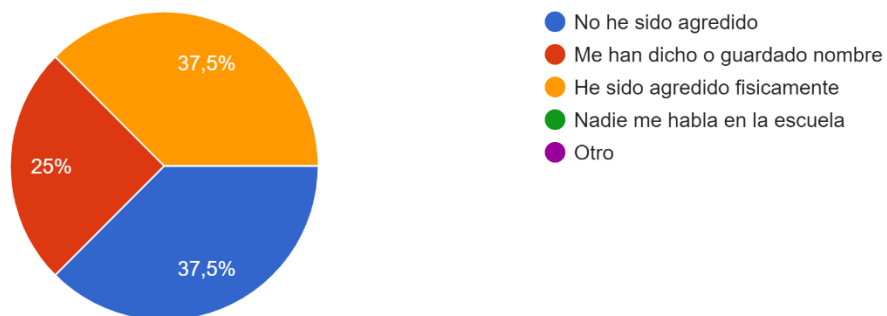
Tabla 2. ¿Puedes decirnos como fuiste agredido?

Elaboración propia

Grafica 2.

2. ¿Puedes decirnos como fuiste agredido?

16 respuestas



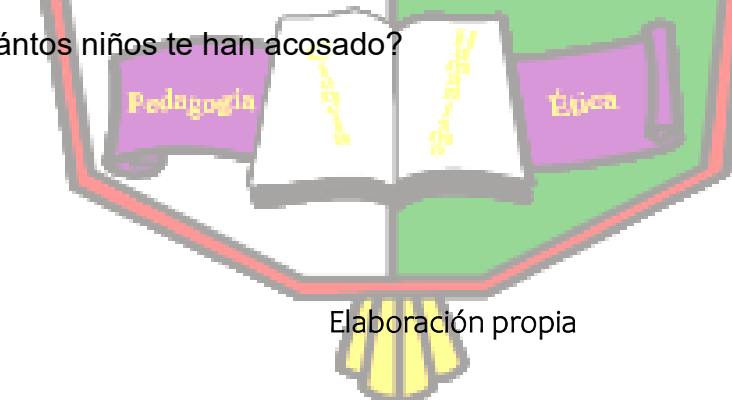
Elaboración propia



En la segunda encuesta realizada a los alumnos de grado primero, se pudo observar que el 37,5% ha sido agredido físicamente, un 25% le han puesto sobrenombre y el 37,5% opina que no ha sido agredido físicamente. Por lo que se lleva a concluir que la mayoría de los estudiantes si han tenido agresión tanto física como verbalmente, lo que es un poco alarmante conocer estas cifras.

Variable	Respuestas	Total
No he sido acosado	////	5
1-2	////	5
2-3		0
3-4	///	3
Mas de cuatro	///	3
TOTAL	//////////	16

Tabla 3. ¿Cuántos niños te han acosado?



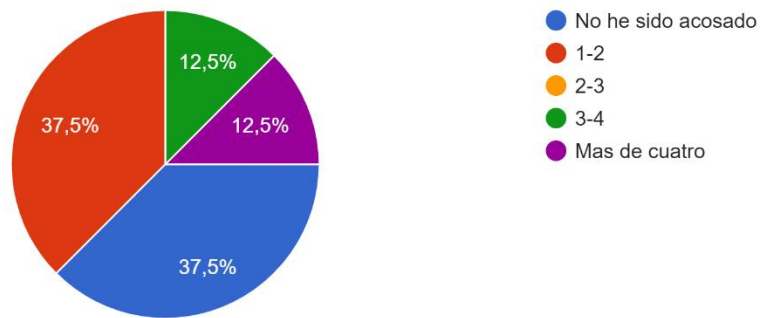
Elaboración propia

Grafica 3



3. ¿Cuántos niños te han acosado?

16 respuestas



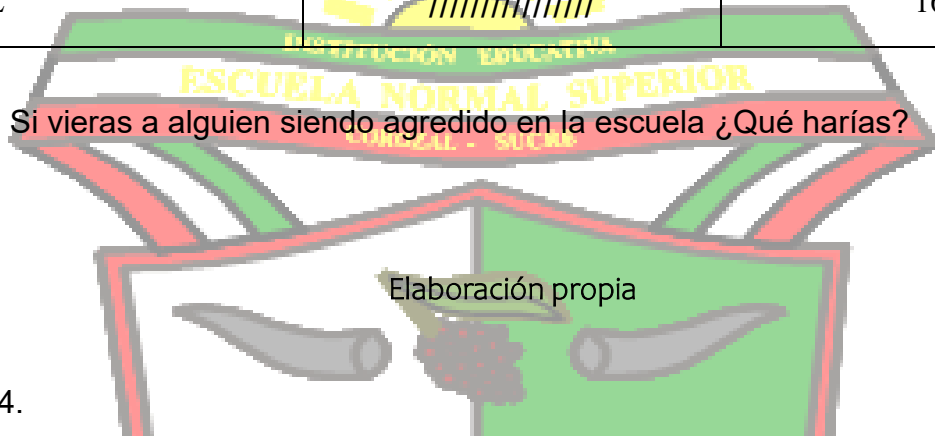
Elaboración propia

En la tercera encuesta realizada a los alumnos de grado primero, se pudo observar que 5 alumnos representan el 37,5% de no ser acosados, el otro 37,5% dice haber sido acosado por uno o dos niños, el otro 12,5% representa a 3 niños que han sido acosados por tres o cuatros niños, y el otro 12,5% opina que ha sido acosado mas de cuatro veces, por lo que se llega a la conclusión, que la mitad de los encuestados a menudo se sienten acosados por sus compañeros.



Variable	Respuestas	Total
Nada		0
Toma los asuntos por tus propias manos		0
Contarles a tus padres		0
Informarles a las autoridades escolares	////////////////	16
TOTAL	////////////////	16

Tabla 4. Si vieras a alguien siendo agredido en la escuela ¿Qué harías?

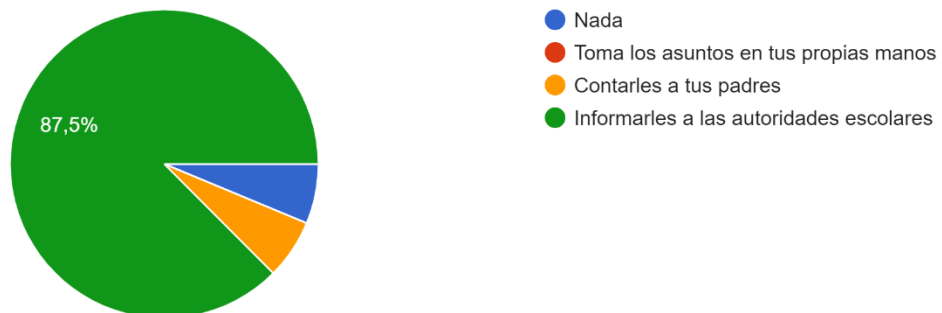


Elaboración propia

Grafica 4.

4. Si vieras a alguien siendo agredido en la escuela ¿Qué harías?

16 respuestas





Elaboración propia

En la cuarta encuesta realizada se pudo observar que el 87,5% de los alumnos consideran informarles a las autoridades escolares, si ven agredir a otro compañero. Lo que se lleva a la conclusión que los estudiantes, ante todo no toman los asuntos por sus propias manos, o no van a contarles primero a sus padres, sino que llaman a las autoridades escolares, quienes son las que deben tomar carta en el asunto, frente a cualquier problemática que se este presentando dentro del plantel educativo.



Variable	Respuestas	Total
Nunca	//////////	13
Una o dos veces	///	3
Cada día		0
Casi siempre		0
TOTAL	//////////	16

Tabla 5. ¿Cuántas veces has agredido a otro?

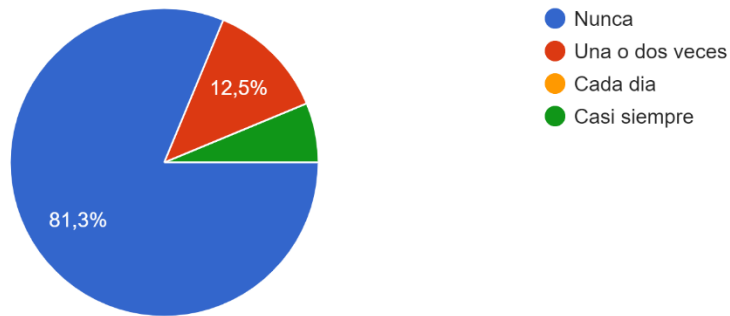
Elaboración propia

Grafica 5



5. ¿Cuántas veces has agredido a otro?

16 respuestas



Elaboración propia

En la quinta encuesta se pudo evidenciar que el 81,3% de los alumnos dice que nunca han agredido a otro compañero, y un 12,5% opina que lo ha hecho una o dos veces, lo que se conlleva a concluir que la mayoría de los estudiantes dicen no haber agredido a ningún compañero de clase y la minoría dice haberlo hecho una o dos veces.

Variable	Respuestas	Total
Si	/////	5
No	//////////	11
Tal vez		0
Total	//////////	16

Tabla 6. ¿Experimentas violencia en el hogar?

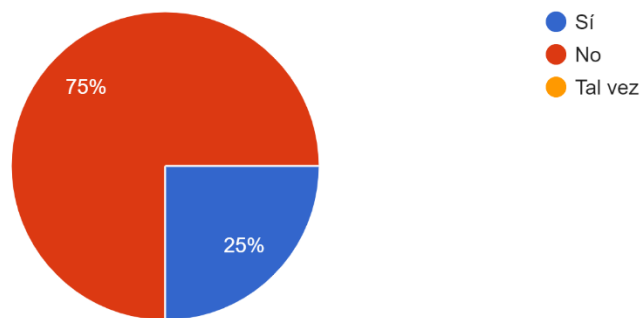


Elaboración propia

Grafica 6.

6. ¿Experimentas violencia en el hogar?

16 respuestas



Elaboración propia

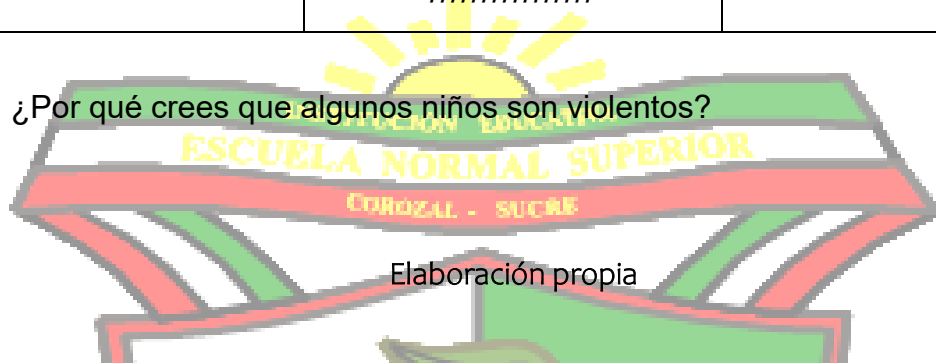
En la sexta encuesta realizada a los estudiantes de grado primero, se pudo evidenciar que 11 representan el 75% de alumnos que no experimentan violencia en su hogar, mientras que 5 de los alumnos representan el 25% de si tener violencia en sus hogares, por lo que se conlleva a concluir, que la mayoría de los encuestados no son maltratados, pero algunos de esos niños si reciben violencia intrafamiliar en su hogar, lo que es un poco preocupante saber que algunos niños, a diario pasan por situaciones muy difíciles, que los lleva al día de mañana, a quitarse la vida, o maltratar a otro.

Variable	Respuestas	Total
----------	------------	-------



No estoy seguro	////	4
Son grandes y fuertes		0
Piensen que es divertido	////	5
Quieren desquitarse por ser agredidos	//////	7
TOTAL	//////////	16

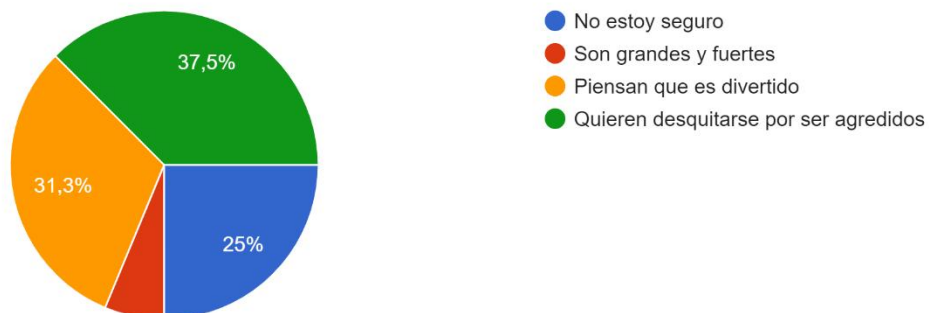
Tabla 7. ¿Por qué crees que algunos niños son violentos?



Elaboración propia

7. ¿Por qué crees que algunos niños son violentos?

16 respuestas



Elaboración propia

En la séptima encuesta realizada a los, alumnos de grado primero, se pudo observar que el 37,5% consideran que algunos niños quieren desquitarse por ser agredidos, el 31,3%



dice que para esos niños es divertido, mientras que el 25% no esta seguro de porque algunos son violentos. Por lo que se lleva a concluir que la mayoría de los encuestados consideran que algunos niños por ser violentados, quieren desquitarse con otros por ser agredidos física y verbalmente.

Variable	Respuestas	Total
Nada		0
Detienen de inmediato	////////	12
Llaman a sus padres	////	4
TOTAL	//////////	16

Tabla 8. ¿Qué hacen los docentes en su institución, cuando ven la violencia escolar?



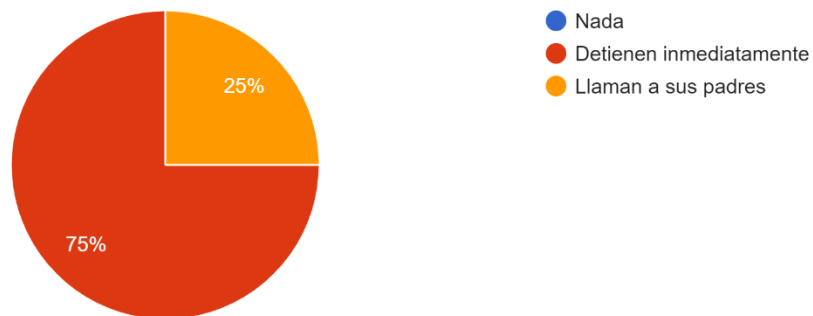
Elaboración propia



Grafica 8.

8. ¿Qué hacen los docentes en su institución, cuando ven la violencia escolar?

16 respuestas



Elaboración propia

En la octava encuesta se logro evidenciar que el 75% de los alumnos dicen: que lo maestros detienen inmediatamente cuando hay violencia escolar, mientras que el 25% dice que los maestros llaman a sus padres, cuando ven la problemática, por lo que se concluye que la mayoría de los estudiantes encuestados, consideran que los docentes en su institución detienen inmediatamente el problema que se este presentando dentro del centro educativo.

Variable	Respuestas	Total
----------	------------	-------



No he sido intimidado	////	5
Tengo miedo de que me juzguen		0
He expresado mis preocupaciones a mis maestros y padres	////////	11
TOTAL	//////////	16

Tabla 9. ¿Has hablado con alguien sobre ser agredido?



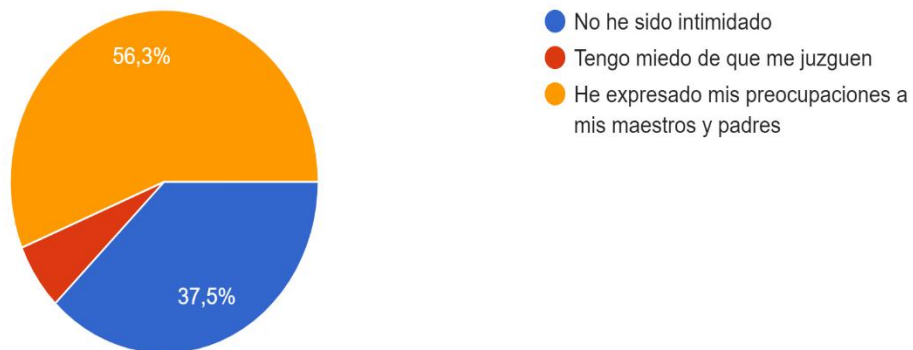
Elaboracion propia



Grafica 9

9. ¿Has hablado con alguien sobre ser agredido?

16 respuestas



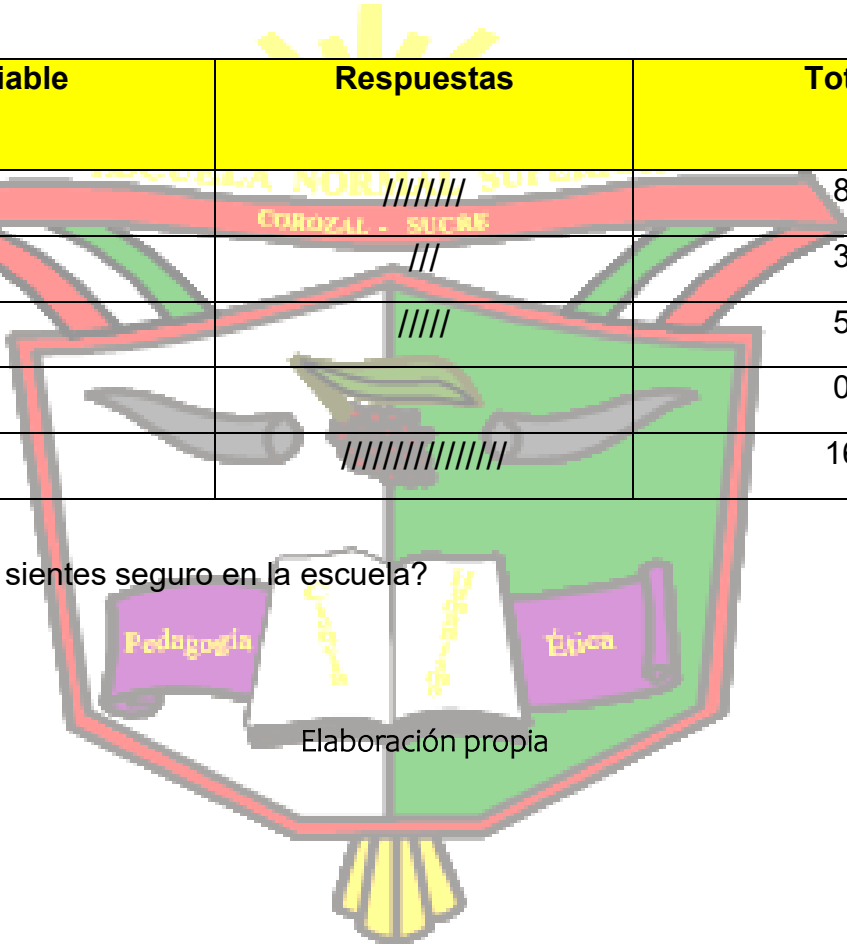
Elaboración propia

En la novena encuesta realizada a los alumnos de grado primero, se logró observar que el 56,3% ha expresado sus preocupaciones a sus maestros y padres, mientras que el 37,5% opina que no ha sido intimidado, por lo que se concluye que la mayoría de los estudiantes, si expresa sus preocupaciones cuando es agredido física o verbalmente.



Variable	Respuestas	Total
Siempre	////////	8
A menudo	///	3
A veces	////	5
Nunca		0
TOTAL	//////////	16

Tabla 10. ¿Te sientes seguro en la escuela?

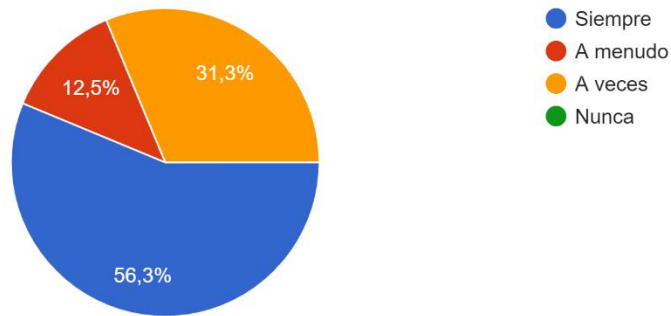


Grafica 10.



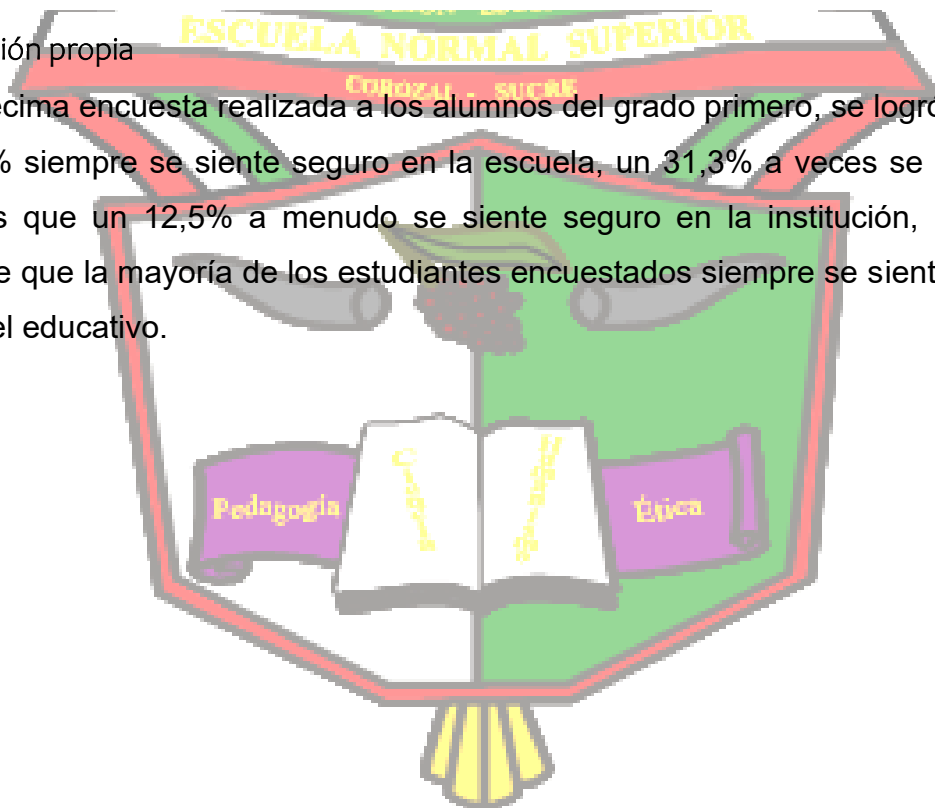
10. ¿Te sientes seguro en la escuela?

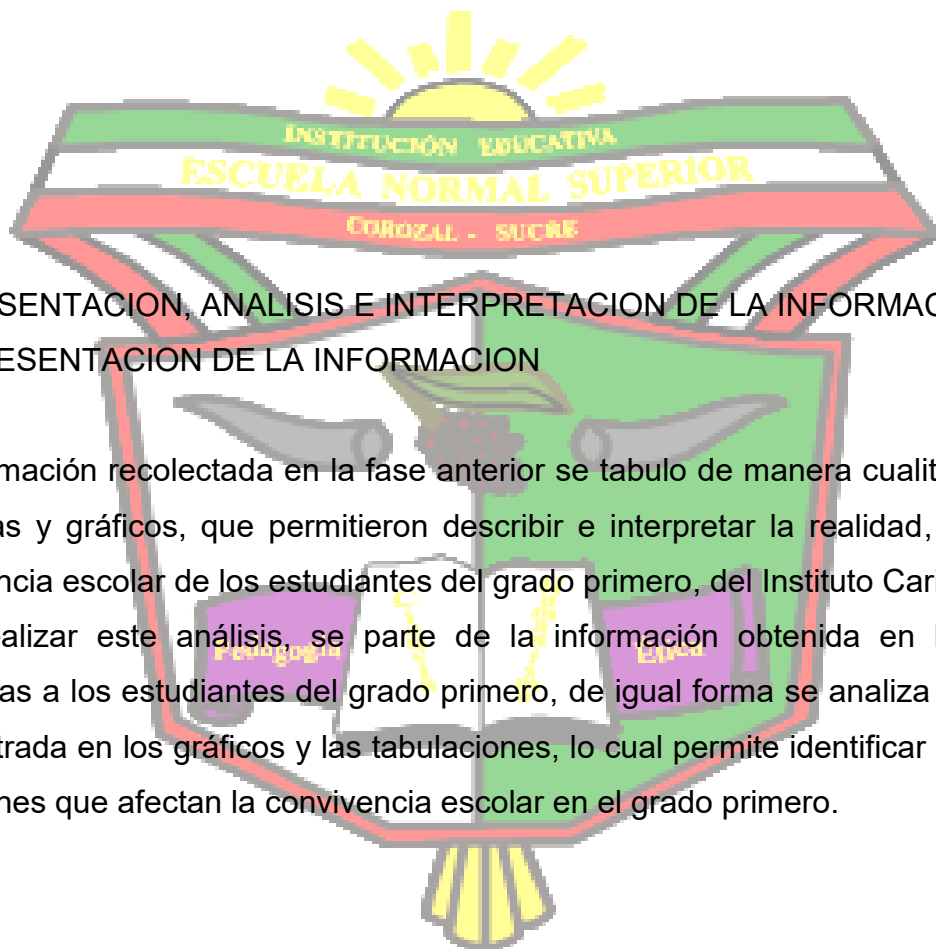
16 respuestas



Elaboración propia

En la décima encuesta realizada a los alumnos del grado primero, se logró observar que el 56,3% siempre se siente seguro en la escuela, un 31,3% a veces se siente seguro, mientras que un 12,5% a menudo se siente seguro en la institución, por lo que se concluye que la mayoría de los estudiantes encuestados siempre se sienten seguros en el plantel educativo.





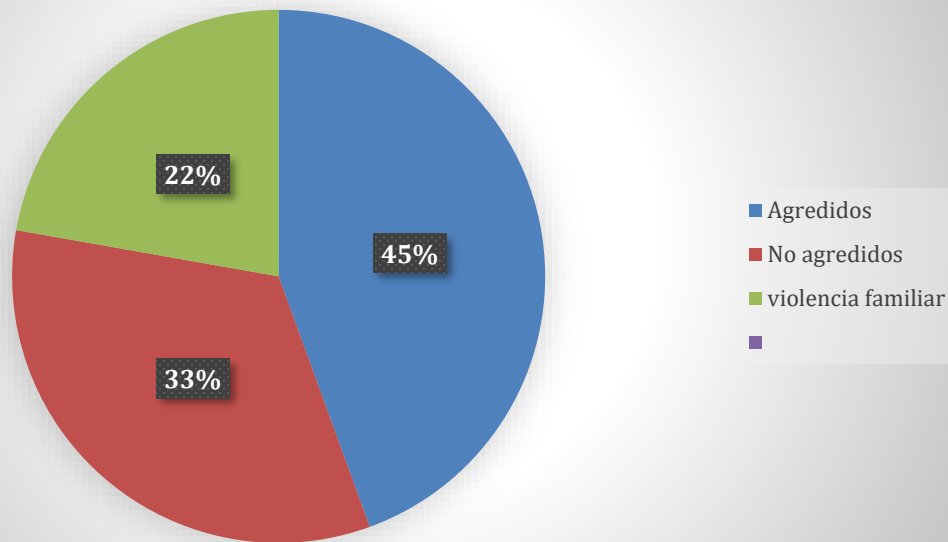
10 PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

10.1 PRESENTACION DE LA INFORMACION

La información recolectada en la fase anterior se tabulo de manera cualitativa, a través de tablas y gráficos, que permitieron describir e interpretar la realidad, en torno a la convivencia escolar de los estudiantes del grado primero, del Instituto Carita de Ángel. Para realizar este análisis, se parte de la información obtenida en las encuestas realizadas a los estudiantes del grado primero, de igual forma se analiza la información suministrada en los gráficos y las tabulaciones, lo cual permite identificar las principales situaciones que afectan la convivencia escolar en el grado primero.



AGRESIVIDAD ESCOLAR



De acuerdo con los resultados tabulados anteriormente, podemos observar que en general los estudiantes encuestados, el 40% coincidió que ha sido agredido en la escuela, mientras que el 33% no ha sido agredido escolarmente, y un 22% presenta violencia intrafamiliar. Con el dato anterior se llega a la conclusión que el 73% de los estudiantes, sufre de violencia, lo que ocasiona un desnivel de valores y una mala convivencia.

Por lo cual estos tipos de resultados, encienden las alarmas a la junta directiva de la institución, quienes se verán en la obligación de indagar, cual es el factor que ocasiona la violencia escolar entre los estudiantes.



10.2 ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

11 RESULTADOS

Después de haber aplicado los instrumentos, en el instituto Carita de Ángel, del grado primer, se pudo evidenciar algunos factores, que ocasionan la agresividad en la convivencia escolar en los estudiantes, puesto que, al momento de evaluar los resultados, se logró observar las causas que ocasiona la agresividad en la convivencia escolar.

Por lo cual concluimos que la agresividad en la convivencia escolar, ha sido un problema muy relevante en la mayoría de las instituciones, puesto que la mayoría de los encuestados han experimentado, comportamientos de agresividad, tanto verbales, como



físicamente, especialmente en las escuelas y en el hogar. Por lo que una de las causas mas frecuentes de dicha problemática, es la falta de atención de los padres, que no están inculcando los valores tanto éticos como morales en sus hijos.

Cabe destacar que la mayoría de los niños encuestados, no han tenido ese asesoramiento para manejar las situaciones de agresividad, que se presentan día a día en las aulas de clase, por lo que se recomienda buscar estrategias metodológicas que permitan trabajar las emociones, fomentar la comunicación y sobre todo convivir sanamente, previniendo la agresividad mutua en los estudiantes.

Por otro lado, podemos decir que la agresividad que se presenta en las aulas educativas, afecta la convivencia pacífica en los estudiantes, puesto que es una problemática que es muy común tanto en las instituciones como en el hogar.

Recomendaciones.

A continuación, se sugieren algunas recomendaciones para docentes, padres de familia y niños para prevenir y manejar situaciones de agresividad:

Docentes:

Fomentar un ambiente escolar seguro y acogedor, donde los estudiantes se sientan respetados y valorados.

Enseñar habilidades sociales y emocionales a los estudiantes, como la resolución de conflictos y la empatía.



Establecer límites claros y justos para el comportamiento en el aula y hacer cumplir las consecuencias de manera consistente.

Proporcionar apoyo y recursos a los estudiantes que experimentan dificultades personales o emocionales.

Padres de familia:

Brindar un ambiente seguro y amoroso en el hogar.

Enseñar a los niños a expresar sus emociones de manera saludable y adecuada.

Establecer límites claros y hacer cumplir las consecuencias de manera consistente.

Fomentar la comunicación abierta y honesta en el hogar y escuchar activamente a los niños.

Niños:

Aprender habilidades de resolución de conflictos y comunicación efectiva.

Identificar y expresar emociones de manera saludable.

Pedir ayuda a un adulto de confianza si se siente abrumado o enojado.

Aprender a manejar el estrés y la ansiedad a través de actividades saludables como el ejercicio y la meditación.

Es importante recordar que prevenir y manejar la agresividad es un proceso continuo y que requiere la participación y colaboración de todos los miembros de la comunidad.





13. Referencia

LOS CUENTOS POPULARES/TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA PROPUESTA A TRAVÉS DEL JUEGO. E-Motion, 2, 32–47.
<https://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>

