

ME DIVIERTO JUGANDO Y LOS VALORES VOY PRACTICANDO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Jorge Isaacs

MUNICIPIO

El Cerrito

Corregimiento El Placer

DOCENTES LÍDERES

Jenny Liliana Hermith Marín

Lina Beatriz Gutiérrez Montoya

CRÉDITOS A LOS PARTICIPANTES

RECTOR

Rafael Trujillo Ceferino

COORDINADORAS

Gloria Dubian. Salcedo L.

María Nidia Vélez S.

DOCENTES

ESTUDIANTES DE PRIMARIA

BACHILLERATO



“Me divierto jugando y los valores voy practicando” de la I.E. Jorge Isaacs de El Placer, nació de la necesidad de solucionar problemáticas de convivencia de los estudiantes en el año 2015, porque se presentaban con frecuencia dificultad en las relaciones interpersonales en la pausa pedagógica.

Se observó que se debían fortalecer algunos valores como la tolerancia, el respeto por la diferencia y la equidad, lo que nos motivó a plantear una estrategia que nos permitiera mitigar los constantes enfrentamientos y conflictos, además de desarrollar al mismo tiempo competencias ciudadanas que lograran una educación para la paz y la convivencia de forma divertida y que no lo sintieran como una cátedra más, sino que motivara de forma significativa y depositaran en ellos el deseo de un cambio en su actuar. Es así que vimos en los juegos tradicionales de mesa una oportunidad para el mejoramiento de la agresividad, la intolerancia, la falta de normas, capacidad de escucha y de integrarse sanamente. La estrategia nace bajo el nombre de *“Jugando Ando en la Pausa Pedagógica”* nombre que luego de una retroalimentación se cambia a *“Me Divierto Jugando y los Valores voy Practicando”*.

Es pertinente anotar que la experiencia que sistematizamos puede construirse como un referente para tener en cuenta como aprendizaje en otras prácticas de convivencia y en diversos contextos educativos, proporcionar elementos que nos permitan realizar autoevaluación, reflexión, análisis constante de la praxis pedagógica que buscan mejorar los resultados esperados.

La Institución Educativa Jorge Isaacs de El Placer está conformada por la Sede Principal y la Sede Francisco de Paula Santander (Primaria), los niveles de educación preescolar, básica primaria, secundaria, media y educación para adultos, atendiendo a un total aproximado de 1.200 estudiantes con edades que oscilan entre los 5 y los 50 años, cuenta con 3 directivos, 45 docentes y 5 administrativos. La Institución Educativa Jorge Isaacs se encuentra ubicada en el municipio de El Cerrito.

Su zona de influencia es el Corregimiento de El Placer, ubicado en la parte sur oriental del casco urbano del municipio. Esta comunidad se formó por la parcelación de tierras cedidas por los ingenios Providencia y Manuelita, ante la necesidad de vivienda de sus trabajadores. El hecho de que el Corregimiento de El Placer sea el sitio de contratación de mano de obra para los ingenios azucareros, ha hecho que se convierta en un lugar de llegada y salida de personas de otros lugares. La población presenta problemas de agresividad, formación de pandillas, micro tráfico, embarazos a temprana edad, adquisición de enfermedades de transmisión sexual y baja autoestima. En la actualidad tienen un alto grado de desintegración familiar, ya que el 58% viven en familias extensas.

Frente a las problemáticas enunciadas, la escuela como espacio de formación y reflexión no puede estar ajeno a ella, por tal motivo se piensan en actividades lúdicas que busquen fortalecer el conocimiento y la formación integral de los niños, los jóvenes, y la comunidad en general, para su transformación personal con el propósito de que estas personas incorporen sus ideas, valores y su propio dinamismo interno, al proceso de desarrollo de la nación.

Teniendo en cuenta la problemática que enmarca el proyecto, los fundamentos teóricos que sustentan la estrategia pedagógica se centran en la definición del descanso o recreo como un escenario de formación y de socialización en el desarrollo de actitudes.

El desarrollo cognitivo, el aprendizaje y el rendimiento académico también dependen de los descansos y de las pausas del trabajo académico dentro del aula, según Pellegrini y Smith (1993) lo definen como "un rato de descanso para el alumnado, típicamente fuera del edificio" (p.54). En comparación con el resto del día escolar, el recreo:

Se convierte en uno de los escenarios más deseados del colegio, en el cual interactúan diferentes maneras de ser, pensar y comportarse. Por eso, surge la idea de hacer de los recreos momentos más divertidos, donde exista "algo que hacer", y no un "a ver qué hago". Se trata de hacer de este tiempo un juego, y de éste una aventura motriz en la que cada sujeto, voluntariamente, participe y pueda tener las máximas vivencias y experiencias educativas (Gras, P., Paredes, J. 2009. p.24).

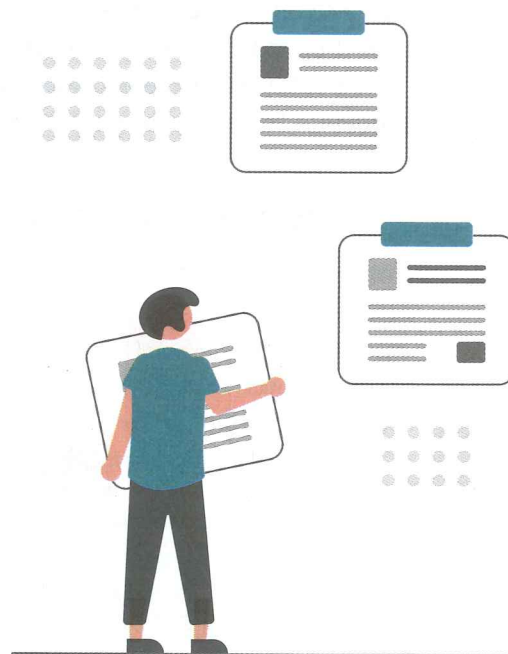
La experiencia significativa fue fundamentada a través del método de observación directa y tiene en su desarrollo dos momentos, a saber:

- Un primer momento fue donde se realizó un interrogante: ***¿cómo plantear un ángulo diferente que involucrara a los actores del conflicto con las dos variables referidas al juego y la formación de valores?*** Entonces "Me divierto jugando y los valores voy practicando", surgió como una estrategia pensada en el fomento de valores en la educación para la paz y la convivencia, generando espacios de reflexión y compromiso frente a los conflictos que viven los estudiantes de la institución educativa.
- Un segundo momento delimitó los actores, siendo los estudiantes de los grados 6° y 7° de la jornada de la tarde quienes constantemente se veían inmersos en algunos brotes de indisciplina, agresividad, intolerancia y poco respeto a la diferencia, observando frecuentemente un comportamiento inadecuado en ellos durante la pausa pedagógica y que en ocasiones se vio reflejado fuera de la institución.

Partiendo de los dos momentos anteriormente expuestos también es importante tener en cuenta que este tipo de estrategias permiten desarrollar y estimular el aprendizaje y el pensamiento con respecto al proceso de memoria y atención, pues la primera está relacionada con la capacidad de registrar, ingresar, almacenar información y recuperarla, ya sean valores, imágenes o estímulos auditivos; con respecto a la segunda, se refiere al procesamiento de la información y la capacidad al entorno, fundamental para resolver problemas y responder a las necesidades del contexto. Por tal razón se generó una propuesta con una orientación lúdico-pedagógica y social para mejorar el ambiente escolar que se vivía en el momento, y se llegó a la conclusión de que el juego es una estrategia importante para el manejo de los conflictos en los estudiantes, mediante la práctica de valores, de normas de convivencia y educando así para la paz.

En este sentido para desarrollar y mejorar la propuesta es necesario crear escenarios de reflexión donde se puedan retroalimentar todos los conceptos expuestos anteriormente y la implementación de la estrategia, razón por la cual también es necesario tener claridad sobre la sistematización y su implicación, pues ésta “es un proceso metodológico que se basa en ordenar o dar organización a un conjunto de elementos (prácticas, conocimientos, ideas, datos...) que hasta ese momento están dispersos y desordenados”. (Herramientas de apoyo para el trabajo docente, 2016. p.13)

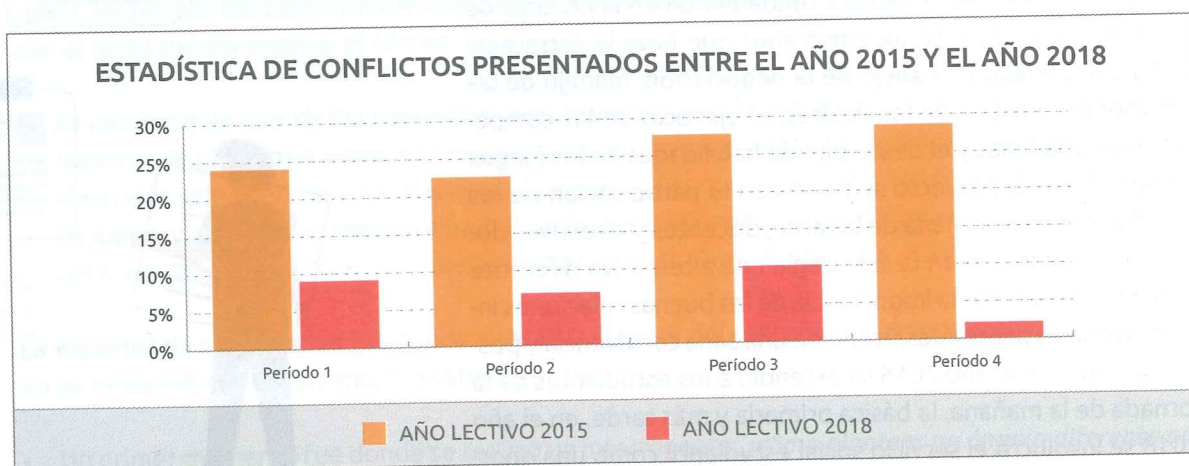
En relación a estos constructos teóricos la experiencia “Me divierto jugando y los valores voy practicando” que anteriormente se llamaba “Jugando Ando en la pausa pedagógica”, cambió porque surge de la idea de involucrar en el nombre la parte axiológica que es significativa y fundamental en la práctica de la experiencia. Durante los cinco años que lleva la estrategia se ha evidenciado el manejo de la negociación, manejo de las emociones, práctica de los valores, el ejercicio de las competencias ciudadanas y el desarrollo de habilidades en los juegos competitivos. El proyecto se inició con la participación de los estudiantes de la jornada de la tarde, docentes y directivos docentes. El rector vio en la estrategia una alternativa diferente que permitía valorar la importancia de las buenas relaciones interpersonales para el desarrollo de una sana convivencia y posteriormente en el año 2016 se extendió a los estudiantes de la jornada de la mañana, la básica primaria y más tarde, en el año 2018 se involucró el servicio social estudiantil como una oportunidad de control, cuidado de los juegos y acompañamiento.



Es muy interesante recordar un período que va desde del inicio hasta cuando la experiencia se fortalece y crea la necesidad de un espacio propio, que les permitiera a los participantes del proyecto tener comodidad y un acercamiento entre pares para el mejoramiento de las relaciones interpersonales. La estrategia fomentó el desarrollo de algunas habilidades deportivas, competitivas y sanas, que permitió a la institución la participación en los Juegos Supérate con el Deporte, la generación de espacios reflexivos entre pares, el acercamiento respetuoso con los docentes, sugerencias en las metodologías de implementación de los juegos hasta proponer la elaboración de algunos como el dominó y el ajedrez.

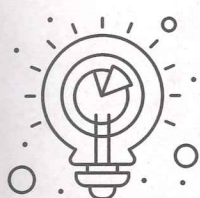
Así como se han obtenido progresos también se han evidenciado desaciertos, como el tener un espacio con doble uso (aula máxima y espacio lúdico), que hace que cuando se emplea como aula máxima el proyecto no puede funcionar de la manera habitual, lo que interrumpe el proceso meta-cognitivo que se lleva a cabo en este espacio. La experiencia y su comprensión permea de manera significativa las percepciones y las motivaciones de los docentes en la interacción con los actores que participan de la propuesta, fortaleciendo la relación estudiante - maestro. Al realizar el análisis de los conflictos que se presentaban dentro y fuera de la institución en el año 2015, después de la implementación de la estrategia, la relación estudiante - estudiante ha mejorado en un 90% en sus actitudes frente a la diferencia, toma de decisiones, pactos en las reglas de juego, tolerancia frente a la norma y en su expresión de afectos.

La estrategia está articulada al proyecto transversal obligatorio "La educación para la justicia y la paz" y en el PEI se ve reflejada una trazabilidad, ya que en este se plantea la convivencia y la educación democrática como eje transversal de la formación de los estudiantes. El seguimiento, evaluación y monitoreo del proyecto se ha hecho a través de la observación directa, evidenciando una disminución considerable de los conflictos y los juegos bruscos, se ve más cordialidad y respeto en sus relaciones interpersonales, un fortalecimiento del diálogo entre pares, han aprendido a convivir en la diferencia, a acatar las normas y escuchar la opinión del otro. Conviene subrayar que también se ha tenido en cuenta un análisis estadístico, partiendo de la información recopilada en coordinación y un indicador que permite cuantificar los resultados N° de casos difíciles registrados / N° de estudiantes matriculados, por 100 durante los años de ejecución de la estrategia donde se aplica la siguiente fórmula y lo relacionamos en la gráfica que se muestra a continuación:



Se logró que los directivos se interesaran y se destinara que el proyecto cuente con recursos, involucrando la compra de dos juegos de tenis de mesa, para motivar la participación de los estudiantes, y la adquisición de otros juegos de destreza mental y habilidades motoras. Los docentes de otras áreas se han involucrado con el proceso donando juegos para fortalecer y desarrollar habilidades motoras, de concentración, coordinación de los movimientos, velocidad y la socialización; además, los estudiantes enfrentan nuevos retos que les permitieron la inserción social y el reconocimiento en diferentes espacios, campeonatos y contextos, donde lograron ser campeones en las modalidades de tenis de mesa y ajedrez.

Por otra parte la estrategia ha participado en eventos pedagógicos interinstitucionales, de los que podemos nombrar: En agosto de 2017, la estrategia pedagógica se postuló en el *XVI Foro Educativo "Educación para la paz: escuelas, comunidades y territorios"* en el municipio del Cerrito, después de dicha postulación la estrategia fue seleccionada para participar en el *Foro Educativo Departamental 2017*, posteriormente es invitada a la socialización en la *Feria De Emprendimiento Y Convivencia* en el año 2019, convocada por la Secretaría de Educación Departamental y un año después al *Foro De Convivencia Escolar, "Por La Paz, En El Valle Somos Más"*, donde fuimos aceptados y reconocidos como una experiencia significativa, innovadora, pertinente y reflexiva, donde los actores tienen un acompañamiento dirigido a fortalecer el empoderamiento dentro de la comunidad educativa, a través de procesos de análisis que la retroalimentan y permiten mejores resultados. Para finalizar, entre los logros del proyecto se realizó la extensión a otros proyectos como el servicio social estudiantil, con el cual se estableció articulación para la participación activa de los estudiantes como un proceso de monitoreo y supervisión en ambas jornadas con respecto a las dinámicas de juego, préstamo y cuidado.



En síntesis, se ha logrado integrar los temas de formación ciudadana con la estrategia *"Me divierto jugando y los valores voy practicando"*. Se ha realizado periódicamente avances donde se presentan las evidencias de las actividades realizadas durante el periodo escolar, fortaleciendo la experiencia a través del seguimiento, control y evaluación en las actividades realizadas, como una herramienta de retroalimentación que han sido clave para mejorar continuamente y así favorecer la práctica de valores en los estudiantes de la institución educativa.

Al igual que aciertos, en el camino recorrido encontramos dificultades, entre ellos en la implementación de la experiencia, no se planificó con anticipación los espacios adecuados para el desarrollo de las actividades, creando una necesidad primaria de conseguir un lugar adecuado, el cual se logró después de un año para secundaria; sin embargo, básica primaria aún no cuenta con un lugar donde los estudiantes puedan reunirse en torno a los juegos tradicionales. Es importante tener en cuenta el máximo de variables que pueden estar a favor y en contra cuando se va a implementar un proyecto, tener clara la delimitación del problema y las estrategias que puedan darle solución, tratando en lo posible involucrar la comunidad para que se puedan producir transformaciones significativas.

REFERENCIAS

- Pino, P. G., & Giménez, J. P. (2015). El recreo ¿sólo para jugar? EmásF: revista digital de educación física, (36), pp. 18-27.
- UNESCO, O. Lima (2016). Sistematización de experiencias educativas innovadoras. Herramientas de apoyo para el trabajo docente <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5137>. pp 1- 54.
- Pellegrini, A. D., y Smith, P. K. (1993). School recess: Implications for education and development. *Review Of Educational Research*, 63(1), pp. 51-67. EJ 463 378.

