

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Programa de intervención en recreación pedagógica para mejorar las conductas disruptivas de los niños que participan el programa de laboratorio de lúdica y juego que se lleva a cabo en la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo

Acero Acero Mariana, Hernán David Hernández Cristancho y Gabriela Zapata Angel

Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación, Universidad Santo Tomás

Asesora

MSc. Lady Johanna Ruiz González

Proyecto de investigación

Nota de Autor

Mariana Acero Acero, <https://orcid.org/0009-0009-2512-5022>

Hernán David Hernández Cristancho, <https://orcid.org/0009-0004-7495-5819>

Gabriela Zapata Ángel, <https://orcid.org/0009-0007-3476-1288>

Este proyecto pertenece a la línea de investigación: Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad, bajo el Semillero de investigación Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación.

Mayo, 2025.

Contenido

Resumen.....	5
Introducción.....	6
Problematización.....	7
Pregunta Problema.....	8
Objetivos.....	9
General.....	9
Específicos.....	9
Marco de antecedentes.....	9
Marco Conceptual.....	17
Recreación.....	17
Lúdica y juego.....	18
Convivencia social.....	18
Habilidades sociales.....	19
Respeto.....	20
Comportamiento.....	20
Comportamiento acosador.....	21
Comportamiento pasivo.....	21
Comportamiento agresivo.....	21
Comportamiento asertivo.....	21
Conductas disruptivas.....	21
Estrategias de enseñanza.....	22
Marco Teórico.....	23
La agresividad y algunos factores que la provocan.....	24
La actividad física, el deporte y la recreación.....	25
La tecnología en relación con la agresividad y conductas disruptivas.....	26
El aprendizaje por medio de réplicas de comportamiento y por observación.....	26
La recreación como medio del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	27
Factores Socioculturales que Afectan el Comportamiento Infantil.....	28
Estrategias y Manejo del Comportamiento en Base a Modelos Recreo-Pedagógicos.....	29
Definición de los modelos Recreo-Pedagógicos.....	30
Importancia del modelo recreo-pedagógico.....	30
Tipos de actividades basadas en modelos recreo-pedagógicos.....	31
Metodología.....	32
Diseño.....	32

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Población	33
Muestra	33
Criterios de inclusión y exclusión	34
Sesgos.....	34
Procedimiento.....	34
Instrumentos de recolección de datos	35
Diario de campo	35
Ficha de observación	37
Matriz categórica.....	39
Plan de clase	39
Escala Likert.....	41
Preguntas y escala de Likert formato forms.....	42
Preguntas sociodemográficas	43
Agresión física y verbal.....	44
Vocabulario y formas de expresión	45
Cooperativismo y no discriminación	47
Tabla resumen diseño metodológico.....	49
Categorías que se convierten en las conductas a trabajar.....	50
Resultados	53
Fase 1	53
Diarios de campo	54
Categorías y códigos	56
Matriz categórica.....	64
Fase 2	71
Macrociclo	71
Diarios de campo.....	75
Evaluación.....	86
Preguntas sociodemográficas	87
Preguntas según las categorías	87
Discusión	90
Cuadro comparativo de las conductas pre y post intervenciones	90
Cuadro escala de Likert	95
Relación de los hallazgos con la pregunta y los objetivos de investigación	98
Interpretación de los hallazgos	98
Relación entre los datos cuantitativos y cualitativos	99
Comparación con la teoría o literatura.....	100
Limitaciones de la investigación	102

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Reflexiones personales	102
Conclusiones.....	104
Aportes.....	106
Recomendaciones.....	108
Anexos	110
Participación en evento académico	Error! Bookmark not defined.
Diarios de campo fase 1	111
Fichas de observación fase 1	119
Diarios de campo fase 2	133
Referencias	176

Resumen

Este proyecto tiene como propósito diseñar e implementar un programa de recreación pedagógica como herramienta para mejorar las conductas disruptivas en niños y adolescentes que participan en el programa “Laboratorio de Lúdica y Juego” de la Biblioteca y Ludoteca Il Nido del Gufo. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con un diseño observacional-descriptivo, y una muestra no probabilística de aproximadamente 30 participantes entre los 6 y 17 años. A través de un proceso diagnóstico se identificaron comportamientos recurrentes como la agresión verbal, la dificultad en la comunicación y la falta de cooperación. En respuesta, se estructuró un macrociclo de nueve sesiones con actividades lúdicas, físicas, artísticas y cooperativas, orientadas al fortalecimiento de la convivencia, la empatía, el autocontrol y el trabajo en equipo. La intervención permitió observar avances significativos en las dinámicas de grupo y la reducción de conductas negativas, evidenciando que la recreación pedagógica puede ser una estrategia eficaz para transformar positivamente el comportamiento infantil y juvenil en contextos comunitarios.

Abstract

This project aims to design and implement a pedagogical recreation program as a tool to improve disruptive behaviors in children and adolescents participating in the “Laboratorio de Lúdica y Juego” at the Il Nido del Gufo Library and Ludoteca. The research was developed using a mixed-methods approach (qualitative and quantitative), with an observational-descriptive design and a non-probabilistic sample of approximately 30 participants between 6 and 17 years of age. Through a diagnostic process, recurring behaviors such as verbal aggression, communication difficulties, and lack of cooperation were identified. In response, a nine-session macrocycle was structured, featuring recreational, physical, artistic, and cooperative activities focused on strengthening coexistence, empathy, self-control, and

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

teamwork. The intervention showed significant improvements in group dynamics and a reduction in negative behaviors, demonstrating that pedagogical recreation can be an effective strategy to positively transform child and youth behavior in community contexts.

Palabras clave

Intervención pedagógica, recreación, conductas disruptivas, agresión física y verbal, vocabulario y formas de expresarse, cooperativismo y no discriminación, respeto.

Introducción

En la actualidad, las conductas disruptivas en niños y adolescentes se presentan con más frecuencia reflejando una nueva problemática, desafíos y dificultades en distintos campos como en la parte social y educativa; aunque esta problemática se puede identificar en distintos niveles socioeconómicos tiene una mayor incidencia o predominancia en los lugares donde el nivel socioeconómico es bajo, esto por el contexto en el que se desarrollan los niños durante su infancia y como se desenvuelven con el entorno, por lo cual estas conductas disruptivas pueden impactar negativamente en sus relaciones interpersonales y en su desarrollo emocional.

Ante esta problemática la recreación pedagógica surge como una estrategia de intervención que, mediante actividades lúdicas, artísticas y educativas fomenta el desarrollo de habilidades sociales, la regulación emocional y la integración positiva de los niños y adolescentes en sus entornos. La recreación no solo es un espacio de esparcimiento, sino, que sirve como herramienta educativa para la enseñanza a través del juego de distintas habilidades como por ejemplo aprender normas, desarrollar la empatía, mejorar su autocontrol y fortalecer su sentido de pertenencia en la comunidad entre otras muchas habilidades tanto sociales, culturales y emocionales que se deben aprender en la niñez y la adolescencia.

El proyecto tiene como objetivo identificar el impacto de un programa de recreación pedagógica en el mejoramiento de las conductas disruptivas en los niños asistentes al

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

programa laboratorio de lúdica y juego, desarrollado en la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo en el barrio Lisboa. Se implementó una metodología mixta donde la primera fase del proyecto se destinó para recolectar información acerca de cuáles eran las conductas disruptivas y sus posibles causas, esto se realizó por medio de diarios de campos y fichas de observación, lo cual brindó la información cualitativa por medio de un diseño observacional.

Problematización

Desde el año 2020, la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo, ubicada en el sector de Suba Lisboa, Bogotá, ha implementado el programa "Laboratorio de Lúdica y Juego", dirigido por estudiantes de la profundización en recreación de la Universidad Santo Tomás. Este programa tiene como objetivo guiar a los participantes en el desarrollo de la recreación y el manejo del tiempo libre, alineándose con el plan curricular universitario y abordando temas como la promoción de estilos de vida saludables, la actividad física y el bienestar integral.

La población atendida está compuesta por niños y adolescentes de 6 a 17 años, pertenecientes a estratos socioeconómicos 1 y 2, divididos en dos grupos etarios: de 6 a 10 años y de 11 a 17 años. La asistencia varía significativamente entre jornadas, fluctuando entre 20 y 40 participantes, lo que dificulta el seguimiento individual y la implementación de estrategias pedagógicas consistentes.

Diversos estudios han señalado que los niños provenientes de minorías sociales o que poseen características o comportamientos poco usuales pueden tener un riesgo mayor de ser rechazados, lo que a su vez puede derivar en conductas disruptivas (Daly, 2010). Además, factores como la falta de habilidades sociales y comportamientos agresivos o disruptivos son comunes en niños que experimentan rechazo social, lo que puede perpetuar un ciclo de aislamiento y comportamientos inadecuados (O'Haire et al., 2013).

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

La recreación pedagógica ha demostrado ser una estrategia efectiva en la regulación del comportamiento y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Por ejemplo, la implementación de programas que integran actividades lúdicas y artísticas ha promovido la participación ciudadana y la autoestima en los participantes, fomentando habilidades sociales, emocionales y profesionales, así como el sentido de responsabilidad cívica (Correale, 2017). Además, iniciativas que incorporan elementos lúdicos en entornos educativos han evidenciado mejoras en la concentración, autoestima y habilidades socioemocionales de los estudiantes, lo que sugiere que la integración de actividades recreativas puede tener efectos positivos en la conducta y el bienestar emocional de los niños y adolescentes (O'Haire et al., 2014).

Ante este panorama, surge la necesidad de diseñar e implementar un programa de intervención basado en estrategias de recreación pedagógica que permita gestionar y reducir las conductas disruptivas en los niños y adolescentes participantes del "Laboratorio de Lúdica y Juego" en El Nido del Gufo. Este enfoque buscará canalizar la energía de los participantes de manera positiva, fomentar la autorregulación y promover un ambiente en el que la recreación sea un recurso para el aprendizaje y el desarrollo personal, contribuyendo así a mitigar los efectos del rechazo social y fortaleciendo las habilidades socioemocionales de los niños y adolescentes de esta comunidad.

Pregunta Problema

¿Cómo el programa de intervención de recreación pedagógica puede ayudar en el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños que asisten al programa laboratorio de lúdica y juego desarrollado en la biblioteca y ludoteca El Nido del Gufo en el barrio Lisboa?

Objetivos

General

- Identificar el impacto de un programa de recreación pedagógica en el mejoramiento de las conductas disruptivas en los niños asistentes al programa laboratorio de lúdica y juego, desarrollado en la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo en el barrio Lisboa

Específicos

- Identificar las conductas disruptivas de los niños asistentes al programa laboratorio lúdica y juego desarrollado en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
- Diseñar un programa de recreación pedagógica para aplicarlo como herramienta en el mejoramiento de las conductas disruptivas
- Evaluar el impacto del programa de recreación pedagógica en el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo.

Marco de antecedentes

El tema de la recreación como modelo de formación social en niños, niñas y adolescentes dentro del entorno escolar ha sido objeto de numerosas investigaciones a lo largo de los años. Aunque no es un tema novedoso, la investigación en este campo sigue siendo relevante y rica en perspectivas diversas. En particular, los estudios han abordado la recreación desde varias ramas, como el juego y la lúdica, destacando el papel crucial del docente en la formación social de los estudiantes. La profundidad de estas investigaciones revela la importancia del enfoque recreativo en el desarrollo integral de los jóvenes.

En la rama del juego, se han encontrado numerosas investigaciones que subrayan su importancia en el desarrollo de habilidades sociales. Según Domínguez y colaboradores (2024), el juego debe ser implementado como una herramienta clave para el desarrollo y la mejora de las habilidades sociales. Estas habilidades incluyen una gama de conductas que

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

permiten a los individuos desenvolverse eficazmente en diversas situaciones, tanto en relaciones personales como interpersonales. Uno de los métodos destacados en este contexto es el juego de roles, que facilita la comprensión y la práctica de diferentes perspectivas y comportamientos sociales.

Salvador y Villavicencio (2019) también han observado una conexión directa entre la participación activa en el juego y el desarrollo de habilidades sociales. Este vínculo se refuerza con la idea de que el juego actúa como un mediador didáctico, tal como lo sugieren Cano y colaboradores (2023). En este sentido, el juego no solo facilita la socialización y la resolución de conflictos, sino que también permite la vivencia de valores sociales fundamentales, tales como la tolerancia, el respeto, la cooperación y el compañerismo. Gómez (2023) destaca que estos valores son esenciales para la formación de una persona íntegra y bien integrada en la sociedad.

Sin embargo, la investigación de Acosta (2020) amplía el enfoque al señalar que el juego también juega un papel crucial en el desarrollo intelectual y de razonamiento de los niños. Según Acosta, el juego no se limita a fomentar habilidades sociales, sino que también puede ser una herramienta poderosa para la enseñanza de materias académicas. A través de juegos educativos, los niños pueden aprender conceptos de matemáticas, literatura, historia, y otras áreas del conocimiento de manera divertida y efectiva. Estos juegos educativos se diseñan específicamente para facilitar el aprendizaje a través de experiencias lúdicas, demostrando que la recreación puede ser una vía para la adquisición de conocimientos en un entorno ameno.

En cuanto a la lúdica, que se relaciona estrechamente con el ocio y el juego, Cantillo y García (2020) proponen que esta puede ser una estrategia eficaz para mejorar la convivencia escolar. La lúdica no se limita a juegos de roles, sino que abarca una amplia variedad de actividades, incluyendo juegos infantiles, juegos de colaboración, juegos de azar, juegos de mesa e

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

incluso videojuegos. Esta diversidad ofrece un amplio rango de opciones para seleccionar métodos lúdicos que puedan adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas, proporcionando así múltiples herramientas para fomentar un ambiente escolar positivo y cooperativo.

Además, la investigación de Benavides y Torres (2018) refuerza la idea de que las herramientas lúdicas deben ser dirigidas y aplicadas por el docente. El papel del profesor es crucial en la implementación de estas estrategias, ya que el docente no solo actúa como facilitador del aprendizaje, sino también como modelo a seguir. Dentro de las instituciones educativas, el profesor es visto como una figura de autoridad y guía, influenciando profundamente la formación académica y social de los estudiantes. Dado que los niños pasan gran parte de su tiempo en la escuela, el entorno educativo juega un papel fundamental en su desarrollo integral.

Finalmente, un estudio realizado por Saba (2019) indica que la implementación de la lúdica puede contribuir significativamente a la creación de espacios pacíficos en el entorno escolar. Este enfoque tiene el potencial de reducir la violencia física y verbal, que son problemas comunes en la convivencia escolar. La lúdica proporciona herramientas que ayudan a los niños a resolver conflictos de manera constructiva, sin recurrir a agresiones. Al fomentar la resolución pacífica de diferencias y promover el diálogo, la lúdica ayuda a establecer un ambiente escolar más armonioso y respetuoso.

Por todo lo anterior es que podemos decir que, la investigación en torno a la recreación como modelo de formación social demuestra que el juego y la lúdica son componentes esenciales en el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. A través del juego, se pueden mejorar las habilidades sociales, facilitar la enseñanza de materias académicas y promover valores fundamentales. La lúdica, por su parte, ofrece una amplia gama de estrategias para mejorar la convivencia escolar y reducir la violencia. En ambos casos, el papel del docente es

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

central, actuando como facilitador y modelo en la implementación de estas estrategias. En conjunto, estos enfoques contribuyen a la creación de un entorno educativo que favorece el crecimiento social, intelectual y emocional de los estudiantes, preparándolos para una vida equilibrada y exitosa en la sociedad.

La recreación en el ámbito educativo es muy importante para adquirir cosas importantes, aparte es un derecho que todos tienen por lo que se debe garantizar en las escuelas y no realizarlo con objetivos que les brinden herramientas a los niños, como explica Osorio (2010) citado por Urbina et al., (2020) La recreación en el ámbito educativo se debe incluir como parte esencial del crecimiento y personalidad de las niñas, incluir más momentos de actividades recreativas para aumentar la calidad de la educación y su función para la vida. Varios estudios han demostrado que mediante la lúdica y las actividades recreativas se pueden lograr cambios significativos en el comportamiento y la convivencia de los niños, contribuyendo a reducir agresiones físicas y verbales. Santamaría et al. (2019) señalan que aplicar estrategias recreativas en el aula mejora el ambiente educativo y permite a los estudiantes enfrentar conflictos y agresiones de manera constructiva y efectiva, demostrando que la recreación es clave para el desarrollo social, la resolución y gestión de problemas. Teniendo presente la problemática de nuestra población podemos identificar que en varias investigaciones afines se pueden encontrar similitudes en el contenido, en cómo se trabajaron los problemas y las causas de la agresividad entre los niños, como se explica en la investigación de Dayana et al., en el (2024), donde se observó que los niños respondían de manera agresiva ante los conflictos, replicando el comportamiento violento que recibían y sin reconocer la importancia del diálogo. No obstante, las estrategias implementadas en el proyecto de investigación permitieron que comenzaran a comunicarse y expresar sus sentimientos.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Otra investigación presento resultados similares, donde realizaron primero una observación de la población obteniendo las distintas causas de agresividad y conductas disruptivas de los estudiantes, con esa información plantearon actividades y juegos de cooperación los cuales ayudaron a reducir los malos tratos, conductas disruptivas y a disminuir la agresividad entre los estudiantes, como nos explica Vera, Romero y Ortega (2015) Realizaron una intervención acorde a juegos cooperativos desde la recreación, deporte y educación física en una población estudiantil del grado quinto, donde el fin era el trabajo en equipo, la tolerancia, la unidad y la cultura. Los resultados de esta intervención en cuestión del conductas disruptivas y agresividad obtuvieron resultados positivos en la convivencia y en el trato entre los estudiantes.

Los niños replican todo lo que ven es su forma de aprender y es por la cual se forman como personas como explica Bandura (1977), citado por Angulo et al. (2020), el comportamiento social de los niños se desarrolla a través de la observación e imitación, utilizando el juego como una importante fuente de aprendizaje. Por lo cual se deben implementar distintas estrategias de juegos para brindarles esas herramientas, como explica Angulo et al., (2020). El objetivo pedagógico del juego es fomentar el desarrollo integral de los niños. Por esta razón, el juego se considera una herramienta educativa clave, ya que facilita el crecimiento en áreas sociales, emocionales, cognitivas, físicas y motrices.

Como anteriormente se mencionó, los niños se desarrollan y adquieren distintas herramientas que los construyen tanto física, social como personal, por eso Dayana et al. (2024) indican que los comportamientos sociales, ya sean positivos o negativos, influyen en el patrón de conducta que el niño desarrollará para interactuar con su entorno. Este tipo de población tiene una facilidad de adquirir, recolectar y adjuntar información de manera casi instantánea por lo cual se debe enfocar de manera correcta lo que aprende, a lo que está expuesto, el

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

comportamiento y el contexto en el que vive, todo esto, para que todo lo que absorba sea productivo para su crecimiento personal.

El juego ofrece herramientas y beneficios para construir valores, modales, conductas y comportamientos de los niños, ya que para él se les da información, herramientas y conocimientos que los retiene y se forma cognitivamente, físicamente, socialmente, emocionalmente y crean una personalidad acorde a todo el conocimiento que adquieren, como indica (Angulo et al., (2020). El juego es una herramienta fundamental para la educación infantil, ya que facilita la adquisición de aprendizajes significativos. Además, es crucial tener en cuenta los intereses de los niños al diseñar actividades de exploración. Participar en juegos es un proceso natural y esencial que ayuda a los niños a desarrollarse y adaptarse tanto en su vida cotidiana como en el mundo contemporáneo.

Ahora bien, en cuanto a la recreación pedagógica se encontraron diferentes investigaciones en donde esta se plantea como un método eficaz al momento de trabajar el desarrollo de actitudes, esto es planteado por Melet (1986) citado por Rodríguez (2003) en donde nos dice que esta es necesaria tomarla a consideración al momento de seleccionar las estrategias de enseñanza pues las diferentes características que esta presenta y el contexto en el cual se desarrolle hacen que contribuya en la formación integral de la persona a la cual se quiere educar, en este caso niños.

Continuando con lo anterior, encontramos a Ramos (1997) citado por Rodríguez (2003) Diciendo que las actividades recreativas proporcionan ambientes escolares agradables para los niños y jóvenes ya que estas generan en el alumno entusiasmo, alegría, interés y curiosidad por realizar las actividades, esto lleva a que los alumnos quieran aprender cada vez más, por lo que se puede decir que las actividades recreativas si contribuyen en el desarrollo del

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

aprendizaje del componente socioafectivo de los niños y adolescentes, creando nuevos sentimientos, creencias e ideales.

Esto también se ve relacionado con la enseñanza de valores como el respeto, la amistad, la empatía, la humildad, la sinceridad entre otros como se plantea en la investigación realizada por Tejedor y Trujillo (2015) titulada “la recreación para construir ambientes de paz” en donde se dice que la lúdica, el juego y el trabajo en equipo son elementos esenciales para la enseñanza, pues en niños y adolescentes la implementación de estos métodos o componentes a la hora de enseñar hace que se fomente la creatividad, favorece la formación integral y mejora las competencias en cuanto al saber, el ser y el saber hacer.

Ahora bien, como se ha venido hablando, el fomento de las diferentes habilidades socioafectivas en los niños es muy importante para su desarrollo y estas se pueden trabajar de una mejor manera al aplicar estrategias recreativas al momento de enseñar, pues si estas estrategias no se aplican puede llevar a que las interacciones sociales de los niños se vea afectada y no sea la adecuada, esto se puede ver evidenciado en la investigación realizada por Salazar (2020) donde se investigó a los docentes de la unidad educativa Juan B. Vela en donde realizan actividades de recreación únicamente para el entretenimiento de los niños y no para el desarrollo de la socialización e interacción de estos, lo que hizo que se vieran afectados los niños no tuvieran la interacción social adecuada, por lo que la interacción social de los niños y adolescentes va directamente relacionada con las actividades recreativas que se realizan como estrategia de enseñanza y no solo como un medio de entretenimiento y distracción.

Por otro lado, la recreación pedagógica también se ve relacionada con la convivencia escolar pues como lo dice Rodríguez (2023) en su investigación sobre la recreación como estrategia educativa y pedagógica para la convivencia escolar en donde dice que la recreación es una herramienta efectiva para abordar y mejorar la convivencia escolar, pues esta promueve un

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

ambiente educativo más positivo y seguro pues se puede identificar en los resultado de su estudio se logra evidenciar que las estrategias recreativas permitieron interactuar, aprender y trabajar en equipo por lo que mejoró considerablemente la convivencia escolar de los niños y adolescentes, también se logró evidenciar un mayor interés por aprender al utilizar este tipo de estrategias.

Con lo mencionado anteriormente, si es posible plantear la recreación como una estrategia para la mejora de la convivencia y eso es lo que hace Rojas (2002) al hablar de la recreación como una estrategia para mejorar la convivencia, obteniendo resultados bastante positivos, pues logro motivar a los estudiantes el espíritu de sensibilidad, tolerancia y respeto, todo es llevo a que aprendieran a obedecer y respetar las reglas de las diferentes actividades y todo se lograra realizar de la mejor manera y por ultimo las actividades se enfocaban al trabajo en grupo logrando así que reconocieran las verdadera importancia de pertenecer a grupos y que se colaborasen mutuamente sin odios ni egoísmos.

Ahora bien, ¿es posible aprender habilidades sociales a través de la recreación? Esto lo podemos responder con la investigación realizada por Chocontá (2021) en donde después de haber realizado una práctica en recreación, educación física y deporte se logró observar avances significativos en los os sobre todo en el área de socialización en las clases con sus compañeros y docentes de esta forma generando un mejor ambiente educativo y volviéndolos más respetuosos con las personas que les rodean.

Continuando con lo dicho anteriormente se encontró una investigación realizada en la biblioteca Il nido del Gufo en donde se busca conocer los beneficios de una intervención en actividad física y recreación en cuanto a la convivencia de los niños asistentes, por lo que va directamente relacionada con la investigación que se está realizando, en donde según espinosa (2022) dice que posteriormente al haber realizado la intervención se observó una mejora en la convivencia y las capacidades físicas de los participantes, y además aumentando

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

el número de participantes durante las intervenciones lo que hace que se interprete un aumento en el interés por aprender y generando mayor colaboración por parte de los asistentes.

Una de las estrategias recreo-pedagógicas es el juego, en donde gracias a Angulo (2021) podemos ver una visión de la importancia de implementarlos como una forma de enseñanza pues en su investigación se logra identificar tanto en niños como en adultos una mejor forma de cómo utilizar la mente combinando el pensamiento, el lenguaje y la fantasía, lo que hace que los juegos incidan positivamente en la sana convivencia de los estudiantes, los pedagogos, los educadores y Psicólogos, brindando al niño y adultos la posibilidad de crecer física, intelectual y emocionalmente, aunque su impacto es mucho mayor en niños no hay que dejar de lado que también tiene un impacto importante en los adultos y más si los juegos son tradicionales pues hacen que recuerden momentos muy importantes de su infancia, recordando ambiente que se enlazan con la fantasía y la realidad, ayudando a liberar tensiones del diario vivir.

Marco Conceptual

Recreación

A lo largo de la investigación se ha venido hablando sobre la recreación como una estrategia pedagógica, ahora bien, Se pueden encontrar diferentes posturas de acuerdo a este concepto, pues según Quintero, (2011), citado por Márquez y Guarín, (2019), plantea que la recreación a lo largo de los años es una trama de relaciones en donde la enseñanza de esta se basa a través de experiencias y vivencias significativas, llevando al buen aprovechamiento del tiempo libre ya sea en contextos sociales o en contextos culturales, con esto también es posible plantearla en un contexto educativo, como bien lo dice Elizalde y Gómez, (2010), citados por Márquez y Guarín, (2019) ,definiendo la recreación como una estrategia educativa que permite la promoción del control social, como una herramienta que permite

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

realizar actividades consideradas útiles o saludables en los momentos de ocio, es decir el buen aprovechamiento del tiempo libre, por lo que dando una definición aún más clara de este, se puede citar a Ordoñez y Trujillo, (2010), citados por Márquez y Guarín, (2019), quienes dicen que la recreación es un campo de retos y necesidades como una práctica pedagógica que brinda herramientas novedosas al momento de enseñar.

Lúdica y juego

Ahora bien, encontramos como segundo referente a la lúdica y el juego que inicialmente se pueden ver como dos conceptos diferentes como lo plantean Márquez y Guarín (2019) quienes sitúan a la lúdica como una dimensión del desarrollo humano y como una ayuda novedosa y como una opción metodológica en el trabajo académico, mientras que por otro lado definen el juego como una acción o herramienta pedagógica; Con estos conceptos que brindan estos autores podemos conocer que estos dos conceptos van relacionados tanto a la pedagogía como a la recreación y de esta forma permitiendo relacionarlo y aplicarlos como una estrategia recreo-pedagógica.

De igual manera, como una relación existente entre vivencias y experiencias significativas encontramos a la lúdica, el juego y la recreación pues según Bonilla, (1999), citado por Moreno, (2003), Citados por Márquez y Guarín (2019) estos conceptos tienen en relación el sentir, el reír, el gozar y el pleno disfrute de las diferentes actividades que desarrolla el ser humano, de esta forma, todo esto guiado al disfrute, el esparcimiento y a la diversión, incluyendo así diferentes actividades como el baile, actividades deportivas o culturales.

Convivencia social

Por otra parte, debemos entender el concepto que se va a trabajar a lo largo de la investigación siendo este la convivencia social que es definida por Bayón y Saraví, (2019), como el vivir en compañía de otros, la interacción de las personas en su vida cotidiana, como trata a los otros o como se relaciona con ellos, también dice que la convivencia nos trasmite

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

al respeto, al reconocimiento, a la solidaridad y la empatía, en este sentido llegando a una definición más precisa de esta se puede definir como la existencia de experiencias sociales ya sea en espacios como colegios, hospitales, parques públicos y muchos más lugares posibles siempre y cuando sea lugares en donde nos relacionemos con alguien más.

Con lo anterior según Quizos, (2016), dice que fomentar las relaciones personales o una sana convivencia es un punto muy importante al hablarse de los niños y adolescentes pues al fortalecer estas áreas se relacionan directamente con el futuro, ya que siempre va a ser utilizado a lo largo de la vida, ya sea en el mundo laboral, familiar o social pues inevitablemente va a estar vinculado en todo momento para poder cumplir los objetivos y desempeñarse de la mejor manera en cualquiera de los escenarios mencionados anteriormente.

Habilidades sociales

Ahora bien, después de conocer un poco acerca de la convivencia social es inevitable hablar sobre las habilidades sociales, para esto podemos al concepto planteado por Chocontá, (2021), quien dice que las habilidades sociales son todas aquellas habilidades que permiten que los niños y niñas asimilen los papeles y normas sociales, en donde estas se trabajan a lo largo del ciclo vital y tienen como principal función comunicarse entre sí, cabe resaltar que estas habilidades sociales están directamente relacionadas con un proceso cognitivo en donde a través del aprendizaje por medio de experiencias positivas o negativas se observa y se experimenta.

Por otro lado, las habilidades sociales según Gil y Llínas, (2020), citados por Chocontá, (2021), dicen que estas relacionadas con la expresión de opiniones, sentimientos, pensamientos y deseos, también con la capacidad de aceptar críticas u opiniones de las demás personas sin necesidad de enojarse y a partir de lo expresado por los demás construir, las

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

habilidades sociales es posible aprenderlas como un deporte, por lo que estas pueden ser potenciadas con el entrenamiento y con las experiencias significativas.

Respeto

Con relación a lo anterior una de las habilidades sociales más importantes es el respeto el cual lo podemos definir como la capacidad de preocuparse por los derechos de los demás, incluso cuando estos infringen los de los demás, también se puede definir como la capacidad de tener consideración por los sentimientos de las demás personas, no faltar a la integridad ni a la dignidad de los demás ya sean con palabras, actitudes u obras, otra definición que nos plantea el autor es que el respeto hace referencia a todas aquellas manifestaciones que podemos brindarles a otra persona, como la atención, aceptación, consideración y la valoración hacia los demás y hacia sí mismo.

Comportamiento

Ahora bien, otro concepto clave de nuestra investigación es el comportamiento, este puede definirse según Toledo, (2017), citado por Rodríguez (2021), como el conjunto de actos exhibidos por el ser humano, este puede estar determinado por su entorno social, familiar, espiritual y laboral en el que vive, el comportamiento puede estar determinado por diferentes contextos como los valores culturales, personales, la autoridad, la ética las relaciones humanas, la persuasión e influencia propia del individuo como la genética y los gustos personales.

Existen diferentes tipos de comportamientos, y depende de la situación en la que se encuentra el individuo su comportamiento se puede ver influenciado, ya sea por personas, situaciones o ambientes, un tipo de comportamiento es el comportamiento escolar siendo este definido según Rodríguez, (2021), como una conducta externa, observable que presenta un estudiante, sin dejar de lado las características que determinan a cada uno.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Según Villazhañay, (2017), citado por Rodríguez, (2021), plantea más tipos de comportamiento, como lo son:

Comportamiento acosador.

Villazhañay, (2017), citado por Rodríguez, (2021), dice que hace referencia a un comportamiento que se basa en repetir intencionalmente actitudes que pueden llegar a ser hirientes o desagradables de una o más personas hacia una persona que aparenta tener dificultad para defenderse.

Comportamiento pasivo.

Villazhañay, (2017), citado por Rodríguez, (2021), lo plantea como el comportamiento que presenta una persona al anteponer los deseos u ordenes de los demás en lugar de sus propios deseos, poniéndose a disposición siempre de los demás.

Comportamiento agresivo

Villazhañay, (2017), citado por Rodríguez, (2021), dice que es el tipo de comportamiento presentado en una persona que piensa que mientras los que los individuos que lo rodean son débiles y él es el más fuerte, este usualmente de aprovecha de comportamientos pasivos para llegar a formar un carácter agresivo.

Comportamiento asertivo

Villazhañay, (2017), citado por Rodríguez, (2021), habla de este como la persona que defiende sus ideas con el finde no perjudicar a los demás, estas personas siempre están abiertas a dialogar y llegar a un acuerdo con los demás.

Conductas disruptivas

Antes de hablar de conductas disruptivas debemos conocer inicialmente que es una conducta, una conducta según Porcel, (2010) es cualquier cosa que un sujeto pueda hacer o decir,

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

también puede definirse como cualquier actividad que pueda observarse y medirse objetivamente.

Ahora bien, después de haber conocido el concepto de conducta podemos irnos a conocer el concepto de conductas disruptivas, que, según Jurado, (2015), nos dice que estas pueden ser definidas como aquellas conductas que dificultan los aprendizajes y distorsionan la relación individual, y la dinámica del grupo, afectando no solamente al individuo que las provoca sino también a los que reciben las consecuencias.

Teniendo en cuenta lo anterior nos podemos referir a Geiger, (2000), que describe las siguientes características como esenciales al hablarse de conductas disruptivas:

- Actuación del alumno en el aula en términos de transgredir, violar, ignorar las normas que se establecen en el aula. Esta actuación se manifiesta mediante conductas ruidosas, motrices, verbales o agresivas.
- Conductas antisociales. Como tal, la conducta antisocial es aquella conducta que refleje infringir las reglas sociales y/o una acción contra los demás. Estas conductas se manifiestan en actividades de carácter agresivo, vandalismo, piromanía, mentira, absentismo escolar, huidas de casa.
- Conductas Hostiles, desafiantes e hiperactividad
- Acciones que distraigan, perturben, compitan o amenacen
- Acciones dentro del aula que retrasen o impidan el proceso de enseñanza-aprendizaje

Estrategias de enseñanza

Por último, encontramos que las estrategias de enseñanza pueden definirse como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza que tienen como objetivo promover el aprendizaje de sus alumnos, estas se refieren a orientaciones generales acerca de cómo enseñar el contenido disciplinar que se quiere que comprendan y por qué comprenderlo, Mora, (2009).

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Con lo anterior Mora, (2009), plantea que las diferentes estrategias de enseñanza utilizadas por el docente inciden en diferentes ámbitos como; los contenidos que transmite, el trabajo intelectual que estos realizan, los hábitos de trabajo, los valores que se pueden presentar en situación tanto de clase como en momentos externos, la forma en como comprenden contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

Mora, (2009), plantea dos dimensiones que presentan las estrategias de enseñanza, existe la dimensión reflexiva, que va desde el momento en que el docente diseña su planificación, su análisis del contenido disciplinar y las diferentes variables que pueden presentarse en las situaciones de clase, y también existe la dimensión de acción que básicamente es la puesta en marcha de las decisiones tomadas en la primera dimensión, estas dimensiones se pueden ver expresadas en tres momentos a lo largo de las sesiones o clases, como primer momento se presenta en la planificación en donde se anticipa la acción, como segundo momento es la acción propiamente dicha, es decir en el momento de la interacción, y por último se presenta un momento de valuación, en donde se reflexiona sobre los resultados obtenidos, las dificultades presentadas, las retroalimentaciones, por último se piensan y sugieren otras posibles opciones y modos de enseñar.

Marco Teórico

La problemática de las conductas disruptivas y la agresividad en este tipo de poblaciones se puede observar en varias investigaciones como foco de estudio, ya que las conductas disruptivas y la agresividad se encuentran en muchos ambientes y contextos, esto se puede dar por costumbres culturales, socioeconómico, falta de educación, conflictos familiares, mala praxis de la tecnología, mucho tiempo en la pantalla o circunstancias de convivencia sea escolar, familiar o de su círculo interpersonal.

La agresividad y algunos factores que la provocan

La agresividad puede provocarse por muchos factores como explica Rodríguez (2017) la agresividad o ataque de esta durante la niñez son normales, como las agresiones físicas, verbales, pataletas entre otras. Cuando se generan muchas conductas donde los niños no son conscientes ni pueden controlarlas, se pueden sentir con frustración, rechazo o incomprendidos. Ese comportamiento es normal en ese contexto, lo que se debe es enseñar como controlar esos sentimientos. Lo que nos explica es que a medida que vamos creciendo se van bajando los niveles de agresividad y que en las primeras etapas del desarrollo se ven más presentes por la falta de conocimiento, madures emocional y de tolerancia.

También nos explica Albert Bandura citado por Rodríguez (2017) que la conducta agresiva en los niños se puede deber del proceso de aprendizaje por imitación u observación, dentro de las investigaciones realizadas por Albert encontró que los niños pueden imitar o replicar de forma casi inmediata conductas más que todo agresivas por parte de adultos, estas conductas son más que todo presentadas en el núcleo familiar y que se puede replicar en un futuro. Todo esto nos lleva a la conclusión de que los niños aprenden de manera muy diferente, que se tiene que cuidar las cosas que se hacen cuando está presente un niño y de cómo las acciones de los padres pueden tener consecuencias en el aprendizaje de los niños.

Las conductas disruptivas pueden pasar por muchas razones, por el contexto en el que viven, problemas familiares o en las instituciones educativas entre otras muchas, por lo cual se deben buscar las causas reales no solo para disminuirlas sino para combatirlas. La familia es una de las razones o causas que pueden influir más relevantes en este aspecto como explica Castillo y Merino (2017) la familia es donde se adquieren valores, se crea cultura y se guía la forma de vida, como los roles de cada uno. También explican que la familia o el núcleo familiar influye en los hijos de distintas formas, como en lo relacionado con lo interpersonal, seguridad del niño, también, se enfoca en la enseñanza de la forma de la vida. En lo

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

interpersonal el núcleo familiar es de suma importancia en el desarrollo del niño, en las relaciones, sentimientos y el patrón de conductas de la propias de la casa. Por lo cual es de suma importancia las relaciones tanto con la familia o como ellos se comportan con el menor. En relación anterior nos explica Solplin y Hernández (2022) que los familiares de primer grado o sea los papás del bebé son de suma importancia ya que son ellos los primeros guías de sus hijos, creando vínculos de confianza e interactuando que les brindan autonomía, todo esto se da a través de la estimulación que se provee en las familias. Esto nos verifica la importancia que tienen los primeros años de vida del niño y de cómo la correcta estimulación puede brindarle herramientas físicas, emocionales, sociales y culturales las cuales les ayuda al niño a construir conocimiento, personalidad y le brinda un buen desarrollo integral de los niños debe tener en cuenta.

La actividad física, el deporte y la recreación

Como explica Zoto, Pino y Portela (2018) estas tres ramas si se convierten en un hábito de vida pueden brindar beneficios como guiar la agresividad y disminuir la violencia sobre todo en los niños. Como también nos explica Mejía y Arana (2009) al realizar actividad física, deporte o actividades recreativas logran liberar energía, estimula el trabajo en grupo, les ayuda a aceptar normas y reglas, también por medio de la actividad física se están generando una serie de reacciones, que de una u otra manera benefician al cuerpo física y mentalmente, brindándole placer a la persona durante y después de realizar la actividad, por lo cual se relaja la persona y se disminuye la agresividad. Lo que nos lleva a la conclusión de que la actividad física, el deporte y las actividades recreativas les brindan beneficios de conductas, desarrollo de la personalidad y otros beneficios tanto físicos, mentales, emocionales y de comportamiento.

La tecnología en relación con la agresividad y conductas disruptivas

Esta era donde la tecnología usada de forma errónea nos presenta dos grandes problemáticas la primera y muy importante es la cantidad de tiempo que están los niños frente a una pantalla y la segunda son las pocas restricciones que tienen ciertas paginas para el consumo de contenido de estas. Según Paniagua (2013) citado por Álvarez Cadena et al., (2020) el contenido de violencia recurrente y mucho tiempo frente a algún aparato tecnológico esta correlacionado con bajo rendimiento estudiantil, violencia, conductas agresivas entre otras ya que al estar expuestos a estos contenidos se pueden presentar conductas agresivas a corto o largo plazo. esto puede ser una de las razones por la cual se ha incrementado la agresividad en niños ya que al no tener un control de lo que ven están expuestos a muchas, como violencia física, verbal, malas palabras, cosas obscenas entre otras cosas. Teniendo presente como aprenden los niños todo lo que ven lo quieren replicar y sus bases de personalidad, valores y modales están en construcción por lo cual se pueden ver estos malos comportamientos.

El aprendizaje por medio de réplicas de comportamiento y por observación

El aprendizaje en los niños es de una forma diferente por lo cual se deben brindar los espacios coherentes para que esta población pueda adquirir la mayor cantidad de conocimientos. Una de las teorías que hay es que los niños aprenden a través de observación y replica de comportamientos como explica Flores y Ortiz (2023) cómo funciona el aprendizaje vicario el cual funciona a través de la observación del comportamiento de los demás sujetos, por medio de esto se adquieren aprendizajes tanto de compañeros, familiares, por la televisión, videos o páginas webs, esto les ayuda a los niños a entender cómo se relacionan con sus pares y con la sociedad en relación a las conductas en la que se desenvuelve el niño. Por lo cual desde los primeros años de vida el infante está adquiriendo muchos conocimientos tanto sociales, culturales, de comportamiento, de sobrevivencia entre

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

otros muchos, por lo cual se debe brindarles las mejores acciones y las restricciones a muchas cosas que les pueden afectar en ese desarrollo y crecimiento persona.

Según como nos relata Zurita (2018) citado por Flores y Ortiz (2023) los niños de 4 años logran obtener nuevos comportamientos a través del aprendizaje por imitación y observación donde se da de forma instantánea. Esto por medio del entendimiento y el reconocimiento de los roles los cuáles buscan reforzar sus capacidades. Con este tipo de aprendizaje se puede obtener diferentes conocimientos en diferentes edades o a lo largo de la vida. Esto se debe a que no se espera ninguna recompensa o se posee algún miedo a algún castigo, esto gracias a la observación con la finalidad de reproducir conductas a futuro. Es una gran herramienta que se debe implementar en los primeros años de vida para facilitar la adquisición de conocimiento, de experiencias y de retos para poder tener un desarrollo creativo, replicar conductas positivas y tener criterio de resolución de problemas.

La recreación como medio del proceso de enseñanza-aprendizaje

La recreación como forma de enseñanza brinda alternativas para implementar en todos los campos educativos, pedagógico, social, cultural y deportiva, entre otras, provee formas de utilizarla para la enseñanza y la adquisición de conocimiento de otra forma. Como explica Carrión (2020) que mediante los juegos se pueden brindar experiencias significativas del área o materia requerida para la actividad lúdica. Esto con la ayuda de los profesores con la innovación y creatividad de crear juegos que se ajusten a los intereses, objetivos, perspectivas, población, temas y etapas de aprendizaje. Muchos estudios recalcan la importancia de la recreación y la facilidad de adquisición de conocimiento mediante esta, como explica Carrión (2020) el juego tiene objetivos educativos, ya que aportan el aumento de sus habilidades creativas, por lo que es un método eficiente para comprender la realidad. El juego y la recreación permite poder explicar conceptos de la realidad de una forma bonita,

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

disfrazando la realidad con el juego, pero brindándoles las herramientas necesarias para afrontar distintas situaciones de la vida diaria.

Teniendo presente el aprendizaje de los niños y como la recreación y el juego interactúan en ese contexto, Carrión (2020) nos da a entender que al realizar juegos con objetivos pedagógicos se puede enseñar conductas correctas, fortalecer la disciplina, propias decisiones y autodeterminación; es decir que no solo sirve para brindar información y la adquisición de habilidades, también brinda motivación por los temas de gran interés y una sed de aprender más sobre el tema, contribuye también a la diversidad de resolución de problemas.

Hablando más que todo del deporte y la recreación estos unidos brindan beneficios en muchas áreas del ser humano, también proveen de muchas herramientas para el crecimiento tanto personal como social de los niños, como explica ... estas dos grandes áreas pueden ayudar a la eliminación de conductas delictivas, a la autoestima, disminuyen problemas de salud mental como la depresión, el estrés y la ansiedad. Estos beneficios en este tipo de población pueden también disminuir la problemática que se plantea al controlar este aspecto se puede trabajar sobre las conductas disruptivas y la agresividad o verificar sus causas.

Factores Socioculturales que Afectan el Comportamiento Infantil

El contexto sociocultural en el que crecen los niños tiene una influencia significativa en su comportamiento. Las normas culturales, las expectativas sociales y las prácticas familiares juegan un papel crucial en la formación del comportamiento infantil. De acuerdo con Torrico et al (2002), menciona el modelo ecológico del desarrollo infantil descrito por Bronfenbrenner en donde sugiere que el comportamiento de los niños está influenciado por múltiples niveles de su entorno, desde la familia inmediata hasta la cultura más amplia en la que viven.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

En muchas culturas, los valores y normas sobre el comportamiento apropiado pueden variar, y estas diferencias pueden afectar cómo se perciben y manejan las conductas problemáticas.

Por ejemplo, en algunas culturas, la obediencia y el respeto a la autoridad son altamente valorados, y los niños que muestran conductas desafiantes pueden ser percibidos como un mal ejemplo en la sociedad. En comparación, otras culturas pueden enfatizar en la autoexpresión y la autonomía, lo que puede llevar a diferentes enfoques para manejar las conductas disruptivas. Es crucial que los educadores y profesionales comprendan estos contextos culturales para implementar estrategias que sean culturalmente sensibles y efectivas.

Además, el contexto socioeconómico también tiene un impacto considerable. La pobreza y las condiciones de vida poco adecuadas pueden contribuir a un aumento en las conductas disruptivas infantil. Según la investigación de Razeto (2016), las familias que enfrentan dificultades económicas pueden experimentar niveles elevados de estrés, lo cual puede influir negativamente en el comportamiento de los niños. Los niños en estas situaciones pueden mostrar más comportamientos problemáticos debido a la falta de recursos, el estrés familiar, y la falta de acceso a oportunidades educativas y recreativas.

Estrategias y Manejo del Comportamiento en Base a Modelos Recreo-Pedagógicos

Los niños participantes en el programa de la Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo viven en una zona considerada como zona vulnerable, es por esto por lo que los niños pueden llegar a presentar conductas disruptivas y agresividad dentro de la convivencia en el Gufo. Ahora bien, para tratar dichas conductas en los niños varios autores plantean modelos recreo-pedagógicos, en donde como su nombre lo indica se integra el juego y la enseñanza, estos modelos ayudan a fomentar la sana convivencia y el desarrollo social y emocional en los niños.

Definición de los modelos Recreo-Pedagógicos

Los modelos recreo-pedagógicos se han llegado a entender por medio de experiencias en donde se ha demostrado que el uso de los modelos recreo-pedagógicos promueve la participación, cooperación, el trabajo en equipo y la empatía. Además de esto, los modelos se basan en la idea que alguna vez planteo la famosa pedagoga María Montessori quien en algún punto resalto que el aprendizaje se da mejor en un entorno activo y lúdico.

Importancia del modelo recreo-pedagógico

Los niños pertenecientes al Gufo al estar en un entorno vulnerable pueden llegar a no tener espacios o personas con las que puedan llegar a expresar sus emociones de manera segura lo que puede llegar a afectar directamente en el desarrollo de sus habilidades sociales, lo que conlleva a las conductas disruptivas y de violencia que se evidencia en el grupo. Dichos modelos y la aplicación de estos pueden llegar a generar diferentes beneficios, como lo son:

- **Respeto y empatía hacia el otro:** El uso de actividades grupales y de cooperación genera en los participantes un sentido de ayuda y comunicación en donde emerge el respeto y la empatía por el otro, según Barreto (2015) la empatía se puede llegar a generar en entornos dinámicos como lo son los juegos de roles en donde se requiere una cooperación del grupo para cumplir con el objetivo del juego y en donde se debe dar una comunicación sana y respetuosa para cumplir con dicho objetivo.
- **Resolución de conflictos de manera creativa:** Dentro del desarrollo y el contexto del juego se pueden dar diferentes problemáticas a lo que según Escribano (2014) estas situaciones son en donde los participantes deben aprender a negociar y mediar para poder llegar a una solución que beneficie al equipo por lo que los jugadores deberán generar soluciones rápidas y espontáneas para poder ganar el juego, lo que desarrolla en los participantes la habilidad de generar soluciones creativas a los distintos conflictos que se presentan en el desarrollo del juego.

- **Disminución de la agresividad:** Conjunto a lo anteriormente mencionado, se puede decir que el uso de estos modelos y la generación de espacios en donde los niños se puedan expresar libremente aporta al manejo y disminución de conductas agresivas en los niños. Ya que según Castañeda (2015) el uso de juegos ayuda a que los niños liberen tensiones, frustraciones, cierto tipo de estrés y demás cosas que afectan su buen desarrollo social y provocan conductas disruptivas.

Tipos de actividades basadas en modelos recreo-pedagógicos

De colaboración y cooperación

- **Talleres de arte:** Un estudio realizado por Mendieta (2018) indica que el uso de actividades artísticas en donde se puedan llegar a expresar emociones, como en el baile, la música o el teatro, ayudan a la integración del grupo y al desarrollo social individual de cada uno de los participantes lo que repercute en la socialización con el otro.
- **Actividad física y juego:** Un programa realizado por Munévar et al (2019) implemento el juego y la actividad física de manera conjunta en donde se evidencio que la implementación de este tuvo resultados favorables en cuanto al manejo de conductas disruptivas y la agresividad en los niños. Em donde además el uso de la actividad física y el juego hizo que el proceso de enseñanza en los niños se diera de mejor manera.
- **Juegos de cooperación y colaboración:** Los juegos en equipo son caracterizados por fomentar el trabajo en equipo y con ellos el tema de la cooperación y colaboración, lo que conlleva a una competencia sana y a evitar conflictos y agresiones dentro del desarrollo del juego. Ya que según Carpintero (2021) el trabajar en equipo con un mismo objetivo conduce al niño a generar un sentido de pertenencia y a saber valorar

las ideas o contribuciones que generan sus compañeros dentro del desarrollo del juego.

- **Juego y aprendizaje:** En un estudio realizado por Rodríguez (2003) indica que el uso conjunto de juego y actividades académicas mejoran no solo el aprendizaje de diferentes temas académicos, sino que también influye de manera positiva en la disminución de la agresividad y la mejora de la convivencia. Por lo que podemos partir de dicho modelo no para enseñar temas académicos sino para enseñar modales sociales como el respeto, la empatía y el buen trato hacia los compañeros.

Por todo lo anteriormente expuesto, podemos decir que los modelos recreo-pedagógicos son una de las herramientas más eficaces para el manejo y mejora de las conductas disruptivas y la disminución de la agresividad en los niños no solo en situaciones de vulnerabilidad sino en toda la población infante adolescente. Ya que dichas actividades implementadas dentro del modelo no solo generan un efecto dentro del desarrollo de las actividades del Gufo, sino que también puede llegar a generar un cambio en la conducta de los niños por fuera de las instalaciones de la Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo.

Metodología

Diseño

El enfoque de esta investigación es de tipo mixto ya que cuenta con una recolección de datos de tipo cuantitativo y cualitativo, ya que, según Hernández (2014), este tipo de métodos representan procesos empíricos, críticos y sistemáticos, en donde se realiza una recolección y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, lo que ayuda a generar conclusiones de la información recolectada.

Esta investigación tiene dos fases, la primera implica la parte cualitativa de la investigación en donde se identificaron las causas de las conductas disruptivas, y una segunda fase en

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

donde se implementó un programa de recreación pedagógica y se evaluó el impacto de este en la mejora de las conductas disruptivas.

Por otro lado, el diseño que se implementó en la investigación es el diseño etnográfico que, según Hernández (2014), es una suma de lo que se observa y se interpreta de las interacciones con una población determinada, en donde se busca describir, interpretar y analizar todas aquellas actitudes, creencias, conductas y demás que se pueden observar o percibir dentro de la población. Este tipo de estudio también puede llegar a abarcar temas amplios como la historia o la parte sociocultural de la población.

En este estudio se analizó cuáles son las causas de las conductas disruptivas dentro de la participación del programa lúdica y juego por lo que el diseño etnográfico permitió identificar estas conductas, por las características mencionadas anteriormente. Y al ser un diseño que se enfoca especialmente en la parte del comportamiento o conductual de una población determinada ya sea desde tiempos antiguos o del contexto actual, además tiene en cuenta la parte socioeconómica de la población lo que se integra a el tipo de estudio que se llevó a cabo ya que es una población que vive en una zona vulnerable. Y lo que permite evaluar el impacto de las intervenciones realizadas.

Población

La población que se tuvo en cuenta para la investigación son los niños y adolescentes entre 6-17 años, asistentes al programa de laboratorio de lúdica y juego en la biblioteca Il nido del Gufo ubicada en la localidad de Suba en el barrio Lisboa, cabe aclarar que la población varía mucho pues no siempre asisten las mismas personas. Esto se llevó a cabo entre el periodo 2024-2 y 2025-1.

Muestra

La muestra utilizada fue alrededor de 30 niños divididos en dos grupos dependiendo de su edad, un grupo va desde los 6-10 años donde se encuentran aproximadamente 16-20 niños, el

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

segundo grupo va desde los 11-17 años donde se encuentran aproximadamente 10-13 adolescentes.

Criterios de inclusión y exclusión

- Solo se tomarán en cuenta a los niños participantes del programa lúdica y juego presentado por los estudiantes de la universidad santo tomas.
- Se tendrán en cuenta solo los niños y adolescentes en el rango de edad establecido (6-17 años)
- La participación es totalmente voluntaria, si algún niño no quiere participar podrá abandonar el estudio cuando quiera.

Sesgos

- Dentro de la investigación podemos encontrar diferentes sesgos como lo son la percepción que nosotros como investigadores tenemos frente a la población a trabajar pues se cree que por la influencia y perspectivas donde viven la población es violenta.
- Otro sesgo que se identifica en la investigación es la asistencia de los participantes pues no siempre se tienen los mismos asistentes.

Procedimiento

El proyecto de investigación se realizó en dos fases, la primera fase de este tuvo como objeto identificar las conductas disruptivas en los niños que participaban del programa de laboratorio de lúdica y juego en la biblioteca Il nido del Gufo, y la segunda fase en donde se buscaba evaluar el impacto de las intervenciones recreo pedagógicas en el mejoramiento de dichas conductas.

En la primera fase de la investigación se realizó una observación al grupo durante 4 sesiones en donde se buscó registrar el comportamiento de los participantes a través de fichas de observación y diarios de campo, con el fin de identificar a los niños y adolescentes con conductas disruptivas y así poder llevar un seguimiento de ellos. Con la ayuda de los diarios

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

de campo y las fichas de observación se buscará identificar las causas de estas conductas disruptivas en los niños seleccionados.

Se llevó a cabo una correlación entre las herramientas utilizadas en la recolección de datos en donde se obtuvieron las diferentes causas que podían ocasionar las conductas disruptivas en los niños y adolescentes de la Biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo. Con base a esto se realizó una matriz categórica en donde se analizaron las conductas identificadas con teorías de diferentes autores, lo que ayudo a entender un poco más la misma y la causa de esta.

En la segunda fase de la investigación se llevaron a cabo 10 intervenciones en donde se aplicó el modelo de recreación pedagógica el cual estuvo planeado previamente con un formato de plan de clase en el que se evidencia el objetivo de la intervención y las conductas que se pretenden trabajar en las mismas.

Para recolectar los datos y resultados de las intervenciones realizadas se llevó a cabo la implementación de una encuesta en donde se les pregunto a los servidores sociales y practicantes del lugar si desde su perspectiva hubo o no una mejora de las conductas disruptivas que se manejaron con las intervenciones realizadas. Dichos datos obtenidos en la encuesta se analizaron por medio de una escala de Likert.

Instrumentos de recolección de datos

Diario de campo

Según Espinoza y Ríos, (2017), El diario de campo es un instrumento de observación que permite el desarrollo de habilidades investigativas como la observación y la auto observación lo que ayuda a recolectar diferentes puntos de vista frente a una situación o vivencia.

Cuadro 1

Formato diario de campo

DIARIO DE CAMPO #1

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Lugar - Espacio:	Fecha:
Horario:	
Autor del registro:	
Temática programada:	
Objetivo:	
Participantes:	
Materiales:	
Descripción y registro de actividades	Interpretaciones y aprendizaje
Observaciones:	

Durante la investigación, el diario de campo fue un instrumento clave para registrar de manera detallada los eventos y actividades ocurridos durante cada sesión del programa de laboratorio de lúdica y juego, a través del diario, se documentaron las experiencias vividas en cada encuentro, lo que permitió un seguimiento de las dinámicas de grupo, los comportamientos y las interacciones entre los participantes.

Cada entrada incluía información sobre el contexto de la actividad (fecha, horario, espacio y participantes), así como una descripción precisa de las actividades realizadas, los materiales utilizados y cualquier incidente relevante, este registro continuo permitió captar no solo los aspectos visibles del comportamiento, sino también las sutiles interacciones sociales y emocionales, lo que es crucial para una investigación cualitativa.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

El diario de campo sirvió como una herramienta de reflexión, en la que se anotaron las primeras interpretaciones y los aprendizajes derivados de las observaciones, a medida que se desarrollaban las sesiones, el investigador pudo identificar patrones de conducta y realizar interpretaciones sobre las posibles causas de las conductas disruptivas observadas. Este proceso de reflexión constante permitió enriquecer el análisis cualitativo y aportar una comprensión más profunda de las dinámicas que influyen las conductas de los niños y adolescentes en el contexto del programa.

Ficha de observación

Según Gonzáles, A, (2020), La ficha de observación es utilizada cuando el investigador quiere analizar, observar y evaluar algo en específico, esta puede ser utilizada para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas como lo pueden ser actividades y emociones.

Cuadro 2

Formato ficha de observación

Ficha de observación	Fecha:	Lugar:		
Tipo de conducta	Momento en el	Origen de la	A quien fue	Tipo de
disruptiva	que se presentó	conducta	dirigida la	actividad
	la conducta		conducta	
	disruptiva		disruptiva	

La ficha de observación fue utilizada para registrar y categorizar las conductas disruptivas observadas durante las sesiones del programa de laboratorio de lúdica y juego. Este instrumento permitió obtener información precisa y estructurada sobre los incidentes de comportamiento que se presentaron en cada actividad, contribuyendo a un análisis detallado de las interacciones entre los participantes.

Cada ficha incluye varios campos importantes para organizar la información de manera sistemática. Entre ellos, se destacan:

- **Fecha y Lugar:** Estos datos ayudan a contextualizar la observación, permitiendo ubicar el incidente en un espacio y tiempo específicos, lo que facilita el análisis de patrones a lo largo de las sesiones.
- **Tipo de conducta disruptiva:** Este campo permite identificar la naturaleza de la conducta observada, como agresión verbal, desobediencia, distracción, entre otros, lo que es crucial para entender las dinámicas del comportamiento en el programa.
- **Momento en el que se presentó la conducta disruptiva:** Aquí se especifica el momento exacto de la sesión en que ocurrió el incidente, lo cual ayuda a correlacionar las conductas disruptivas con la fase de la actividad (inicio, desarrollo, cierre) y analizar si existen factores que disparen estos comportamientos.
- **Origen de la conducta:** Este campo permite registrar posibles factores que podrían estar influyendo en la conducta disruptiva, como problemas personales, conflictos con otros participantes, o factores contextuales específicos dentro de la actividad.

- **A quién fue dirigida la conducta disruptiva:** Aquí se detalla si la conducta fue dirigida hacia un compañero, un adulto o el grupo en general, lo que permite estudiar la naturaleza de las interacciones sociales y las dinámicas de poder en el grupo.
- **Tipo de actividad:** Se registra el tipo de actividad que se estaba llevando a cabo cuando se presentó la conducta disruptiva, lo que facilita explorar posibles relaciones entre las actividades y la aparición de comportamientos disruptivos

Matriz categórica

Según Morales et al. (2022) es una herramienta dentro de la metodología de una investigación que ayuda al investigador a organizar la información obtenida y clasificar la misma en categorías y subcategorías que ayudan a entender los resultados de esta.

Cuadro 3

Formato matriz Categórica

Categoría	Análisis	Teoría	Conclusión

La matriz categórica ayudo a recolectar los datos obtenidos en la primera fase de la investigación, en donde se usaron los datos recolectados en las fichas de observación y los diarios de campo y se dio un análisis de estas conductas una teoría justificada con un autor y una conclusión de estas en donde se explica la conducta y su origen.

Plan de clase

Según Reyes (2016), un plan de clase es una herramienta en la que el docente plantea un orden y un objetivo de la sesión, lo que contribuye al desarrollo completo de su función como mediador y facilitador del proceso educativo. Este también contribuye a la orientación, ejecución y control de las actividades a realizar.

Cuadro 4*Formato plan clase*

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	
LUGAR	
HORARIO	
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
RECURSOS	Materiales
DISEÑO DE SESIÓN	
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos
	FASE CIERRE (10 minutos)
RETROALIMENTACIÓN -	

EVALUACIÓN

OBSERVACIONES

El plan de clase dentro de la investigación cumplió un papel fundamental ya que ayudo a plantear con más claridad los objetivos de las intervenciones y a identificar de manera clara cuál era esa conducta disruptiva que se iba a trabajar.

Además de esto también contribuyo a tener un seguimiento de cuales son aquellas actividades recreo pedagógicas que ayudan al mejoramiento de las conductas disruptivas, teniendo en cuenta que en el formato también se encuentran otros ítems como los tiempos de las actividades, las tres fases de la intervención (inicial, central y final), el objetivo de la intervención y observaciones de esta.

Escala Likert

Según Del Carmen Romero y Álvarez (2022), la escala de Likert se aplica como una herramienta de medición en donde su objetivo es medir actitudes mediante una escala de percepción del sujeto de acuerdo con una serie de ítems, lo que aporta a la comprensión del impacto de estos.

Ilustración 1*Escala de Likert*

Nota. Recuperado de: [escala-de-likert-ejemplo.jpg](https://www.questionpro.com/es/escala-de-likert-ejemplo.jpg)

La escala de Likert se utiliza para evaluar el impacto de las intervenciones en la mejora de las conductas trabajadas en las intervenciones, esta se realizó por medio de una encuesta a los servidores sociales y practicantes en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo.

Preguntas y escala de Likert formato forms

El propósito de esta evaluación es recolectar información relevante sobre el comportamiento de los niños participantes en la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo en el programa de laboratorio de lúdica y juego impartido por estudiantes de la universidad Santo Tomas, con el propósito de analizar dichos resultados para el proyecto de grado de estos estudiantes.

La calificación va de **1 a 5** que corresponden a las siguientes escalas

1. **Nunca.** Ej. No realiza las indicaciones que se les da hasta que hay un regaño de promedio
2. **Casi nunca.** Ej. Toca repetirle varias veces la indicación para que la realice
3. **A veces.** Ej. Realiza la indicación después de 5 veces diciéndole
4. **Casi siempre.** Ej. Realiza la indicación después de 2 veces de decirle
5. **Siempre** En realiza la indicación a la primera vez que se les dice

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Preguntas sociodemográficas

Indique su nombre:

Sexo:

- Femenino
- Masculino
- Prefiero no decirlo
- Otros

Estrato socioeconómico

- 1 y 2
- 3 y 4
- 5 y 6

Cargo:

- Profesores de la biblioteca
- Padres de familia
- Servicio Social
- Otros

Si marco padres de familia, escriba el nombre de sus hij@s

Agresión física y verbal

Esta sección de preguntas está enfocada a las conductas de agresividad física y verbal que tenga los niños, ya sea con sus compañeros en las actividades de la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo, en su casa, con los profesores o los ayudantes de servicio social.

1. **Nunca.** No tiene conductas de agresión física o verbal
2. **Casi nunca.** En muy pocas ocasiones reacciona o tiene conductas agresivas físicas o verbales
3. **A veces.** En algunas ocasiones reacciona o tiene conductas agresivas ya sean físicas o verbales
4. **Casi siempre.** En muchas ocasiones tiene conductas de agresión ya sea física o verbales
5. **Siempre.** Se encuentra en un estado de agresión física o verbal todo el tiempo hacia los demás

1. Puede solucionar conflictos sin utilizar la agresividad física y verbal

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

2. Logra jugar sin agredir a sus compañeros

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

5. Siempre
3. Disminuyeron los conflictos durante las actividades
 1. Nunca
 2. Casi nunca
 3. A veces
 4. Casi siempre
 5. Siempre
 4. Buscan otras soluciones para resolver situaciones donde se presenta agresividad. Por ejemplo, busca a un adulto o intenta hablar las cosas
 1. Nunca
 2. Casi nunca
 3. A veces
 4. Casi siempre
 5. Siempre
 5. Ya no le gusta participar ni que se presenten situaciones donde haya agresividad física y verbal dentro de los grupos
 1. Nunca
 2. Casi nunca
 3. A veces
 4. Casi siempre
 5. Siempre

Vocabulario y formas de expresión

Esta sección de preguntas está enfocada en el vocabulario que implementan, como se expresan, resolución de conflictos mediante la comunicación asertiva, disminución del grito,

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

lenguaje respetuoso y positivo que tenga los niños, ya sea con sus compañeros en las actividades de la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo, en su casa, con los profesores o los ayudantes de servicio social.

1. Nunca. No usa un vocabulario adecuado o positivo
2. Casi nunca. En muy pocas ocasiones usa un vocabulario adecuado o positivo
3. A veces. En algunas ocasiones usa un vocabulario adecuado o positivo
4. Casi siempre. En muchas ocasiones usa un vocabulario adecuado o positivo
5. Siempre. Realiza constantemente el uso de un vocabulario adecuado o positivo

1. Implementa la comunicación respetuosa en conversaciones, actividades y juegos

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

2. Implementa lenguaje vulgar y no respetuoso

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

3. Ayuda y apoya a sus compañeros con comentarios positivos

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

4. Casi siempre

5. Siempre

4. Respetan los turnos de palabra, normas de convivencia y presentan atención a sus compañeros

1. Nunca

2. Casi nunca

3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

5. Resuelve conflictos a través de la comunicación

1. Nunca

2. Casi nunca

3. A veces

4. Casi siempre

5. Siempre

Cooperativismo y no discriminación

Esta sección de preguntas está enfocada en la convivencia, cooperación, trabajo en equipo, integración y hábitos saludables que tenga los niños, ya sea con sus compañeros en las actividades de la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo, en su casa, con los profesores o los ayudantes de servicio social.

1. Nunca. Ej No realiza las indicaciones que se les da hasta que hay un regaño de promedio

2. Casi nunca. Ej Toca repetirle varias veces la indicación para que la realice

3. A veces. Ej Realiza la indicación después de 5 veces diciéndole

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

4. Casi siempre. Ej Realiza la indicación después de 2 veces de decirle
5. Siempre Ej realiza la indicación a la primera vez que se les dice

1. Respetan las normas que se implementaron el primer día o las reglas que se tiene en su casa

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

2. Los niños trabajan en equipo para lograr cumplir con las actividades

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

3. Tienen disposición para integrar a sus compañeros en las actividades

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

4. Participan activamente en las actividades sin interrumpir o dominar el grupo

1. Nunca
2. Casi nunca

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

3. A veces
 4. Casi siempre
 5. Siempre
5. Buscan que todos se diviertan y cumplir con las metas establecidas
1. Nunca
 2. Casi nunca
 3. A veces
 4. Casi siempre
 5. Siempre

Tabla resumen diseño metodológico

Este cuadro contiene las distintas fases de cómo está dividido el proyecto, tiene los objetivos que se desarrollaron en cada fase y sus instrumentos de recolección de datos correspondientes estos se desarrollaran más adelante en los resultados donde se ven reflejados los datos recolectados.

Cuadro 5*Resumen diseño metodológico*

OBJETIVO		INSTRUMENTO
FASE 1	Identificar las conductas disruptivas de los niños asistentes al programa laboratorio lúdica y juego desarrollado en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	• Ficha de observación • Diario de campo • Matriz categórica

FASE 2	Diseñar un programa de recreación pedagógica para aplicarlo como herramienta en el mejoramiento de las conductas disruptivas	• Plan de clase • Diario de campo
	Evaluar el impacto del programa de recreación pedagógica en el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños de la biblioteca y ludoteca Il Nido del Gufo	• Escala de Likert

Categorías que se convierten en las conductas a trabajar

El siguiente cuadro contiene los ejes que se van a trabajar dentro de la fase 2, los cuales son la agrupación de conductas encontradas en la fase 1, su respectivo concepto y cuáles son las funciones que tendrá en un corto plazo y los beneficios que trae consigo a largo plazo el trabajo de estos ejes teniendo en cuenta el contexto y las temáticas del proyecto.

Cuadro 6

Categorías que se convierten en las conductas a trabajar

Eje	Concepto	Función	Beneficio
Agresividad física y verbal	Cuello et al (2013) citando a Buss (1989) explica que la	Respeto Atención	Comunicación asertiva

	agresividad verbal se realiza por medios como insultos, gritos, amenazas, palabras groseras e interrupciones para atacar a una persona en particular o a un grupo, por otro lado, también explica que las agresiones físicas son donde se utilizan partes del cuerpo para agredir como por ejemplo golpes, empujones, patadas, puños etc.	Resolución de conflictos Establecimiento de límites	Convivencia saludable Autocontrol Mejoramiento de relaciones interpersonales
Vocabulario y formas de expresión	Como explica Benoit Ríos, C. G. (2021) la empatía es una capacidad de comprender y compartir los sentimientos y emociones de otra	Confianza Pensamiento crítico Respeto Escucha activa	Empatía Desarrolló de habilidades sociales Seguimiento de instrucciones

persona. Por lo cual

se relaciona con

entender como las

otras personas

conciben la realidad.

Por otro lado, los

mismos autores

explican que las

habilidades sociales

son muy importantes

ya que durante

actividades

colaborativas se

trabajan habilidades

como poder

expresarse de una

forma abierta y libre,

respetar opiniones,

escuchar de forma

consiente, tener

intercambios

verbales y

retroalimentación de

formas de

pensamiento.

Cooperativismo y no discriminación	La cooperación la definen Rey M (2009) como contribuir y ayudar, también explican que no nacemos con esta habilidad, sino que se va desarrollando y fortaleciendo durante el crecimiento de la persona.	Cooperación Trabajo en equipo Organización	Ambientes inclusivos y respetuosos Sentido de comunidad confianza
---------------------------------------	---	--	--

Resultados

A continuación, se presentan los resultados del proyecto, organizados en dos fases. En cada una, los hallazgos se estructuran según los objetivos establecidos, los cuales fueron abordados mediante distintos instrumentos de recolección de datos como diarios de campo, fichas de observación, matrices y la escala Likert diseñada.

Fase 1

En la primera fase del proyecto encontramos como objetivo identificar las conductas disruptivas de los niños asistentes al programa laboratorio lúdica y juego desarrollado en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo, este objetivo de la primera fase del proyecto se llevó a cabo en el periodo 2024-2 en donde por medio de las fichas de observación y los diarios de campo se logró identificar aquellas conductas disruptivas que se presentaban en los niños de

la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo, información que luego fue categorizada y organizada en dos matrices, una de categorías y códigos y la otra de categorías que explicaba más a profundidad las conductas identificadas. Todo esto se puede evidenciar en el siguiente apartado de resultados de la fase 1:

Diarios de campo

El cuadro presenta un resumen general de los tres diarios de campo registrados durante el desarrollo del programa Olimpiadas Tomasinas, llevado a cabo en la Biblioteca Il nido del Gufo Suba Lisboa, durante el semestre 2024-2 como parte de las intervenciones de recreación en la profundización 3 y 4. En ella se detallan aspectos clave de cada sesión, como la fecha, el objetivo principal, las actividades realizadas, los logros alcanzados y los aspectos por mejorar. Para una consulta más detallada, los diarios de campo completos se encuentran en el apartado de anexos.

Cuadro 7

Resúmenes diarios de campo fase 1

Diario de campo	Fecha	Objetivo general	Actividades principales	Logros	Aspectos para mejorar
#1	26/09/2024	Reconocimiento de la población	Juegos de presentación, rompehielos, dibujo de deportes en papel Kraft, juegos con	Buena participación, reconocimien to de gustos deportivos, manejo del grupo	Mejorar planificación, incluir plan B, controlar mejor los tiempos

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

			disco y rondas		
			infantiles		
#2	10/10/2024	Juegos de precisión y recreación comunitaria	Gusanito, micos a sus palos, circuito con lana y tarros, juegos con aros y pelotas, pato ganso	Participación, control inicial del grupo, cumplimiento o del objetivo	Mantener la atención durante toda la sesión, incluir más actividades simultáneas para mantener ocupados
#3	24/10/2024	Introducción al fútbol y al trabajo en equipo	Actividades de coordinación por parejas, competencia con cintas, juego de las lanas, juegos de concentración, rondas, adaptación por lluvia	Trabajo en equipo, adaptación a cambios, integración de ambos grupos al final	Incluir alternativas por clima, ajustar mejor la planeación al espacio disponible

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

En los diarios de campo pudimos evidenciar que el tipo de actividades que se le pongan a los niños influyen en el control del grupo y en la conducta de estos, ya que fueron en actividades más activas en las que se evidenciaron conductas disruptivas en los participantes, lo que ayudo en la planeación de las mismas actividades y así ir modificando dichas conductas de manera indirecta.

Categorías y códigos

La siguiente cuadro muestra las diferentes conductas disruptivas observadas durante el desarrollo del programa de laboratorio de lúdica y juego, cada conducta fue clasificada de acuerdo con su manifestación, sus posibles causas, a quienes iba dirigida y una interpretación o comentario derivado de la observación directa, esta clasificación ayudo a identificar patrones de comportamiento, comprender las dinámicas sociales, emocionales y comunicativas que influyen en la participación activa de los niños y adolescentes.

Cuadro 8*Categorías y códigos*

Conductas	Comentario	Causas de	Comentario	A quien	Comentario
disruptivas	sobre la	las	Sobre la causa	fue	sobre a
	conducta	conductas	de la conducta	dirigida	quién fue
	presentada	disruptivas			dirigida
Agresiones físicas	Generalmente se producía cuando jugaban brusco,	Dificultades por no poder integrarse, no saber resolver	Las posibles causas se derivan de no seguir instrucciones,	Compañeros	Siempre fueron entre grupos separados de la clase de 4

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

	malentendido	conflictos,	la dispersión de		o 5 niños
	s que	hiperactivida	los		dispersos,
	llegaban a	d y no saber	participantes y		empezaban
	golpes o	controlar su	la normalidad		juegos entre
	empujones,	fuerza,	de los juegos		ellos donde
	discusiones	juegos	de agresión en		en algunas
	por algunas	bruscos	forma de		circunstancia
	actividades		diversión o de		s también
			jerarquía.		lastimaron
					sin intención
					a
					compañeros
					que no
					estaban
					participando
					en esos
					juegos.
Agresiones	Se	No sabe	En estas edades	Compañero	Siempre se
verbales	presentaron	cómo	no tiene mucha	s	presentó en
	más que todo	resolver	empatía por los		momentos
	entre las	conflictos,	demás, también		donde los
	niñas del	no pueden	por el contexto		facilitadores
	grupo, donde	expresarse	en el que están		estaban
	observamos	correctament	se presentan		realizando
	que se	e	muchas		las

	agredían		envidias y se		explicacione
	verbalmente		normaliza las		s, se reunían
	por como		faltas de		las niñas y
	estaban		respeto. Aún		entre ellas se
	vestidas,		no saben cómo		empezaban a
	envidia por la		expresarse y		agredir o
	forma de		dar su opinión		cuando
	interactuar		sin lastimar a		llegaba una
	con los		los demás		de las niñas
	facilitadores				tarde
	y como				empezaba a
	realizaban un				realizarle
	gesto o una				comentarios
	acción. Todo				feos.
	esto llevando				
	a percibir				
	envidia entre				
	las niñas.				

Gritos	El sujeto	Frustración	En muchas de	Facilitadore	Generalment
	gritaba en	por no	las ocasiones	s y	e gritaba al
	varias	entender las	que se presentó	compañeros	aire, pero
	ocasiones	instrucciones	esta conducta		incomodaba
	durante las	, sobrecarga	el niño se veía		a sus
	actividades	o	decaído o		compañeros
	más que todo	incomodidad	cansado por las		y no dejaba

	cuando se	, presión por	actividades,		que se
	explicaban	los	también tocaba		pudiera
	las	compañeros	explicarle a el		explicar
	actividades,	por no	mismo sujeto		correctament
	también	entender las	una y otra vez		e la
	muchas veces	actividades.	la actividad		actividad,
	lo vimos		para que		
	cansado y era		lograra		
	en esos		realizarla esto		
	momentos		también hacía		
	donde gritaba		que los		
	más.		compañeros se		
			burlaban o lo		
			presionaran		
			para que la		
			realizara.		
Interrupciones	Según lo que	Necesidad	La causa	Compañero	Se
constantes	se observó y	de llamar la	general es la	s	presentaba
	se pudo	atención	necesidad de		mucho en las
	analizar lo		llamar la		explicacione
	hacía para		atención esto se		s de las
	llamar la		puede deber a		actividades,
	atención, para		la necesidad de		se
	indisponer la		querer encajar		manifestaba
	clase.		un grupo,		con

			indisponer a los		comentarios
			compañeros y		innecesarios,
			la clase,		distracción,
			también		desinterés,
			sabotear las		desobedienci
			actividades con		a,
			el fin de tener		contradiccio
			estatus en el		nes de las
			circulo social		propuestas
			que está		de las
			formando.		actividades.
Conversacion	De acuerdo	Interactuar	Este código	Compañero	Las
es constantes	con lo	entre ellos	describe la	s	conversacion
	observado	nada mas	tendencia de		es suelen ser
	este código se		los niños a		entre ellos
	presenta		enfocarse		con el fin de
	porque los		exclusivamente		no prestar
	sujetos no le		en sus		atención a la
	ven		compañeros,		actividad del
	importancia		mostrando		momento
	ni les interesa		poco interés en		
	la actividad.		las actividades		
			propuestas por		
			el facilitador.		

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Comentarios	Estos	Buscar	Este	Facilitadore	Son
inapropiados	comentarios	temas de	comportamient	s y	comentarios
	surgen	adultos.	o podría ser	compañeros	al aire que
	cuando los		una forma de		son
	niños buscan		imitar a los		escuchados
	desviar la		adultos o de		por todos,
	atención o		buscar		puedes ser
	expresar su		aceptación de		mal
	desinterés en		ellos, copiando		interpretados
	la actividad		sus acciones y		y generar un
			sus		ambiente no
			comentarios		adecuado
					para el
					momento
Lenguaje	Este código	Aceptación	El uso de	Compañero	El lenguaje
vulgar	puede surgir	social.	lenguaje vulgar	s	vulgar solo
	debido a un		o las actitudes		está presente
	desafío de la		desafiantes		al
	autoridad o		pueden ser una		relacionarse
	un claro		estrategia para		entre ellos
	desinterés por		destacar en el		pues suelen
	la actividad		grupo y ganar		tener
	presente		popularidad		confianza
					para
					relacionarse

					de esta
					forma
Falta de	Este código	Desinterés,	Este código	Facilitadore	Este va
atención	engloba las	ir por	representa la	s	directamente
	conductas en	obligación	falta de		relacionado
	las que los		motivación de		a los
	niños se		los niños al		facilitadores
	muestran		participar en la		pues hacen
	distraídos o		actividad, la		que la
	desconectado		cual sienten		actividad no
	s de la		como una		se realice de
	actividad, ya		obligación o		forma
	sea mirando		algo que no les		correcta y
	en otra		resulta		sabotea la
	dirección,		interesante		clase.
	jugando con				
	objetos, o				
	mostrando				
	signos de				
	aburrimiento,				
	usualmente				
	sucede por un				
	claro				
	desinterés en				

	las				
	actividades.				
Apego excesivo	Llama la atención de los facilitadores y quiere que siempre estén pendientes de lo que hace	Pena o baja autoestima que se refleja en apego al facilitador, inseguridad	Busca una sensación de compañía o apoyo en los facilitadores	Facilitadore s	Consentida por miembros externos o gusta de la atención de los demás
Desinterés en seguir instrucciones	Falta de interés en las actividades o ganas de llamar la atención de sus compañeros o facilitadores	No ve a los facilitadores como personas con autoridad, quiere llamar la atención	Falta de respeto a sus mayores o figuras de autoridad, posiblemente por influencia de externos	Facilitadore s y compañeros	Se presenta mayormente hacia los facilitadores en el momento que explican las actividades.
Resistencia para unirse al grupo	Falta de confianza con sus compañeros o cercanía a ellos.	No tiene grupo, se siente excluida. Miedo a la interacción,	No se le ve con un círculo social cercano ni interés en formar uno,	Compañero s y facilitadore s	Desapego a sus compañeros o falta de interés en

poca	posiblemente	socializar
socialización	pena	con ellos
con el grupo		

El cuadro presenta un análisis de las conductas disruptivas observadas durante el programa de laboratorio de lúdica y juego, se identificaron diferentes tipos de conductas como agresiones físicas y verbales, gritos, interrupciones constantes y conversaciones entre compañeros; estas conductas fueron principalmente dirigidas a los compañeros, aunque también afectaron la dinámica con los facilitadores.

Las causas incluyeron dificultades para integrarse al grupo, la normalización de comportamientos agresivos, la frustración por no comprender las actividades y la búsqueda de atención o reconocimiento dentro del grupo. Además, se identificaron comportamientos como el apego excesivo a los facilitadores y la falta de atención; estos reflejan una falta de conexión emocional con las actividades propuestas. El análisis de estas conductas proporciona una base para diseñar intervenciones pedagógicas que fomenten una mejor convivencia y el desarrollo emocional de los participantes.

Matriz categórica

A continuación, se presenta un cuadro con el análisis de las conductas disruptivas observadas en el programa de laboratorio de lúdica y juego. En ella se detallan las principales conductas identificadas, como agresiones físicas y verbales, interrupciones constantes, apego excesivo, gritos, y desinterés en seguir instrucciones, cada una de estas conductas fue analizada en cuanto a sus posibles causas, la teoría que las respalda y a quién estuvieron dirigidas, el objetivo de este cuadro es proporcionar un panorama claro y conciso de las conductas que afectan tanto el ambiente grupal como el proceso de aprendizaje de los participantes.

Cuadro 9*Matriz categórica*

Categoría	Análisis	Teoría	Conclusión
Conductas disruptivas	Se presentaron muchas agresiones físicas por juegos bruscos, desinterés, discusiones o malentendidos, así mismo las agresiones verbales entre el grupo de las niñas por su aspecto, como se veían o por como participaban. Las interrupciones constantes, el apego excesivo y el desinterés en seguir instrucciones lo	Como las describe Jurado, (2015) son aquellas conductas que dificultan los aprendizajes y distorsionan la relación individual, y la dinámica del grupo, afectando no solamente al individuo que las provoca sino también a los que reciben las consecuencias. Geirger (2000) nos explica que algunas conductas disruptivas son aquellas donde se puede presentar transgresiones, desobedecer ordenes	De acuerdo a las definiciones dadas por los autores acerca de las conductas disruptivas y lo analizado en las intervenciones se puede concluir que las conductas disruptivas más presentes en los niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo son las agresiones físicas, la interrupción, el vocabulario vulgar y el apego, ya que todas estas acciones interfieren en el desarrollo de las actividades, afectando no solo a los

	pudimos observar más como para llamar la atención de nosotros o del resto del grupo. Los gritos lo notábamos cuando estaba exhausto, cuando no comprendía las instrucciones o por presión de los compañeros. El lenguaje vulgar se puede deber por un desafío a la autoridad.	mediante conductas ruidosas, motrices, verbales o agresivas. Pueden ser conductas hostiles, antisociales o acciones dentro del aula que retrasen o impidan el proceso de enseñanza- aprendizaje.	facilitadores sino también a los compañeros.
Causas de las conductas disruptiva	Las causas de las agresiones tanto físicas como verbales se debe al no saber resolver conflictos de la forma correcta, también al no	Las agresiones se pueden presentar por la sensación de frustración rechazo o incomprensión, aunque en estas edades es normal se debe enseñar como	De acuerdo con los autores y lo observado en las intervenciones se puede concluir que las conductas disruptivas de los niños se basan en una influencia social ya sea de ámbito familiar,

controlar su fuerza	controlar esos	escolar o del ambiente
y sus palabras para	sentimientos. Como	en donde viven, y que
no herir a los	nos explica Rodríguez	muchas de estas se dan
demás. La falta de	(2017)	como una manera de
atención puede ser		llamar la atención o de
por el desinterés e	Algunos factores	aceptación social.
ir por obligación,	socioculturales pueden	Como siempre se ha
el lenguaje social	afectar el	dicho los niños muchas
desde la	comportamiento de los	veces copian actitudes
perspectiva del	niños. Como explica	o conductas que ven en
facilitador es por la	Torrice et al (2002)	las personas de su
aceptación social y	donde el	alrededor por lo que la
la integración a un	comportamiento de los	causa principal de la
grupo. Los	niños esta influenciado	mayoría de estas se
comentarios	por múltiples niveles	debe al entorno en el
inapropiados se	de su entorno, desde la	que se desarrolla el
desarrollan por la	familia inmediata	niño.
busca de temas de	hasta la cultura más	
adultos. La	amplia en la que	
mayoría de las	viven.	
conductas		
disruptivas se	Las habilidades	
desenvuelven para	sociales son las	
llamar la atención	habilidades que tiene	
de los facilitadores	los niños en asimilar	

	ya sea para	los papeles y normas	
	sabotear las	sociales, donde estas	
	actividades, para	se deben trabajar a lo	
	hacerse sentir, por	largo de la vida.	
	no entender o por		
	qué se sienten		
	excluidos.		

A quien fue	Siempre fueron en	Bayón y Saraví,	De acuerdo a lo
dirigida	grupos pequeños	(2019), como el vivir	mencionado por el
	que se arman	en compañía de otros,	autor y lo visto en las
	dentro de las	la interacción de las	intervenciones se puede
	actividades donde	personas en su vida	inferir que todas
	comenzaban	cotidiana, como trata a	aquellas conductas
	juegos entre ellos	los otros o como se	disruptivas ya sean
	que no se estaban	relaciona con ellos,	dirigidas al facilitador o
	realizando. En la	también dice que la	a sus compañeros hacen
	mayoría de las	convivencia nos	parte de la creación de
	conductas	transmite al respeto, al	un entorno o una
	disruptivas se	reconocimiento, a la	convivencia sociales en
	presentaron en el	solidaridad y la	donde son todas estas
	momento donde	empatía, en este	son las que definen la
	los facilitadores	sentido llegando a una	calidad de la misma
	estaban realizando	definición más precisa	convivencia. Por lo que
	la explicación de	de esta se puede	podemos decir que a
	las instrucciones.	definir como la	pesar de las conductas

El tema con los	existencia de	disruptivas que
gritos se presentó	experiencias sociales	presentan los niños la
de forma general	ya sea en espacios	convivencia dentro del
ya que lo hacía al	como colegios,	grupo es buena, con
aire sin dirigirlo a	hospitales, parques	algunos aspectos de
ninguno en	públicos y muchos	respeto y empatía por
específico, como	más lugares posibles	mejorar.
es el caso de las	siempre y cuando sea	
interrupciones	lugares en donde nos	
constantes durante	relacionemos con	
las explicaciones	alguien más	
se presentaron		
comentarios,		
distracciones o		
desobediencia y		
contradicción de		
las propuestas de		
actividades. El		
lenguaje vulgar		
solo se presenta		
entre ellos. La		
resistencia para		
unirse al grupo se		
produce por el		
desapego a sus		

compañeros o la
falta de interés de
socializar.

De acuerdo con los autores y lo observado en las intervenciones, se concluye que las conductas disruptivas de los niños se originan principalmente en factores sociales y emocionales, la necesidad de llamar la atención y buscar aceptación social son causas fundamentales, las cuales se ven reflejadas en el uso de lenguaje vulgar, la resistencia a seguir instrucciones y la dificultad para integrarse al grupo. A pesar de estas conductas, la convivencia dentro del grupo se mantiene relativamente positiva, con áreas de mejora en cuanto a respeto y empatía.

En la primera fase del proyecto se identificaron cuáles eran esas conductas disruptivas que manifestaban los niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo por medio de las fichas de observación y los diarios de campo en donde pudimos concluir que las conductas que más se observaron durante las sesiones fueron las conductas como: las agresiones físicas y verbales, los gritos, los comentarios inapropiados y el lenguaje vulgar, las interrupciones y falta de atención, el desinterés a las actividades y el desapego al grupo, y el apego excesivo hacia los facilitadores. Siendo estas las conductas disruptivas que más se repiten dentro de las diferentes actividades realizadas y dentro de los niños que participan en estas.

Por otro lado, se llegó a la conclusión de que dichas conductas disruptivas se generan por diferentes factores, como lo son las actividades, que pueden llegar a ser un poco tediosas o del poco gusto de los participantes, o como en la mayoría de los casos que se daba por una aceptación hacia otro grupo de niños o hacia ciertos niños del programa.

Fase 2**Macro ciclo**

Este macro ciclo ha sido diseñado en el marco del objetivo específico de diseñar un programa de recreación pedagógica para aplicarlo como herramienta en el mejoramiento de las conductas disruptivas. A través de una secuencia estructurada de nueve sesiones, se plantean actividades lúdicas, artísticas, físicas y cooperativas que permiten intervenir de manera pedagógica sobre comportamientos como la agresividad, la falta de respeto, y la dificultad en la resolución de conflictos.

El siguiente cuadro presenta la organización cronológica de las intervenciones diseñadas para el programa de recreación pedagógica. Se especifica el número de intervención, la fecha programada, el eje temático trabajado en cada sesión y su respectiva abreviación, lo que permite visualizar de manera ordenada la secuencia y progresión del proceso de intervención.

Cuadro 10*Organización cronológica*

Intervenciones			
N.	Fechas	Eje de la intervención	Abreviación
intervención			
1	25/03/2025	Lectura de realidad	LR
2	27/03/2025	Agresión física y verbal	A
3	01/04/2025	Vocabulario y formas de expresión	V

4	03/04/2025	Cooperativismo y no discriminación	C
5	08/04/2025	Agresión física y verbal	A
6	10/04/2025	Vocabulario y formas de expresión	V
7	12/04/2025	Cooperativismo y no discriminación	C
8	14/04/2025	Agresión física y verbal y Vocabulario y formas de expresión	A y V
9	15/04/2025	Cierre y evaluación	E

A continuación, se expone el diseño del macrociclo de intervención, estructurado en nueve sesiones. En este cuadro se detallan el número de sesión, el eje temático correspondiente, los objetivos específicos de cada encuentro y la metodología propuesta, la cual incluye actividades de arte, juego, actividad física, cooperación y evaluación, adaptadas para favorecer el logro de los propósitos del programa.

Cuadro 11*Macro ciclo de intervención*

Macro ciclo									
Número de sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Eje	LR	A	V	C	A	V	C	A y V	E
Objetivo	Identificar y analizar las dinámicas de convivencia del grupo, reconociendo factores que influyen en las	Implementar actividades y juegos colaborativos a través de estrategias de comunicación asertiva, reducir	Fomentar una comunización respetuosa entre los niños, y reducir los gritos y comentarios inapropiados	Desarrollar estrategias de convivencia de trabajo en equipo y pacífica fortaleciendo la aceptación de la diversidad dentro	Implementar estrategias de autocontrol y resolución pacífica de conflictos para reducir la agresión en	Reforzar el uso de un lenguaje positivo y respetuoso a través de dinámicas lúdicas que promuevan	Consolidar la integración combiadas para mejorar la convivencia, reducir las agresiones y fortalecer	Aplicar estrategias de combinación para mejorar la convivencia, reducir las agresiones y fortalecer	Reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso, identificando cambios en

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

	condu	la	a	del	las	evan la	el	una	las
	ctas	agresiv	través	grupo.	interac	comun	respet	comun	conduc
	disrupt	idad,	de		ciones.	icación	o	icación	tas y
	ivas.	promo	estrategias			asertiv	mutu	respetu	estable
		viendo	lúdicas			a.	o.	osa.	ciendo
		respeto	que						compr
		mutuo,	refuerc						omisos
		escuch	en la						para
		a	empatí						mante
		activa	a y el						ner
		y	autoco						una
		resoluc	ntrol.						conviv
		ión de							encia
		conflic							armoni
		tos							osa.
		dentro							
		del							
		grupo.							
metod	Arte	Juego	Activi	Juegos	Arte	Juego	Activ	Juegos	Evalua
ología			dad	de			idad	de	ción
			física	cooper			física	cooper	
				ación				ación y	
				y				colabo	
				colabo				ración	
				ración					

Diarios de campo

El cuadro a continuación sintetiza los registros de los diarios de campo realizados en la Biblioteca y Ludoteca Il Nido del Gufo durante el proceso de intervención desarrollado entre marzo y abril de 2025, como parte del programa de recreación pedagógica diseñado. En cada jornada se plantearon objetivos específicos, se llevaron a cabo actividades pedagógicas, y se trabajaron distintos ejes formados a partir de las conductas disruptivas identificadas en la primera fase.

- **Lectura de realidad:** Este eje se centra en entender el contexto y las necesidades de los niños dentro del programa, observando y analizando sus comportamientos, actitudes y dinámicas sociales. Aquí se busca identificar las situaciones problemáticas, como las conductas disruptivas, y evaluar cómo las actividades recreativas pueden intervenir de manera efectiva.
- **Agresión física y verbal:** Este eje aborda cómo gestionar las conductas agresivas entre los niños, tanto físicas como verbales. A través de actividades recreativas, se busca disminuir la manifestación de estas agresiones, promoviendo la resolución pacífica de conflictos y el respeto mutuo.
- **Vocabulario y formas de expresión:** Se enfoca en trabajar con los niños para que puedan expresarse de manera adecuada y respetuosa. Esto incluye enseñarles a manejar el lenguaje verbal de forma asertiva y a comprender cómo sus palabras pueden afectar a los demás.
- **Cooperativismo y no discriminación:** Este eje promueve la cooperación entre los niños, fomentando un ambiente inclusivo donde se valoren la diversidad y el respeto. A través de juegos y dinámicas colaborativas, se busca eliminar actitudes discriminatorias y reforzar la importancia de trabajar juntos como equipo.

- **Cierre y evaluación:** Al final de las actividades, se realiza un cierre donde se evalúan los aprendizajes obtenidos y las mejoras en los comportamientos. Este eje es clave para conocer el impacto de la intervención y ajustar las estrategias para futuras actividades.

Además, se consignan observaciones que orientan la reflexión sobre el proceso y las mejoras logradas en el comportamiento y la interacción de los niños.

Cuadro 12

Resúmenes diarios de campo fase 2

Diario de campo	Fecha	Objetivo	Descripción y registro de actividades	Interpretación y aprendizajes	Eje de intervención	Observaciones
#1	05-03-2025	Identificar y analizar las dinámicas de convivencia del grupo, reconocer factores que influyen en	Los niños se agruparon según criterios como edades o intereses, creando un nombre y lema para cada grupo, además de identificar valores clave que representaran a	La importancia de establecer normas claras y generar un sentido de pertenencia dentro de los grupos, así como	Lectura de la realidad	Incluir actividades más dinámicas para mantener la atención del grupo.

		las	cada grupo. Se	la		
		conductas	establecieron	necesidad		
		disruptivas	reglas claras	de		
		.	como: mantener	recordar		
			un tono de voz	constante		
			moderado,	mente las		
			respetar los	reglas para		
			turnos y escuchar	garantizar		
			a los compañeros	una		
			de manera activa.	interacción		
				respetuosa.		
#2	27-03-2025	Implementar actividades y juegos colaborativos a través de estrategias de comunicac ión asertiva, reducir la agresivida	Simón dice: Un juego en el que los niños siguen instrucciones solo si se les dice "Simón dice" antes de cada indicación. Mímica y teléfono roto: Se les da una palabra (animal, deporte u objeto) y deben hacer	La intervención tuvo dificultades por la falta de seguimiento de instruccio es. Hubo un aumento	Agresión física y verbal	Evitar actividades que dispersan a los niños para mantener control.

		d,	una mímica para	tras la		
		promovien	que los demás	intervenci		
		do respeto	adivinen.	ón de la		
		mutuo,	Reto de silencio:	directora.		
		escucha	Los niños deben			
		activa y	permanecer en			
		resolución	silencio por 3			
		de	minutos.			
		conflictos	Cogidas bajo			
		dentro del	tierra: Los niños			
		grupo.	deben correr para			
			evitar ser tocados			
			por un			
			compañero que			
			los "congela".			
#3	01-04- 2025	Fomentar	Reglas de	La	Vocabul	Recalcar
		una	intervención:	comunicac	ario y	las reglas
		comunicac	Cada niño	ión mejoró	formas	antes de
		ión	escribe una regla	a medida	de	cada
		respetuosa	en la cartulina y	que los	expresió	actividad
		entre los	se compromete a	niños	n	para que
		niños,	cumplirla.	siguieron		los niños
		reduciendo	Captura la	las		estén más
		los gritos y	bandera: Los	indicacion		atentos.
		comentario	niños se dividen	es y		

		s	en equipos con	trabajaron		
		inapropiad	un líder y deben	en equipo.		
		os a través	crear estrategias	Se les		
		de	para capturar la	alentó a		
		estrategias	bandera del otro	expresar		
		lúdicas que	equipo.	su		
		refuercen	Reto de silencio:	compromi		
		la empatía	Aumento de la	so con las		
		y el	duración a 1	reglas y		
		autocontro	minuto con 30	mejorar su		
		l.	segundos extra.	forma de		
			Congelados	comunicar		
			bajo tierra:	se.		
			Variante del			
			juego anterior			
			donde los niños			
			deben quedarse			
			quietos.			
#4	03-04-2025	Fomentar	Nudo humano:	La	Coopera	Adaptar
		la	Los niños se	cooperació	tivismo	actividade
		cooperació	agrupan en	n y el	y no	s para
		n y el	parejas, se toman	respeto	discrimi	niños con
		trabajo en	de la mano con	fueron	nación	dificultade
		equipo a	otro niño y deben	clave en		s
		través de	deshacer el	las		comunicati

juegos y	"nudo" formado	actividade	vas.
dinámicas	sin soltarse las	s. Los	Manejar
que	manos.	niños se	los
promuevan	Telaraña de	dieron	tiempos de
la	lana: Los niños	cuenta de	las
confianza,	deben pasar un	la	actividade
la	rollo de lana	importanci	s.
comunicac	mientras dicen	a de	
ión y la	algo positivo	trabajar	
resolución	sobre otro	juntos y no	
conjunta	compañero. El	discrimina	
de	objetivo es crear	r. Hubo	
problemas.	una red de lana	dificultade	
	sin soltarla y	s de	
	luego intentar	comunicac	
	desenredarla.	ión con	
	Reto de silencio:	algunos	
	Se aumenta el	niños.	
	tiempo a 2		
	minutos.		
	Congelados		
	bajo tierra: Se		
	juega para		
	terminar con		

			energía			
			acumulada.			
#5	08-04-2025	Reforzar el uso del lenguaje positivo y respetuoso a través de dinámicas lúdicas que promuevan la comunicac ión asertiva	Números locos: Los niños se acuestan boca abajo y deben decir un número en orden sin repetir. Se hicieron varias rondas. Boli amigos: Los niños se organizan en círculos y deben pasar una pelota diciendo el nombre del compañero al que se la pasan. En la variante, deben decir todos los nombres en	La actividad de los números locos generó algunos problemas, pero con ajustes se logró completar. Los niños mostraron más disposició n para seguir las indicacion es, aunque se presentó un altercado	Agresió n física y verbal	Evitar actividades s complejas que generen frustración en los niños.

orden de cómo se hacia el
pasó la pelota. final.

Reto de silencio:

Los niños deben
estar en
completo
silencio y quietos
durante 2
minutos.

Ponchados: Dos

niños "congelan"
a otros con una
pelota.

#6	10-04- 2025	Consolidar la integración grupal mediante actividades que fortalezcan la empatía y el respeto mutuo.	Mano mágica (dibujo de la mano escribiendo gustos y aspectos a mejorar); Piraña (caminar sobre hojas pasándolas en equipo); Ángeles (juego de cuerda para convertir a	Se mejoró la expresión verbal y el trabajo en equipo. Se logró aumentar la capacidad de escucha y	Vocabul ario y formas de expresió n.	Mantener control grupal mediante actividade s dinámicas.
----	----------------	---	---	--	---	--

			todos en	autocontrol	
			ángeles);	l (reto de	
			Ponchados	silencio	
			(competencia por	logrado	
			equipos	por 4	
			eliminando a los	minutos).	
			oponentes).		
#7	12-04-2025	Aplicar estrategias combinadas para mejorar la convivencia, reduciendo la agresión y fortaleciendo una comunicación respetuosa	Saludo mágico (crear saludos originales en parejas); Puente invisible (transportar pelotas sin usar las manos entre parejas y grupos); Estatuas cooperativas (formar figuras grupales siguiendo instrucciones de un líder).	Actividades fortaleciendo el respeto, la inclusión y la cooperación. Mejor control del grupo al haber menos niños.	Cooperativismo y no discriminación.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

#8	14-04-	Aplicar	Los niños	La	Agresivi	Este tipo
	2025	estrategias	indicaron	importanci	dad	de
		combinada	sentimientos y	a de la	física y	actividade
		s para	emociones que	empatía,	verbal -	s les llamó
		mejorar la	hayán sentido	de cómo	vocabul	la
		convivenci	durante un	lograr	ario y	atención,
		a,	tiempo	resolver	formas	hubo
		reduciendo	determinado y el	conflictos	de	varios
		la agresión	porqué se	a través de	expresar	líderes
		y	sintieron así, esto	la	se	dentro de
		fortalecien	por medio de	comunicac		las
		do una	unas caras	ión y el		actividade
		comunicac	dibujadas con	buen trato.		s y todos
		ión	diferentes	También		estaban
		respetuosa.	emociones,	entender		aportando
			crearon obras de	como los		con ideas.
			teatro con	ven sus		Respetaro
			diferentes	compañero		n los
			situaciones de	s y que		turnos y lo
			conflicto y ellos	cosas		que los
			debían realizar	incomodan		compañero
			una escena desde	a los		s estaban
			la visión positiva	demás y		diciendo.
			de cómo	realizar		
			solucionar el	una		

			conflicto y una vista negativa de cómo podía responder de mala manera y por último identificaron como les gusta que los traten y como tratan a los demás a través de dibujos y frases donde el foco era el respeto.	autoevalua ción de cómo es el comporta miento que se está presentand o .		
#9	15-04- 2025	Reflexiona r sobre los aprendizaj es obtenidos a lo largo del proceso, identifican do	Tingo tingo tango (intercambiar aprendizajes y actividades favoritas); Estaciones (globoflexia, Twister, juego de reflejos en	Se evidenció una transforma ción positiva: respeto, cooperació n y mejor expresión	Cierre del proceso: integraci ón, respeto y trabajo en equipo.	Fortalecim iento del autocontro l, respeto y trabajo grupal en las actividade s de cierre.

cambios en	equipos);	verbal.
las	Compartir final	Los niños
conductas	(merienda con	reconocier
y	normas de	on su
establecien	autocontrol y	propio
do	agradecimientos)	progreso.
compromis	.	
os para		
mantener		
una		
convivenci		
a		
armoniosa.		

Evaluación

A continuación, se encuentran los resultados obtenidos de la escala de Likert que se realizó a través de un formulario de forms, esta parte pertenece a la fase 2 donde se buscaba evaluar el impacto del programa de recreación pedagógica en el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo. El formato se divide en ciertas categorías, en un inicio están las preguntas sociodemográficas, después están los ejes temáticos que se evaluaron los cuales son agresividad física y verbal, vocabulario y formas de expresarse y cooperativismo y no discriminación.

Preguntas sociodemográficas

Un total de 12 personas respondieron el formato de la escala de Likert, donde del total de participantes el 83.3% se identifica con el sexo femenino, el 8.3% masculino y el 8.3% prefirió no especificar su sexo. En cuanto al estrato socioeconómico, el 83.3% de los encuestados pertenecen a los estratos 1 y 2, mientras que el 16.7% corresponden a los estratos 3 y 4. Con respecto con el rol de los participantes el 50% fueron padres de familia, el 41.7% pertenecen al servicio social y el 8.3% corresponden al AF-CREA IDARTES que son profesores de artes y literatura.

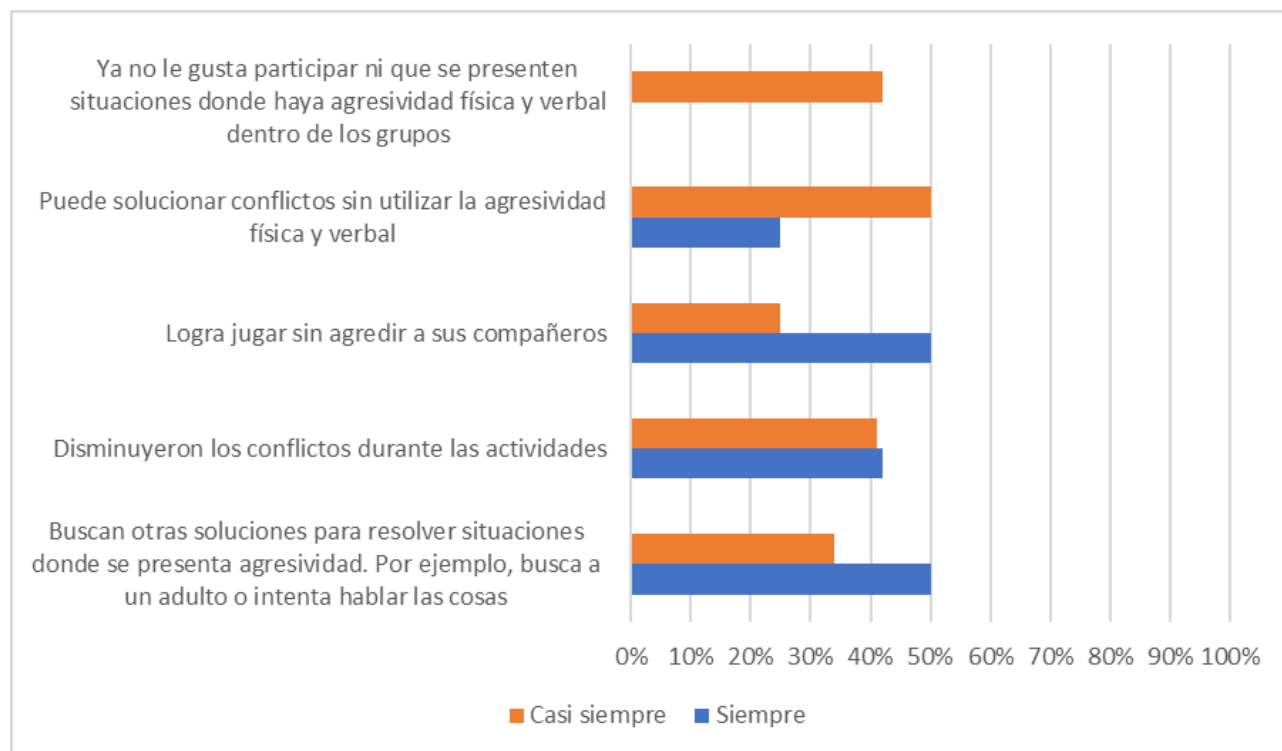
Es importante señalar que, en el caso de señalar padres de familia, se solicitaba que indicaran el nombre de sus hijos por lo cual se obtuvieron 6 respuestas provenientes de este grupo.

Preguntas según las categorías***Agresividad física y verbal***

En esta grafica se observan las respuestas de las 5 preguntas correspondientes al primer eje temático el cual es agresividad física y verbal, esta grafica lo que enseña son los porcentajes más altos de cada respuesta, indicando que en este eje temático tuvieron más respuestas positivas al tener más porcentaje en las respuestas de siempre y casi siempre. Estas respuestas son resultado de la escala de Likert por lo cual va de 1 a 5. Siendo 1. Nunca – 2. Casi nunca – 3. A veces – 4. Casi siempre y 5. Siempre, por lo tanto, se identifica que las respuestas más significativas ya que se presentaron en el siempre y casi siempre.

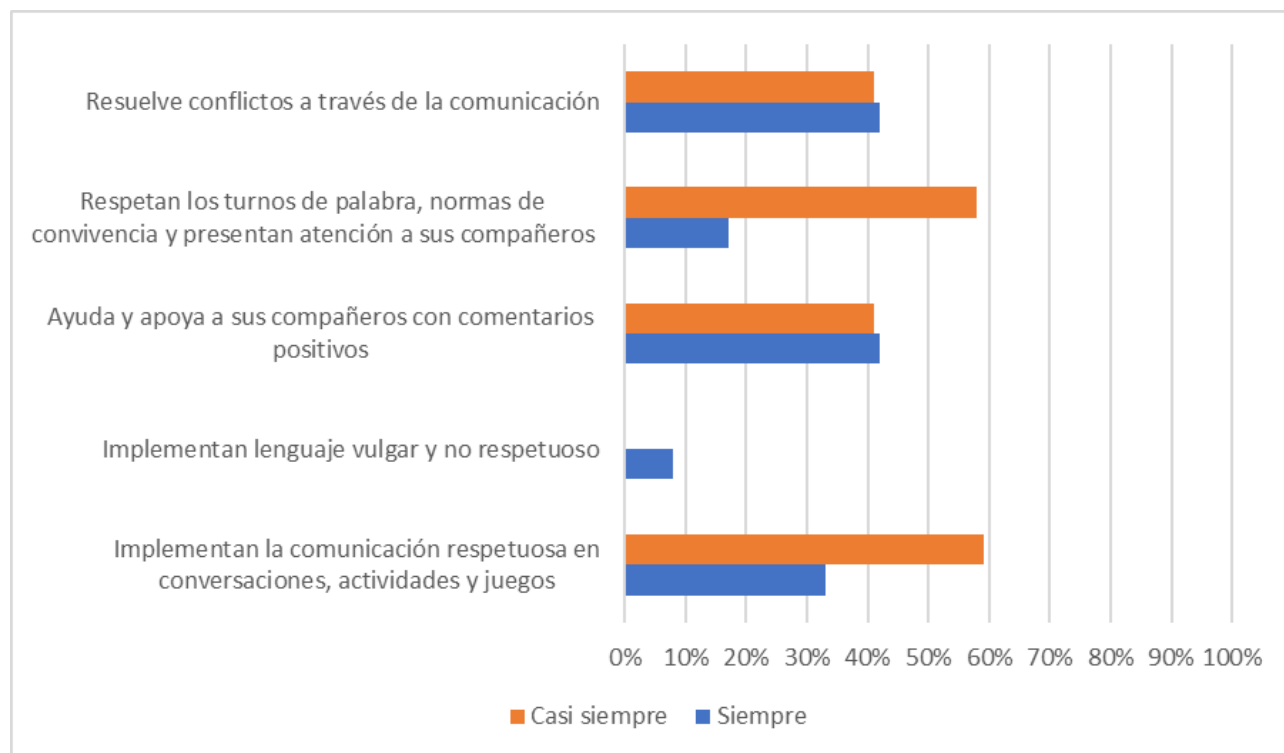
Ilustración 2

Respuestas agresión física y verbal

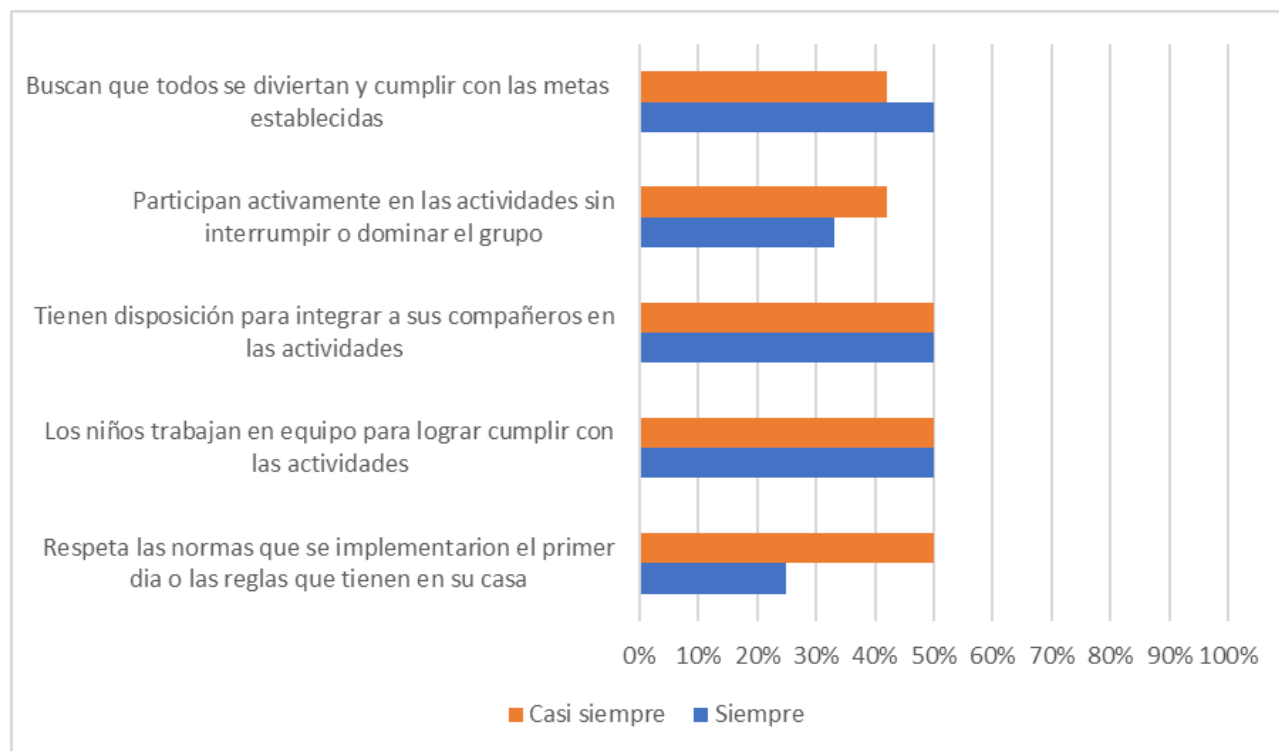


Vocabulario y formas de expresarse

En esta grafica se observan las respuestas de las 5 preguntas correspondientes al segundo eje temático correspondiente al vocabulario y formas de expresarse, esta grafica lo que enseña son los porcentajes más altos de cada respuesta, indicando que en este eje temático tuvieron más respuestas positivas al tener más porcentaje en las respuestas de siempre y casi siempre. Estas respuestas son resultado de la escala de Likert por lo cual va de 1 a 5. Siendo 1. Nunca – 2. Casi nunca – 3. A veces – 4. Casi siempre y 5. Siempre, por lo tanto, se identifica que las respuestas más significativas ya que se presentaron en el siempre y casi siempre. En este eje temático se presenta en la pregunta 4 que está diseñada para verificar el uso del lenguaje vulgar por lo cual esta pregunta cómo se ve en la gráfica tiene solo un pequeño porcentaje en el siempre por lo cual es una respuesta positiva ya que indica que muy pocos niños usan lenguaje vulgar.

Ilustración 3*Respuesta Vocabulario y formas de expresarse****Cooperativismo y no discriminación***

En esta grafica se observan las respuestas de las 5 preguntas correspondientes al último eje temático el cual es cooperativismo y no discriminación, esta grafica lo que enseña son los porcentajes más altos de cada respuesta, indicando que en este eje temático tuvieron más respuestas positivas al tener más porcentaje en las respuestas de siempre y casi siempre. Estas respuestas son resultado de la escala de Likert por lo cual va de 1 a 5. Siendo 1. Nunca – 2. Casi nunca – 3. A veces – 4. Casi siempre y 5. Siempre, por lo tanto, se identifica que las respuestas más significativas ya que se presentaron en el siempre y casi siempre.

Ilustración 4**Respuestas Cooperativismo y no discriminación****Discusión****Cuadro comparativo de las conductas pre y post intervenciones**

Este cuadro contiene los resultados obtenidos y una comparación entre el antes de las intervenciones y el después de estas, teniendo presente los ejes temáticos seleccionados y los diarios de campo de la fase 1 y la fase 2.

Cuadro 13*Conductas pre y post*

Eje temático	Pre	Post
Agresividad física y verbal	Antes de la intervención, era evidente que varios niños reaccionaban a la frustración	Tras la intervención, se observó una disminución considerable de los

	o los desacuerdos mediante	episodios de agresión física
	agresiones físicas leves	y verbal. Los niños
	(empujones, jalones) o	mostraron mayor control
	verbales (gritos, insultos o	sobre sus impulsos y una
	palabras hirientes). Estos	mejor disposición para
	comportamientos generaban	escuchar y resolver
	tensiones en el grupo y, en	conflictos de manera
	ocasiones, interrumpían el	pacífica. La mayoría de los
	desarrollo de las actividades.	participantes adoptó
	La capacidad de	estrategias de respeto, como
	autorregulación emocional	pedir disculpas, dar espacio
	era limitada y las normas de	al otro y usar el diálogo
	respeto mutuo no estaban	como primera opción ante
	interiorizadas.	los desacuerdos. El ambiente
		general de convivencia se
		volvió más armonioso y
		respetuoso.
Vocabulario y formas de expresarse	Inicialmente, el vocabulario	Después de las sesiones de
	usado por varios niños era	intervención, los niños
	inadecuado para el contexto	demonstraron avances
	educativo: incluía malas	significativos en el uso de
	palabras, expresiones	un lenguaje respetuoso y
	despectivas hacia sus	positivo. Aprendieron a
	compañeros y comentarios	expresarse de manera más
	impulsivos sin considerar el	adecuada, corrigiendo sus

	impacto en los demás. Existía una escasa conciencia sobre la importancia del lenguaje para construir relaciones positivas.	errores de forma voluntaria y apoyándose en estrategias como pedir ayuda de forma amable o reconocer los logros de sus compañeros. Además, disminuyó notablemente el uso de malas palabras o expresiones hirientes, fortaleciéndose una comunicación más empática y asertiva.
Cooperativismo y no discriminación	Al inicio del proceso, las actividades grupales revelaban dificultades de cooperación: algunos niños no respetaban turnos, no escuchaban las opiniones de sus compañeros, y existía una tendencia a excluir a ciertos participantes por su edad, habilidad o preferencias. Predominaba el interés individual sobre el bienestar colectivo.	Después de la intervención, se consolidó un ambiente de cooperación y respeto por la diversidad. Los niños trabajaron en equipo de manera efectiva, valorando las ideas y capacidades de cada uno, independientemente de sus diferencias. Se evidenció inclusión activa en todas las dinámicas, con líderes positivos que promovieron

No seguían normas ni	la participación de todos. La
instrucciones por lo cual las	no discriminación se
actividades presentaban	convirtió en un principio que
muchas pausas dificultando	los propios niños defendían
la continuidad y el hilo	y corregían cuando era
conductor de estas mismas.	necesario.
	Al finalizar los niños
	lograron seguir las normas y
	las instrucciones que se les
	indicaba y eso ayudo mucho
	en ambiente durante las
	actividades y en la
	continuidad estas, llegando a
	poder jugar de forma
	consistente y coherente.

El cuadro muestra un cambio significativo en el comportamiento de los niños antes y después de las intervenciones realizadas. En el periodo pre del eje de agresión física y verbal se evidencia la falta de autocontrol, la frustración y reacciones impulsivas lo que afectaban negativamente las dinámicas grupales, producían tensiones y obstaculizaban el desarrollo de las actividades. También se destaca la baja capacidad de autorregulación emocional y la falta de respeto, lo cual sugiere que los niños no tenían las herramientas adecuadas para manejar los conflictos de manera adecuada. En contraste, en el periodo post los resultados reflejan una notable mejoría en el control de los impulsos y la resolución de conflictos de forma pacífica. Se observa un cambio de actitud de los niños donde optan o buscan estrategias para

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

resolución de conflictos a través del dialogo, respeto mutuo y empatía, lo cual mejoro el ambiente y beneficio a actividades más dinámicas.

En el eje temático de vocabulario y formas de expresarse en el periodo pre se observa un uso inadecuado del vocabulario en relación con el contexto de recreación pedagógica en el que se encontraban, donde los niños recurrían a malas palabras, comentarios impulsivos y expresiones despectivas, sin tener presente o en cuenta los sentimientos y emociones de sus compañeros. Este tipo de comunicación presentaba una baja conciencia sobre el valor de las palabras, la construcción de relaciones sanas y respetuosas. Por otro lado, en el periodo post los resultados se evidencian avances significativos, los niños empezaron a implementar lenguaje respetuoso, empático y positivo. Aprendieron a expresar sus ideas de manera adecuada, corrigiendo errores por iniciativa propia y usando estrategias de comunicación asertiva, como pedir ayuda con amabilidad o reconocer los logros de los demás. También disminuyo notablemente las malas palabras y las palabras hirientes a sus compañeros.

Para el eje temático de cooperativismo y no discriminación se reflejó una transformación significativa en la forma en la que los niños se relacionan entre sí en el contexto grupal, especialmente en lo que se relaciona con la cooperación, respeto y la inclusión.

En el periodo pre se evidencia grandes dificultades para el trabajo en equipo. Los niños no respetaban turnos, mostraban falta de escucha activa y había actitudes de exclusión hacia ciertos compañeros, ya sea por sus habilidades, gustos o preferencias. Predominaba el individualismo y el poco interés por el bienestar común. Esta falta de cohesión afectaba el seguimiento de instrucciones, cumplimiento de normas y dificultando el desarrollo fluido de las actividades. En el periodo post tras las intervenciones, se consolido un ambiente más cooperativo, inclusivo y respetuoso. Los niños empezaron a trabajar juntos de manera organizada, reconociendo y valorando las diferencias y habilidades de cada participante. Se identificaron líderes positivos que promovían la participación de todos y la no

discriminación. Además, mejoraron el seguimiento de instrucciones y normas lo que favoreció el desarrollo más estructurado de actividades grupales.

Cuadro escala de Likert

Este cuadro contiene la descripción y el análisis de los resultados de los de la escala de Likert enfocado en la parte cuantitativa.

Cuadro 14

Análisis escala de Likert

EJE TEMATICO	DESCRIPCIÓN
Agresividad física y verbal	Los resultados muestran avances importantes en la disminución de las conductas de agresividad física y verbal, especialmente en la capacidad de jugar sin agredir y en la búsqueda de soluciones alternativas ante conflictos. Ya que los porcentajes más altos en casi todos los ítems son en siempre y casi siempre. En promedio el 41.7% de las respuestas fueron siempre al igual que el casi siempre. Uno de los indicadores con mejor respuesta, fue la pregunta 3 y la 5 en donde se evaluaba si lograba jugar sin agredir a sus compañeros y la búsqueda de estrategia para la resolución de conflictos, ya que el 50% de las personas en ambas preguntas estuvieron de acuerdo que muestra un avance significativo

	en la conducta durante el juego y en la resolución de conflictos.
Vocabulario y formas de expresarse	En promedio, más del 80% de las respuestas fueron positivas entre el siempre y el casi siempre. El 48% de las respuestas fueron casi siempre lo que indica que estás conductas están en proceso de consolidación según lo observado. Por otra parte, el 33% de respuestas fueron siempre lo que da a entender que el grupo está presentando ya unas conductas respetuosas. La pregunta 8 tiene un porcentaje de 8% en siempre esto se debe a que se media al revés ya que preguntaba, si implementan lenguaje vulgar lo que significa que ese 8% de siempre se analiza de forma positiva ya que es un porcentaje muy bajo, lo cual sugiere que esta conducta se presenta muy ocasionalmente, si es que aparece.
Cooperativismo y la no discriminación	En este eje el promedio de respuestas positivas fue del 82%, lo que evidencia que la mayoría de los niños desarrollaron conductas asociadas a la colaboración, el respeto y la inclusión. El 40.2% fueron respuestas de siempre y el 41.8% fueron de casi siempre en general de todos los ítems presentados en este

eje. En este eje en casi todos los ítems se ve una mejoría ya que todos están entre el porcentaje de 50% o 42% entre el siempre y el casi siempre, pero en la última pregunta se observó una disminución de estos valores ya que él siempre tuvo 25% y el casi siempre el 33% lo que indica que el respeto por las normas aún requiere mayor refuerzo para que se mantenga de forma constante en todos los niños y en todos los contextos no solo en las intervenciones.

Se presenta el siguiente cuadro con los resultados obtenidos en la evolución correspondiente a la escala de Likert, donde el resultado fue positivo en todos los ejes de trabajo de acuerdo a los resultados en cada uno de estos, tuvieron un porcentaje mayor al 80% de respuestas positivas o sea en siempre o casi siempre, donde variaban entre estas los resultados. Como se observa en el cuadro algunas preguntas de algunos ejes tuvieron discrepancia en este porcentaje, pero igual fue mínimo y siempre inclinándose a lo positivo, en esos casos se indicó cuáles fueron las preguntas y cuáles son las conductas o ítems que se deben trabajar con más énfasis para la consolidación y adquisición de las conductas correctas.

Estos resultados son semejantes a los resultados cualitativos obtenidos reflejando que no solo los investigadores observamos un cambio, sino que personas externas lograron identificar un cambio en el comportamiento y en las conductas disruptivas que presentaban los niños.

Relación de los hallazgos con la pregunta y los objetivos de investigación

La pregunta de investigación planteaba ¿Cómo el programa de intervención de recreación pedagógica puede ayudar en el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños que asisten al programa laboratorio de lúdica y juego desarrollado en la biblioteca y ludoteca El Nido del Gufo en el barrio Lisboa? A partir de los resultados se pudo identificar que las intervenciones de recreación pedagógicas influyeron de manera positiva en la disminución de las conductas disruptivas en los niños, esto teniendo presente los diarios de campo de la fase 1 como de la 2 y el cuadro pre y post anteriormente descrito, donde se evidencia un cambio notorio en la actitud de los niños entre el antes y el después de las intervenciones. Durante el desarrollo de las intervenciones se identificó que, al utilizar actividades lúdicas enfocadas en el respeto, la cooperación y la comunicación el grupo empezaba a responder con mayor atención y participación, estas observaciones están detalladas en los diarios de campo de la fase 2 donde se explica intervención por intervención como se van transformando el comportamiento y las dinámicas de las actividades.

Estas observaciones responden a la pregunta de investigación ya que confirman que las estrategias recreativas sí pueden aporte al manejo de la frustración, al control de impulsos y al fortalecimiento de la convivencia entre los niños, esto teniendo en cuenta la parte cualitativa y cuantitativa.

Interpretación de los hallazgos

Al interpretar los resultados, es importante tener en cuenta el contexto social y cultural en el que se desarrolló la intervención. Muchos de los niños vienen de entornos donde el lenguaje agresivo, la competencia constante o la falta de escucha son frecuentes, tanto en casa como en la calle. Por eso, no basta con proponer juegos; es necesario que estos tengan un sentido pedagógico claro y que se repitan para que los comportamientos positivos se consoliden. En ese sentido, la recreación no fue solo un momento para jugar, sino un espacio seguro para

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

reaprender formas de relacionarse. Según los resultados tanto cualitativos como cuantitativos se observa que a través de este tipo de programas se pueden trabajar diferentes conductas de distintas formas de una forma inconsciente, pero brindándoles beneficios a largo plazo que les ayudara en distintos contextos. Se evidencio una mejoría en los distintos ejes temáticos como se establece en el cuadro del pre y el post, ya que es un referente claro de como iniciaron los niños y como terminaron, en que ítems mejoraron y cuales aún les falta consolidar para una adquisición correcta de las distintas conductas.

Relación entre los datos cuantitativos y cualitativos

Desde el punto de vista cualitativo desde el análisis realizado por los investigadores y descrito en los distintos instrumentos de recolección se obtuvieron los resultados anteriormente expuestos donde se identifican distintos cambios en las actitudes, conductas y en las interacciones interpersonales que tenían los niños con sus compañeros. En concordancia, la parte cuantitativa con la escala de Likert demostró que personas externas como son los del servicio social, profesores de la biblioteca y padres de familia también observaron cambios en los niños, de forma general en todos los ejes temáticos se observaron que las respuestas estaban más inclinadas a una mejoría de esas conductas, desde la perspectiva externa no bajaban del 80% de respuestas positivas los que señala que hubo una mejoría que se evidencio desde diferentes contextos y de diferentes personas. En los tres ejes temáticos las respuestas variaban en el porcentaje pero los porcentajes más altos son de las medidas de siempre y casi siempre lo que confirma la mejoría de estas conductas y de estos ítems, solo en algunas preguntas se presentaban cambios como se explicó en el cuadro de análisis cuantitativo, como se evidencio en la pregunta 5 del último eje donde se observó una disminución del porcentaje tanto en siempre como en casi siempre donde se señala que he debe trabajar más ese ítems para que se consolidé de una mejor manera aparte de que se expanda a todos los contextos. En relación se identifica que los resultados cualitativos están

respaldados por los cuantitativos ya que se identifican cambios similares en el comportamiento de los niños tanto desde el contexto externo como en el interior.

Comparación con la teoría o literatura

En la primera fase del proyecto al identificar las conductas disruptivas de los niños también se identificaron las posibles causas de estas en donde una de las principales era la imitación u observación de modelos de agresividad, que según Albert Bandura citado por Rodríguez (2017) las conductas de agresividad en los niños muchas veces son causadas por el ejemplo que tienen en su entorno social ya sea familiar, educativo o social, considerando al niño un reproductor de modelos.

Rodríguez (2017) también nos habla acerca de la agresividad del niño como algo natural y que va cambiando de acuerdo con la madurez y el crecimiento de este. Estos dos aspectos antes mencionados se pudieron evidenciar a lo largo de la investigación dado que algunos de los niños pequeños copian actitudes y comportamientos de los niños más grandes para sentirse del mismo grupo o por aceptación de estos. Por otro lado, en la diferencia de edades de los niños si se veía un cambio de conducta en donde ya no era tan evidente las conductas de agresión tanto físicas como verbales.

Otra de las causas que se determinó en la primera fase fue la de la familia, en donde como nos explica castillo y merino (2017) la familia tiene un rol fundamental en desarrollo social, físico y emocional del niño, y en donde son los valores familiares los que forman la conducta del niño. Esto se evidencio en los niños del Gufo ya que muchos manifestaron ciertos valores que aprendieron desde sus casas recalando quienes se los habían enseñado, y en donde otros que tenían conductas disruptivas manifestaron que en sus casas esto era normal, por lo que a lo largo de las intervenciones se pudieron ver buenos modelos y valores familiares como otros que se pueden llegar a mejorar.

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

En la segunda fase del proyecto en donde se incorporó la recreación pedagógica como herramienta para mejorar las conductas disruptivas de los niños se pudo evidenciar que tal y como lo explica Carrión (2020) el uso de esta ayuda y fortalece la enseñanza de valores, ayuda a la creatividad y a que el niño enfrente de manera lúdica la realidad en la que esta, concientizando al mismo de sus acciones y actitudes y como estas pueden llegar a afectar a los de su entorno.

Esto se llevó a cabo por medio de diferentes modelos de actividades de recreación pedagógica, como lo fueron actividades artísticas, que según Mendieta (2018) dichas actividades ayudan en la integración de los niños, lo que se utilizó como ayuda en el mejoramiento de la agresividad y la tolerancia hacia al otro, y en donde se puede evidenciar un desarrollo de la creatividad de los niños.

Otra de las actividades que se uso fue el juego, en donde según Escribano (2014) ayuda a que el niño genere soluciones creativas a los diferentes conflictos que se le presentan, lo que beneficia el buen desarrollo de la convivencia y el respeto hacia el otro, por otro lado, encontramos que según Castañeda (2015) el juego ayuda a liberar tensiones y por ende ayuda a disminuir la agresividad y los conflictos dentro de la convivencia del grupo, todo esto se vio reflejado a lo largo de las intervenciones dado que los niños al jugar y tener algún conflicto ya no eran groseros o agresivos sino que buscaban una solución entre ellos mismo de manera respetuosa y creatividad, y a su vez se pudo evidenciar como algunos de los niños llegaban un poco abrumados o tensionados por temas externos y con el desarrollo del juego y las demás actividades se iban relajando de todo eso y eran menos agresivos o explosivos.

Por otro lado, como nos explica Munevar et al (2019) el combinar la actividad física y el juego como se realizó en algunas sesiones ayudo principalmente a reducir las conductas de agresividad tanto físicas como verbales, y a su vez apporto en el aprendizaje tanto cognitivo como motriz de los niños. Algunas de estas actividades tuvieron juegos de roles o de

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

cooperación en donde se resaltaba el trabajo en equipo y la escucha al otro, lo que según Rodríguez (2003) ayuda a la unión del grupo, la pertenencia y a la disminución de conflictos. Dichos modelos de recreación pedagógica fueron los que ayudaron en la construcción del programa de recreación pedagógica para el mejoramiento de las conductas disruptivas en donde se evidencio un impacto positivo en las mismas, por lo que se puede decir que el programa funciona y se puede utilizar como herramienta en diferentes poblaciones.

Limitaciones de la investigación

La investigación presento algunas limitantes importantes que es necesario mencionar. En primer lugar, el tiempo inicialmente planeado para realizar las intervenciones tuvo que ser modificado por motivos logísticos, lo cual obligo a realizar las ultimas 3 sesiones de forma seguidas, este corte de tiempo tan abrupto se dio por inconvenientes en el lugar ya que por problemas internos les toco cerrar el lugar. Esto impidió realizar 10 sesiones que se tenían contempladas originalmente. Además, al tener tan poco tiempo entre sesiones, fue necesario trabajar varias conductas en las mismas sesiones, lo cual dificulto que los niños pudieran interiorizar y practicar adecuadamente cada conducta.

Como segunda limitación, se observó una asistencia irregular en los niños asistentes al programa, lo que genero un grupo fluctuante en cada intervención. Esta situación afecto la conexión entre las actividades y el ritmo de trabajo, ya que se debía volver a explicar y reforzar el contenido anterior para que todos tuvieran conocimiento de lo que se estaba realizando.

Reflexiones personales

En la aplicación del programa de recreación que diseñamos se puede observar cómo en cada una de las sesiones la recreación funcionó como una herramienta de enseñanza y mejora en la

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

conducta de los niños, lo que a su vez nos ayudó a tener mejor control del grupo, lo que aporta de manera significativa en el desarrollo profesional de cada uno de nosotros.

A lo largo del programa se entendieron diferentes cosas gracias a las intervenciones que se realizaron y en la convivencia con los niños, se entendieron que muchas de las conductas disruptivas que presentaban los niños se reflejan por necesidades emocionales, también se observó que a través de actividades enfocadas en el mejoramiento de la convivencia y trabajo en equipo fueron muy efectivas para el mejoramiento de las conductas y la consolidación de comportamientos y conductas apropiadas, por lo tanto desde el análisis de los resultados y de lo vivido en cada sesión se puede decir que si hubo una mejoría y que el programa a través de recreación si funciona para este tipo de población, contexto y para trabajar distintas conductas. Fue muy gratificante ver los avances a lo largo del programa, de las sesiones, del tiempo que estuvimos en el lugar y de cómo veíamos el cambio poco a poco en los niños, también resaltar la relación que logramos establecer tanto profesional como emocional que se creó con los niños, ya que no se puede separar esa parte emocional donde nos llegamos a contactar con varios de ellos.

Este programa es una de las experiencias más gratificantes a lo largo de la carrera tanto en lo profesional como en lo personal, ya que permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera y el poder observar como este proyecto tuvo un resultado positivo en los problemas de conductas que presentaban los niños y como a través de la recreación podemos cambiar, desarrollar y potenciar muchas actitudes positivas que marcaran su desarrollo personal y social. A pesar de las limitantes que se presentaron se logró cumplir con todos los objetivos propuestos en el programa y a su vez concluir de la mejor manera con la población, reforzando el vínculo que se estableció en un inicio, fue valioso escuchar desde la perspectiva de los niños como influimos en ellos a través de las actividades y como ellos respondieron a ellas.

Conclusiones

Este proyecto de investigación nace como una herramienta que busca identificar el impacto de un programa de recreación pedagógica en la mejora de las conductas disruptivas de los niños del Gufo. Esta investigación podrá aportar una herramienta metodológica que puede ser implementada para corregir las conductas disruptivas de diferentes grupos. Esto no solo ayudará a los facilitadores del programa de la universidad Santo Tomas, sino que también podrá ser usado por los cuidadores y profesores de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo. Al respecto de esto para poder llevar a cabo la investigación surgió la pregunta de ¿cómo el programa de recreación pedagógica puede mejorar las conductas disruptivas de los niños asistentes a el programa laboratorio de lúdica y juego en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo?

Principalmente, hay que tener en cuenta que el enfoque que se usó en esta investigación fue mixto, ya que se obtuvieron datos cualitativos y cuantitativos, y en donde se implementó como herramienta principal la recreación, ya que esta ha demostrado ser una herramienta efectiva en el ámbito pedagógico, la cual no solo se puede implementar en la enseñanza de temas conceptuales, sino que también se puede usar para mejorar y desarrollar conductas apropiadas en los niños. Esto dado por modelos de recreación pedagógica como los juegos de roles, los juegos en equipo o de cooperación, entre otros métodos que han sido utilizados por diferentes investigadores que han trabajado con temas conductuales o de inteligencia emocional en los niños y adolescentes.

Ahora bien, según los resultados encontrados en la primera fase de la investigación, la cual tenía como objetivo identificar las conductas disruptivas de los niños, se puede llegar a concluir que dentro de los niños que participan en el programa laboratorio de lúdica y juego, dirigido por los estudiantes de la universidad Santo Tomás, en la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo, se presenta una gran variedad de conductas disruptivas, tales como: las agresiones

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

físicas y verbales, los comentarios inapropiados y el lenguaje vulgar, las interrupciones y falta de atención, el desinterés a las actividades y el desapego al grupo, y el apego excesivo hacia los facilitadores. Siendo estas las conductas disruptivas que se lograron identificar y tomar como las conductas principales a mejorar dentro de la población.

Por otro lado, en la segunda fase de la investigación dado los resultados obtenidos y teniendo en cuenta los objetivos, en donde como primer objetivo se planteó diseñar un programa de recreación pedagógica para aplicarlo como una herramienta para la mejora de las conductas disruptivas identificadas en la primera fase, podemos concluir que el diseño y el enfoque de cada una de las sesiones influyo en el impacto que tuvieron las mismas, dado que cada conducta se trabajó por una semana, con dos sesiones, y en cada sesión se les recalca a los niños lo aprendido en las sesiones anteriores. Las conductas se dividieron en tres ejes: agresividad física y verbal, vocabulario y formas de expresarse, cooperativismo y no discriminación.

Como segundo objetivo estaba evaluar el impacto de este, en donde después de hacer una evaluación por parte de los trabajadores y cuidadores de la biblioteca, se llegó a la conclusión de que la implementación de la recreación pedagógica y el objetivo de las sesiones tuvo un impacto positivo en el cambio de conducta de los niños ya que desde la primera intervención hasta la última se pudo evidenciar un cambio conductual en los niños ya que muchos de estos tuvieron en cuenta las recomendaciones que se les daba, tales como: hacer silencio, escuchar, respetar al otro, uso de vocabulario adecuado. Lo que ayudo y facilito el desarrollo de las diferentes intervenciones.

Sin embargo, aunque fue un grupo que fluctuó mucho dada a la gran variación de los participantes y el desistimiento en el programa de algunos, cabe resaltar que el uso de la recreación como modelo pedagógico para la mejora de la conducta resulto ser positiva, debido a que a lo largo de las intervenciones se observó una mejora conductual en aquellos

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

niños identificados con conductas disruptivas. Lo que nos da respuesta a nuestra pregunta de investigación indicándonos que la recreación puede llegar a ser una herramienta efectiva en la mejora de las conductas disruptivas de los niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo. Los resultados adquiridos en la implementación del programa de intervención evidencian que la recreación pedagógica es una herramienta clave en el abordaje de las conductas disruptivas en contextos vulnerables, a través de actividades físicas, lúdicas, cooperativas y artísticas no solo se logró la disminución significativa de la agresividad física y verbal, sino que también el fortalecimiento de habilidades sociales como la empatía, el respeto, la cooperación y la comunicación asertiva. Esto evidencia que el diseño de intervenciones desde un enfoque recreo – pedagógico no solo resuelve las necesidades conductuales de los niños y adolescentes, sino que también promueve un aprendizaje significativo que favorece el desarrollo emocional y social. La recreación deja de ser un solo medio de esparcimiento para convertirse en un proceso educativo transformado, que cuanto se estructura y se contextualiza de la forma correcta tiene el potencial de generar cambios positivos tanto individual y social.

Aportes

La intervención realizada ha generado importantes aportes tanto a nivel teórico como práctico y metodológico.

Desde un enfoque teórico, la investigación contribuye a la comprensión de cómo la recreación pedagógica puede incidir positivamente en la gestión de conductas disruptivas en los niños. La intervención mostró que las actividades lúdicas no solo tienen un impacto en el comportamiento social de los niños, sino también en su capacidad de autorregulación emocional y resolución de conflictos. Este hallazgo amplía las teorías existentes sobre el desarrollo emocional en contextos educativos, particularmente en la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la convivencia y el respeto mutuo en entornos grupales. De igual

manera, el estudio reafirma la importancia de la comunicación asertiva y el lenguaje respetuoso como herramientas fundamentales para mejorar las relaciones interpersonales y la dinámica grupal.

Desde una perspectiva práctica, la investigación ha demostrado que la intervención recreativa puede ser una herramienta eficaz para mejorar el comportamiento de los niños en situaciones grupales. A través de dinámicas lúdicas específicas, se logró reducir significativamente la agresividad física y verbal, promoviendo una mayor capacidad de autorregulación emocional. Los niños adoptaron un comportamiento más cooperativo, con una comunicación más respetuosa y una actitud inclusiva. Estas conclusiones tienen implicaciones directas para los educadores, quienes pueden aplicar las estrategias encontradas para mejorar el clima de convivencia en sus grupos. Además, los resultados sugieren que las intervenciones lúdicas pueden ser una alternativa eficaz frente a los problemas de convivencia en diversos contextos educativos y recreativos.

En el ámbito metodológico, esta investigación ha aportado nuevos enfoques y herramientas para la intervención en contextos educativos mediante el uso de la recreación pedagógica. La metodología aplicada en este estudio, que combinó técnicas cualitativas y cuantitativas, demuestra la efectividad de la observación directa, los diarios de campo y las dinámicas grupales como herramientas para evaluar el comportamiento y la evolución de los niños a lo largo de la intervención. Asimismo, se destacó la importancia de la retroalimentación constante y el ajuste dinámico de las actividades según las necesidades del grupo, lo que mejora la efectividad de futuras intervenciones. Las estrategias desarrolladas en este estudio pueden ser adaptadas y replicadas en otras investigaciones y contextos, contribuyendo al diseño de programas más eficaces de intervención en el ámbito de la recreación y el desarrollo emocional infantil.

Recomendaciones

Para futuras investigaciones e intervenciones relacionadas con el manejo de conductas disruptivas en niños a través de la recreación pedagógica, es clave mantener un enfoque claro y constante que permita ver cómo va cambiando el comportamiento con el tiempo. Es fundamental que los programas tengan una duración adecuada y se realicen de forma organizada y continua. La constancia y la repetición de las actividades recreativas ayudan a que los niños realmente interioricen habilidades como el autocontrol, la comunicación asertiva y la convivencia.

También es importante incluir una etapa de seguimiento después de terminar la intervención. Esto permite ver si los cambios logrados se mantienen en el tiempo y, si es necesario, hacer ajustes que mejoren el proceso.

Desde lo metodológico, lo ideal es combinar herramientas cualitativas y cuantitativas. Por ejemplo, usar la observación, los diarios de campo y algunos instrumentos psicopedagógicos. Además, incluir la voz de los niños a través de encuestas o entrevistas breves adaptadas a su edad es muy valioso, ya que permite conocer cómo viven ellos las actividades y qué piensan sobre lo que se hace.

Otro punto clave es que las dinámicas se adapten a las características del grupo: su edad, intereses y nivel de desarrollo. Incluir roles de liderazgo positivo dentro de las actividades favorece la participación, fortalece el sentido de grupo y promueve el respeto por las diferencias.

Por último, es recomendable que las personas que facilitan estas intervenciones estén bien capacitadas tanto en el manejo de conductas como en estrategias lúdicas. Esto asegura que el

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

trabajo con los niños sea más efectivo, significativo y con un verdadero impacto en su desarrollo social y emocional.

Anexos

Participación en evento académico; “V Coloquio de semilleros de investigación formativa”



RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

8:30 – 10:30 am	Curso: Polifonías en la Investigación En Educación Física José Antonio García Forero : Apropiación del conocimiento en Educación Física: Perspectiva Histórica Juan Carlos Piñeros. La investigación en la Educación Física Escolar	
10:30 – 11:00 am	Receso	
10:00 – 12:30 am	TALLER moVERNOS por la Educación Corporal Dra. Luz Elena Gallo, Universidad de Antioquia	
12:30 – 2:30	Receso	
2:30 – 4:15	Narrativas y experiencias, semilleros de investigación Sala 1 Moderador: Maestro Juan David Popov. - Bautista de Jesús Arango: el profesor que enseña con el alma en movimiento. Ponente: Juan Enrique Díaz Carvajal, Universidad de Antioquia, seccional Oriente Campus el Carmen de Viboral. ¿Quién Educa hoy? Escuela o medios de comunicación, una lucha por la formación más eficaz del sujeto. Ponentes: Semillero Estudios en Educación y experiencia corporal Universidad Pedagógica Nacional. - Sistematizando experiencias; una vista desde la ecoruralidad como hecho y práctica social.	Narrativas y experiencias, semilleros de investigación Sala 2 Moderador: Maestro Diego Fernando Villamizar - Interacciones que transforman: la relación docente-estudiante en la construcción de la identidad profesional. Ponentes: Daniela Ángel Agudelo, Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia, Medellín. - Programa de intervención de recreación pedagógica para el mejoramiento de las conductas disruptivas de los niños asistentes al programa de laboratorio de lúdica y juego en la biblioteca y ludoteca IL Nido del Gufo. Ponentes: Mariana Acero, Hernán Hernández Gabriela Zapata. MASOR Manifestaciones sociales del ocio y la recreación. Universidad Santo Tomás
	Ponentes: Juan Andrés Cubillos - Juan Camilo Ponce, Universidad Pedagógica Nacional. Semillero de Investigación Epistemología, Historia y Enseñanza de la Educación Física*	¿Educa o informa? El rol de la Inteligencia Artificial en la evolución de la E.F. Ponentes: Semillero en Estudios en Educación y experiencia corporal. Universidad Pedagógica Nacional. - La enseñanza hecha vocación: el arte de Rafael Oscar Quintero Castro. Ponente: Álvaro Yesid Pérez Pérez Universidad de Antioquia, seccional Oriente Campus el Carmen de Viboral
4:15 – 4:45	Entrega: Producción escrita Cierre de evento – Acto cultural	Coordina: Maestra Adriana Penagos

Nota: El certificado sobre la participación se encuentra en tramite

Diarios de campo fase 1

DIARIO DE CAMPO #1		
Lugar - Espacio:	Biblioteca el Gufo Suba Lisboa	Fecha: 26/09/2024
Horario:	2:00 pm - 5:00 pm	
Autor del registro:	Gabriela Zapata, Mariana Acero y Hernán Hernández	
Temática programada:	Olimpiadas Tomasinas	

Objetivo:	Reconocimiento población	
Participantes:	Participantes: Niños entre los 6 a los 17 años	
Materiales:	• Papel Kraft • Tiza • Colores • Marcadores • Disco • Pelotas saltarinas	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
Como actividad inicial, se presentó creativamente los profesores donde se decía el nombre y se realizaba algún movimiento que ayudaba a recordar el nombre del profesor. Después de esto se realizó una serie de actividades rompe hielo, en donde primero se realizó la actividad de yo tengo un tren tren, que consisten en cantar una ronda y realizar los movimientos que se mencionen en esta, la segunda actividad rompe hielo fue la ronda de yo tengo. un ti tic que consiste en replicar el movimiento del compañero de al lado y luego crear un movimiento propio hasta llegar a la		Antes de iniciar estábamos nerviosos por la población y la cantidad de niños que nos fuera a tocar, pero después de ver y reconocer a algunos niños a manejar, nos sentimos cómodos y pudimos llevar las actividades planeadas de la mejor manera, pero toca mejorar la planeación, ya que en algunos momentos se vio algo de improvisación o mala organización por nuestra parte. A lo largo de las actividades se vio un buen desarrollo y manejo del grupo lo que facilito en gran medida el desarrollo de las actividades.

persona que empezó la ronda. Finalmente se realizó una actividad con unas pelotas locas en donde se lanzaban y los niños debían estar atentos, la persona que cogiera la pelota debía decir su nombre y el deporte que le gusta, lo que nos ayudó a conocer los nombres y los deportes más populares o gustados entre ellos. Luego de esto y para dar inicio a la actividad central se realizó el juego de simón dice el cual nos ayudó a organizar los grupos para la actividad central, una vez organizados los grupos dimos inicio a la actividad para la cual a cada grupo se le dio un pliego de papel Kraft, tizas y marcadores, ya que la actividad consistía en que por grupos dibujaran por todo el papel Kraft los deportes que les gustan o les gustaría ver a lo largo de las intervenciones, que fue la actividad que más nos ayudó a identificar los gustos deportivos y así poder planear las siguientes intervenciones. Como actividad final se llevaron a cabo diferentes actividades con un disco de Ultimate en donde evitaban el disco o	Siento que las actividades de reconocimiento que planteamos desde un inicio fueron las adecuadas ya que los niños siempre estuvieron participando activamente. Algo que debemos mejorar es tener siempre dentro de la planeación diferentes opciones porque a veces el tiempo estipulado para una actividad puede llevar más o menos de lo que se planeó lo que nos lleva a tener un plan b en esos casos y no tener que improvisar en el momento como nos sucedió en esta primera sesión.
--	--

simplemente lo lanzaban por el piso para que le pasara entre las piernas a sus compañeros, también se realizaron rondas infantiles con los más pequeños como el corazón de la piña, sapo sapito sapo y el puente está quebrado.	
Observaciones:	-Tener diferentes opciones dentro de la planeación ante cualquier percance -Seguir con el buen manejo del grupo y la disposición con los niños sin importar las edades -Tener en cuenta y manejar los tiempos de cada actividad e incluir en estos tiempos de refrigerio e idas al baño.

DIARIO DE CAMPO #2		
Lugar - Espacio:	Biblioteca el Gufo Suba Lisboa	Fecha: 10/10/2024
Horario:	2:00 pm - 5:00 pm	
Autor del registro:	Mariana Acero, Gabriela Zapata y Hernán Hernández	
Temática programada:	Olimpiadas Tomasinas	
Objetivo:	Juegos de precisión y recreación comunitaria	
Participantes:	Participantes: Niños entre los 6 a los 17 años	
Materiales:	• Balones	

	• Lana o cuerda de diferentes colores • Aros • Tarros • Cinta
Descripción y registro de actividades	Interpretaciones y aprendizaje
Se dividió el grupo en grandes y pequeños, los niños pequeños se quedaron en el salón grande en donde realizamos como actividad inicial un gusanito, en donde los participantes debían pasar el balón de la manera que se les indicara hasta la última persona de la fila,, cuando el balón llegara a la última persona de la fila esa debía pasar por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar al inicio de la fila, de esta actividad se realizaron varias rondas en donde vario mucho la manera en la que debían pasar la pelota. Como segunda actividad inicial se realizó la actividad de “micos a sus palos” en donde los niños se organizaban en parejas uno tenía el rol de mico y el otro de palo, se mantenían desplazando por el salón de la manera en la que se les indicaba como en	Al inicio de las actividades, trabajar con el grupo de pequeños fue fácil mantener el control y la atención, pero pasado las actividades se perdieron un poco, los niños estuvieron emocionados y participativos, en algunos momentos estuvieron muy activos como en la parte de micos a sus palos y la primera actividad central, en las que más se vieron emocionados y participativos, aunque eran muchos niños y el espacio genera mucho eco por el ruido era mayor, se mantuvo bien y respetando los horarios de baño e hidratación. Hubo niños que al final ya casi no participaban, sino que interrumpían las actividades lo que fue un poco difícil de controlar ya que eran muchos niños, pero a pesar de todo las actividades salieron según lo planeado.

un pie, saltando, etc., y cuando se les daba la indicación de micos a sus palos debían buscar a su pareja y subirse a tuta. Como actividad central primeramente se realizó un circuito guiado con una lana pegada en el piso en donde los niños debían completar este circuito de la manera en la que se les indicaba, ya fuera de espaldas, a un pie, de lado, etc., y en donde al final del circuito encontraban unos aros los cuales debían caer en uno de los tarros que se encontraban a una distancia prudente, el grupo que completara la mayor cantidad de puntos ganaba, como segunda actividad se dividieron en varios equipos de a 3-4 personas en donde cada equipo tenía un aro al frente de ellos, la idea de la actividad es que dentro del aro cayera la pelota una vez, ganaba el equipo que más veces dejara rebotar la pelota dentro del aro como actividad final de vuelta a la calma se realizó la ronda de pato ganso.	
Observaciones:	-Mantener el control del grupo

	-Realizar actividades en donde estén siempre participando todos los niños
--	---

DIARIO DE CAMPO #3		
Lugar - Espacio:	Biblioteca el Gufo Suba Lisboa	Fecha: 24/10/2024
Horario:	2:00 pm - 5:00 pm	
Autor del registro:	Mariana Acero, Hernán Hernández y Gabriela Zapata	
Temática programada:	Olimpiadas Tomasinas	
Objetivo:	Introducir de manera general al futbol y al trabajo en equipo	
Participantes:	Participantes: Niños entre los 6 a los 12 años	
Materiales:	• Balones • Platicos • Lana • Cinta de colores	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
Se dividió el grupo en grandes y pequeños, los niños pequeños se quedaron en el salón grande y lo grandes se fueron para la terraza.		Al inicio de las actividades, al trabajar con el grupo de grandes fue fácil mantener el control y la atención, estuvieron atentos a las indicaciones y la gran mayoría estuvo

Empezamos colocando las cintas para la actividad mientras llegaban los niños, cuando llegaron todos iniciamos las actividades, comenzamos con una actividad de trabajo en equipo en donde los niños debían hacerse inicialmente de a parejas debían estar sentados en el piso espaldada con espalda y agarrados de los brazos y de esa manera tratar de levantarse, esto se realizó de a parejas, en tríos, en cuartetos y con todos los niños al final. Como segunda actividad se usaron las cintas puestas en el suelo, en donde el grupo se dividió en dos equipos, las cintas en el suelo marcaban un camino que debían seguir, cuando se encontraran con el jugador del otro equipo debían jugar piedra, papel o tijera y quien ganara podía seguir el camino, el jugador en llegar a la línea de salida del equipo contrario ganaba y obtenía un punto ganaba el equipo que completara 2 puntos. En la tercera actividad se realizó un juego en donde todo el grupo debía estar sujetado de la mano y en círculo y algunos tendrían una lana	participando activamente, la primera actividad les costó un poco ya que casi no logran cumplir con el objetivo de levantarse pero al final la lograron, en la segunda actividad estuvieron más activos y participando en algunas ocasiones tocaba motivar a algunas niñas a participar, a veces se dispersaban pero era fácil volverlos a centrar en la actividad, en la tercera actividad dado a la emoción del juego hubieron algunos caídos pero no hubo ningún herido por lo que eso quedo en un susto y ya. En el transcurso de dicha actividad empezó a llover y al estar en la terraza nos empezamos a mojar por lo que toco continuar en el primer piso. Por lo que no se pudieron llevar a cabo las actividades de futbol que estaban contempladas dentro de la planeación, al tener que trasladarnos al primer piso terminamos juntando los grupos de grandes y pequeños en un mismo lugar, lo cual era un reto porque manejar ambas poblaciones en dicho espacio siempre había sido un poco difícil, por un tiempo se realizaron actividades diferentes
---	---

colgando del hombro dos fueron elegido para quitar la lana del hombro a sus compañeros mientras que estos corrían en círculos sin soltarse de las manos y tratando de evitar que les quitaran las lanas. Como cuarta actividad se realizó un juego de concentración en donde todos estaban en círculo y tenían que aplaudir la cantidad de veces que el balón rebotará, ganaba el jugador que no se equivocará en los aplausos. Por temas del clima no se pudieron hacer las actividades planeadas, así que continuamos haciendo rondas como al pin al pon y un juego de lanzamiento de balón con rebote al aro ubicado en el centro del grupo, como última actividad se realizó la ronda de yo tengo un tren.	para cada grupo pero ya al final nos arriesgamos y juntamos ambos grupos en la ronda de yo tengo un tren, al principio de la actividad no sabíamos si se iba a poder hacer o no, pero pasado el tiempo nos dimos cuenta de que ambos grupos estaban participativos y activos, y que la actividad les gusto, así que hicimos lo que creímos imposible y juntamos ambos grupos en una sola actividad.
Observaciones:	-Incluir dentro de la planeación alternativas de las actividades. dado a cualquier dificultad como en este caso fue el clima

Fichas de observación fase 1

Ficha de observación 1	Fecha: 26/09/2024	Lugar: Salón
Sujeto 7		

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Aislamiento del grupo	En medio del cambio de actividades de la fase inicial y central	Posiblemente aburrimiento o falta de interés en las actividades	Grupo de amigas	Grupal
Falta de atención a las instrucciones	Durante la explicación de las actividades	Poco interés o pereza	Facilitadores de manera indirecta	Grupal
No participación de las actividades	Al inicio de las actividades o de la intervención	No hubo mucho interés por las actividades, y parecía realizarlas por obligación	Dirigido hacia el grupo de amigas y a los facilitadores	Grupal
Llamar la atención	Durante la interacción con el grupo más grande de niños	Captar la atención de sus compañeros	Otros niños del grupo	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Ficha de observación 2	Fecha: 26/09/2024		Lugar: Salón	
Sujeto 6				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Aislamiento del grupo	En las primeras actividades que requerían de actividad física	No gusto por actividades movidas o activas	Indirectamente facilitadores	Grupal
Interrupción	Durante la explicación de las actividades	Poco interés o pereza	Facilitadores de manera indirecta	Grupal
No participación de las actividades	Al inicio de las actividades o de la intervención	No hubo mucho interés por las actividades, y parecía preferir estar sentada	Dirigido hacia el grupo y los facilitadores	Grupal
Llamar la atención	En las actividades de mayor esfuerzo físico al inicio	Falta de interés y llamar la atención de los facilitadores	Facilitadores y grupo	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Ficha de observación 3	Fecha: 26/09/2024		Lugar: Salón	
Sujeto 8				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Aislamiento del grupo	Desde el inicio de las actividades en el momento que llego	Falta de interés y poca socialización el resto del grupo	Grupo y facilitadores	Grupal
Actitud retante	Actividades de interacción con el otro	Educación exterior e influencia de su entorno de desarrollo	Compañeros	Grupal
No participación de las actividades	Al inicio de las actividades o de la intervención	No hubo mucho interés por las actividades, y hubo muy poca participación en las mismas	Dirigido hacia el grupo y a los facilitadores	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Llamar la atención	En actividades de tocar o agarrar de la mano a algún compañero	Repudio hacia sus compañeros o no le gusta el contacto físico	Otros niños del grupo	Grupal
--------------------	--	---	-----------------------	--------

Ficha de observación 4	Fecha: 10/10/2024		Lugar: Terraza	
Sujeto 6				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Aislamiento del grupo	En medio de las actividades	Posiblemente quería llamar la atención, desinterés de las actividades	Se llevaba consigo varios chicos	Grupal
Risa inapropiada	Durante actividades serias	Intento de romper la tensión o falta de comprensión de límites.	Otros niños del grupo	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

No participación de las actividades	Al inicio de las actividades o de la intervención	Mal estado de ánimo, desinterés o no les gustaba las actividades.	Dirigido hacia otros niños y a las facilitadoras	Grupal
Llamar la atención	Durante la interacción con otros niños	Influencia de entornos externos o intento de parecer “gracioso”	Otros niños del grupo	Grupal

Ficha de observación 5	Fecha: 10/10/2024		Lugar: terraza	
Sujeto 7				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Malas palabras	Durante toda la actividad	Influencia de entornos externos donde están	Otros niños del grupo	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

		normalizados esos comportamientos		
Conversación constante	Desde el inicio de la sesión	Deseo de interactuar solo entre ellos	Solo con su propio grupo	Grupal
Rechazar a niñas	Cuando se indican grupos o cuando se organizan los grupos	Rechazo a personas nuevas, excluir a niñas por no tener gustos similares	Otras niñas del grupo	Grupal
Comentarios sexualizados de los chicos	Durante las actividades	Hipersexualidad, influencia de entornos externos	Entre el grupo de las niñas hacia los chicos	Grupal

Ficha de observación 6	Fecha: 10/10/2024		Lugar: Terraza	
Sujeto 5				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Agresión física y verbal	En medio de las explicaciones	Envidia por lo que estaba usando la compañera, mala forma de expresar su inconformidad, mala resolución de conflictos	A otra compañera	Grupal
Desinterés en las actividades si no estaba al lado o con el facilitador	En las actividades grupales	Querer llamar la atención, sentirse superior o timidez y pena de los compañeros.	Facilitadora y grupo	Grupal
Evitar interactuar con otros niños	En actividades grupales	Falta de confianza o preferencia por la relación con adultos	Autodirigido	Grupal
Mostrar inseguridad o pena	Al momento de participar o hablar en público	Falta de autoconfianza o miedo a ser	Facilitadora y otros niños	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

		juzgada por los demás		
--	--	-----------------------	--	--

Ficha de observación 7	Fecha: 10/09/2024		Lugar: Terraza	
Sujeto 2				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Gritos	En medio de las actividades, o durante explicaciones	Posible frustración por no comprender instrucciones, exaltación o falta de interés en las actividades	Dirigido hacia el grupo	Grupal
Agresiones físicas	En los cambios de actividad	Falta de atención, desconexión de las actividades	Dirigido hacia compañeros	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

		o falta de supervisión		
Falta de atención	Durante la explicación de instrucciones	Desinterés en las actividades y dispersión	Dirigido hacia el facilitador y otros compañeros	Grupal
	En medio de las actividades	No ve a las personas con autoridad, desinterés y falta de atención	Dirigido hacia los facilitadores	Grupal
Ficha de observación 8	Fecha: 24/10/2024		Lugar: Auditorio	
Sujeto 1				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Agresividad Física	Inicio de la actividad grupal	Posible frustración por no comprender	Otro niño del grupo	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

		instrucciones o dificultades para integrarse		
Gritos y quejas	Media actividad	Sensación de sobrecarga o incomodidad por la actividad	Dirigido hacia el facilitador	Grupal
Falta de atención	Durante la explicación de instrucciones	Desinterés o dificultad para seguir el ritmo del grupo	Dirigido hacia el facilitador	Grupal
Interrupciones constantes	Durante la mayor parte de la actividad	Necesidad de llamar la atención o expresar su opinión	Afecta a la mayoría de los compañeros del grupo	Grupal

Ficha de observación 9	Fecha: 24/10/2024	Lugar: Auditorio		
Sujeto 2				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Comentarios inapropiados	Durante la explicación de instrucciones	Posible búsqueda de llamar la atención o explorar temas adultos	Otros niños del grupo	Grupal
Risa inapropiada	Durante actividades serias	Intento de romper la tensión o falta de comprensión de límites.	Otros niños del grupo	Grupal
Señalamientos o gestos de índole inapropiada	Al final de la actividad	Influencia de contenido externo o deseo de obtener reacciones	Dirigido hacia otros niños y a las facilitadoras	Grupal
Uso de lenguaje vulgar	Durante la interacción con otros niños	Influencia de entornos externos o intento de parecer “gracioso”	Otros niños del grupo	Grupal
Toques físicos no solicitados	Durante juegos en equipo	Desconocimiento de límites o búsqueda de interacción física	Otros niños	Grupal

Ficha de observación 10	Fecha: 24/10/2024		Lugar: Auditorio	
Sujeto 3 y 4				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Falta de atención	Durante toda la actividad	Falta de interés en el tema o preferencia por actividades lúdicas entre ellos	Otros niños del grupo y a ellos mismos	Grupal
Conversación constante	Desde el inicio de la sesión	Deseo de interactuar solo entre ellos o establecer una conexión lúdica	Otros niños del grupo y a ellos mismos	Grupal
Distracciones mutuas	Al recibir instrucciones	Necesidad de jugar en lugar de participar en la actividad	Otros niños y facilitador	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

Desinterés en seguir instrucciones	Durante toda la actividad	Preferencia por el juego libre y poca motivación hacia el objetivo del grupo	Facilitador y compañeros	Grupal
Ficha de observación 11	Fecha: 24/10/2024		Lugar: Auditorio	
Sujeto 5: niña dependiente de la facilitadora				
Tipo de conducta disruptiva	Momento en el que se presentó la conducta disruptiva	Origen de la conducta	A quien fue dirigida la conducta disruptiva	Tipo de actividad
Apego excesivo	Desde el inicio de la actividad	Posible inseguridad o necesidad de sentirse protegida	Facilitadora	Grupal
Resistencia para unirse al grupo	Al inicio de la actividad	Miedo a interactuar sin la presencia de la facilitadora	Facilitadora y grupo	Grupal
Evitar interactuar con otros niños	En actividades grupales	Falta de confianza o preferencia por	Autodirigido	Grupal

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

		la relación con adultos		
Desinterés en seguir instrucciones	Durante toda la actividad	Preferencia por el juego libre y poca motivación hacia el objetivo del grupo	Facilitador y compañeros	Grupal
Mostrar inseguridad o pena	Al momento de participar o hablar en público	Falta de autoconfianza o miedo a ser juzgada por los demás	Facilitadora y otros niños	Grupal

Diarios de campo fase 2

DIARIO DE CAMPO #1		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 25-03-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Desarrollar actividades en donde se recalquen los valores y reglas que se deben tener para una buena convivencia	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	-Cartulinas	

	-Colores
Descripción y registro de actividades	Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos realizando la ronda de yo tengo un tren en donde se les daba una indicación y tenían que realizar esta, se realizó como actividad rompe hielo, continuamos con una marcha por el salón y se les iba dando indicaciones para que hicieran grupos, una vez realizados los grupos se les entrego una cartulina y colores con lo que debían crear un nombre del grupo, un lema, un logo y poner los valores que consideraban se deben tener para una buena convivencia, luego de esto cada grupo paso y compartió lo creado, en la siguiente actividad por los grupos establecidos se les dio una pelota a cada grupo y tenían que pasar esta de la manera en la que se les indicara pero no podían hablar mientras se hacia la actividad, se realizaron variantes dentro de la actividad y luego de esto jugamos congelados, con diferentes variantes, también realizamos el juego de luz verde y luz roja, en donde en luz verde podían avanzar y luz roja tenían	Al principio reconocimos a algunos de los niños que participaron en la primera fase del proyecto lo que nos ayudó a el control del grupo, los niños estuvieron atentos y colaborando con la realización de las actividades lo que ayudo a un buen desarrollo de estas, la primera actividad nos ayudó a crear reglas y valores que se deben tener en cuenta en todas las intervenciones que se realicen y recalando que se deben aplicar también en su vida diaria, la sesión se dio de buena manera, los niños estuvieron dispuestos y atentos, a pesar de unos pocos que en algunos momentos decían que no querían participar pero luego se volvían a involucrar en las actividades. A lo largo de la sesión los mismos niños eran los que recordaban las reglas y valores a sus compañeros lo que influyo en el buen desarrollo de la sesión. Eje de la intervención: Lectura de la realidad, se desarrolló de buena manera con

que estar completamente quietos y en silencio, finalmente les hicimos un recordatorio de nuestros nombres y les contamos que íbamos a ir todos los martes y jueves.	base a las actividades pudimos evidenciar los valores y ciertas reglas que los niños ya conocían y aplicaban en sus actividades diarias, lo que ayudo a tener un pequeño diagnóstico de la población.
Observaciones:	-Incluir actividades un poco más dinámicas para que los niños no se aburren y no se dispersen.

DIARIO DE CAMPO #2		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 27-03-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Implementar actividades y juegos colaborativos a través de estrategias de comunicación asertiva, reducir la agresividad, promoviendo respeto mutuo, escucha activa y resolución de conflictos dentro del grupo.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	-Cartulinas -Colores	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje

Iniciamos realizando el juego de Simón dice en donde se les daba una indicación y la palabra clave era simón dice sin esta la indicación no era valida, esto se realizó con varias indicaciones y también nos ayudó a formar los grupos para la segunda actividad, en donde por grupos se debían poner espalda con espalda, agarrarse de los brazos en gancho y levantarse todos al tiempo, para la primera actividad de la fase central realizamos un juego de aros mágicos en donde los niños debían agarrarse de la mano y lograr pasar el aro por todo los participantes sin separar las manos hasta el último participante en el menor tiempo posible, luego de esto realizamos un juego de mímica con teléfono roto en donde se les daba un animal, o un deporte o un objeto y tenían que hacer alguna mímica representando lo establecido, luego de esto hicimos un reto en donde tenían que quedarse en silencio por 3 minutos, finalmente jugaron cogidas bajo tierra	Los niños llegaron un poco enérgicos así que la actividad de Simón dice ayudo a quemar un poco esa energía, lo que ayudo en el desarrollo de las otras actividades, continuamos con las actividades en donde la segunda actividad se les recalco el trabajo en equipo y la escucha a los demás, luego de esto las demás actividades se llevaron con normalidad, hasta que tratamos de incluir una variante con el deporte alternativo de cesto móvil, pero no se logró llevar a cabo debido a que los niños estaban demasiado enérgicos y ya no estaban escuchando ni siguiendo las instrucciones que se les daba, por lo que la directora del lugar hizo una intervención en donde les llamó la atención por cosas externas a la actividad y por no seguir las instrucciones que se les estaba dando, esto nos ayudó un poco para volver a tener el control de los niños y llevara a cabo las actividades faltantes, en el reto del silencio se les recalco la importancia de la escucha. Eje de la intervención: Agresión física y verbal, durante la intervención no se vieron
---	---

	casos puntuales de agresiones físicas y verbales, a pesar de la interrupción por la falta de seguimiento de instrucciones que afecto el desarrollo normal de las actividades. Se les recalco el respeto, la escucha al otro y el trabajo en equipo a lo largo de las actividades.
Observaciones:	-Tratar de no incluir actividades en donde los niños se dispersen mucho para no perder el control del grupo

DIARIO DE CAMPO #3		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 01-04-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Fomentar una comunicación respetuosa entre los niños, reduciendo los gritos y comentarios inapropiados a través de estrategias lúdicas que refuercen la empatía y el autocontrol.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	• Carteles con normas de comunicación positiva • Cartulinas y marcadores • Fichas con situaciones cotidianas	

Descripción y registro de actividades	Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos dándoles 5 minutos para que jugaran y quemaran un poco la energía con la que habían llegado mientras llegaban en su totalidad los niños, luego de esto empezamos con las actividades programadas comenzamos colocando las reglas de las intervenciones en donde cada niño escribió una regla en la cartulina y luego ponían su nombre comprometiéndose a cumplir estas, luego de esto realizamos la actividad de captura la bandera en donde hicimos 3 equipos, los capitanes de cada equipo eran alguno de los grandes, dándoles el papel de líder, cada grupo con su líder debían crear una estrategia para poder capturar la bandera del otro equipo y conseguir un punto, se realizaron varias rondas de este, en donde tenían 5 minutos o hasta cuando lograran capturar la bandera, posteriormente realizamos el reto de un minuto en silencio en donde se les añadió 30 segundos más, por ultimo realizamos un congelados bajo tierra para que terminaran	Al principio los niños ingresaron con mucha energía por lo que los dejamos correr y jugar un tiempo, después dimos la indicación para iniciar la actividad solamente 2 veces en la que algunos niños siguieron la indicación y otros pequeños seguían jugando, decidimos aplicar ese método en el cual solo se les dará una o dos veces la indicación y dependerá de ellos si se llevan a cabo las actividades lo cual nos funcionó durante la sesión, cuando todos los niños siguieron la indicación dada se les recalco el tiempo que tardaron en cumplir esta y en el método de solo dar la indicación 1 o 2 veces, lo cual hizo que en las próximas actividades los niños estuvieran más atentos y seguían instrucciones de manera más atenta, en la actividad de captura la bandera darles el liderazgo a los grandes ayudo a la participación activa tanto de ellos como de todos los niños y en donde ellos como lideres se daban cuenta de la importancia de seguir ordenes o mantener el control de un grupo, y de una buena

de liberar energía y mientras iban llegando por los niños.	comunicación o trabajo en equipo. El seguimiento de instrucciones y la escucha activa de los niños hizo que la sesión se pudiera llevar según lo planeado, en estas pocas sesiones se ha visto una mejora en los niños, esto también debido al trabajo que se realiza dentro de la biblioteca en ausencia de nosotros, aunque se aplican herramientas o estrategias propias de nosotras, como el minuto en silencio. Eje de la intervención: Vocabulario y formas de expresión, durante la primera actividad pudimos recalcar la manera en la que se deben dirigir a sus compañeros y a nosotros reforzando el vocabulario y la manera en la que nos debemos expresar hacia el otro, durante el desarrollo de la sesión esto se vio reflejado de manera positiva en la comunicación que tuvieron dentro de las diferentes actividades.
Observaciones:	-Seguir recalcando las reglas antes de cada actividad para tener un buen desarrollo de las actividades

Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 03-04-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo a través de juegos y dinámicas que promuevan la confianza, la comunicación y la resolución conjunta de problemas.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	-Lana	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos recordando las reglas de la clase y el compromiso que hicieron, luego de esto empezamos en parejas haciendo la actividad del nudo humano en donde tenían que agarrar de la mano a una persona diferente y luego tratar de quedar en circulo sin soltar las manos, luego fuimos aumentando el número de participantes, hasta que quedaron grupos de 8 participantes en cada equipo. Posterior a esto realizamos el juego de la telaraña en donde los niños debían sujetar una parte de la lana y con la otra mano lanzar el rollo de lana tenían que decir el		En esta sesión hubo menos niños algunos faltaron por temas de salud, pero sin embargo llegaron algunos niños nuevos, por esto se hizo el recordatorio de las reglas de clase al inicio para que los niños nuevos las tuvieran en cuenta y también hicieran el compromiso, en las actividades los niños siguieron las indicaciones dadas, esta vez les costó un poco hacer silencio en algunos momentos pero siempre se pudieron desarrollar las actividades de una buena manera, uno de los niños nuevos de los grandes no estaba con la mejor actitud pero

nombre de un compañero y algo positivo del mismo, la idea era que todos los participantes debían tener una parte de la lana después de que esto se cumpliera tenían que desenredar la telaraña. Luego de esto realizamos nuevamente el reto del silencio en donde aumentamos el tiempo a 2 minutos, finalmente los niños jugaron congelados bajo tierra.	aun y así participaba de las actividades, la niña nueva que llegó era conocida de una de las niñas que ya estaba en el programa por lo que mantenerlas juntas no era lo mejor porque charlaban mucho y a veces no dejaban dar las indicaciones o no seguían las mismas por estar hablando entre ellas, el resto del grupo tuvieron sus momentos de dispersión pero en la mayoría del tiempo estuvieron atentos, uno de los niños más pequeños le cuesta mucho la comunicación por lo que actividades como las de la lana tal vez no las disfruta mucho pero sin embargo participa a su manera. Eje de la intervención: cooperativismo y no discriminación, durante la intervención se les hizo mucho énfasis en el trabajo en equipo en el escuchar al otro, compartir y respetar las ideas de los otros, esto se dio más que todo en la primera actividad en donde tenían que buscar la manera de desatar el nudo humano que habían hecho al agarrarse de la mano, en la segunda actividad se trabajó de manera directa la no discriminación ya que
---	--

	cada niño le recalco algo positivo a uno de sus compañeros.
Observaciones:	-Tener en cuenta el problema de comunicación del niño pequeño y tratar de evitar hacer actividades en donde tengan que expresarse públicamente o generar una variante para el -Manejar mejor los tiempos de las actividades para poder realizar en totalidad las actividades planeadas

DIARIO DE CAMPO #5		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 08-04-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Reforzar el uso del lenguaje positivo y respetuoso a través de dinámicas lúdicas que promuevan la comunicación asertiva.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	• Balones • Aros	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos dándole la bienvenida a algunos niños nuevos y recordando las reglas de las intervenciones de manera general, luego de		Al principio de la intervención fue muy gratificante ver cómo se les dio la indicación inicial de hacer un circula y casi la totalidad

esto iniciamos con la actividad de los números locos en donde todo el grupo debía estar acostado boca abajo y decir un numero hasta llegar al número 24, cada niño debía decir un número sin que otro compañero lo dijera al tiempo, realizamos varias rondas hasta que lo lograron, seguimos con la actividad de boli amigos en donde dividimos el grupo en 2, cada grupo se organizaba en circulo y debían lanzar una pelota de plástico diciendo el nombre de la persona a la que se la iban a pasar cuando lo lograron se les hizo una variación en donde tenían que decir el nombre de la persona que se lo lanzo, el nombre de ellos y el nombre de a quién se lo van a lanzar, donde el ultimo debía decir el nombre de todos en el orden en el que se lanzó la pelota. Después de esto se realizó 2 minutos de silencio en donde se les explico que además de estar en completo silencio debían quedarse quietos. Finalmente realizamos el juego de ponchados en donde dos niños eran elegidos para ponchar con una pelota cada uno, la	de los niños la acataron a la primera, unos cuantos pequeños seguían corriendo, pero en cuanto vieron a sus compañeros sentados hicieron lo mismo, esto nos dio un indicio de que las intervenciones anteriores han funcionado ya que los niños llegan más dispuestos a las actividades y a seguir las instrucciones de estas, la primera actividad les costó un poco dado que no lograban crear una estrategia para poder completar los números además de que algunos niños no se tomaron la actividad con mucha seriedad por lo que sabotaban está contando de corrido cuando la indicación era que cada niño decía un número, después de varios intentos de no lograrlo se les asigno un numero a cada niño y luego se formaban en un círculo sin necesidad de estar en el orden de los números de esta manera logrando completar la actividad, en la segunda actividad se pudo llevar con normalidad sin embargo cabe resaltar que muchos niños no conocen del todo el nombre de sus compañeros pero se deduce que esto se debe a que no se relacionan todos con todos, el minuto de
--	---

idea era congelar a todos para poder cambiar a las personas que ponchaban.	silencio se llevó acabo de buena manera a pesar de que en el transcurso de la actividad entro una de las niñas pequeñas que no había terminado de tomar las onces y a pesar de ya conocer la actividad y las reglas de la misma decidió. hacer ruido tratando de llamar la atención e interrumpiendo el esfuerzo dentro de la actividad de sus compañeros, cuando finalizamos la actividad ocurrió un ligero altercado entre dos niños en donde uno de ellos por estar en el piso dando vueltas casi hace caer a su compañero sin darse cuenta y en donde este reacciona de una manera muy efusiva gritando y golpeando el piso, se les llamó la atención y se les explico de manera general y puntual que no se debe reaccionar de esa manera y menos recurrir a la agresión física o verbal cuando algo nos molesta o no estamos de acuerdo con ello, los niños se pidieron disculpas mutuamente y pudimos continuar con la última actividad que era ponchados, en donde dos niños se pusieron a llorar porque no los escogían para que poncharan.
---	---

	Eje de la intervención: agresión física y verbal, se presentaron inconvenientes casi llegando al cierre de la intervención por el altercado entre los dos niños el cual no llego a tener una agresión física directa, esto se percibe como una carga emocional que tenía el niño y que con dicho altercado hizo que reaccionara de dicha manera. Se les recalco a todos el respeto que debemos tener entre compañeros y que la manera de reaccionar a las diferentes situaciones que se nos presentan nunca puede ser a los golpes o a los gritos. Cada niño con algún altercado se disculpó e hicieron las paces. Después de esto se vio un cambio en ambos niños y se llevó de buena manera la última actividad planeada.
Observaciones:	-No planear actividades tan complejas como la de números locos para así evitar frustración en los niños, aunque esta no se vio dentro de la sesión

DIARIO DE CAMPO #6		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 10-03-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	

Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Consolidar la integración grupal mediante actividades que fortalezcan la empatía y el respeto mutuo.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	Hojas Colores Tijeras (supervisadas) Cuerda Hilos o lana	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos con la actividad de la mano mágica en donde cada niño calco su mano en una hoja y en los dedos ponían cosas que les gustaban, que amaran y algo de valor para ellos, por el otro lado debían colocar cosas que nos les gusta o les gustaría cambiar, continuamos con la siguiente actividad que era la de la piraña en donde por equipos formaban una fila y cada uno tenía una hoja, el primero tenía dos, debía ponerlo adelante y dar un paso y los demás compañeros debían pasarle su hoja para que		Al principio los niños llegaron un poco enérgicos, pero cuando lograron poner atención se pudieron llevar todas las actividades de una buena manera, la actividad de la mano mágica sirvió como ayuda para que los niños bajaron un poco esa energía con la que venían, en la actividad de la piraña se les recalco bastante el trabajo en equipo, y en las demás actividades se pudo dar un buen desarrollo de las mismas, aunque en la última actividad los niños otra vez tenían demasiada energía y se escuchaba

pueda ir armando un camino, cada que diera un paso la persona de atrás también avanzaba y así sucesivamente, cuando estaban distraídos se les quitaba una hoja para más dificultad, en la siguiente actividad de ángeles los niños debían saltar la cuerda y decir el nombre de uno de sus compañeros para convertirlo en ángel, los que ya estaban como ángeles podían ayudar a sus compañeros que aún no lo eran, ganaban cuando todo hayan quedado como ángeles, por ultimo jugamos ponchados en donde el grupo se dividió en dos equipos, se jugaban en mitad de cancha e iban saliendo los niños a los que poncharan ganaba el equipo que lograra ponchar a todos los integrantes del otro equipo.	mucho ruido dentro del salón por lo que se pauso el juego hasta que lograran a hacer silencio, también se incorporó el reto de silencio en donde esta vez lograron hacer 4 minutos, lo cual es un logro grande para los niños y para nosotros. Eje de la intervención: Vocabulario y formas de expresión, en la primera actividad muchos de los niños pusieron en la mano mágica que querían cambiar sus expresiones al hablar o referirse a sus compañeros ya que muchas veces no lo hacían de la mejor manera, lo cual iba muy de malo con lo que se quería trabajar durante la intervención y el objetivo de la misma que era el vocabulario y el respeto al otro, allí se les dieron consejos de como podían mejorar esos aspectos que nos les gustaba de sí mismos, en la segunda actividad de la piraña se les recalco mucho el trabajo en equipo, la escucha y la empatía con el otro, en la actividad de los ángeles se reforzo el trabajo en equipo y el vocabulario de los niños ya que algunos tenían malas expresiones cuando se equivocaban, cuando decían malas
--	---

	palabras aunque solo ocurrió una vez se le dio una penalización de 2 minutos a esa persona en donde no podía participar de la actividad, lo que sirvió como ejemplo y como una manera de prevenir esas malas expresiones en los demás niños, en la última actividad de ponchados se reforzó el trabajo en equipo y la escucha al otro, en donde se evidencio cierto liderazgo por algunos de sus compañeros dado sus expresiones al hablarle a sus compañeros
Observaciones:	-Seguir manteniendo un buen control del grupo y poniendo actividades dinámicas que es algo que les gusta mucho

DIARIO DE CAMPO #7		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 12-03-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Aplicar estrategias combinadas para mejorar la convivencia, reduciendo la agresión y fortaleciendo una comunicación respetuosa	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	

Materiales:	-Pelotas -Optaluces
Descripción y registro de actividades	Interpretaciones y aprendizaje
Iniciamos con el juego saludo mágico donde por parejas debían inventarse un saludo original y divertido entre ellos para después mostrarlo a los demás compañeros y cada pareja replicar el saludo de cada uno, después continuamos con la actividad central la cual comenzaba con el juego del puente invisible donde se dividieron en dos grupos y en cada uno de estos tenían que hacer parejas, el objetivo era transportar la pelota hasta un lugar determinado y devolverse sin que se les cayera la pelota; para transportarla debían realizarlo según unas instrucciones por ejemplo la pelota tenía que estar ubicada en la mitad de la pareja en la zona del ombligo y no podían usar las manos para sostenerla, pasaron varias veces con diferentes variables y al final hicieron una ronda donde llevaban una pelota cada grupo donde todos los integrantes debían tocar la pelota para que	Eje de la intervención: cooperativismo y no discriminación En este día no asistieron tantos niños por lo que el control del grupo se dio de manera más fácil en la primera actividad trabajamos la creatividad y la inclusión y el respeto de las ideas del otro, en la segunda actividad trabajamos más directamente el cooperativismo ya que debían trabajar en parejas creando una manera de transportar la pelota sin usar las manos o con la parte del cuerpo que se les indicaba allí vimos la inclusión de todos los participantes em donde habían parejas de grandes con chicos y viceversa, al final se vio un trabajo en equipo de cada quipo ya que debían llevar la pelota todos juntos y en donde la clave para lograr esto era el cooperativismo, en la última actividad de estatuas cooperativas se vio el cooperativismo y la no discriminación

contara. Continuamos con las estatuas cooperativa donde por grupos debían realizar figuras con sus cuerpos donde todos debían participar activamente y seguir las indicaciones de un líder que se escogió para ayudarlos.	ya que todos debían trabajar en equipo y así poder ganar
Observaciones:	

DIARIO DE CAMPO #8		
Lugar - Espacio:	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	Fecha: 14-04-2025
Horario:	3:30pm-5:30pm	
Autor del registro:	Mariana Acero Hernán Hernández Gabriela Zapata	
Objetivo:	Evaluar los avances en la expresión verbal y la reducción de conductas agresivas, consolidando hábitos positivos en la comunicación.	
Participantes:	Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo	
Materiales:	-Cartulinas -Colores	
Descripción y registro de actividades		Interpretaciones y aprendizaje
En la primera actividad se dibujaron caras en el espejo del salón cada de una con una		En la primera actividad los niños estaban un poco resilientes a abrirse o a expresar como

emoción distinta, una de alegría, tristeza, furia o enojo y una con cara relajada. Los niños pasaban uno por uno indicaban con que cara se sintieron identificados últimamente y daban una explicación de por qué se sentían así o cuales sucesos les hacía sentirse así. Para la segunda actividad se realizaron obras de teatro, se dividieron en dos grupos y se les indicaba una situación donde ellos tenían que realizar dos escenas una como resolverían la situación de versión positiva y otra de versión negativa. Para la actividad de cierre los niños debían escribir o dibujar frases o acciones que le gustaba recibir de sus compañeros esto enfocado en el respeto, de cómo les gustaba que los respetaran y como ellos lo hacían. Después de realizar los dibujos y escribir las frases pasaban uno por uno y explicaba lo que había hecho.	se sentían, por lo cual nos tocó a los facilitadores dar ejemplos y empezar a normalizar situaciones con ejemplos de nosotros para que se sintieran más cómodos. Después de un rato empezaron a soltarse y a expresar sentimientos más profundos como la ira o el estrés, más que todos estas emociones o sentimientos se daban por problemas en el colegio o con los padres de familia. Explicaron que a veces peleaban con sus mamás por no arreglar la casa o cosas relacionadas a esos temas, aunque algunos decían que felicidad o alegría por poder participar en estas actividades, que les ayudaba a distraerse de los sentimientos incómodos y enfocarse en sentimientos agradables como diversión y alegría. Para la segunda actividad no teníamos muchas expectativas como facilitadores por que los niños que fueron ese día no eran los más centrados o con la mejor actitud en este tipo de actividades, pero quedamos sorprendidos que esos mismos niños se convirtieron en líderes o se veían aportando ideas para las obras de teatro, todos tenían un
---	--

	rol importante dentro de las obras. Ya centrados en las obras de teatro se identificaron cuales real las visiones positivas para resolver conflictos y nos dio una mirada de como ellos empiezan a tener habilidades para poder solucionar situaciones difíciles de forma coherente y respetuosa y también son conscientes de que está mal y como pueden afectar a los demás. Fue un gran aprendizaje tanto para ellos como para nosotros ya que por el lado de ellos pudieron ponerse en los zapatos de los demás empezando a crear la empatía no solo en las personas que le agrada sino con todo el mundo. Para la última actividad pudimos observar cómo los niños ven el respeto y como les gusta ser tratados, también ellos se dieron cuenta de cosas que estaban haciendo que incomodaban algunos compañeros, en todo momento se recalcó que todos como grupo debíamos trabajar para que nos sintiéramos bien en ese espacio.
--	---

Observaciones: Fue un día de mucho aprendizaje de como los niños ven el espacio donde estamos y de cómo desde lo que hemos enseñado pueden resolver conflictos.

DIARIO DE CAMPO #9

Lugar - Espacio: Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo **Fecha:** 15-03-2025

Horario: 3:30pm-5:30pm

Autor del registro:
Mariana Acero
Hernán Hernández
Gabriela Zapata

Objetivo: Reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso, identificando cambios en las conductas y estableciendo compromisos para mantener una convivencia armoniosa.

Participantes: Niños de la biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo

Materiales:
-Globos
-Twister
-Pelota

Descripción y registro de actividades

Interpretaciones y aprendizaje

Iniciamos formando un círculo para jugar tinto tingo tango en donde el niño que quedara con el balón en la mano tenía que decir algo que haya aprendido y que actividad le gusto más, esto lo hicimos varias veces hasta que todos los niños participaran incluyendo las personas de

Como última sesión de cierre pudimos evidenciar un cambio en la conducta de los niños, ya respetaban y eran conscientes de que tenían que escuchar a los demás, muchos mencionaron el respeto, la felicidad y la diversión cuando intercambiamos relatos, y es algo que se puede interpretar como un

servicio social, luego de esto hicimos tres estaciones en donde hubo globoflexia, twister, y un juego de reflejos, dividimos el grupo en 3 equipos y cada equipo fue rotando por las 3 estaciones después de que todos pasaran por las tres estaciones, hicimos nuevamente el círculo y se les repartió el compartir en donde tenían como condición que no podían comer nada hasta que se les diera la orden, el niño que incumpliera esta se le quitaba el plato hasta que se les diera la orden, después de que todos tuvieran su compartir se dijeron alguna palabras de agradecimiento y en donde se les explico un poco la razón de las intervenciones también haciéndoles una invitación a seguir mejorando.	buen resultado de las intervenciones, cuando hicimos las estaciones, se vio el cambio de los niños al momento de seguir instrucciones y que ya no interactuaban de manera agresiva o con malas palabras hacia sus compañeros, se vio una mejora en cada uno de los aspectos que se trabajaron en la sesiones, dentro de cada estación y de la actividad de las mismas no se vieron situaciones de agresiones o mal vocabulario, también se vio mucha cooperación e integración de todos en cada una de las actividades, al final en el compartir después de dar las palabras de agradecimiento y explicar el proyecto alguno de los niños recalcaron los valores y la conductas que se trabajaron en las sesiones y agradecieron por las mismas.
Observaciones:	

Estructuras de las Sesiones

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	25-03-2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo

HORARIO		3:30pm-5:30pm	
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)		
	Desarrollar actividades en donde se recalquen los valores y reglas que se deben tener para una buena convivencia		
RECURSOS	Materiales		
	-cartulinas -colores		
DISEÑO DE SESIÓN			
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos		
	- Se formarán equipos de 5-7 participantes. - Cada equipo creará un "código de convivencia" con tres reglas clave para jugar en armonía (ejemplo: escuchar antes de hablar, respetar turnos, ayudar al compañero). - Se escriben en cartulinas y se pegan en un mural visible.		
	Variación por edad:		
	6-10 años: Se utilizan dibujos y palabras clave. 11-17 años: Se fomenta la reflexión sobre situaciones de la vida diaria.		
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos		
	Actividad 2: “El Espejo Emocional” (20 min)		

	-Se trabaja en parejas. Un niño hace gestos o expresa emociones, y el otro debe imitarlo. -Luego, se reflexiona sobre la importancia de reconocer emociones en los demás y controlar las propias reacciones. • Variación por edad: -6-10 años: Se incluyen emociones básicas (feliz, triste, enojado, sorprendido). -11-17 años: Se incluyen emociones complejas y se les pide que compartan situaciones donde experimentaron cada emoción. • Actividad 3: “El Desafío del Silencio” (25 min) -Se plantea un reto donde los niños deben pasar una pelota de un lado a otro sin hablar. -Luego, se incorporan desafíos (por ejemplo, pasarla con una sola mano o sin verla). -Se reflexiona sobre la importancia de la comunicación no verbal, la paciencia y la tolerancia. • Variación por edad: 6-10 años: Se agregan premios por la cooperación. 11-17 años: Se invita a discutir cómo el silencio ayuda a controlar impulsos y pensar antes de actuar.	
	FASE CIERRE (10 minutos)	
	• Actividad 4: “El Compromiso de la Estrella” -Cada niño dibuja una estrella en una hoja y escribe dentro de ella un compromiso para mejorar su conducta (ejemplo: ser más paciente, ayudar a los demás).	

	-Se comparten algunos compromisos y se refuerza la importancia de aplicarlos en la vida diaria. • Cierre: -Se refuerzan las ideas clave de la sesión. -Se felicita a los participantes y se les motiva a poner en práctica lo aprendido.	
--	--	--

Diseño 2

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	27/03/2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO	3:00 pm a 5:00 pm
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
	Implementar actividades y juegos colaborativos a través de estrategias de comunicación asertiva, reducir la agresividad, promoviendo respeto mutuo, escucha activa y resolución de conflictos dentro del grupo.
RECURSOS	Materiales
DISEÑO DE SESIÓN	

ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	1. el objetivo de este juego es poder romper los grupos pequeños ya compuestos y lograr que todos se relaciones de una forma positiva.	1.Patos: un simón dice, pero con los patos. Si no se dice la palabra clave no pueden realizar el movimiento o la indicación, si lo realizan deben mezclarse entre los que perdieron dentro del mismo circulo.
	2.el objetivo de este juego es lograr la socialización con compañeros con los que generalmente no se asocian.	2.Buscando grupos: los niños estarán caminando por todo el lugar y se les indicara un numero en relación con este deben buscar realizar un grupo con la cantidad establecida.
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos	
	1. el objetivo de esta actividad es lograr el trabajo en equipo, comunicación asertiva, respeto hacia un compañero, toma de decisiones e integración social.	1.Aros mágicos: se dividirán en grupos dándoles un aro a cada grupo, entre ellos deben decidir quién será el líder, esa persona es el que debe guiarlos. Primero deben pasar cada uno sin soltarse las manos a treves del aro mágico para lograr pasar al otro universo. En este nuevo universo deben realizar una fila tomándose de los

	2. el objetivo del teléfono roto por medio de mímica es brindarles actividades y espacios donde se puedan disfrutar y promover la confianza interpersonal.	hombros y deben caminar con los ojos cerrados solo siguiendo las indicaciones del líder. Cuando logren llegar todos al último universo deben tomar un balón y pasarse uno por uno diciendo el nombre de la persona a la que se la van a lanzar, cuando todos hayan pasado tienen 3 oportunidades para encestar el balón en una cesta. 2.Telefono roto con mímica: en los mismos grupos realizaran una fila donde la última persona se le indicara una oración la cual debe representar con mímica y la siguiente persona debe intentar replicar la escena hasta el primero el cual debe decir que oración estaban representando.
		FASE CIERRE (10 minutos)
	1.el objetivo es brindar palabras positivas y que identifiquen en que contextos pueden utilizarlas.	1.Salta Palabras: cada niño se les dará una palabra en un papel y deben saltar e ir deletreando la

	2.el objetivo de la última actividad es identificar cuales palabras y frases les pueden afectar y de esta forma ser conscientes de no utilizarlas con sus compañeros.	palabra y al final usarla en una frase. 2. Terremoto de palabras: se les dará un pedazo de papel Kraft y marcadores, cada niño debe escribir palabra o frases que no les gusta que les digan y por palabra o frase deben escribir una solución o una palabra positiva para contrarrestar esas palabras.
--	--	---

Diseño 3

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	01/04/2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO	3:00pm-5:00pm
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
	Fomentar una comunicación respetuosa entre los niños, reduciendo los gritos y comentarios

	inapropiados a través de estrategias lúdicas que refuercen la empatía y el autocontrol.	
RECURSOS	Materiales	
	• Carteles con normas de comunicación positiva • Cartulinas y marcadores • Fichas con situaciones cotidianas	
DISEÑO DE SESIÓN		
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	Dinámica "El Eco Positivo"	Se divide a los niños en parejas y se les pide que se comuniquen entre ellos repitiendo lo que dice el otro, pero de manera calmada y positiva. Esto les ayudará a reconocer el impacto del tono de voz en la comunicación.
	luvia de ideas sobre comunicación asertiva	Se les pregunta a los niños cómo creen que deben hablarse entre ellos en el juego y la convivencia. Se anotan sus respuestas en una cartulina.

	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos	
	Juego "El Semáforo de las Palabras"	Se presentan tarjetas con frases y los niños deben clasificarlas en tres colores: • Verde: Frases adecuadas y respetuosas. • Amarillo: Frases que pueden generar confusión o malestar. • Rojo: Frases inadecuadas o irrespetuosas.
	Rol Playing "Cómo lo dirías diferente"	Se presentan situaciones donde un niño podría gritar o hacer un comentario inadecuado. Los niños deben representar una forma más apropiada de expresar su mensaje.
	FASE CIERRE (10 minutos)	
	Reflexión grupal	Se invita a los niños a compartir qué aprendieron sobre el uso del lenguaje y el tono de voz.

	Compromiso en equipo	Cada niño elige una acción que pondrá en práctica para mejorar su forma de comunicarse.

Diseño 4

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	03-04-2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO	3:30pm-5:30pm
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
	Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo a través de juegos y dinámicas que promuevan la confianza, la comunicación y la resolución conjunta de problemas.
RECURSOS	Materiales
	-Soga -Lana -Cartulina -Hojas de colores -Marcadores -Pegante
DISEÑO DE SESIÓN	

ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	Juego: “El Nudo Humano” Se forman grupos de 6-8 niños. Cada niño toma las manos de dos compañeros diferentes. El grupo debe desenredarse sin soltarse las manos. El equipo que logre completarlo en el menor tiempo posible será el ganador.	
	Juego “La telaraña” Se formará un círculo y con una lana se ira formando una telaraña, cada participante deberá lanzar la lana a alguno de sus compañeros mientras dice algo positivo del mismo, esto hasta que todos tengan una punta de la lana, finalmente tendrán que buscar la manera de desenredar la telaraña sin soltar su punta de la lana.	
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos	
	Juego “misión rescate” El grupo tendrá que idear una estrategia para rescatar un objeto que estará en el centro de un círculo, deberán idear la manera de rescatar dicho objeto sin tocar el circulo y utilizando sogas, el objeto u objetos pueden ser objetos que traigan los niños para que así cada niño tenga que rescatar su objeto Juego “Cadenas de Nombres” Los participantes tendrán que saltar la cuerda mientras uno dice su nombre y el siguiente repite el nombre anterior antes de decir el suyo. Se continúa hasta que el último diga todos los nombres en orden.	
	FASE CIERRE (10 minutos)	

	Actividad “el árbol de la cooperación” Cada niño escribe en una hoja de papel en forma de hoja de árbol una palabra o dibujo sobre lo que aprendió sobre la cooperación. Se pegan en el “árbol” para formar un mural colectivo. Mensaje en el título del mural: “Cuando trabajamos juntos, creamos algo más grande y fuerte.”	
--	---	--

Diseño 5

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	08-04-2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO	3:30pm-5:30pm
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
	Reforzar el uso del lenguaje positivo y respetuoso a través de dinámicas lúdicas que promuevan la comunicación asertiva.
RECURSOS	Materiales
	Balones Aros
DISEÑO DE SESIÓN	
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos

	1. Números locos: todo el grupo estará caminando por el salón, cada integrante debe decir un numero en secuencia hasta el 10 o el 20 dependiendo de la cantidad de participantes, la primera ronda la realizaran sin anteriormente hacer una estrategia. Se vuelve a iniciar si dicen el mismo número dos personas, se dice un número que no es o una persona repite antes de que todos hayan pasado. 2. Números rotos: sentados en círculos deben decir de forma organizada los numero del 1 al 100 con distintas variables, como por ejemplo decir los números sin decir números que terminen en 0, o en 2. Deben lograr una estrategia para que todos participen. No les pueden decir los números a los que no saben deben buscar la forma de poder cumplir con el objetivo de una forma creativa, teniendo liderazgo y trabajo en equipo.	
FASE CENTRAL 30 – 40 minutos		
	1. Boliamicos: realizan un círculo deben lanzar el balón a un compañero y decir el nombre de ese participante, cuando logra enviar y que el compañero lo recibe se agacha, así sucesivamente hasta que pasen todos los integrantes. Si lo logran pasan al siguiente nivel el cual deben lanzar el balón y que rebote solo una vez antes de que lo atrapen, deben decir su nombre y el nombre de la persona que se la van a lanzar, el siguiente debe decir el nombre del que se lo envió, su nombre y el nombre de la persona al que se lo envía. Al finalizar debe decir el nombre de todos los participantes.	

	2.Gusanitos: realizan filas tomando distancia y abriendo las piernas, el primero tendrá un balón el cual debe hacer rodar hasta el final donde el ultimo debe tomarlo y ubicarse al frente. El objetivo es lograr llegar todos juntos hasta el final. 3.Aplausos show: se dividirán en grupos uno de los participantes debe encontrar la acción que debe realizar y sus compañeros solo pueden aplaudir más fuerte o suave dependiendo si se acerca a la acción o no. Esto para mejorar la comunicación no verbal y el trabajo en equipo.	
FASE CIERRE (10 minutos)		
	1. 10 segundos de gritos y 1 minuto de silencio para mejorar la cooperación y trabajo en equipo de los estudiantes. 2. Congelados bajo tierra o captura la bandera infinita: donde se busca la cohesión del grupo, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva dentro de juegos bajo presión.	

Diseño 6

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	10 -04-2025
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo

HORARIO		3:30pm-5:30pm
OBJETIVO		Objetivo: (Niños biblioteca GUFO) Consolidar la integración grupal mediante actividades que fortalezcan la empatía y el respeto mutuo.
RECURSOS		Materiales Hojas Colores Tijeras (supervisadas) Cuerda Hilos o lana
DISEÑO DE SESIÓN		
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	1. Mano mágica: van a calcar su mano, y en cada dedo deben decir algo que les apasione, algo que amen y algo que para ellos tenga mucho valor. Deben decorarlo, por el otro lado de la mano deben escribir en cada dedo cosas que no les gusta, que los hace sentir mal y que les gustaría cambiar. Al finalizar se expondrán una mano a lazar y nadie tiene que decir de quien es. Esto para identificar si tienen cosas similares positivas y negativas. Al final se realizará una lluvia de ideas de cómo se pueden solucionar estas situaciones o las cosas que nos les gusta.	

	2. La piraña: realizaran una fila y cada uno tendrá una hoja, el primero tendrá dos, debe ponerlo adelante y dar un paso y los demás compañeros deben pasarle su hoja para que pueda ir armando un camino, cada que da un paso la persona de atrás también avanza y así sucesivamente. Una persona está por fuera de la línea intentando quitarles hojas cuando están despistados y nadie está en una hoja. El objetivo del juego que el trabajo en equipo, que todo el grupo pase y que nadie se quede, también que nadie se quede sin hoja. Para esta actividad se trabaja la empatía, la solidaridad y el trabajo en equipo.	
FASE CENTRAL 30 – 40 minutos		
	1. Ángeles: hay dos ángeles los cuales deben convertir a los humanos en ángeles, esto se logra pasando por el lazo saltando y diciendo el nombre de la persona 3 veces. Cuando se convierten en ángeles pueden ayudarle a otros humanos a convertirse. 2. Relojito: deben pasar el lazo, en la primera ronda deben pasar corriendo, en la segunda entrar saltar una vez y salir, en la tercera deben entrar saltar dos veces y salir, así sucesivamente hasta el 10 y devolverse. El objetivo es el apoyo y la colaboración para todos lo logren, ayudándoles a los que no saben cómo entrar a la cuerda o a los que no saben altar la cuerda. 3. Cien pies: se realizar grupos de 3 o 4 donde se unirán los tobillos de cada participante con su compañero, deben buscar la	

	forma de realizar diferentes acciones y movimientos en grupo. Solo una persona del grupo puede hablar y los demás solo con mímica deben ayudar a formar la estrategia.	
	FASE CIERRE (10 minutos)	
	1. Captura la bandera infinita o congelados bajo tierra.	

Diseño 7

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO	
FECHA	12-04-25
LUGAR	Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO	9 am - 11:00 am
OBJETIVO	Objetivo: (Niños biblioteca GUFO)
	Aplicar estrategias combinadas para mejorar la convivencia, reduciendo la agresión y fortaleciendo una comunicación respetuosa.
RECURSOS	Materiales
	Pelotas optaluces
DISEÑO DE SESIÓN	
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos

	Saludo especial	Los niños se ubican en círculo. Cada uno crea un saludo diferente para el compañero de su izquierda. Luego todos imitan ese saludo.
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos	
	El puente invisible	Transportar una pelota sin manos, puede ser con la cabeza, los pies, la espalda, siguiendo las instrucciones de los facilitadores
	La palabra mágica	Guiar con palabras amables a un compañero con los ojos vendados para llegar a una meta sin chocar obstáculos.
	Estatuas cooperativas	A la señal, todos deben formar una figura grupal (ej. una casa, un árbol, una estrella) usando solo sus cuerpos, sin hablar, pero ayudándose con gestos y cuidado corporal.
	FASE CIERRE (10 minutos)	
	Rincón de la palabra	En semicírculo, cada niño que reciba la pelota menciona: • Una palabra que represente cómo se sintió. • Algo que aprendió en la actividad.

Diseño 8

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO		
FECHA		14-04-2025
LUGAR		Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO		2 pm – 4:00 pm
OBJETIVO		Aplicar estrategias combinadas para mejorar la convivencia, reduciendo la agresión y fortaleciendo una comunicación respetuosa.
RECURSOS		
DISEÑO DE SESIÓN		
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	Rueda de emociones	Se sientan en círculo. Se muestran tarjetas con caritas que representan emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo...). Cada niño elige una y dice una frase que haya usado durante la semana para expresar esa emoción.
	FASE CENTRAL 30 – 40 minutos	

	Teatro de situaciones de la vida cotidiana	Los niños se dividen en grupos pequeños (3 a 5 integrantes). A cada grupo se le entrega una tarjeta con una situación conflictiva cotidiana (por ejemplo: “Un niño empuja a otro en la fila”, “Alguien se burla del trabajo de otro”, “Dos amigos quieren el mismo juguete”). Cada grupo debe crear una mini obra de teatro mostrando dos versiones: 1. Versión negativa: Sin diálogo respetuoso, con gritos, agresión o indiferencia. 2. Versión positiva: Resolviendo la situación con diálogo, empatía y palabras amables.
	FASE CIERRE (10 minutos)	
	Mi compromiso	En una cartulina titulada “<i>Así hablo cuando respeto</i>”, cada niño dibuja o escribe una frase que represente un hábito positivo que va a mantener (ej. “Te escucho”, “No grito”, “Digo por favor”).

		Luego comparten brevemente su frase o dibujo con el grupo.

Diseño 9

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN - LABORATORIO LÚDICA Y JUEGO		
FECHA		15 -04-2025
LUGAR		Biblioteca y ludoteca Il nido del Gufo
HORARIO		3:30pm-5:30pm
OBJETIVO		Objetivo: (Niños biblioteca GUFO) CIERRE Reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso, identificando cambios en las conductas y estableciendo compromisos para mantener una convivencia armoniosa.
RECURSOS		Materiales
DISEÑO DE SESIÓN		
ACTIVIDADES	FASE INICIAL 15 – 20 minutos	
	Tingo Tingo Tango	Realizan un círculo donde se pasan dos balones comenzando en diferente lugar, recitando TINGO TINGO TANGO a la persona que le quede el

		balón en las manos cuando se diga el tango debe decir algo que aprendió, que le gusto, que no le gusto o como le ayudaron las actividades.
	FASE CENTRAL 30 minutos	
	Tres estaciones: 1.Globoflexia 2.Futbolmano 3.Twister	Estaciones: 1 se les enseñara a realizar algunas figuras con los globos como el perrito, una flor y una espada. 2.Realizaran un círculo con las piernas abiertas y deben lanzar el balón resbalado por el suelo e intentar anotar metiendo el balón por dentro las piernas de algún compañero. Mediante pasa el juego se presentan variantes. 3.Es un tapete que tienen círculos de colores y una ruleta donde indica los colores y partes del cuerpo, combina el color con la parte del cuerpo por ejemplo azul pie derecho y todos deben realizar eso, si alguno se quedó sin color, se cae o deja de estar en la posición indicada sale del juego hasta la siguiente ronda.
	FASE CIERRE (20 minutos)	

	Compartir y palabras	Círculo con todos los participantes, un refrigerio, palabras de los facilitadores y algunos niños sobre la experiencia vivida.

Referencias

Angulo Cortes, D. D. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la convivencia pacífica en estudiantes del grado sexto.

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/b9f133f4-ec9a-4f34-9381-0a26a0129f03/content>

Barreto Ramírez, X. M. (2015). Actividades recreativas para la convivencia social en los niños y niñas de 3 a 5 años del comité pro-mejoras del barrio San Lorenzo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena. año 2015 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.).

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2883/1/UPSE-TEB-2015-0147.pdf>

Carpintero Torres, J. (2021). *Juegos cooperativos y disminución de la conducta disruptiva*.

Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10901/19558>.

Castañeda, N. J. T., Triviño, C. T., & de Tunja, E. N. S. S. (2015) La recreación para construir ambientes de paz. *ción y Arte*, 101. [https://ensst.edu.co/ens/wp-](https://ensst.edu.co/ens/wp-content/uploads/2021/07/InvesArte-No-1-2015.pdf#page=102)

[content/uploads/2021/07/InvesArte-No-1-2015.pdf#page=102](https://ensst.edu.co/ens/wp-content/uploads/2021/07/InvesArte-No-1-2015.pdf#page=102)

Cid, R. A., & Higuera, M. S. R. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. In Congreso nacional de investigación educativa.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL DIARIO DE CAMPO COMO INS](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[TRUMENTO PARA LOGRAR UNA PRACTICA REFLEXIVA-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[libre.pdf?1499713300=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[disposition=inline%3B+filename%3DEL DIARIO DE CAMPO COMO INSTRUMEN](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[TO PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[Yi-KFGjpkXUfumNeTtWW9y52EHZwYELh2ELfVq5i-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[mluXaVoDKC30Zlu~iV2zK9M9Nq~UOkG81Xswqwk8oRy-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[PnOSghUBPFABSEM3mCdVB1BD23adNpQxt6SdX59zdNSBscZFH6zM90n1xXaKP09](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[~IE4MaHhmbTbWBYBO8gpmLSnbZl8~HzkYPCDk8XUdce1hu0SY-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[8kl7EDW6HsFZEmAliD-Pt6XIhZnbb0uELkre-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[SRchBwdSwB48I~PdwDrvjqQEvkogiv78LnpYxum5njst2gDvc53NRaTvDSiEkZwqcw](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

[KIFmifPih2ONG_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA_LOGRAR_UNA_PRACTICA_REFLEXIVA-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf&Expires=1727839268&Signature=RG~dzP6606FsPZT3MbtCxmzZ3lON)

Correale, C. (2017). Development of a dog-assisted activity program in an elementary classroom. *Veterinary Sciences*, 4(4), 65. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29186915/>

Daly, B. (2010). Teachers' experiences with humane education and animals in the elementary classroom: Implications for empathy development. *Journal of Moral Education*, 39(1), 101-112.

[https://www.researchgate.net/publication/248960756 Teachers%27 experiences with hu](https://www.researchgate.net/publication/248960756_Teachers%27_experiences_with_humane_education_and_animals_in_the_elementary_classroom_Implications_for_empathy_development)

[mane education and animals in the elementary classroom Implications for empathy](https://www.researchgate.net/publication/248960756_Teachers%27_experiences_with_humane_education_and_animals_in_the_elementary_classroom_Implications_for_empathy_development)

[development](https://www.researchgate.net/publication/248960756_Teachers%27_experiences_with_humane_education_and_animals_in_the_elementary_classroom_Implications_for_empathy_development)

RECREACIÓN PEDAGÓGICA Y CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS

De Los Santos, P. J., & Domínguez, M. D. J. (2015). Las conductas disruptivas y los

procesos de intervención en la educación secundaria obligatoria. Revista Boletín Redipe,

4(12), 26-36. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/302/299>

Del Carmen Romero, M., & Álvarez, M. B. (2022, 31 mayo). Usos del término «Likert». Una revisión en estudios sobre aprendizaje organizacional.

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/epio/article/view/37820>

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en Educación Médica, 2(7), 162-167.

<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=349733228009>

Escribano Burgos, L., González del Yerro Valdés, A., Sánchez Martín, M., Rodríguez

Extremera, A., Sánchez Bustamante, F., Gómez Redile, R., Casado Blanco, E., Lucio

Redondo, B., Vázquez Soto, E., Revilla Llamo, T., Melcón Pérez, M., & Sastre Prada, I.

(2014). La aplicación de un plan de apoyo conductual positivo en el contexto escolar.

Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 25(3), 121-128.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338233061008>

Espinosa Barrera, J. D. Beneficios de un Programa de Intervención de Actividad Física y

Recreación Sobre la Convivencia en Niños Asistentes a la Biblioteca Nido del Gufo.

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/52111>

González, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Arequipa,

Arequipa, Perú.

<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>

Mejía y Arana (2009) LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO MEDIO PARA REDUCIR LOS

NIVELES DE AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES VINCULADOS

A PROGRAMAS DE PROTECCIÓN Biblioteca digital Univalle

<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/80bbfaae-2741-4bbc-b9d1-8dd955f8ab55/content>

Morales, Flor & Guzmán, Rosaura & Fabila, Angelica. (2022). Hacia una epistemología de la matriz categorial: una técnica subversiva. *Perspectivas Docentes*. 33. 10.19136/p022at. https://www.researchgate.net/publication/363176740_Hacia_una_epistemologia_de_la_matriz_categorial_una_tecnica_subversiva

Munevar Mariño, S. K., Burbano Pantoja, V. M. y Flórez Villamizar, J. A. (enero-abril, 2019). La actividad física como alternativa de formación para disminuir la agresividad escolar: un estudio comparativo. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (56), 141-160. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194259585010/html/>

Núñez Chocontá, I. T. (2021). EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN y DEPORTE: Incidencia de la educación física en el aprendizaje de habilidades sociales y la autonomía corporal en niños y niñas de primera infancia del Hogar Infantil Pulgarcito (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5862/128246.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

O'Haire, M. E., McKenzie, S. J., Beck, A. M., & Slaughter, V. (2014). Social behaviors increase in children with autism in the presence of animals compared to toys. *PloS one*, 9(2), e88604. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23468902/>

O'Haire, M. E., McKenzie, S. J., McCune, S., & Slaughter, V. (2013). Effects of animal-assisted activities with guinea pigs in the primary school classroom. *Anthrozoös*, 26(3), 445-458. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24265514/>

Pino-Juste, M. R.; Portela-Pino, I.; Soto-Carballo, J. (2019). Análisis entre índice de agresividad y actividad física en edad escolar. *Journal of Sport and Health Research*. 11(1): 107-116. <https://www.researchgate.net/profile/Jorge-Soto->

[Carballo/publication/349546633 Analisis entre Indice de Agresividad y Actividad Fisica en Edad Escolar/links/607e9c452fb9097c0cf764c5/Analisis-entre-Indice-de-Agresividad-y-Actividad-Fisica-en-Edad-Escolar.pdf](#)

Razeto, Alicia. (2016). El involucramiento de las familias en la educación de los niños: Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. Páginas de Educación, 9(2), 184-201.

[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682016000200007&lng=es&tlng=es](#)

Reyes-Salvador, J. (2016). La planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo docente. Maestro y Sociedad Revista Electrónica Para Maestros y Profesores, 14(1), 87-96. [https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/10/DOC1-planeacion-tarea-fundamental.pdf](#)

Rodríguez., A (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de Tercer Grado, de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 4(2), 0. [https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040203](#)

Rodríguez., A., (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de Tercer Grado, de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 4(2), 0. [https://www.redalyc.org/pdf/410/41040203.pdf](#)

Rojas Moreno, F. A. La recreación como estrategia para mejorar la convivencia (Bachelor's thesis, Universidad de la Sabana). [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31196/1/1804246138%20Jazmina%20Alejandra%20Salazar%20Núñez.pdf](#)

- Salazar Núñez, J. A. (2020). La recreación infantil y la interacción social de los estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Juan B. Vela de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). <https://ensst.edu.co/ens/wp-content/uploads/2021/07/InvesArte-No-1-2015.pdf#page=102>
- Sanz Cano, Pedro Juan. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. Epub 09 de diciembre de 2019.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Torrico Linares, E., Santín Vilariño, C., Andrés Villas, M., Menéndez Álvarez-Dardet, S., & López Dardea, M. J. (2002). El modelo ecológico de Bronfenbrenner como marco teórico de la Psicooncología. *Anales de Psicología*, 18(1), 45-59.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16718103>
- Tuñón, I., Laiño, F., & Castro, H. (2014). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho: Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. *Educación Física y Ciencia*, 16(1), 00-00.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/efyc/v16n1/v16n1a03.pdf>
- Urbina, C., Contreras-Villalobos, T., San Juan, M., López, V., Nuñez, J. C., & Aguirre, C. (2020). Recreación educativa en la escuela: desde la actividad física hacia el fortalecimiento de la convivencia escolar. *Quaderns de psicologia*, 22(3), 0007.
https://ddd.uab.cat/pub/quapsi/quapsi_a2020v22n3/quapsi_a2020v22n3p1550.pdf
- Cuello, Marina I.; Oros, L.; (2013) Adaptación de una escala de agresividad física, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, vol. 2, núm. 36, 2013, pp. 209-229
<https://www.redalyc.org/pdf/4596/459645436011.pdf>

Benoit Ríos, C. G. (2021). Argumentar y consensuar: dos habilidades fundamentales para la toma de decisiones en el aula. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 9-20.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-9.pdf>

Rey, M. (2009) “La cooperación en el aula.” *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 14, 1-8

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_REY_2.pdf