

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN CON  
UN GRUPO DE NIÑOS DE LA ESCUELA POPULAR FE Y ESPERANZA DEL  
BARRIO EL PROGRESO (ALTOS DE CAZUCA SOACHA CUNDINAMARCA)

HÉCTOR JULIO RODRÍGUEZ VALBUENA  
ALEJANDRO LIZCANO MELENDRO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACION  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTA D.C. 20

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN CON  
UN GRUPO DE NIÑOS DE LA ESCUELA POPULAR FE Y ESPERANZA DEL  
BARRIO EL PROGRESO (ALTOS DE CAZUCA SOACHA CUNDINAMARCA)

HÉCTOR JULIO RODRÍGUEZ VALBUENA  
ALEJANDRO LIZCANO MELENDRO

Director

JUAN MANUEL CARREÑO CARDOZO  
Secretario Académico Facultad de Educación

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA / LICENCIATURA EN RECREACIÓN  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTA D.C. 2012

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN CON  
UN GRUPO DE NIÑOS DE LA ESCUELA POPULAR FE Y ESPERANZA DEL  
BARRIO EL PROGRESO (ALTOS DE CAZUCA SOACHA CUNDINAMARCA)

HÉCTOR JULIO RODRÍGUEZ VALBUENA  
ALEJANDRO LIZCANO MELENDRO

Proyecto de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciado en  
Recreación

Director  
JUAN MANUEL CARREÑO CARDOZO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA / LICENCIATURA EN RECREACIÓN  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTA D.C. 2012

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

Juan Manuel Carreño  
Director

---

Evaluador interno

---

Evaluador Externo

Bogotá, D.C., Noviembre de 2012

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo a mi padre quien permanece en mi mente y en mi corazón, ya que fue el mi primer profesor, y siempre me enseñó lo mejor. A mi madre María Eloísa, ya que es la persona que siempre ha estado a mi lado incondicionalmente en las buenas y en las malas, brindándome todo su apoyo para que día a día pudiera seguir delante, a pesar de las dificultades que se me presentaran, gracias a sus regaños y a sus consejos es que estoy donde estoy, me siento muy orgulloso de ellos dos.*

*A leidy, más que la mama de mi hija, es mi, compañera, mi amiga, y mi confidente, gracias por su apoyo y comprensión, a mi tata mi hija, ya que ella signífico un cambio radical en mi vida, la segunda mujer por la cual daría todo en la vida. Y por último a mis hermanos y sobrinos que con su empuje, logre terminar mis estudios y hacer realidad mi sueño de ser "MAESTRO".*

***HECTOR RODRIGUEZ***

*Agradezco de todo corazón a dios y a mis padres porque a través de ellos me concedió la vida en este mundo, así como a mi tía y mi hijo y a todas las personas que directa o indirectamente han tenido a bien ayudarme en forma moral y económica para mi formación como ser humano y profesional, en respuesta a esto, cuenten con un gran amigo.*

*Xiomara sabiendo que jamás encontraré la forma de agradecer su constante apoyo y confianza, sólo espero que comprendas que mis ideales, esfuerzos y logros han sido también tuyos e inspirados en ti.*

***Alejandro Lizcano Melendro***

*Agradecimientos a todos los maestros de la Licenciatura en Recreación, en especial a Juan Manuel Carreño Cardozo quien con su paciencia y sabia experiencia nos oriento durante la investigación.*

***LOS AUTORES***

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de Grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	El juego como medio de aprendizaje investigación-acción con un grupo de niños de la escuela popular fe y esperanza del barrio el progreso (altos de Cazuca Soacha Cundinamarca)
<b>Autor(es)</b>	Lizcano Melendro, Alejandro; Rodríguez Valbuena, Héctor Julio
<b>Director</b>	Carreño Cardozo, Juan Manuel
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2012. 166 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	JUEGO EN LA ESCUELA; ENSEÑANZA; APRENDIZAJE; SOCIALIZACIÓN; COOPERACIÓN; CREATIVIDAD; VALORES; NORMAS.

2. Descripción
Trabajo de grado, que propone el juego como medio de aprendizaje, en la cual se diseña, aplica y se evalúa una propuesta de juego para la escuela Popular Fe y Esperanza del municipio de Soacha Cundinamarca. Proponiendo el juego como medio de enseñanza y aprendizaje y como campo propio de acción dentro de la escuela.

3. Fuentes
Campo, G. (2000). El Juego en la Educación Física Básica. Bogotá: Editorial Kinesis.
Chápela, L. (2002). El juego en la escuela. México: Editorial Paidós.
Claparède, E. (1932). La educación funcional. Cátedra. Madrid. 1975.
Huizinga, J. (1943). Homo ludens. Fondo de cultura económica, Mexico.p.53
Orlick, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona, Edita: Paidotribo.
Ortega, R. (1997). Jugar y aprender. Sevilla: Editorial Diada.
Vygotsky (1932). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Editorial. Morata.

#### 4. Contenidos

Antecedentes: se indaga sobre los diferentes referente teóricos que existen con respecto al juego en la escuela, con base en esto se construye el marco teórico y con la cual se sustentara el proyecto. Se tendrá en cuenta categorías como: El juego como medio de socialización, Clasificaciones y tipos de juego, El juego y educación, Teoría cognitiva del juego y el juego en la escuela. La metodología se establece según la población y el previo análisis de la situación o el entorno, por ende se establecen los juegos a realizar y posteriormente se evalúan y analizan los resultados de los mismos, para así obtener las conclusiones del trabajo.

#### 5. Metodología

Investigación de carácter cualitativa, Mediante el método investigativo de Investigación-Acción, en la cual participaron los Niños y niñas de cuarto y Quinto grado de la Escuela Popular Fe y Esperanza. Las Técnicas e instrumentos utilizados fueron: Encuesta semiestructurada, observación, fotografías y diario de campo.

#### 6. Conclusiones

\*Los juegos cooperativos aplicados con una intencionalidad permiten en los niños el desarrollo de habilidades como: la socialización, la interacción, la autonomía y la inclusión.

\*El juego debe tener un campo propio de acción en la escuela, y no debe ser ajeno a esta, no depender de alguna otra rama de la educación, todo lo contrario debe brindar alternativas de aprendizajes con respecto a las diferentes necesidades de la población.

\*El juego es una alternativa que puede ser utilizada por los Licenciados en recreación y cualquier otro docente, para transgredir los esquemas de la enseñanza tradicional en la escuela.

**Elaborado por:**

Lizcano Melendro, Alejandro; Rodríguez Valbuena, Héctor Julio

**Revisado por:**

Carreño Cardozo, Juan Manuel

**Fecha de elaboración del Resumen:**

30

11

2012

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCION</b>	15
Capitulo 1 <b>ANTECEDENTES</b>	20
Capitulo 2 <b>EL JUEGO</b>	29
2.1 Clasificaciones y tipos de juego	31
2.2 El juego y educación	34
2.3 El juego como medio de socialización	36
2.4 Teoría cognitiva del juego	42
Capitulo 3 <b>EL JUEGO COMO CAMPO DE ACCIÓN EN EL APRENDIZAJE</b>	47
3.1 El juego en la escuela	47
3.2 El juego, enseñanza y aprendizaje	48
Capitulo 4 <b>TIPOS DE JUEGO “INSTRUMENTO A UTILIZAR”</b>	53
4.1 Juegos cooperativos	53
4.2 Juegos cooperativos, juegos competitivos	55
4.3 Juegos creativos	56

4.4	Juego y reglas	59
4.5	Juego libre y espontaneo	60
<b>Capitulo 5 PROPUESTA</b>		<b>61</b>
5.1	Descripción de la propuesta	61
5.2	Factores claves de análisis y evaluación de la propuesta	63
5.3	Planeación de los juegos	65
<b>Capitulo 6 METODOLOGIA</b>		<b>66</b>
6.1	Descripción general	66
6.2	Etapas de investigación	67
6.3	Instrumentos de recolección de datos	68
6.4	Escenario social	69
6.4.1	Población en Soacha Cundinamarca	69
6.4.2	Caracterización de la escuela	69
6.4.3	Sujetos de la investigación acción	70
6.5	Método: organización y categorización de la información	71
6.5.1	Características de la investigación-acción	73

6.5.2 Fases de la investigación-acción	73
6.6 Herramientas de evaluación y descripción de las categorías de Observación.	80
6.6.1 ¿Qué es una observación?	80
6.6.2 ¿Para que es la observación?	80
6.6.3 ¿Cómo se desarrolla?	80
6.6.4 ¿Qué se va a observar?	81
<b>Capitulo 7 RESULTADOS Y ANALISIS</b>	<b>85</b>
7.1 Análisis de las categorías de observación	86
7.2 Descripción de la encuesta N°1	100
7.3 Análisis del instrumento n°1	100
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>106</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>111</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>115</b>

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Características del Juego	21
Figura 2. Características del Juego en la escuela	26
Figura 3. Características del juego	30
Figura 4. Procesos del desarrollo cognoscitivo	43
Figura 5. Clases de juego	44
Figura 6. La creatividad	58
Figura 7. Etapas de la investigación	67
Figura 8. Investigación-acción	71
Figura 9. Características que definen la IA	73
Figura 10. Etapas de la I-A	74
Figura 11. Categorías de análisis	85
Figura 12. Condiciones para jugar 1	117
Figura 13. Condiciones para jugar 2	124
Figura 14. Condiciones para jugar 3	126

## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro 1. Diferencia entre juego y deporte	22
Cuadro 2. Momentos de la investigación	62

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

	<b>Pág.</b>
Fotografía 1. Condición estructural de la escuela	70
Fotografía 2. Niños de la escuela Popular Fe y Esperanza.	78
Fotografía 3. Juego de la mesa	115
Fotografía 4. Jugando en el parque	120
Fotografía 5. El aro y los valores	123
Fotografía 6. Dibujando mi creatividad	132
Fotografía 7. Niños y niñas del grado 5°	138
Fotografía 8. Jugando por la mesa	140
Fotografía 9. Jugando lo que quiero	144
Fotografía 10. Explorando	146
Fotografía 11. Dibujando ando	149
Fotografía 12. Corriendo la mesa	152
Fotografía 13. Jugando valores y destrezas	154
Fotografía 14. Dibujando	156
Fotografía 15. Ponchando a los amigos	157
Fotografía 16. Cazando al ruidoso	159

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
ANEXO 1. ACTIVIDADES DESARROLLADAS	115
ANEXO 2. DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO	137
ANEXO 3. INSTRUMENTO N° 1. EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE	161

## INTRODUCCIÓN

El juego como medio de aprendizaje es un tema que surge a través de una inquietud de nosotros, próximos Licenciados en Recreación, al querer incluir un espacio curricular lúdico-pedagógico, como lo es el juego, en la escuela Popular Fe y Esperanza, ubicada en el barrio El Progreso, Comuna Cuatro (Altos de Cazucá, del municipio de Soacha Cundinamarca.

Por consiguiente, nos surge como pregunta general de la investigación ¿Cómo la escuela popular con niños y niñas en situación de vulnerabilidad (desplazamiento) incorporan el juego a sus procesos de formación y cómo este influye en el desarrollo de los niños?

El anterior interrogante nos genera una serie de desafíos. El primero es qué papel vamos a cumplir como Licenciados en Recreación en la escuela y cómo este lograría generar una enseñanza en un grupo determinado de niños de la escuela popular; además de esto, apuntando a un interés en específico, en el que el juego fuese una herramienta pedagógica o medio de aprendizaje, que facilita las relaciones sociales, los valores, la educación, la creatividad y la participación de un grupo de niños y niñas de la escuela popular. Todo lo anterior nos llevó a plantear nuestro objetivo general el cual fue diseñar, aplicar y evaluar una propuesta de juego para la escuela popular Fe y Esperanza, ubicada en el barrio El Progreso, de la comuna cuatro (Altos de Cazucá) del municipio de Soacha – Cundinamarca.

La investigación que a continuación se presenta se desarrolla en la escuela popular Fe y Esperanza, la cual está liderada por el señor Nelson Pájaro, profesor comunitario, quien nos expresó que “los niños y niñas no tenía un espacio lúdico o de juego, por falta de opciones o porque se encontraban ubicados en un lugar con

ciertos índices de vulnerabilidad y difícil acceso”, los cuales se ven expresados en el alto índice de pobreza, violencia, drogadicción y desempleo, que asimilan estos sectores de la ciudad de Bogotá. En consecuencia, los niños, niñas y jóvenes de estos sectores en algunos casos se integran al sistema educativo del Estado, sin embargo existen otros espacios alternativos como la “*escuela popular*” en donde se reconocen las necesidades de la comunidad y las particularidades propias de sus integrantes y que propende por ser transformadora social, estas son las razones por las cuales la escuela popular propone, desarrollar alternativas de solución a través del dialogo y aprendizaje entre sus habitantes, en busca de la transformación social y critica, para ello siempre hay líderes comunitarios que orientan estos procesos. Estas escuelas no formales no son reconocidas por el estado porqué no se encuentran dentro de la ley 115 (ley general de educación), estas escuelas se encuentran principalmente en comunidades en alta vulnerabilidad social y económica. Al respecto, la escuela popular por ser de ideología transformadora permite que lleguen a su comunidad propuestas que apoyen sus procesos de reivindicación social, por lo tanto posibilita estrategias de recreación y específicamente de juego como medio de enseñanza-aprendizaje y socialización. Por lo tanto, surge como objetivo específico de esta investigación el propiciar espacios de interacción, participación, cooperación y socialización desde el juego en niños y niñas en condiciones de vulnerabilidad (desplazamiento) de la escuela popular, para el encuentro con el otro como sujetos tolerantes, comunicativos e incluyentes, con el fin de generar un cambio de actitud significativo en los mismos.

Con este fin empezamos a indagar lo relacionado con el juego y el juego en la escuela, en la que nos encontramos con información muy significativa hallando alternativas de cómo este favorecía a la educación y la formación del niño, como lo dice Rearte, (2004) el “juego resulta un campo apto para la expresión, la búsqueda y la construcción, y a la vez para el aprendizaje. Se aprende de sí

mismo y de los otros mientras se juega.” (pag.6). Por ende dedicamos la primera parte de nuestro trabajo a los antecedentes del juego, contextualizándonos acerca de lo que se había escrito con respecto al juego en la escuela y sus implicaciones en la formación de los niños.

En la segunda parte del trabajo hacemos un análisis teórico y conceptual sobre el juego, sus orígenes, diferencias e interpretaciones que sobre este tienen diversos autores, como las de Roger Callois (1976) y sus cuatro categorías de juego, o las de Chápela (2002), en la cual afirma que el juego es “inmaterial y por eso escapa de toda las definiciones, el juego está siempre presente porque forma parte de la vida”, entre otros autores que se abordan a profundidad en este apartado del texto, de los cuales resaltamos que asumen el juego como algo inherente, algo inmaterial del ser humano, que no se le puede quitar ni negar a nadie, que siempre va con el esté donde esté, sea niño o adulto o esté en la condición que sea. Conjuntamente hacemos una relación entre juego – educación y juego – socialización, donde el juego y la educación son factores principales ya que permiten un espacio de aprendizaje, lo que nos da a pensar que el juego como medio de educación es un factor fundamental; al respecto Claparède, (1951) considera que todos los juegos tienen un alcance educativo, por lo cual podemos decir que el juego educativo contribuye a generar procesos de socialización en la escuela, además que es algo natural del ser humano y sobre todo del niño, de esta forma el niño crea roles cuando juega, que le sirven de herramientas para solucionar sus conflictos y potenciar sus habilidades, conocimientos y destrezas, en la escuela. Seguidamente, nos centramos en cómo el juego podría llegar a mejorar los procesos de socialización que hay entre los niños y cómo éste puede verse representado en el juego del niño, ya que cuando el niño juega explora y conoce nuevas cosas “si se utiliza el juego dirigido o bien orientado, puede tener la posibilidad de convertir este proceso exploratorio en un juego orientado hacia un objetivo” Sylva y Cols, (1977). En este capítulo también damos un repaso a la

teoría cognitiva del juego y como este influye en el proceso social, psicológico y físico del niño.

De igual forma, nos enfocamos en el juego en la escuela con el propósito de contar cómo éste tiene un gran valor educativo e influye en el aprendizaje y la educación del niño, ya que desde el punto de vista pedagógico el juego permite interactuar, socializar y aprender, fomentando normas y socialización con las demás personas. Al mismo tiempo el juego estimula la creatividad y la fantasía permitiendo el desarrollo tanto social como psíquico en el niño. Por ende elegimos una serie de categorías a evaluar en el juego del niño, que son las que finalmente nos darán la posibilidad de conocer y evaluar lo aprendido por el niño mediante la investigación-acción. Dichas características o categorías son: la participación, los valores, la creatividad, el aprendizaje, las normas y la interacción.

Aparte de ello, consideramos necesario realizar una explicación y análisis de las diferentes clases de juego, ya que son diferentes categorías de juego específicas a utilizar: aquí tomamos los juegos cooperativos, los juegos competitivos, los juegos creativos, juegos de valores, juegos de destrezas y por supuesto el juego libre y espontáneo.

A continuación, en la siguiente parte del documento abordamos la metodología, la cual se desarrolló con el método de investigación-acción. La recolección de la información se realizó a través de las técnicas como diario de campo y entrevista, y se estructuraron tres etapas: una primera fase diagnóstica, en segunda instancia la intervención y una tercera parte de evaluación y análisis de la experiencia; posteriormente se realizó la sistematización de las sesiones, en donde la situación observada fue registrada en un diario de campo y se analizaron cualitativamente a través del método de análisis de investigación-acción que facilitó los resultados.

En el capítulo dedicado a los resultados se evidencia la sistematización del trabajo de campo y se establece un método de análisis desarrollado a través de la investigación-acción para poder llegar así a las conclusiones.

El siguiente capítulo corresponde a las conclusiones y sugerencias y cómo este método pueda ser adoptada y desarrollada por practicantes, docentes, líderes en la institución y con ello no dejar empezado un proceso que sirve para la formación educativa de los niños y niñas de la escuela popular, además de retribuir el espacio ofrecido por el señor Nelson Pájaro líder de la comunidad y de la institución.

El presente trabajo de investigación refleja la voluntad de los futuros Licenciados en Recreación de generar y posicionar un espacio de juego dentro del currículo de la escuela, así como evidenciar el esfuerzo y deseo de promover el juego en los niños como un medio de aprendizaje, asumiendo los retos de nuestra licenciatura en tanto pretende formar licenciados, con fuertes conocimientos en pedagogía y recreación y capaces de afrontar nuevos retos. La imagen del maestro será pieza clave en el proceso de aprendizaje y socialización de los niños, y ésta a su vez será determinante en aprendizajes posteriores de los mismos. Por estas razones es tan importante para la Licenciatura en Recreación darle cabida o incluir el juego en la escuela, no como una rama o apéndice de la educación física, no como una acción concerniente a la hora del “recreo”, sino como un propio campo de estudio o de acción, en el cual se demuestre la importancia de éste como una forma de transmitir conocimientos, incentivar la cooperación y el respeto entre los niños y además fomentar los valores.

De esta manera el trabajo que presentamos a continuación pretende esbozar y abrir una puerta en la escuela, intentando incorporar una actividad lúdica como lo es el juego a su quehacer educativo, o como medio de enseñanza y aprendizaje, desde el análisis teórico y a partir de lo desarrollado en lo práctico, teniendo en cuenta el inmenso significado pedagógico que tiene el juego en el ámbito escolar y social, teniendo en cuenta que éste a acompañado a lo humano históricamente, estando siempre presente en nuestra etapa infantil y nuestra cultura.

## ANTECEDENTES

Debido a la importancia del juego en el ser humano, ya sea niño o adulto, se han realizado numerosos estudios o trabajos sobre el juego, entre ellos investigaciones, libros, ensayos, trabajos de grados, revistas, etc., en el cual se ha encontrado diferentes reflexiones o definiciones acerca del juego, pero el encontrar y dar a conocer la definición más apropiada del juego pero implementada en la escuela, es la que se ha querido dar a mostrar, ya que encontrar una definición exacta del juego es un poco complejo, sobre todo al llegar al momento de su reflexión, es que el juego se puede definir de diferentes maneras.

Tratando de investigar un poco mas con respecto al juego en la escuela y lo fundamental que es este en la vida del niño, Facundo Joaquin Rearte realiza el trabajo de investigación titulado “el juego en la escuela” en la cual plantea el juego como, un medio o un contenido para realizar la educación física y toma el juego como eje relevante para la construcción de la personalidad de los niños, en la que las niñas y niños son parte fundamental en el proceso de aprendizaje.

Rearte (2004) afirma que el “juego resulta un campo apto para la expresión, la búsqueda y la construcción, y a la vez para el aprendizaje. Se aprende de sí mismo y de los otros mientras se juega”. (pag.6). Es por esto que el juego es eje fundamental como medio de aprendizaje y socialización con las demás personas. También plantea que se puede aprender jugando y el docente hace parte de ese proceso, ya que el juego puede ser un recurso o instrumento muy relevante en el ámbito de la educación. Para fundamentar todo lo anterior, Rearte se basa en diferentes fundamentos teóricos, y una de ellos son, las diferentes concepciones que se tiene sobre el juego, desde lo fisiológico, psicológico y sociológico. Desde el concepto fisiológico del juego cita a H.Spencer, afirmando que el juego es: “una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía”. (Pag.8). cita que tal vez como

Rearte no compartamos, ya que el ser humano o el niño puede jugar aunque este cansado. Desde lo psicológico cita a Arolf Russel, diciendo que el juego es:” Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Pág.8). Esta concepción es la más cercana a lo que abordamos sobre el juego en este trabajo, en la cual el juego genera placer y produce aprendizaje y desde el concepto sociológico cita a Huizinga diciendo que : “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos espacio y tiempo y atendiendo a reglas libremente aceptadas” (Pág. 8). Esta concepción sería acorde pero dentro ciertos límites, ya que con respecto a lo que queremos en el juego en la escuela, es tener cierta libertad de expresión del niño.

Rearte (2004) expone ciertas características que tiene el juego, las cuales son: (ver fig. 1)

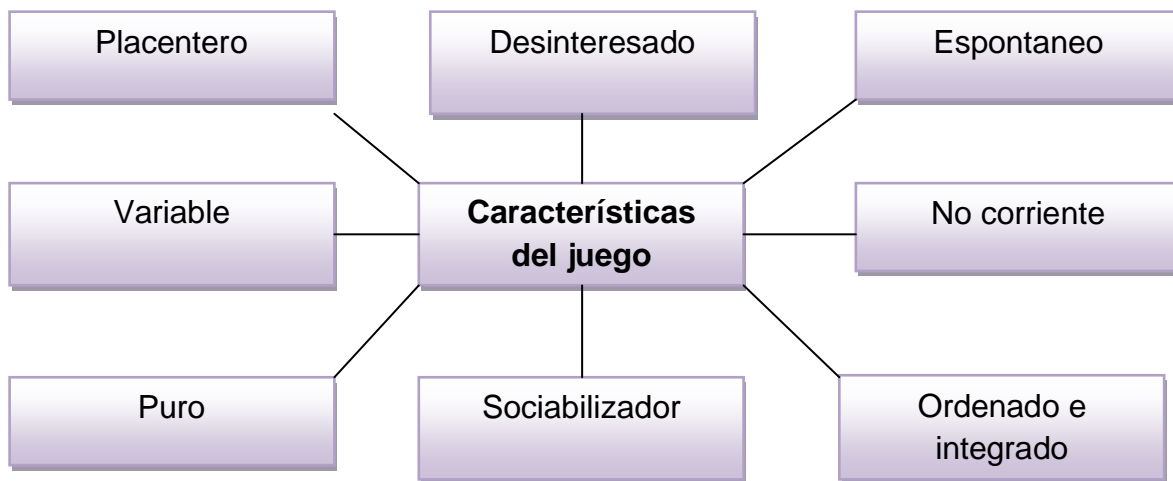


Figura 1. Características del Juego. Tomado de (Rearte, 2004)

Estas características que el autor propone, son las que podemos descubrir gracias al desarrollo del juego, ya que con todas estas el niño se va desarrollando tanto físico, psicológico y socialmente.

Rearte (2004) hace una diferencia entre el juego y el deporte agregando que: (Ver cuadro 1)

Juego es:	Deporte es:
*Actividad desprovista de finalidad pura.	*Actividad provista de finalidad: (el triunfo).
*No necesita entrenamiento. (Espontaneidad.)	*Preparación para un objetivo.
*Reglar libremente aceptadas y susceptibles de variación.	*reglas dirigidas e invariables.
*El agonismo es un medio para el juego. INSTRUMENTO NO FIN.	* La competición o el agonismo es la esencia del deporte

Cuadro 1. Diferencia entre juego y deporte. Tomado de (Rearte, 2004)

Del mismo modo podemos decir que, el juego a diferencia del deporte es muy diferente, ya que el juego nos permite despertar esa espontaneidad como lo agrega el autor, y además de su importancia educativa y social, ya que este no excluye y se puede convertir en una actividad cotidiana, donde permitirá experimentar vivencias y experiencias, permitir relaciones sociales y morales, que tal vez el deporte gracias a su competitividad y exclusividad no permitiría vivir.

Rearte concluye diciendo que el juego es, parte fundamental en la cotidianidad del niño, ya que a medida que el niño juega aprende y vivencia nuevas cosas, esto contribuye para el desarrollo del niño, gracias al juego, el docente puede observar cómo juega el niño y de ahí deducir comportamientos, estilos o maneras de aprendizaje. Cuando juega el niño también desarrolla tanto su parte psicológica como física, además el juego le permite desarrollar habilidades sociales como, resolución de conflictos y solucionarlos al instante gracias al placer que produce este mismo (el juego).

Además afirma que antes de realizar un juego con determinado grupo de niños, es indispensable diagnosticar la situación en el que los niños se encuentran, para así poder establecer una estrategia y metodología apropiada, en el cual posibiliten el disfrute y aprendizaje de los niños. Rearte (2004) termina afirmando que “el juego en la clase de educación física es instrumento con el que cuenta el profesional, tal vez, el más importante (pág. 108)”. Por ende el docente juega un papel muy importante al momento de establecer el juego en el niño, ya que gracias a sus diferentes reflexiones, establece límites y alcances que este puede llegar a tener en el niño.

De otra manera Mauricio Barreto y Francisco Pinzón (2006), realizaron el trabajo “Una propuesta Pedagógica que busca fomentar la solidaridad en preescolar mediante el juego”, en dicho documento se tenían como objetivos, plantear el juego como una herramienta de intervención directa con los niños, en la cual a través del juego se genera en los niños convivencia, respeto hacia los demás y generar comunicación entre los niños y en la aula de clase.

Barreto y Pinzón (2006) se centran en los juegos de cooperación como herramienta de interacción entre los niños. Definen los juegos cooperativos como: “juegos con una estructura diferente en donde los participantes juegan con el otro, y no contra el otro, el logro de uno es el logro de todos, por consiguiente la satisfacción de todos”. Recalcan en las actividades recreativas (juegos cooperativos) van encaminados a desarrollar un ser humano mas sociable, para entender mas la idea de los juegos cooperativos citan a Brotto en la cual el afirma que “participando de estos juegos entramos en contacto los unos a los otros por el corazón, rompemos con la creencia de que estamos separados y aislados y percibimos cuan bueno e importante es ser una persona y respetar la singularidad del otro (pág. 44)”. Barreto y Pinzón nos hablan sobre la utilización de los juegos colectivos y cooperativos en los niños para la estimulación de la acción motriz, es decir, donde son importantes los comportamientos del niño como los movimientos

del mismo, a través de juegos tales como: tiro al blanco, carreras, juegos de persecución, movimiento y juegos de adivinar, este juego encaminado a favorecer la dimensión comunicativa del niño. Con esto lo que se quería en este trabajo es construir el concepto del yo y el concepto del otro, es decir que no solo se piense en sí mismo, sino en los demás también. Los resultados de los estudios fueron que los niños iniciaron el proceso de interacción y reconocimiento del otro, ya que todas las actividades estaban enfocadas a esto; los niños empezaron a interactuar entre ellos de mejor forma en las clases, también se demostró que el juego es el medio más idóneo y pertinente para acercar al niño con las diferentes temáticas que el profesor plantea, independientemente de las dimensiones que se estén trabajando, por último agregan que el trabajo va en su etapa inicial ya que se requiere de un tiempo largo para ver sus resultados.

En relación con lo anterior, Héctor Oswaldo Alfonso (2007) plantea un trabajo de grado titulado: propuesta pedagógica “trabajando unidos lo lograremos, desarrollo del juego cooperativo en niños y niñas de 4 y 5 años de primaria” en la cual toma como eje de nuevo el juego como método de integración y solidaridad, en la que el juego se desarrolla en pequeños grupos de trabajo de forma intencional, en un instituto, con los grados cuarto y quinto ya que por medio del juego permita que los niños y niñas trabajen juntos por un objetivo principal, mejorando su aprendizaje, integración y solidaridad entre los cursos. El autor Plantea el juego individual y el juego cooperativo en la que da a conocer sus significados, diferencias y sus objetivos y como los niños lo reconocen, teniendo en cuenta que si es cooperativo debe tener un fin en común, en este caso mejorar la problemática de los grados 4 y 5 respectivamente. La finalidad de dicho trabajo es que por medio de los diferentes juegos individuales o cooperativos, los grados 4 y 5 demuestren una integración, conozcan las diferencias entre estos juegos, también que se dé el juego con intencionalidad y no se quede en el papel.

También concluyen que el juego es transmisor y constructor de conductas sociales, es decir, se transmiten valores y son objetos de placer de los niños, gracias a las actividades individuales los niños se conocían, conocían que eran capaces de hacer, finalizan que a pesar de que continuaba la rivalidad entre los grados, comprendieron lo importante de trabajar en grupo, y que debe existir un docente capaz de intermediar en esta clase de conflictos, y estimular los diferentes valores y habilidades que el juego produce.

Angélica Guerra Vergaño y René Alejandro Gutiérrez Borda en su trabajo de PCP para optar por el título licenciados, con el título de su trabajo “el juego te cuadra, juegos tradicionales oculares y de calle, como fenómeno de identidad nacional 2007” con los grados cuarto y quinto de la I.E.D José Martí, establecen en su trabajo el juego como medio de aprendizaje, expresión y socialización. Entre sus objetivos esta preservar y transmitir los juegos tradicionales de generación en generación, destacando la importancia que tiene el juego en la cultura, conociendo las diferentes costumbres normas y conceptos de cada individuo.

Guerra y Gutiérrez (2007) agregan que “el juego es una actividad indispensable para el desarrollo del ser humano, ya que este contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social del hombre”. Con lo cual quieren fomentar la identidad a través de los diferentes juegos tradicionales, populares o de calle.

Concluyen diciendo que el juego como elemento de enseñanza-aprendizaje fluye por el interés de conocer nuevas cosas, hay que conocer los diferentes tipos de juegos tradicionales, populares para así poder enfocarlos con el sentido de identidad cultural de la misma, teniendo en cuenta que este trabajo tiene que estar mancomunado con la familia-institución y estudiante pero orientado por el maestro para que se evidencie un sentido y los estudiantes lo reconozcan. Para finalizar hacen unas proyecciones en la cual desean continuar con la implementación de este trabajo ya sea en este centro educativo o en otro, contagiar a la comunidad

de la práctica de juegos tradicionales y de la calle, en el cual reconozcan que estamos en un país que existe una gran diversidad cultural.

La pedagoga Chápela, (2000), desarrolla trabajos en torno a la educación, literatura y el juego, agregando que (éste estimula la libertad y el atrevimiento consciente), ha buscado fomentar el surgimiento del pensamiento crítico, propio, creativo e incluyente y en su libro el Juego en la escuela, afirma que el juego es “inmaterial y por eso escapa de toda las definiciones, el juego está siempre presente porque forma parte de la vida ”. Según lo que afirma esta autora se puede decir que el juego es inherente, algo inmaterial del ser humano, no se le puede quitar ni negar a nadie, siempre va con el ser humano este donde este, sea niño o adulto o este en la condición que sea, además de esto Chápela plantea unas condiciones básicas que presenta el juego en la escuela (ver fig. 2).

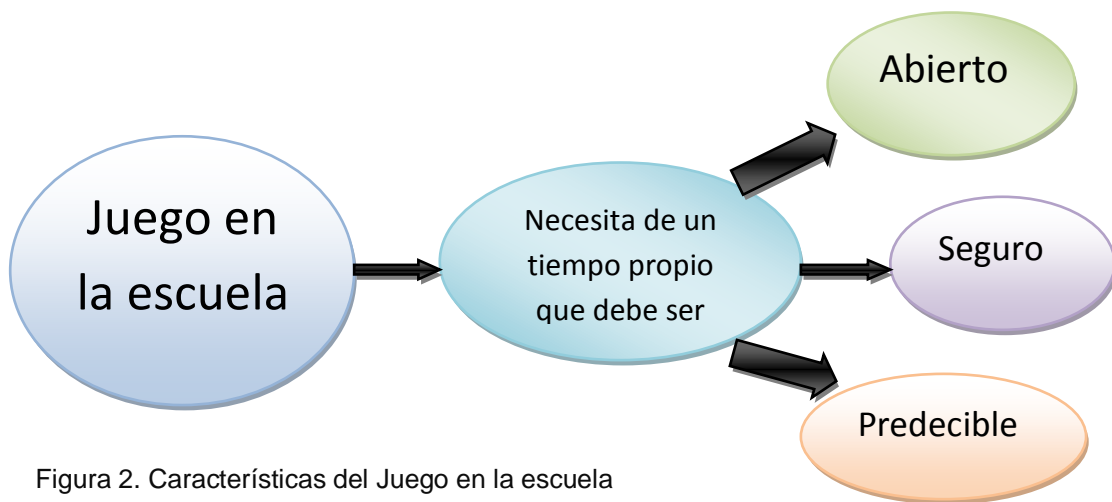


Figura 2. Características del Juego en la escuela

Chápela, (2002) además agrega que “el juego nos ofrece una herramienta educativa insuperable. Básicamente porque propicia la libertad, y la mejor manera de avanzar en términos de desarrollo humano es ejerciendo la libertad”. En general lo que nos muestra la autora en el libro el juego en la escuela es, demostrar que el juego es necesario e irremplazable en la vida, ya que este nos

hace generar diferentes emociones, también nos ayuda al desarrollo social y nos hace generar una mejor calidad de vida.

Existen numerosas conclusiones y definiciones con respecto al juego, que representan muy buenos argumentos, sin embargo, tal vez no sean las más apropiadas a la hora de interpretarlas en el ámbito educativo pedagógico, ya que desde lo pedagógico se busca que trascienda en el ser humano, Chápela no pretende proponer o imponer una definición con respecto al juego en la escuela, lo que ella quiere es propiciar un estudio, debates o reflexiones de cómo es manejado el juego en la escuela y que este trascienda y sea significativo en la escuela.

Según Ortiz y Díaz, (2008) en su monografía *El juego ¿entre la libertad y la escolarización?* Elaborada en la Universidad Pedagógica Nacional realizan un análisis del juego en la escuela como se le ha otorgado y como tiene su lugar en la escuela, realizan una descripción en torno al juego en el colegio Unidad Pedagógica, como se manejan las diferentes concepciones del juego en este colegio y como se han ido construyendo con el paso del tiempo. Afirman que el juego es una actividad propia de la cultura en el cual a partir de este se generan nuevas experiencias. Con respecto al análisis que realizan estos autores en la institución, recurren a la clasificación de los juegos de Caillois (AGON, ALEA, MIMICRY e ILINX) con respecto a esto, relacionan el juego de los estudiantes del colegio Unidad Pedagógica, con estas características, en la cual cada niño, niña juega en una de estas 4 características establecidas por Caillois. Para terminar su análisis agregan la importancia del juguete en la vida del niño, como gracias a este, el niño se logra desenvolver y ser partícipe de las diferentes actividades cotidianas, expresarse y así obtiene nuevas vivencias, teniendo en cuenta que el juguete va hacer parte de él, este en la situación que sea por ejemplo: a la hora del almuerzo, a la hora de dormir, y como este le contribuirá en el proceso de desarrollo del niño. A partir de todo lo anterior concluyen diciendo que el juego es

la estrategia más apropiada a la hora de enseñar contenidos pedagógicos, y encuentran que la hora del recreo, descanso o receso en la escuela, es vital en los niños ya que este los pone en disposición para las demás clases. Ortiz Y Díaz terminan afirmando que la escuela debe reflexionar y asumir una posición con respecto al juego, tal cual como lo planteaba Chápela anteriormente.

Dada la importancia de todos estos planteamientos y estudios hechos anteriormente, hemos tomado la iniciativa de investigar más a fondo sobre la importancia del juego en la escuela, tomando el juego como herramienta pedagógica, identificando que tipos de juegos, podrían llegar a contribuir como medio de aprendizaje, generador de valores, habilidades y destrezas en el niño, asimismo mostrar desde las diferentes teorías, que el juego más que una necesidad es necesario como un medio para generar sociabilidad, identidad, participación, cooperación y libertad, rescatando todos estos valores culturales que hemos perdido a lo largo del tiempo, también mostraremos esas conexiones que existen del juego con el desarrollo, social, humano, psicológico y educacional. Dándole valor al proceso de conocimiento de cada una de las fuentes consultadas.

## CAPITULO 2. EL JUEGO

Para poder estudiar el juego es necesario primero tener la definición etimológica acerca de la palabra juego procede del vocablo latín *iocus-iocare* la cual viene a significar diversión y broma, además según el diccionario de ciencias de la educación (1983): “El juego es aquella actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un movimiento extrínseco”.

Claparède, (1951) dice del juego, que todos los juegos tienen un alcance educativo, por lo cual podemos decir el juego educativo contribuye a generar procesos de socialización en la escuela, además que es algo natural del ser humano y sobre todo del niño, además el niño crea roles cuando juega que sirven en un futuro a solucionar sus conflictos y a potenciar las habilidades del niño, conocimientos y destrezas, en la escuela. Por lo tanto por medio del juego se construye una mejor calidad de vida en los niños.

Además el juego nos sirve para generar en los niños placer y alegría así como lo define Omecaña y Ruiz, (1999): “Como una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implícitas a la persona en su globalidad, proporcionándoles medios para la expresión, comunicación y el aprendizaje”(p.9) .

Del cual entendemos que tenemos la mejor herramienta, por lo cual consideramos también que es una acción libre en el cual está delimitado por unas “reglas” las cuales pueden ser modificadas a la medida que se esté desarrollando el juego. También el juego es una actividad voluntaria que hace el niño, desarrolle diferentes capacidades en espacios diferentes a su entorno, además es una actividad con ciertos límites, como la define Huizinga (1938):

“una acción o actividad que se realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia del ser algo diferente de lo que es la vida corriente”

Además, tal como dice la DECIMOQUINTA CARTA sobre la educación estética del hombre de Friedrich Schiller: *“El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega”*. Además agrega que es un conjunto de comportamientos de vida, con una propia finalidad y tiene un sentido en sí mismo, o sea que el juego da un significado para la vida esto apartándolo de ser una simple actividad.

Por otro lado, el juego contribuye al desarrollo intelectual, social y emocional. Mejora el pensamiento, la atención, la memoria, la creatividad y el lenguaje. De igual manera logrando por medio de la recreación proporcionar el empleo de juegos didácticos como un método ideal para el proceso enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Además, concluimos con tres características que se dan cuando se juegan como lo es el hacer, sentir y pensar (ver figura 3).

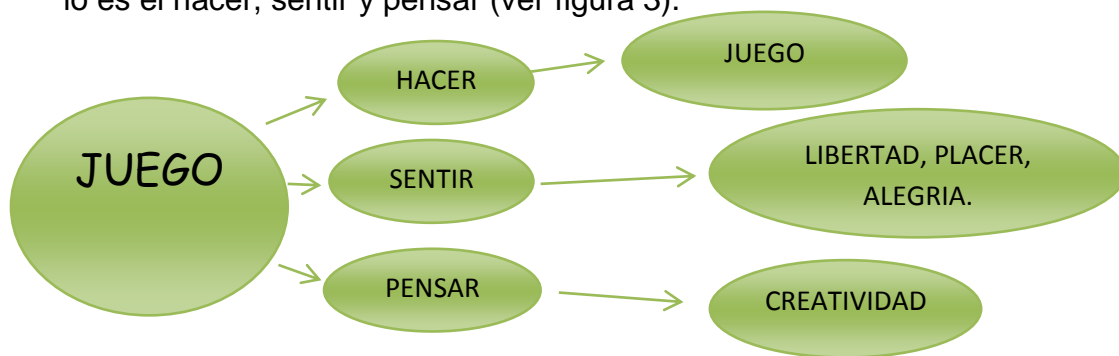


Figura 3. Características del juego

## 2.1 CLASIFICACIONES Y TIPOS DE JUEGO

Dentro de los tipos de juego se encuentran diferentes autores que los clasifican de una y otra forma además que los definen y le dan características propias de ellos, por es más que la idea de saber cuántos son, definiremos los que para nosotros son pertinentes y que nos enriquecen para desarrollo de nuestro proyecto.

Vemos pertinente desarrollar juegos de colaboración cuya finalidad: *“Son juegos en los cuales se produce una comunicación motriz entre los participantes, los cuales buscan la consecución de objetivos en común”*.

Como también las 4 categorías en las cuales Roger Callois (1976:37-43) divide el juego que son:

**AGON:** competición. “son juegos presentados en forma de competición aunque prima el aspecto lúdico. Las reglas sirven para establecer el marco de actuación y así conseguir una igualdad de oportunidades. Las canicas, la balsa agujereada, el billar, etc. Forman parte del agon.”

**ALEA:** “están integrados por juegos de fortuna, suerte y azar. En esta categoría no hace falta la actividad motriz. La ruleta, la lotería, los chinos, el piedra papel o tijera, etc.”

**MIMICRY:** mascarar “son juegos simbólicos, de representación y de simulacro jugar a médicos, a piratas, ser superman, etc.”

**ILINX:** vértigo “son juegos que implican un deseo de inestabilidad, desequilibrio o vértigo. El baile, la danza, los equilibrios, las acrobacias, etc.”

Además, agrega que todas estas categorías pueden estar inmersas en un continuo cuyos extremos encontramos:

**Paidia:** “son las manifestaciones más primitivas del juego en las cuales no aparece ningún tipo de reglamentación siendo simplemente manifestaciones espontáneas de instinto lúdico como por ejemplo mover un sonajero, luchar, imitar personajes, etc.”

**Ludus:** “es una evolución del Paidia .En ella aparece una mayor reglamentación, incrementando también la importancia del resultado y con ello el aspecto competitivo.”

En cuanto a los tipos de juego, se encuentran muchas clasificaciones como los juegos cooperativos, juegos de grupo, juegos de expresión, juegos creativos, etc. Que se promueven de diferentes maneras desarrollando capacidades en los niños, en cuanto a lo intelectual.

Campo, (2000) agrega que “el Juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización” Esto nos hace ver a la vez por medio del juego podemos desarrollar capacidades en el niño, que le ayuden más adelante a la resolución de conflictos.

Asimismo, Campo, (2000) asegura que en el juego el niño observa, experimenta y ejecuta tal cantidad de actividades que le permiten dar orden a la realidad que los rodea.

Además, el profesor Bambulá, (2000) clasifica los juegos en función del objetivo o contenido a desarrollar. Primero los divide en tres partes los **físicos** que son con los que pretende el desarrollo de las cualidades físicas como; velocidad, fuerza, resistencia, flexibilidad, agilidad. Los **psicomotrices** que buscan el desarrollo de las capacidades coordinativas como lo son; las sensoriales y perceptivas, la relajación, la respiración, lateralidad, actitud, coordinación. Y por último las **socio afectivas** que son; los populares, lo recreativo, simbólicas y cooperativas.

A partir de estas habilidades, destrezas y objetivos se pueden desarrollar los siguientes tipos de juego.

1. **Juego de habilidad y destreza:** son aquellos favorecen el desarrollo de destrezas manuales y estimulan la capacidad artística.
2. **Juegos de construcción:** se trabaja la capacidad de atención y de concentración favoreciendo el aprendizaje de las relaciones espaciales.
3. **Juegos de representación:** son los que ayudan a reproducir e imaginar situaciones.
4. **Juegos de fuerza y motricidad al aire libre:** son los que sirven para canalizar la necesidad movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, etc.
5. **Juegos de reglas sociales:** sirven para aprender y adquirir hábitos de respeto hacia los demás.

Además, al igual la teoría del aprendizaje significativo. Ausubel expresa que la capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la importancia que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de ser entendidas fácilmente por los niños.

Todo lo anterior, con la intención de que el niño encuentre en el juego soluciones a problemáticas que en su entorno se están dando, volviéndolos vulnerables ante esa situación, además el juego le brindara al niño valores, alternativas y vivencias que hacen que el niño se imagine un entorno de soluciones para salir de esa situación, y mejore su calidad de vida.

Asimismo, trabajaremos el juego desde una perspectiva pedagógica, incentivando objetivos y metas, proyectando soluciones a sus experiencias, promoviendo el juego como medio de aprendizaje, otorgando otras alternativas de enseñanza, y a la vez lograr que no caigan en situaciones negativas (drogadicción, pandillismo, violencia, y hasta pobreza) que después repercutan en la vida del niño.

## 2.2 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Al hablar de juego y educación podemos decir que existe una relación muy marcada, ya que el juego es una herramienta pedagógica que sirve para crear espacios de socialización y aprendizaje, el juego crea un espacio entre el niño y el docente más ameno que hace que la forma de aprendizaje sea más asequible.

De igual manera el juego ha sido utilizado como herramienta pedagógica, pero a la vez no ha estado lo suficientemente fundamentado al momento de realizar una intervención, por esto al darle ese papel educativo al juego, se necesita estar preparado con objetivos claros y tangibles, esto hace del juego uno de los medios mas significativos en el aprendizaje del niño.

Por eso empezaremos preguntándonos ¿para qué se enseña a los niños? De tal manera que tengamos una idea clara de lo que se va hacer.

Con respecto a esto Claparède, (1951) añade que para que estén en condiciones, más tarde, de controlar su conducta, es decir de ajustar lo más adecuadamente posible su comportamiento a la realización de sus deseos.

Además, porque al crear un espacio lúdico donde se interactuó entre el educando y el educador mas amablemente, esto puede contribuir más adelante en sus hogares, trabajo, o en su sociedad en común, contribuyendo además a la construcción de valores que puede seguir entre la comunidad generando una mejor calidad de vida.

Por otro lado, con el término de escuela se generan dos procesos similares de juego y educación *“Palabra schole, de donde se ha sacado la palabra escuela. Significaba ocio, y más aún en términos latinos Ludus quería decir lo mismo juego que escuela, el ludí magister o “maestro de juego”* (Claparède, 1951)

Asimismo, la educación ha tenido ciertos cambios estructurales tanto por las leyes que nos rigen como por los mandatos que han pasado, por eso empezaremos repasando un poco de cómo ha ido transcurriendo la educación a lo largo de nuestra historia, comenzando por los pueblos indígenas en la cual decimos, que más que una educación se generaba un proceso de enseñanza entre la madre y su hijo sin necesidad de llevarlo (además que no habían) a un centro educativo, esto a la vez era continuado por aquellos espacios lúdicos en los que los taitas, jefes, abuelos, etc. Daban un intercambio de conocimientos que a la vez servían para hacer trascender su cultura.

Luego viene una educación en la cual los únicos que podían estudiar eran los hombres, ya que era una educación conformada por los curas, los cuales imponían sus leyes en la cual las mujeres no tenían el derecho a estudiar y los hombres que si estudiaban eran de familias de alto nivel económico.

Más adelante en 1886 se generan cambios profundos a nivel nacional en consecuencia de la redacción y aprobación de la nueva constitución *“Para ésta, la educación fue un tema ampliamente tratado. En su totalidad, ésta debía organizarse de acuerdo con las normas de la religión católica, la cual se impuso, además, como asignatura obligatoria en todos los centros educativos”* (Álzate, (2009). Posteriormente, en el gobierno del presidente Eduardo Santos, siendo ministro de educación Eduardo Jorge Eliecer Gaitán expresa *“Igualdad de la educación, bien dotada de elementos logísticos, humanos y financieros”* (Álzate, 2009). La cual se empezaba a dar una gran importancia a la educación ya que se generaba cierto interés en que fuera para todos. Además algo importante que cambia un poco la concepción del juego en la historia de la educación:

*“Los estudios sobre el juego cobran importancia a partir de la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del XX. Con Huizinga en 1938, y veinte años después con el trabajo de Caillois, se llega a definir el valor del juego en el desarrollo de la civilización precisando sus características como actividad específicamente humana”*

(Huizinga y Caillois, citado por Sarlé, 2006)

Sin embargo, no hay una definición única sobre el juego *“Ahora bien estas definiciones que resultan interesantes a la hora de precisar el término no resuelven "operativamente" el problema del juego en el contexto pedagógico”* (Brougère, citado por Sarlé, 2006).

Esto nos dice, que en cuanto a la educación se han dado ciertos cambios, que a la vez han transformado el papel importante del juego en la enseñanza y aprendizaje del niño, dándonos a entender el papel fundamental que puede constituir un docente en recreación, en cuanto a la creación de proyectos alternativos, alterativos, e incluyentes en nuestra educación, incluyendo al juego como su mejor herramienta pedagógica.

Por esto, proporcionarle un papel fundamental al niño en la escuela nos sirve para crear experiencias, y si estas se desarrollan e incentivan por medio del juego pueden resultar significativas para inculcar valores a su formación, las cuales les pueden resultar útiles para su entorno social.

### **2.3 EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACION**

El juego ha sido estudiado para muchos fines, pero una de las aplicaciones básicas del juego es la de propiciar y fortalecer el proceso de socialización entre las personas y como un medio para mejorar estados emocionales. En este sentido, Campo, (2000) define el juego y socialización como “la oportunidad de

encontrarse, de establecer relaciones y de desarrollar actividades en común es no de los atractivos esenciales del juego, su innegable papel aglutinador, favorece el desarrollo de hábitos sociales”.

Durante el desarrollo de la vida de los niños, las relaciones no son siempre las mejores, es decir, se pueden presentar inconvenientes, en la cual las relaciones se pueden tornar difíciles, pero a través del juego, surge una opción en la cual, el juego bien orientado puede contribuir a desarrollar una buena interacción entre las personas, con un buen clima cálido y ameno. Cuando el niño juega explora y conoce nuevas cosas, al respecto, Sylva y Cols, (1977) expresa “si se utiliza el juego dirigido o bien orientado, puede tener la posibilidad de convertir este proceso exploratorio en un juego orientado hacia un objetivo” según estos autores, esto constituye el primer paso para la sociabilidad y resolución de conflictos.

El niño desde que nace, empieza a desarrollar ese instinto de sociabilidad, la familia es el primer agente con el cual el niño interactúa, y es en la familia donde el niño aprende determinados comportamientos básicos tales como: comer, dormir, sentir, amar, comunicarse, sentarse, saludar, divertirse, reír, bañarse, jugar, vestirse, todo esto se va formando como una estructura social determinada para el niño, donde comienza un modelo de conducta, donde el niño aprende lo que está bien y lo que está mal.

Progresivamente el niño va creciendo y descubre un nuevo entorno, es decir sus espacios de juego se amplían a la escuela, en la cual conoce nuevas personas, en la que empieza la interacción con los demás niños, y la escuela es donde el niño empieza a desarrollar nuevas conductas. Cuando el niño juega con los demás, empieza el camino de la socialización, pero enfrentándose a un medio con nuevas reglas, en la cual la interacción con los demás será parte fundamental en

su proceso de desarrollo social, y construcción de la personalidad e identidad, a medida que se desarrollen ciertos aprendizajes a través de la convivencia con los demás.

La importancia del juego genera en el niño descubrir innumerables cosas, entre ellas, le permite conocer y respetar unas reglas preestablecidas, que permiten la convivencia sana hacia y con los demás, en la cual la interacción es un proceso social básico, de todas las personas, por ende el juego lúdico, aunque todos no lo sean, es una muy buena opción para mejorar los procesos de sociabilización con los demás, ya que este los motiva, y los envuelve. El niño aprende y se desenvuelve mucho más fácil, cuando se utilizan metodologías que llamen la atención del niño, actividades lúdicas, en la cual estas tengan un fin o un objetivo, ya que el niño recuerda más, lo que le gusto y a lo que le prestó mucha atención, Vygotsky (1932:552) afirma “el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica” y considera el juego como “una actividad capital que determina el desarrollo del niño”.

Con respecto al juego como espacio lúdico, Campo, (2000) enuncia:

“el espacio lúdico ofrece al hombre la posibilidad de fabricar nuevos significados; sus comportamientos en el juego no son solamente de carácter simbólico, sino que los sujetos realizan sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de su experiencia; a medida que el hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida”.

Por consiguiente, los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica en la infancia, es decir, hace reflexionar tanto en el ámbito individual como grupal, en el que los juegos marcan las diferentes etapas de crecimiento del ser humano cuando se es niño, adolescente y adulto, ya que el juego lúdico desarrolla habilidades y destrezas en el niño, le hace interrogar y pedir respuestas para la vida, llevándolo a una construcción como sujeto individual y social.

El juego es el primer medio por el cual se pretende educar al niño, para la vida, y por esto el juego se establece como eje fundamental para la vida y el desarrollo del niño en la sociedad, aquí ya no únicamente se expresa el niño, sino que se comunica con sus compañeros en un intento de hallar soluciones y aprendizajes comunes.

El juego en la escuela es vital, ya que los niños cuando juegan interactúan, por ende, el juego resulta muy útil en ese momento, ya que surge como un medio en el cual los niños, interactúan, socializan, obtienen confianza y manejan sus emociones.

Según Campo, (2000), para Piaget el juego es muy importante para el proceso de desarrollo social y de la moralidad del niño, en el cual, durante diferentes etapas, el niño va conociendo y adquiriendo nuevos aprendizajes, algo muy parecido a la teoría de Freud, en la que afirma que el niño cuando pasa de jugar individualmente, a jugar con los demás, es una etapa muy importante para el desarrollo social y moral del niño, ya que las normas se vuelven básicas, para la interacción, no solamente en el desarrollo de la vida sino para el desarrollo del juego también, por consiguiente para Piaget por medio del juego, existe un proceso, o una serie de etapas, en el cual el juego conlleva a desarrollar desde lo individual a lo colectivo, una serie de conductas, normas y prácticas, que

contribuyen para desarrollar y mejorar la interacción con los demás. Por consiguiente en las cuatro etapas se considera que:

En la primera etapa de (0-1) años el niño realiza actividades motrices.

En la segunda etapa de (2-5) años, el niño empieza a jugar individualmente, es decir, el niño juega solo, y se pierde la posibilidad de ver diferentes puntos de vista de los demás, el juguete en esta etapa, hace parte incondicionalmente del niño, la cual por medio de este crea situaciones y le ayuda a resolver conflictos.

En la tercera etapa de (6-9) años, el niño conoce, y asume las reglas como algo inmodificable por su asombro y respeto por los adultos, esto lo conlleva a que tiene que regular su conducta y lo hace interactuar con otros respetando las reglas.

Y la última etapa a partir de los (11) años, los niños asumen las normas como, algo establecido en la sociedad, es decir, normas que conllevan a tener una buena relación con los demás y regula la vida con las demás personas, el niño progresivamente pasa de guiarse de conductas de los demás a ser más autónomo en el sociedad.

Por todo lo anterior, significa que la socialización, es todo un proceso, en el cual el niño, va aprendiendo nuevas estrategias de interacción, y es que el juego en el niño, ha sido hacer parte fundamental de este proceso de socialización con los que lo rodean, ya que el juego permite comprender el entorno, y genera ejercicios de adaptación al medio, por ende es tan importante el juego desde la infancia, ya que esto facilita los procesos de socialización, aprende a enfrentar nuevos retos y dar soluciones, al jugar los niños se comunican con las personas, se liberan en esa interrelación y los aprendizajes que reciben las van integrando a su vínculo y a su conducta de juego.

Con respecto a lo anterior, el juego sirve para asimilar estados emocionales y ayudar a la interacción con las demás personas, esta teoría de Freud se puede asimilar con la teoría cognitiva de Piaget en la que dice que, en el juego con reglas, el niño aprende a socializar, respetar y controlar sus emociones hacia con los demás, por consiguiente el juego desprende las personas de sus preocupaciones y las ayuda a socializarse mejor. De ahí la importancia del juego en el niño, y la misión del docente como facilitador de este, es por esto, que en nuestro país, azotado por múltiples conflictos, en el cual el niño es el primer perjudicado, la familia, la escuela y la comunidad en general, deben rescatar la fantasía del juego.

Para concluir, volvemos hacer hincapié en que el juego contribuye de forma significativa en el desarrollo social del niño, en sus actividades, tanto social, físico, y psicológicamente en los procesos de aprendizaje y socialización.

El juego se convierte de este modo en espontáneo y creativo, en el cual por medio de este, se desarrollan aspectos importantes en el niño, tanto en lo social, como lo educativo, destacando bajo esta perspectiva, cual es una de las principales importancias del juego para los niños y como el mundo del niño gira alrededor del juego y éste será cuidadosamente visto y orientado.

En la escuela el juego debe convertirse en un gran escenario donde el niño o la niña, hablando e interactuando desarrollen diferentes habilidades, y jugando construya su propio pensamiento y su propia manera de ver e interpretar el mundo; Revalorizando el juego, es decir, donde el objetivo no sea jugar por jugar, sino con tenga un significado importante para el niño, uno de esos objetivos la socialización, por ende es tan necesario reposicionar el juego, devolverle un lugar privilegiado en la infancia y en la escuela, como valor inapreciable en el desarrollo infantil.

El juego es fundamental en la vida de un niño, ya que este ayuda a desarrollar diferentes conductas entre ellas la socialización, lo moral y lo cognitivo, estas se desarrollan entrelazadamente, por ende observamos el desarrollo cognitivo en el juego a través de diversas conductas tales como: cuando el niño juega en un lapso de tiempo determinado, y es capaz de coordinar ciertas tareas, como darle de comer a su muñeco y cocinar la comida para el muñeco, todas estas acciones implican cierto análisis para realizarlas, es allí donde lo cognitivo aparece y contribuye para el desarrollo de la actividad del niño, dada esta complejidad, Piaget planteaba una serie de etapas y como en cada una de ellas el niño progresivamente desarrolla su sistema cognoscitivo, por ende en el siguiente apartado profundizamos un poco mas con respectó a la teoría cognitiva de Piaget y como esta influye por medio del juego en los diferentes procesos sociales y pensamiento en el niño, ya que esta teoría, nos permitiría entender un poco más sobre la importancia del juego, y como este contribuye en el desarrollo socio cognitivo del niño, ya que sus principales vivencias, experiencias y aprendizaje se construye durante el mismo.

#### **2.4 TEORIA COGNITIVA DEL JUEGO**

Por consiguiente, establecemos que en esta teoría se plantea el juego como un medio, en el cual se desarrollan diferentes procesos, entre ellos la socialización, el intelecto y el pensamiento, uno de los mayores representantes de esta teoría es Jean Piaget, en la cual el desarrollo diferentes estudios minuciosos con los niños, con relación al pensamiento, comportamiento y desarrollo cognoscitivo del niño. Por consiguiente, las ideas, el conocimiento se van reestructurando permanentemente, y todo hace referencia a la adaptación de una determinada persona a una sociedad o un ambiente, en la que el niño se adapta al entorno donde se encuentra, busca, explora, experimenta y así el niño desarrolla mas sus habilidades para manejar este ambiente, en el cual debe desempeñarse y

aprender constantemente durante todo su ciclo de vida, teniendo en cuenta que el entorno sufre cambios permanentemente.

En su teoría Piaget sostiene que en el desarrollo cognoscitivo del niño ocurren 2 procesos fundamentales, las cuales son: la asimilación y la acomodación, En la cual, en cada una de ellas surge una nueva manera de pensar el mundo y de responder frente a su evolución (ver figura 4).

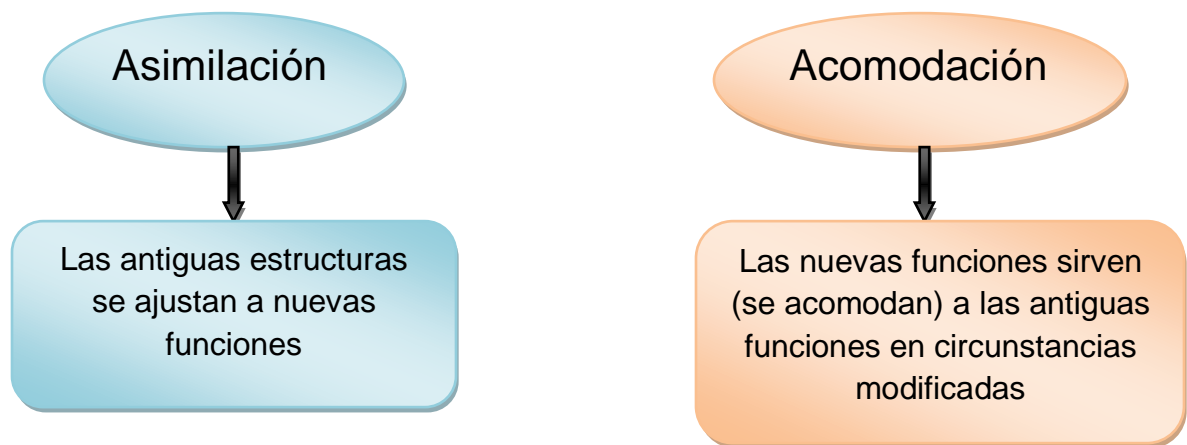


Figura 4. Procesos del desarrollo cognoscitivo

Por lo anterior, Asimilación y Acomodación, son dos procesos, que posibilitan la construcción y afianzamientos de estructuras mentales en las personas, en la cual, en la asimilación, la persona, adopta lo que le brinda el ambiente, a sus propias estructuras ya construidas, y en la acomodación, es cuando la persona modifica su estructura o su sistema cognitivo, para incorporar nuevos procesos a su estructura cognitiva, es en este proceso donde el sujeto se ajusta al ambiente.

Por ello, Piaget le da significativa importancia al juego ya que este considera que, el juego es fundamentalmente asimilación, ya que este contribuye a la evolución del pensamiento del niño, los niños asimilan una información y la relacionan con lo que ya saben. Esta teoría de Piaget se puede relacionar con la teoría del

aprendizaje significativo de David Ausubel, en la cual dice que, el niño tiene conocimientos previos ya establecidos y al momento de recibir nueva información, el niño modifica sus esquemas de conocimientos.

Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando en el proceso educativo (ver figura 5).



Figura 5. Clases de juego

El juego de ejercicios, se presenta durante los dos primeros años de vida, donde el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor, es decir, los niños y las niñas utilizan sus sentidos, huelen, tocan, chupan y es durante esta etapa que el niño o niña se enfatiza en la repetición, la práctica, la manipulación y la exploración, teniendo en cuenta que a medida que van creciendo, van desarrollando los sentidos y las capacidades motrices. Entre los 18 meses y 2 años, el niño, encuentra satisfacción en mover objetos tales como, los carros y pelotas, en el cual es una muy buena opción de que el niño empiece a interactuar con los demás, en este caso los papas.

A partir de los dos años, empieza el juego simbólico para el niño, en el cual el acto motor se acompaña por, la capacidad del niño de representar imágenes mentales, es decir, el niño es capaz de transformar las cosas según lo que él quiera o necesite, por ejemplo, el niño observa un palo de una escoba y el niño lo convierte en una espada, un cajón en un carro.

De los dos a los 6 años el juego simbólico es muy importante, ya que a medida que el niño va interactuando con las demás personas, el juego simbólico individual, pasa hacer juego simbólico colectivo, en la que este comportamiento se ve reflejado en los inicios del niño en la escuela, en la que ellos juegan a ser médicos, carpinteros etc. Ya que en este juego lúdico está ligado directamente con la imitación, es decir, adecuan la imagen y la realizan.

Durante esta etapa del infante, el juguete es parte fundamental en el desarrollo del niño, ya que el niño le da vida a su juguete, y lo simbólico se vuelve más complejo es decir, el niño juega al doctor con su juguete y habla que si está dañado o enfermo, saca palitos y lo cura, pero este no es el solo medio por el cual el niño pueden llegar a representar, es decir, los animales y personas, en el cual un perro puede llegar a ser un amigo, o un familiar, según Piaget este método simbólico del niño le ayuda a disminuir tensiones y a interactuar con las demás personas.

Los juegos reglados se dan entre los 11 y 12 años, este se caracteriza por la disminución del símbolo, y el provecho de los juegos de reglas, es muy importante el tipo de reglas, generalmente en la que se establecen relaciones entre pares y se establezca un avance en la socialización entre las personas. Para Piaget este tipo de juego es el que permanece en la edad adulta, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado, al respecto Díaz, (1997:125) afirma “la comprensión y el manejo de reglas se hace acompañar de un claro propósito por la competencia y la cooperación, respuestas ambas que demuestran un alto grado de socialización y dominio de sí mismo autocontrol”

Con respecto a lo anterior, el niño demuestra aceptación por como haya terminado en la actividad, es decir, asimila si es ganador o perdedor, en la cual esto influye demasiado como ser participe en la sociedad y en el cual por medio del juego resalta todas su emociones, en la que llega un momento que el niño no se fija tanto en el desafío de la actividad, sino en la satisfacción de la confrontación de sus habilidades y desarrollo de emociones. Y es hay la importancia de esta teoría, que establece el juego como eje fundamental en la vida del niño, ya que el niño está en constante cambio, es decir nuevos conocimientos y como este permitiría la construcción y desarrollo de nuevos aprendizajes.

De modo que nosotros como Licenciados en Recreación, podemos estimular el desarrollo y entrenamiento de capacidades cognitivas a través de propuestas lúdicas como el juego, del enriquecimiento del juego libre en grupo e individual, por consiguiente, se ve la necesidad de que los niños y niñas se relacionen en un entorno escolar, en este caso la escuela, donde este sitio conlleve directamente a cumplir con unos objetivos, y es ahí es donde se permita adaptar de manera más fácil y sobre todo placentera el juego, en el cual este implique a comunicarse, a expresar sentimientos, desarrollar habilidades tales como: El respeto la tolerancia, la diferencia, la cooperación etc.

Con respecto a todo lo anterior podríamos concluir que el niño que juega bien en diferentes situaciones de su vida, como en lo social y en lo creativo, desarrolla habilidades cognoscitivas significativas como: en lo intelectual y en lo motor, trasforma su forma de pensar y actuar, además tiende a ser más creativo e imaginativo, permitiendo la construcción de nuevos procesos de pensamiento.

### **3. EL JUEGO COMO CAMPO DE ACCIÓN EN EL APRENDIZAJE**

#### **3.1. EL JUEGO EN LA ESCUELA**

La escuela es fundamental en el desarrollo social e integral del niño, porque más allá de que sea un lugar de aprendizaje, es un espacio donde se desarrollan diferentes ejes cruciales para el desarrollo del niño como: la autoestima, el respeto la participación, la integración, la cooperación, entre otros; además de esto, el niño aprende acerca de la autoridad y los parámetros básicos de comportamiento que le servirán al niño para desenvolverse y actuar ante los demás.

La escuela representa, un sitio de emociones y sentimientos, un lugar de aprendizaje y distracción, de algarabía y comprensión, en el que los niños comparten entre sí diferentes experiencias, algunas de ellas de juego: El juego para algunos educadores significa enseñanza y producción, en nuestro concepto como próximos Licenciados en Recreación, el juego es un medio de enseñanza – aprendizaje, en el cual brindemos una opción diferente a la enseñanza tradicional, Con lo anterior se quiere recalcar que la escuela se está quedando detenida en tanto no se hace atractiva para los niños, mientras que otras instituciones que también educan si son llamativas para los estudiantes, por ello tomar el juego en la escuela y redimensionarlo es validarlo como mecanismo eficaz en la estrategia de la enseñanza –aprendizaje, Ortega, (1997:21) expresa “el juego es un factor espontaneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtué su estructura diferencial” por ende el juego en la escuela debe producir de alguna manera aprendizaje, en la que el niño le guste y sienta gozo por lo que hace, a través del juego en la escuela , el niño explora el medio que lo rodea, le da rienda suelta a su imaginación y aprende a convivir con los demás, además conjuntamente el niño aprende en contacto con las demás personas: ya sean niños o adultos, con animales o con elementos del ambiente que lo rodea.

El juego en la escuela posibilita el trabajo en grupo y la cooperación entre los niños, en la cual con el desarrollo de las actividades se posibilitará una construcción de conocimiento en conjunto, Makarenko (1999:75) afirma con respecto al juego educativo *“de ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego”* siendo alusivo al juego en la escuela, como eje fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que la escuela tiene diferentes condiciones y se diferencia a otros contextos, y el juego en este lugar es educativo y pedagógico, además es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño.

### **3.2 EL JUEGO, ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Al emplear el juego como método de enseñanza se puede hacer uso de diferentes espacios, sean estos abiertos o cerrados dependiendo de cuál sea la actividad a realizar. Teniendo en cuenta que cada uno de estos factores desarrollan diferentes habilidades en los niños, por ejemplo: el juego a campo abierto, desarrolla con mayor facilidad lo físico, en cambio cuando se plantean actividades en un medio cerrado, tienden a ejercitar más lo mental y lo psíquico, es ahí donde el papel del profesor entra, y ejerce su mayor función, como lo plantea Ortega, (1997:31):

“Concebimos al educador un papel dentro de una situación interactiva y comunicativa, partir de la lectura rápida ¿Qué está pasando? ¿Cuál es el mejor proyecto de intervención? Para que la situación progrese hacia la comprensión de la situación por parte de todos los participantes y la potenciación de la creatividad y la reflexión”

El hecho de enseñar jugando no solo motiva al niño a participar, sino también a interactuar con los demás, esto lo conlleva a desarrollar normas de convivencia con el otro, promoviendo la autonomía y conociendo los derechos propios y de los demás, asimismo mejora la atención en otras asignaturas, reconoce normas, reduce la agresividad y le facilita la concentración en clase.

De este modo creemos que la utilización juiciosa y reflexiva del juego en la enseñanza-aprendizaje en la escuela, debe ser tomada como una realidad en la cual se vea reflejada en la sociedad, convirtiendo la escuela en un escenario no solo generador de conocimiento específico, (matemáticas, física, química entre otras) sino generadora de valores, de nuevas ideas y de nuevas experiencias que contribuya a la educación integral en el niño.

En relación a lo anterior, Jiménez, (1997:115) enuncia:

“Juego y escuela son términos contrapuestos. La escuela por su carácter formal y represivo, rompe con la relación natural de juego placer y conocimiento e introduce entre ellos una distancia radical hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad”.

Por consiguiente, la importancia y necesidad de que los licenciados en recreación implementen y desarrollen proyectos para la escuela, en el cual se dé a conocer y se le dé la verdadera importancia que tiene el juego y la lúdica en el desarrollo del niño, en el que todo esto se vea reflejado en opciones y oportunidades laborales a los próximos Licenciados en Recreación, de ahí que este trabajo logre abrir una pequeña pero significativa brecha en la escuela, donde el desafío de fomentar el juego como herramienta pedagógica sea la que posibilite un desarrollo físico, intelectual y socio-afectivo en el niño.

El juego es considerado un escenario pedagógico natural que permite al profesor establecer estrategias de aprendizaje basadas en el mismo, facilitando la socialización ya que independientemente como sea dirigido el juego, los niños tienen que interactuar, generando relaciones interpersonales y además aprendizaje, ya que por medio del juego todos aprenden algo nuevo y generan nuevas ideas entre sí, al respecto, Ortega, (1997:31) afirma:

“para poder intervenir didácticamente desde el juego hay que partir del principio de considerar al profesor no como un técnico que aplica ciegamente un instrumento sino como un ser humano creativo, cargado de intencionalidad y dispuesto a comprender una situación humana compleja”

Frente a lo anterior, los profesores aunque se preocupen por su labor, no sólo se deben preocupar por la transmisión de conocimientos sino que además, se rija por un verdadero aprecio por los niños y una metodología acorde a su situación y a sus necesidades, esto no parece ser suficiente para lograr una verdadera mejoría a nivel emocional y afectivo, ya que la realidad con la que se enfrentan muchos de los niños en sus hogares es muy diferente y va en contravía de lo ofrecido en la escuela.

Por lo tanto, surge una reflexión entre los Licenciados en Recreación, los cuales pensamos que la escuela no debe determinarse por su valor puramente académico o lucrativo, sino que debe constituirse como un espacio alterativo y alternativo en el cual primen los sentimientos y las necesidades de los niños, dentro de un ambiente de respeto y confianza, donde el juego favorezca el desarrollo intelectual, emocional y afectivo de los niños. En este sentido, Jiménez, (1997) ratifica: “la escuela tradicional dada la concepción de trasmisión masificada tiende más a procesos de homogenización cultural que a un proceso de democratización cultural en el que se hace necesario entender las diferencias individuales de los sujetos”

Por consiguiente, es necesaria una opción distinta de enseñanza a la tradicional, es ahí donde el juego entra en acción, ya que se incorpora como un medio alternativo fundamental para la transformación cultural, social e intelectual en el niño, ya que el juego es un acto de pensamiento de creación que genera nuevas ideas y produce nuevos resultados. La escuela tradicional no valora lo importante que es el juego en la formación integral del niño, por consiguiente el ideal es incluirlo o incorporarlo en el currículo o propuesta de la escuela en la cual adquiera y se le da la importancia que se merece, sin necesidad de confrontarlo o negociarlo con cualquier otra disciplina de la escuela, lo verdaderamente relevante sería que la escuela lo articule como una finalidad pedagógica donde el juego adquiera sentido y produzca conocimiento, es ahí donde el Licenciado en Recreación es eje fundamental en este proceso de transición, ya que este es el que redirecciona el juego hacia un objetivo el porqué y para qué y no el jugar por jugar, en este sentido la relación enseñanza-juego cobra relevancia en la escuela ya que abordaría aspectos que la enseñanza tradicional no abordan, por consiguiente la importancia de la creación de proyectos alternativos, alterativos, e incluyentes para la escuela, incluyendo el juego como una finalidad pedagógica.

Dinello, Jiménez y Motta, (2001:169) afirman “el momento más propicio para estimular el pensamiento es cuando empieza a asistir a la escuela, allí se estructuran en gran parte las capacidades y aptitudes iniciales”. Considerando que el juego permite desarrollar habilidades y posibilitar combinaciones, aplicaciones y transformaciones en el desarrollo del niño.

Durante el transcurso de este documento hemos dado a conocer la importancia que tiene el juego en la escuela y si este es factible como campo propio de acción de enseñanza-aprendizaje en la escuela, creemos que a lo largo del documento se resuelve esta duda, gracias a las diferentes concepciones y conclusiones a las que han llegado los autores anteriormente relacionados, con respecto a la implicación del juego en la formación del niño, y como este influye en la toma de

decisiones, en la construcción de marcos comunes, la participación, la cooperación, la negociación de normas y la implementación de alternativas sin estar pendiente del resultado, todos estos aspectos anteriormente relacionados, resultan relevantes y significativos a la hora de incluir el juego en la escuela no como algo adicional, sino, un espacio lúdico propio, en el cual se desarrollen actividades diferentes a las demás áreas de conocimiento, buscando el aprendizaje en el niño muchas veces descuidado por la escuela y que resulta fundamental para el desarrollo, social, integral, físico y psíquico del niño.

#### **4. TIPOS DE JUEGOS “INSTRUMENTO A UTILIZAR”**

Para la planeación e implementación de este trabajo, se realizan diferentes tipos de juego, a continuación están las características de cada uno de los juegos, y la importancia de estos, para el desarrollo de la actividad.

##### **4.1 JUEGOS COOPERATIVOS**

Atendiendo que en este proyecto, proponemos el juego como medio de aprendizaje y socialización, tomamos los juegos cooperativos como, un instrumento en la cual nos contribuya a la interacción entre los niños, Terry Orlick, es uno de los autores más representativos y significativos que habla sobre los juegos cooperativos, Orlick, (1990:17) define: “los juegos cooperativos giran en torno a varias libertades que apoyan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” ya que estos contienen una estructura diferente, donde los niños juegan entre si y no compiten entre sí.

Una característica fundamental en los juegos cooperativos es que no se establecen objetivos individuales, es decir, se establece un objetivo, en el cual el obtener el logro no sea de uno solo, sino sea de todos. Orlick nos habla sobre el apoyo mutuo, en el cual, los participantes deben trabajar en equipo, con respecto a conseguir y superar certámenes, retos y desafíos, en el que el vencer y derrotar al otro participante no sea objetivo fundamental.

Otra de las características del juego cooperativo, es el no ser excluyente, ya que el ideal del juego cooperativo como lo dice Orlick, (1990:16) expresa “que los niños jueguen juntos para conseguir fines comunes, en vez de unos contra otros para fines mutuamente excluyentes”. Por consiguiente, este tipo de juegos, van enfocados al desarrollo de un ser sociable, orientado en conjunto para el beneficio de todos.

Los niños o cualquier tipo de persona, presentan diferentes tipos de comportamientos, en la cual, en los niños se presenta fácilmente la agresividad ante el otro, por ende, por medio de los juegos cooperativos se busca disminuir la agresividad y promover diferentes valores sociales como: la cooperación, la solidaridad, la comunicación entre otras, en el cual los juegos cooperativos sea un medio para la participación de todos y el encuentro con el otro, no solo con el objetivo de conseguir todo lo anterior, sino también lograr un aprendizaje significativo por medio de la actividad propuesta.

El juego cooperativo como carácter pedagógico, puede ser dirigido en diferentes campos de la educación entre ellos: la recreación, en la cual como lo tomamos desde nuestra perspectiva, puede ser utilizado como medio eficaz de enseñanza y aprendizaje, fomentando la comunicación, el trabajo en grupo, además de esto permitiendo la socialización con el otro, en la cual el niño aprende de los demás y le contribuye para su desarrollo social y personal.

A partir de todo lo anterior, se pueden establecer una serie de características que los juegos cooperativos podrían originar en el participante de la actividad:

- La cooperación: ya que permite el apoyo mutuo entre los participantes.
- La comunicación: permite al niño opinar, originando el dialogo y fomentando la negociación, la escucha y la toma de decisiones entre ellos.
- La diversión: ya que permite el gocé de la actividad, y además permite el establecer lasos de amistad con los demás.
- La autonomía: permite tener confianza en sí mismo, a partir de la toma de decisiones, teniendo en cuenta los puntos de vista de los otros.
- La igualdad: permite tener ese sentimiento de equidad junto a los demás participantes.
- El resultado: el hecho de jugar sin esperar si se gana o se pierde, sino por el objetivo de participar activamente con los demás.

Todas estas características permiten que antes y durante la actividad no se presente la exclusión de ninguna forma, es decir, que en el juego participe todo tipo de personas, sin importar su raza, edad, sexo, si es bueno o malo o si no tiene las habilidades necesarias para desarrollar la actividad.

#### **4.2 JUEGOS COOPERATIVOS, JUEGOS COMPETITIVOS**

Cabe aclarar que dentro de los juegos cooperativos se puede utilizar los juegos cooperativos competitivos, en la cual se debe enseñar y desarrollar al niño, esa habilidad de autocontrol en los juegos, como lo plantea Orlick, (1990:135) “lo más importante es ayudar a las personas a verse a sí mismas y a las otras como seres humanos igualmente valiosos en la victoria y en la derrota”. En este sentido, el juego permite estar pendiente de uno mismo, pero al mismo tiempo asegurarse por el bienestar del otro, jugar limpio, respetar las decisiones del otro, tener el control de la ansiedad y sobre todo aprender a perder y a ganar. Además de esto el perder no puede ser tan malo, desde este punto de vista, ya que siempre se señala las cosas buenas del ganador *“Perder no es tan malo cuando comienzas a buscar lo positivo”* (Orlick, 1990). En este punto se identifican lo positivo del perdedor y que aprendizaje y logros significativos se pudieron obtener de esto.

Una de las claves que asegura Orlick para conseguir lo anterior, es que la familia o el docente, introduzca los valores adecuados en los niños, ya que estos permitirán y ayudarán a la interacción con los demás, valores tales como: el respeto, la solidaridad la cooperación entre otros, valores que hemos visto a lo largo del trabajo.

Por ende se considera importante la implementación de éste tipo de juegos o actividades, como una herramienta muy eficaz dentro de nuestra propuesta educativa, ya que generan conocimiento y fortalecen el proceso social y grupal, en el cual cada niño pueda desarrollar y demostrar sus diferentes capacidades, habilidades y destrezas, etc. Originando en los niños, ese sentido de autonomía y autorregulación.

Teniendo en cuenta las ventajas y lo que contribuye los juegos cooperativos, como es la construcción de valores, el autocontrol, el apoyo mutuo, estos juegos sirven para que el niño no piense individualmente sino también colectivamente, e involucre el entorno en la cual estamos diariamente interactuando. Es necesario tener en cuenta y de manera significativa los juegos de cooperación como metodología de enseñanza y aprendizaje para la construcción de solidaridad y socialización entre los niños.

#### **4.3 JUEGOS CREATIVOS**

La creatividad es uno de los elementos más importantes que se encuentran en el juego, según Dabdoub y Ganem, (2009) afirma que la creatividad involucra originalidad, novedad y pertinencia, pero también a la vez dicen que no se tiene una idea muy clara de la definición de lo que es creatividad universalmente, por esto nos habla de tres factores importantes a tener en cuenta: el primero corresponde con tener una propuesta novedosa, el segundo corresponde con la originalidad, y por último debe ser pertinente para el problema o situación

Además, es importante tener en cuenta el acto ético ya que vemos que se habla de gente muy creativa, que origina muchos hallazgos pero que los usan de unas formas no éticas.

Con base a lo anterior, se percibe que la creatividad es una propiedad emergente de un fenómeno complejo, que se plasmada en resultados novedosos, originales y pertinentes. Además crean en la persona unas características y habilidades que lo llevan a un proceso creativo en un contexto que luego le servirá para obtener un resultado.

Por ende, la creatividad se puede fortalecer creando en cada individuo características que lleven a la persona a identificar diferentes condiciones que mejoren ese proceso, todo esto se va construyendo por medio de la socialización, la interacción que el individuo pueda tener en medio de un juego, que además va hacer que su genialidad, inspiración (como también se le conoce a la creatividad) fluya aun mas para el cumplimiento de diferentes habilidades.

Siendo necesario indicar que el facilitador debe de buscar estrategias en el juego para poder involucrarse en un proceso creativo único, diferente y alternativo, que lleve al niño a crear nuevas formas de ver, interactuar, en su entorno, uno de estos procesos puede ser el siguiente (ver figura 6).

Además, se debe tener en cuenta una planeación en el aprendizaje creativo como dice Dabdoub y Ganem (2009), se debe de tener en cuenta una buena planeación ¿Cuáles son los resultados que deseo alcanzar? , una puesta en marcha ¿Qué y cómo lo voy hacer?, un desarrollo ¿Cómo establecer el clima de juego? Y por ultimo un cierre ¿Qué reflexión o que contenido pedagógico desarrolle?

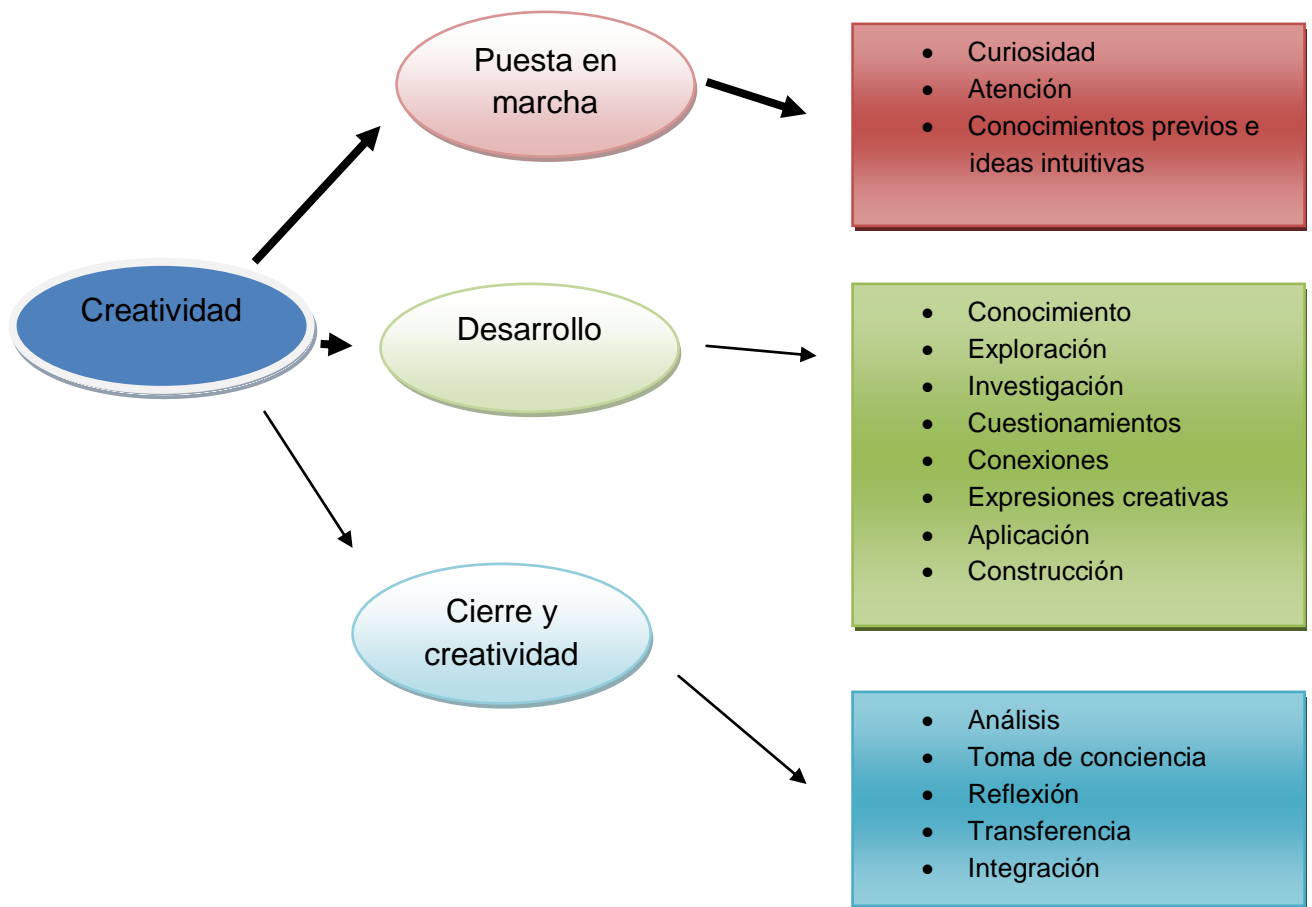


Figura 6. La creatividad. Tomado de (Dabdoub y Ganem, 2009)

Asimismo, una buena forma de generar ese pensamiento creativo, debe de ser fundamentado por un licenciado en recreación propiciando actividades, dinámicas, o juegos lúdicos que estimulen ese pensamiento y que se pueden encontrar en espacios como historias sin final, dibujos, juegos de roles, videos, construcción de historias, entre otros.

#### **4.4 JUEGO Y REGLAS**

Las reglas son un factor para tener en cuenta en la realización de juegos, porque el juego produce libertad, y por ello es importante generar algunas normas que permitan la interacción sin agresiones tanto físicas como verbales, en donde esa libertad se da al entrar en ese juego de límites, libertades y normas.

Como lo plantea Chápela, (2002) “por naturaleza, el juego pertenece al mundo de las reglas, las cuales le dan una dimensión real de la libertad y le proponen desafíos”. En cuanto a la libertad llega hasta donde los límites de la existencia de otros llegan, y donde las normas permiten las libertades, pensando en las libertades de los otros.

Para Piaget, citado por Ortega, (1997) este tipo de juego reglado es el que permanece en la edad adulta, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Que más adelante va a ser de mucha ayuda en sus procesos de socialización. Por esto, el juego crea unas normas antes de jugar, crea otras después de jugar, y modifica otras durante el juego.

Igualmente, el juego reglado es un juego donde se deben de cumplir ciertas normas del juego, que al final son como normas de convivencia que nos conllevan a la construcción de valores, asimismo con las normas se ayuda al niño a asumir ciertas responsabilidades dentro del juego, obtener una autonomía en lo que se debe de cumplir, por esto es importante las normas en el juego ya que nos sirven para delimitar, marcar lo se puede y lo que no se puede hacer, entendiendo a si que el juego tiene sus normas pero cabe aclarar que pueden ser modificadas, contribuyendo al trabajo en equipo e individual, favoreciendo procesos de tipo individual, social y de aprendizaje.

#### **4.5 JUEGO LIBRE Y ESPONTANEO**

El juego libre y espontaneo se puede considerar como una actividad primordial para el desarrollo del niño, ya que esta se hace por placer en la cual implica cierto sentido de libertad, imaginación y creatividad, ya que se aleja de lo normal, de lo cotidiano y permite al niño desarrollarse tal cual como es, favoreciéndole el desarrollo físico, psíquico, intelectual y emocional en la vida del niño *“cuando se trata de “juego” nadie es tan citado como J Huizinga...En su aspecto esencial, el juego es una acción libre, que se ejecuta y se siente como situada fuera de la vida corriente”* (Ribeiro 1975: 12) ya que este permite conocer nuevas cosas en lo que se puede y que no se puede hacer, conociendo límites y reglas a través del juego, contribuyendo a la formación, desarrollo y pensamiento creativo en el niño.

El juego libre permite al niño conocer y vivir nuevas experiencias, sin la ayuda de algún adulto, por ende estas actividades permiten al niño desarrollar habilidades de aprendizaje, socialización, participación e interacción con los demás niños incentivándolos a investigar, aprender, negociar, compartir y resolver conflictos entre los mismos niños sin la ayuda de terceros.

Por lo anterior, la importancia de proponer, incluir y desarrollar un espacio de juego en la escuela, propiciando el juego como medio de aprendizaje, siendo la escuela popular el escenario alternativo de educación para niños, niñas y adolescentes en condiciones de vulnerabilidad (desplazamiento) y en particular un espacio de formación social, cultural y política desde el cual el juego puede ser un medio para ello.

## 5. PROPUESTA

### 5.1 Descripción de la propuesta

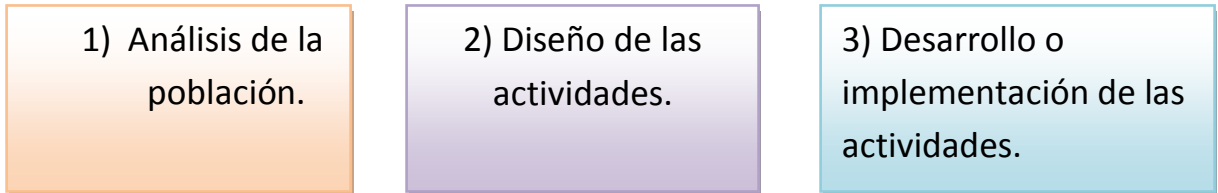
Para la propuesta se plantearon una serie de actividades lúdico-recreativas (ver anexo 1) con el fin de incluirlas en un espacio educativo como lo es la escuela popular, Fe y Esperanza, teniendo el juego como eje fundamental de enseñanza y aprendizaje, ya que este permite en el niño el desarrollo de valores sociales y educativos, en el cual, la cooperación, la participación, las normas, la interacción el aprendizaje y la creatividad sean factores relevantes en este proceso.

Asimismo se espera propiciar situaciones de cooperación, participación y socialización, para resaltar el respeto por el otro, además cabe precisar que desde el juego y la recreación, se busca la interacción entre los niños, niñas y adolescentes además que contribuya de manera alternativa y significativa en la formación de los mismos en la escuela popular.

Hay que tener en cuenta, que los juegos deben ser atractivos y educativos para los niños, ya que el ideal es motivarlos para que participen entre ellos, y no generar el jugar por jugar sin alguna intención, cabe aclarar que esto no significa que el jugar por jugar no sea importante en el desarrollo del niño ya que este también contribuye en el aprendizaje del niño, por ende se crean y se modifican actividades con alguna intención, ajustándolas al contexto de los niños y de la población.

Además de esto se quiere dejar a un lado el individualismo en los niños, y fomentar el trabajo en equipo, en la que todos los niños participen, interactúen y se comuniquen entre si, sin importar el proceso de desarrollo de cada uno, creando y ajustando actividades que promuevan el aprendizaje a partir del desarrollo tanto social como intelectual y físico, adaptándolas al contexto de los niños.

Para la elaboración de estas actividades se plantean tres momentos (ver cuadro 2).



Cuadro 2. Momentos de la investigación

El análisis de la población, se hace mediante la observación de la escuela popular y de los niños que estudian en ella, con el fin de identificar las problemáticas que se presentan en esa institución, teniendo en cuenta el comportamiento y la experiencia de los niños en esa institución, también el concepto de los profesores a cargo de los niños y lo evidenciado por el líder de esta escuela el señor Nelson Pájaro.

En este punto del trabajo la observación por parte de nosotros es eje fundamental para la elaboración de las actividades y el desarrollo con los niños, ya que en esta etapa se puede observar el contexto en la que se encuentran los niños, y las diferentes situaciones que pasan a diario en la escuela, entre ellas el comportamiento, las diferentes hábitos de los niños, además se observará la ejecución de las diferentes actividades de campo por parte de los docentes de la institución, para así poder diseñar e incluir una propuesta alternativa de juego en la escuela popular para que esta contribuya en el proceso social y de aprendizaje en el niño.

Después, se continúa con el diseño de las actividades que es otro punto clave en la ejecución de este proyecto, ya que el diseño favorecerá a la solución de las diferentes problemáticas vistas en la escuela popular, teniendo en cuenta que estas actividades sean pertinentes, para el alcance de los objetivos propuestos.

Estas actividades serán diseñadas según las necesidades de la población y la escuela.

Por último se implementarán los juegos, en la cual estos arrojaran una serie de resultados con respecto a las categorías de análisis ya previamente establecidas para la observación del juego, como la participación, la interacción, la cooperación, el aprendizaje, las normas y los valores, en la que los resultados de esta, tendrán un análisis cualitativo, y se expondrán las diferentes conclusiones con respecto a la actividades realizada por los niños.

A partir del desarrollo de las actividades, de socialización, promoveremos la participación de los niños en igualdad de condiciones, donde todos sean iguales fomentando la equidad entre ellos mismos, reduciendo la competitividad y la burla por el otro, desarrollando el grado de autonomía en los niños, y así lograr un esparcimiento pleno, además de aprender y compartir con los demás.

En concordancia con todo lo anterior vemos pertinente tener una claridad sobre las categorías de análisis y evaluación en la observación como lo son.

## **5.2 Factores claves de análisis y evaluación de la propuesta**

Para la evaluación cualitativa de los juegos se plantearon las siguientes 6 categorías de análisis y evaluación:

Las categorías de análisis surgieron a partir de la primera etapa (Diagnostico) de la investigación, en la cual se evidencio a través de la observación y el dialogo con los niños y niñas y el dialogo con el líder de la escuela, las diferentes problemáticas que viven los niños y la escuela popular. A partir de lo anterior, se consolidaron 6 categorías de análisis, que pretendieron aportar en la formación de los niños de la escuela popular. Estas categorías están soportadas desde la conceptualización en el marco teórico.

- **Las normas:** Las normas permiten identificar como se regirá el juego, lo cual (aunque decimos que el juego no es reglado, si debe tener unas mínimas normas para que el juego se pueda desarrollar) permite observar el comportamiento del niño cuando se le ponen unas reglas.
- **Los valores:** el desarrollo de valores para la construcción de identidad y personalidad del niño, la importancia de los mismos para la elección de unas cosas en lugar de otras, y el comportamiento en alguna situación en especial.
- **La participación:** La participación de los niños influye mucho, ya que el comportamiento que el niño valla a tener por el juego implicaría su forma de comportamiento facilitándolo o dificultándolo en cuanto al desarrollo del juego.
- **El aprendizaje:** El aprendizaje adquirido por el niño, en este caso estará relacionado en todo momento con el juego de socialización en la cual el niño en todo momento de la duración del juego entienda la importancia del trabajo en grupo, de los valores, de la socialización, y además luego de terminado el juego los ponga en práctica.
- **La creatividad:** La creatividad entre los niños genera que ellos reciban influencias sociales cuando juegan. Desarrollo habilidades de trabajo en grupo, de cooperación y de socialización, creando así nuevas alternativas que mejoren su calidad de vida en el entorno social.
- **La cooperación:** La cooperación permite observar si el niño, interactúa, comparte, ayuda a los demás, teniendo en cuenta que durante el juego se lucha por un objetivo en común y no individual.

La intencionalidad del juego, siempre estará enfocada en carácter pedagógico en el cual el niño cree nuevas alternativas para mejorar las diferentes formas de socialización, interacción, participación, cooperación y aprendizaje que pueda tener en su entorno.

La evolución del juego en los niños, en cuanto el niño se sienta libre desarrollando el juego y no haya presión alguna de imposición, el niño podrá acceder a una satisfacción mayor de sentirse libre y seguir actuando en el juego.

### **5.3 Planeación de los juegos**

Los juegos deberán ser preparados y seleccionados en cuanto a la población de niños en la cual pensamos intervenir, relacionando dos aspectos importantes

- 1. Los objetivos a cumplir con la población:** en este caso es crear e incluir una propuesta mediante el juego para que el niño cree o mejore sus procesos de socialización, cooperación, interacción, normas y aprendizaje.
- 2. Las características de la población:** una población con muy alto índice de vulnerabilidad por el entorno en el que se rodea la escuela (Fe y Esperanza), violencia, drogas, maltrato infantil, pandillismo, desplazamiento, entre otros, por ende es tan importante la previa elaboración de los juegos.

## 6. METODOLOGIA

### 6.1 Descripción general

Se aplica para esta investigación el enfoque cualitativo, desde el método de investigación, investigación-acción. Es decir acción sobre la propia practica.

“sea explorar un área no estudiada antes, describir una situación o pretender una explicación del mismo. Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular”

(Grajales, 2000)

Esto nos permitirá ver la realidad de un grupo poblacional en especial, en este caso los niños de la escuela popular, el cual es vulnerable y presenta dificultades en los procesos de aprendizaje y socialización con las demás personas. Se procura realizar una descripción o diagnostico de la situación, priorizar en esta necesidad, analizar los resultados y crear estrategias de solución para mejorar dicho problema. El propósito de esta investigación-acción estaría en proponer el juego como medio de enseñanza, aprendizaje y socialización.

“Buscan desarrollar una imagen o fiel representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características. Describir en este caso es sinónimo de medir. Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis”

(Grajales, 2000)

## 6.2 Etapas de investigación

La importancia de la investigación-acción contribuye en el contacto directo con las comunidades, con el objetivo de no solo generar conocimiento, sino modificar una situación en específico, esta tendrá tres etapas fundamentales (Ver figura 7).

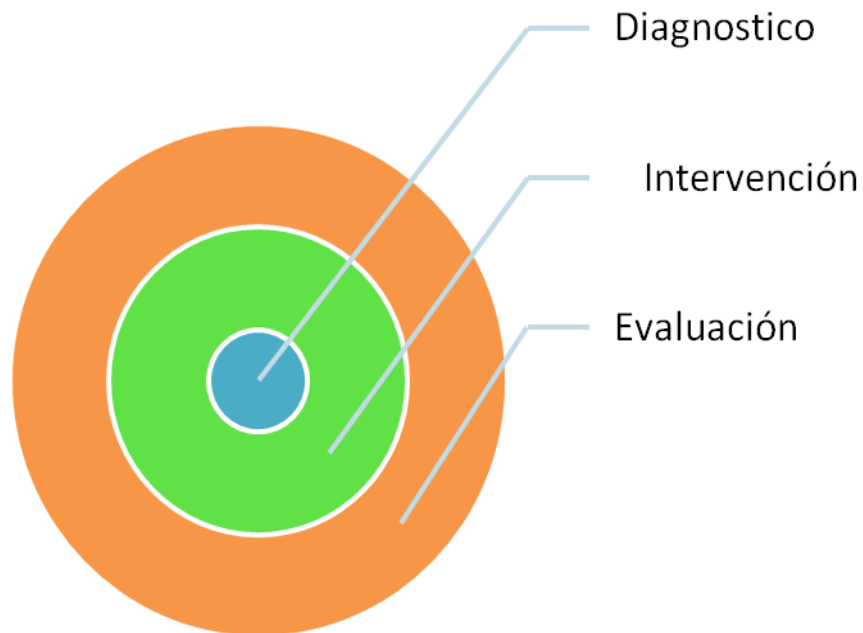


Figura 7. Etapas de la investigación

Primero se realizó un **diagnostico** del tipo de población en este caso los niños, niñas y adolescentes que asisten a la Escuela Popular Fe y Esperanza, se caracterizaron, ventajas y desventajas para poder desarrollar el trabajo pedagógico en la escuela popular, y se indagó sobre el lugar, la persona a cargo de la escuela popular, y posteriormente se le explicó la intención del proyecto

La segunda etapa correspondiente a la intervención pedagógica, se aplica el instrumento n°1, **EXPLORANDO** (ver anexo 3) empleando la técnica de entrevista semiestructurada, cuyo objetivo es conocer los diferentes tipos de juego realizan los niños en la escuela popular durante el recreo y que otros espacios tiene de juego.

Posteriormente se desarrollan los juegos a los niños de cuarto y quinto grado, a través de la técnica de observación, y el diario de campo de los investigadores (ver anexo 2).

En la tercera etapa de **evaluación** se realiza la evaluación del juego, teniendo en cuenta las seis categorías de análisis: La interacción entre los niños; Las normas explícitas e implícitas; La participación; La cooperación, el aprendizaje y los valores adquiridos por el niño antes durante y después de la actividad.

### **6.3 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE LOS DATOS**

El registro de la observación de las diferentes actividades desarrolladas, se realizara a través del diario de campo y además se utilizara la entrevista para recoger la información con respecto a las opiniones que tienen los niños sobre el juego en la escuela y a la hora del recreo.

Cabe aclarar que en cada diario de campo se registrara las dificultades y experiencias positivas y negativas que se planteen durante el juego.

## **6.4 ESCENARIO SOCIAL**

### **6.4.1 POBLACION EN SOACHA CUNDINAMARCA**

Soacha en la actualidad es uno de los municipios más urbanizados que existen cercanos a Bogotá, actualmente limita al norte con Bojaca y Mosquera, al sur limita con los municipios de Sibaté y Pasca, al oriente con Bogotá (Ciudad Bolívar) y al occidente con los municipios de granada y san Antonio de Tequendama.

### **6.4.2 CARACTERIZACION DE LA ESCUELA**

La investigación se desarrolla en la escuela popular “Corporación Social Fe y Esperanza”. Es, como su nombre lo indica, Comunitaria, es decir, fue construida textualmente por las manos de los miembros de la comunidad, unos aportando ladrillos, otros pupitres, otros mesas, otros cemento y los que no tenían nada de lo anterior aportaban su mano de obra; todos siguiendo el Proyecto planteado por el profesor Nelson Pájaro, quien preocupado por el futuro de los niños propuso su creación.

Ocupa un espacio físico muy limitado, contando con cuatro salones de clase, que en la mañana son utilizados por unos grados y en la tarde por otros. Tiene dos baños, uno por género, cuentan con un salón que hace las veces de biblioteca y ludoteca, una cancha deportiva muy reducida, cuentan con un comedor comunitario y una panadería la cual esta es localiza al frente de la escuela, la cual esta contribuye para cubrir un poco los gastos que genera la escuela (Ver fotografía 1).



Fotografía 1. Condición estructural de la escuela

La escuela popular actualmente cuenta con aproximadamente 130 niños, y 2 profesores populares distribuidos en dos jornadas, mañana y tarde, además de esto cuenta con el apoyo de estudiantes de diversos programas académicos de la Universidad Pedagógica Nacional, a través de la cátedra “Trabajo Pedagógico con comunidades en condición de desplazamiento”.

La Escuela Popular ha optado por una educación centrada en niños, niñas, con el fin de propiciar una formación integral y la consolidación de procesos de desarrollo, rigiéndose por diferentes principios tales como: la autonomía, participación y diversidad, integración relevancia, interacción, etc.

#### **6.4.3 SUJETOS DE LA INVESTIGACION ACCION**

Para el desarrollo de nuestra intervención, participaron los niños de los grados cuarto y quinto de la escuela popular “Corporación Social Fe y Esperanza”, ubicada en el barrio el progreso altos de Cazucá, (Soacha/marca).

## 6.5 METODO: ORGANIZACIÓN Y CATEGORIZACION DE LA INFORMACION

### Fundamentación investigación-acción

Conocer e investigar lo relacionado con el desarrollo del juego en la escuela y como este influye en el aprendizaje, comportamiento y las diferentes manifestaciones en el niño, nos conlleva a establecer un método de investigación desde la IA investigación-acción, ya que este método nos permitiría a nuestro proyecto conocer y comprender las diferentes maneras de cómo se ve reflejado el juego en la escuela (ver figura 8)

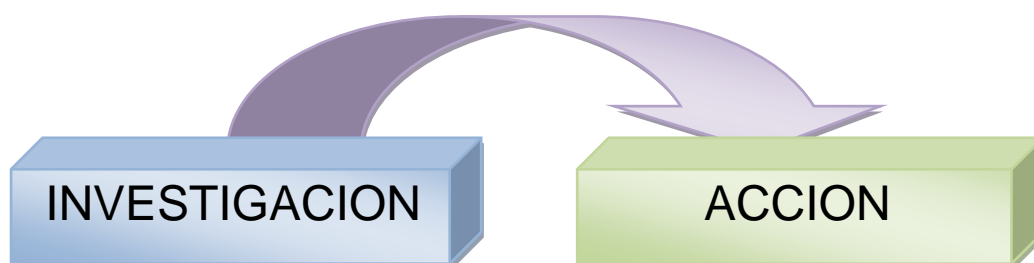


Figura 8. Investigación-acción

Este método de investigación-acción propuesto por el psicólogo social Kurt Lewin, concibe esta técnica como la emprendida en personas, grupos o comunidades, en la cual el desarrollo de una actividad va encaminada en el beneficio de todos, ya que esta nos permite reflexionar socialmente, y al mismo tiempo relacionar la teoría con la práctica, con el fin de establecer y provocar cambios en la población estudiada.

En el mismo sentido para Elliot, (1994) afirma la investigación-acción en la escuela es el “análisis de las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores (pág. 24)”. Ya que esta no se centra tanto en lo teórico sino en lo práctico, y puede ser desarrollada por el docente o una persona encargada.

La investigación-acción nos permitiría interpretar lo que ocurre en la situación observada, dado desde el punto de vista de cada una de quienes actúan, interactúan en el contexto o problema planteado, ya que todo lo que ocurre o se observa llega a hacer inteligible relacionándolo con otras interpretaciones de los demás participantes, por ende tomamos la entrevista y la observación como instrumento de investigación en el contexto de la investigación-acción, herramienta muy significativa en este tipo de situaciones.

Como planteábamos el juego como un medio para el aprendizaje y análisis de una situación en especial, la investigación-acción nos permitiría conocer la reflexión de cada uno de los participantes sobre la actividad, y como este influye en la interacción, participación, aprendizaje, normas y desarrollo de valores con los demás.

Ya que la IA nos contribuiría tan significativamente en nuestro proyecto retomamos a Lewin y una serie de fases o características que él proponía y que luego fueron enriquecidas por otros autores tales como: Kolb, Carr, Kemmis entre otros, ya que nos proporcionaría cierto orden a nuestra investigación, estas fases consisten en:

- 1) Planificación, 2) Acción, 3) Observación y 4) Reflexión. Ítems que analizaremos más a fondo posteriormente.

Cabe aclarar que antes de definirnos por algún otro método, comparamos este con relación a otras etapas o fases de otros autores con relación a la IA, y concluimos que el método de Lewin nos permitiría responder al problema social presentado en el contexto o tipo de población, estando en el medio que se va a analizar, avanzando y retrocediendo, corrigiendo y modificando para así obtener el resultado de lo que se esperaba, además de esto la IA puede enfocarse a la

transformación de instituciones escolares o también adecuarse para la ejecución de un docente en particular (ver fig. 9).

### 6.5.1 Características que definen la IA

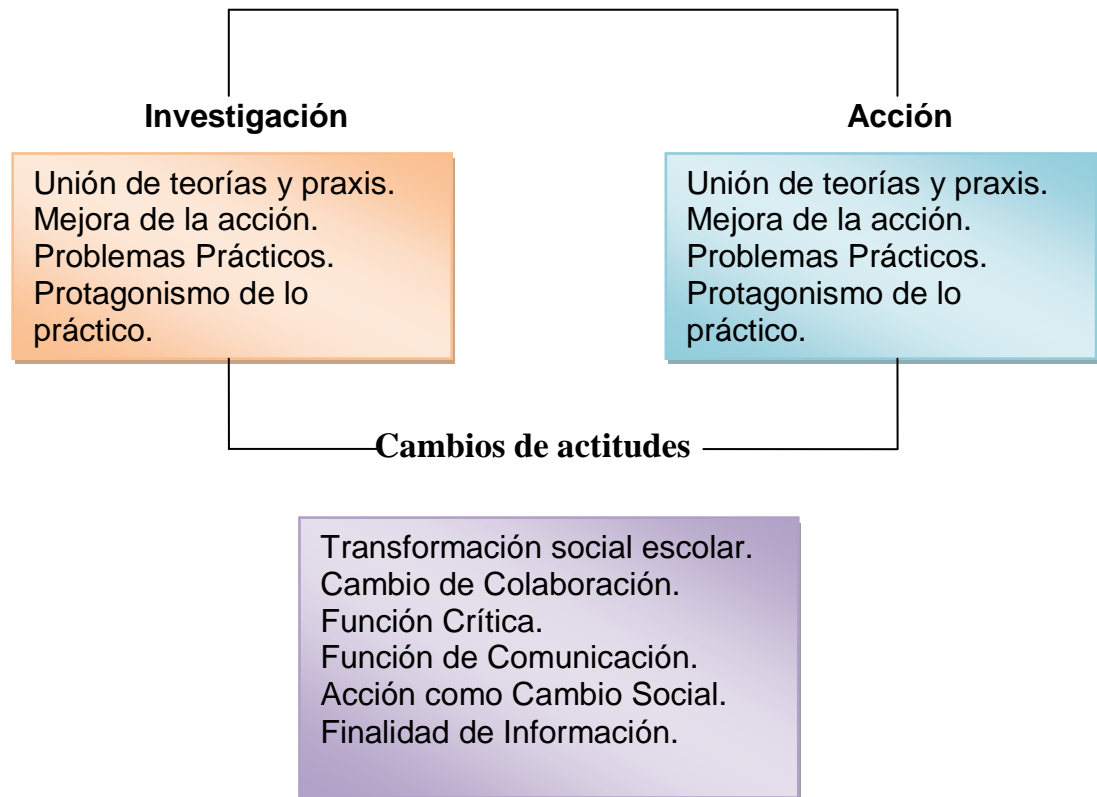


Figura 9. Características que definen la IA

### 6.5.2 Fases de la investigación-acción

Estas etapas y su contenido son aquellas que ya mencionamos anteriormente, y fueron las establecidas por Lewin desde 1948 y luego enriquecidas por otros autores, en la cual esta ha sido muy efectiva de acuerdo a las diferentes experiencias, es decir, que influya en la transformación de la realidad social educativa, en beneficio de las personas involucradas, por ende el diseño la metodología escogida y presentada de Lewin.

Este modelo fases o etapas se percibe como espiral en desarrollo, en la cual en cada fase se avanza y se profundiza, logrando que en cada fase se pueda conducir o generar a una nueva etapa para el proceso (ver fig. 10).

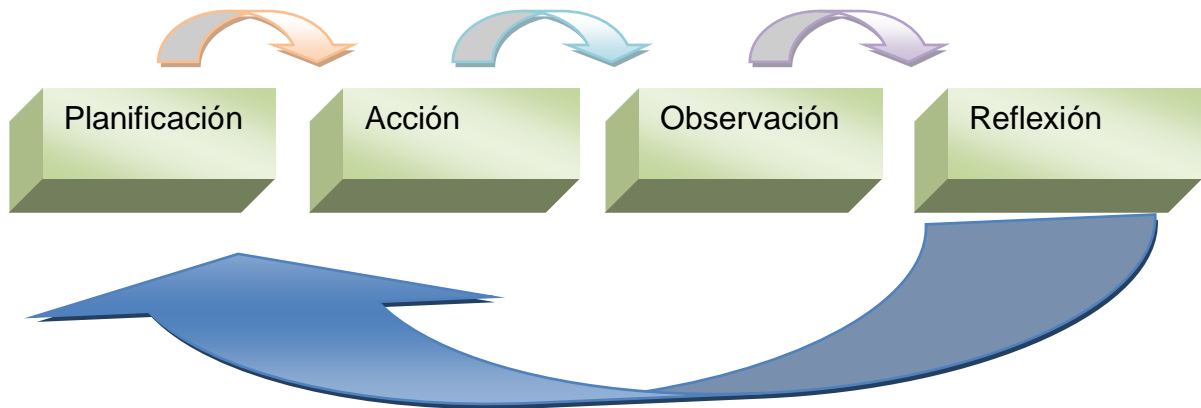


Figura 10. Etapas de la I-A

### 1) PLANIFICACIÓN

Dar inicio a la planificación de un proyecto es una de las partes más difíciles, ya que al escoger un tema, se debe desarrollar y darle un sentido, para luego poderlo ejecutar.

Es por eso que antes de poder estructurar una idea general de la investigación, es necesaria una primera fase de acercamiento e introducción en la problemática investigativa, por eso hemos decidido efectuar nuestro proyecto en la Escuela fe y Esperanza del municipio de Soacha, la cual conocimos en una de nuestras prácticas desarrolladas en el año (2009) dentro de la cátedra de “Trabajo Pedagógico con comunidades en condición de desplazamiento”, adscrita al Departamento de física de la facultad de ciencias y tecnología de la Universidad Pedagógica Nacional, la cual nos brindo los primeros acercamientos y nos dio a conocer la problemática en la cual se encontraba la escuela y por supuesto los niños y la comunidad que se beneficiaban de ella.

### **Selección de la comunidad**

Esto nos llevó a investigar sobre la Escuela fe y Esperanza en torno a su ubicación, nivel económico, líderes, problemáticas, niños atendidos, la cual nos dio a entender la problemática que giraba alrededor de ella y los altos niveles de vulnerabilidad y desplazamiento, que se veían reflejados por la pobreza y por la dificultad de acceso al lugar, es ahí donde decidimos hablar con líder de la comunidad y de la escuela, el cual nos diera a entender las problemáticas que la institución presenta.

Esto nos llevo a desarrollar nuestro proyecto en la escuela Fe y Esperanza, esto en virtud de tratarse de un estudio de IA investigación acción, ya que esta nos permite esto un acercamiento con la comunidad, deduciendo las diversas problemáticas que aparecían en su entorno.

Es por eso que surge la importancia de crear e incluir una alternativa lúdica diferente como lo es el juego en la escuela para que contribuya a mejorar sus procesos de socialización, asimismo se creen alternativas las cuales sirvan para el entorno en el que se encuentra ubicado, es ahí donde decidimos desarrollar un proyecto lúdico recreativo, el cual no solo sirva como sustento para un grado, si no que propicien unas alternativas diferentes en cuanto a la recreación en la escuela popular incluyendo el juego como una finalidad pedagógica.

### **Encuentro con el líder de la escuela**

Se realizo una primera reunión con el líder de la comunidad y de la Escuela fe y Esperanza el señor Nelson Pájaro, en el cual se le expuso la idea del juego como medio de aprendizaje, por la cual los niños se desarrollen tanto social, física e intelectualmente.

El líder comunitario recibe con gran aprecio esta propuesta, ya que la escuela no cuenta con estos espacios lúdicos recreativos, por el abandono del estado y por no contar con recursos del estado.

## **2) ACCIÓN**

Para empezar esta etapa de acción decimos realizar una exhaustiva investigación acerca de lo relacionado con el juego, en cuanto a investigaciones, trabajos de grado, escritos que pudieran servir como guía para el desarrollo de nuestra investigación en la escuela fe y esperanza, la cual nos dio a conocer muchos autores de los cuales desarrollaban su investigación enfocados en el juego en escuelas y colegios, pero ninguno en una escuela popular que nos diera unas primeras pautas como tal de como introducir un espacio recreativo en la escuela, pero si no acercaba a darle una importancia a la recreación y al juego como uno de sus elementos fundamentales para favorecer los procesos de socialización y calidad de vida de los niños, niñas y adolescentes.

Posteriormente se inicia con una caracterización de la problemática a abordar en la investigación de la escuela, donde se incluye su ubicación, sus aspectos económicos, sus métodos educativos, sus problemáticas, sus líderes, y todo lo que pueda interferir o favorecer en la educación de los niños, niñas y adolescentes de la escuela, además se desarrolla una intervención dentro de la escuela donde mediante la observación, nos permita conocer ciertas características que no se observaron en la recolección de la información.

En un inicio se pensó en una intervención a toda la comunidad que asistía a la escuela popular, pero en una de esas observaciones decidimos que era necesario delimitar, el tipo de población a intervenir, en virtud de obtener óptimos resultados.

Además se desarrollo una planimetría donde se observo los grupos a intervenir, y el posible lugar en el cual se podrían realizar las intervenciones, además de los objetivos de cada intervención con la población, realizando así una exhaustiva averiguación acerca de los juegos que nos proveerían de la información necesaria para hacer las diferentes conclusiones en las categorías escogidas previamente.

### **3) OBSERVACIÓN**

Para la recolección de evidencias e información de este trabajo y así obtener un mejor resultado para nuestra investigación, se tiene como base la observación, la encuesta y el diario de campo.

En la observación se tendrá en cuenta los diferentes diálogos, con niños y niñas ya que estas nos brindaran información útil para recogerla y asimismo relacionarla con la interacción, participación y el trato de los niños durante la actividad, igualmente las diferentes situaciones que se presente de improvisto derivados de la actividad, acciones que pueden supervisarse y registrarse para generar información, cabe anotar que no es solo supervisar y registrar, es generar nuevos datos para así poder analizarlos y explicar lo sucedido. Además de esto la observación implica la recolección y análisis de datos relacionados con algún aspecto relacionado con el juego en la escuela en la cual se pueda observar la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto analizarlo y aplicarlo a nuestra función docente.

La encuesta realizada a los grupos de cuarto y quinto están enfocadas a recolectar información acerca de sus percepciones del juego en la escuela más exactamente a la hora del recreo y además al quehacer cotidiano de los niños y niñas a nivel escolar con el fin de dilucidar los momentos de juego durante su estadía en la escuela, cuya entrevista posteriormente fue transcrita al documentó.

Con el diario de campo lo que se quería era registrar los efectos de la acción o de la actividad en la cual posteriormente estos datos nos permitieran la evaluación y análisis de la situación presentada, evidencias de calidad con respecto al curso de acción emprendida.

## POBLACIÓN Y MUESTRA

La población investigada corresponde a los estudiantes pertenecientes los grados cuarto y quinto de la escuela popular fe y esperanza, El grupo de cuarto de primaria está compuesto por 15 niños y el grupo de quinto de primara está compuesto por 18 niños, Se eligen estos dos grupos porque es ahí donde se evidencia el mayor número de agresiones entre compañeros, además de esto la falta de cooperación e integración entre estos niños.



Fotografía 2. Niños de la escuela Popular Fe y Esperanza. Altos de Cazucá, Soacha, C/marca

Por ende se extraen 6 categorías, las cuales son analizadas desde la teoría anteriormente descrita y observada durante el transcurso de la investigación.

### CATEGORÍAS DE ANALISIS

- Las normas
- Los valores
- La participación
- El aprendizaje
- La creatividad
- La cooperación

#### **4) REFLEXION**

Se analizan los diversos contrastes que ha tenido la intervención, desde su comienzo hasta el final, las diferencias de cómo los niños eran cuando empezaron el proceso y como son ahora que llegaron al final, como es tan evidente ese cambio de actitudes y comportamientos en algunos niños, ya que en otro es un poco desalentador, sin embargo se puede evidenciar la importancia del juego en los niños ya que este abrió una brecha en la escuela como un medio de aprendizaje alternativo y significativo. Esto nos lleva a pensar y analizar lo importante que es juego como otro medio alternativo de enseñanza en la escuela, propiciando nuevas actitudes y comportamiento.

La evaluación de los resultados es de vital importancia en este proceso, ya que estos nos conllevaran a la elaboración de nuevas metodologías y propuestas con el fin de beneficiar a los niños, con respecto a su aprendizaje y procesos de socialización. Esto se ve reflejado en el comportamiento de los niños durante y después de las actividades, en la medida que los niños participaban, interactuaban y se comunicaban con el fin de lograr un objetivo en común que era ganar. Cabe resaltar que el instrumento más efectivo para recoger y analizar esta información, era el diario de campo y la observación. Uno de nuestros problemas que más se presento durante la observación fue la sistematización de la información en los diarios de campo, ya que era tanta la información, que a raíz de esto decidimos seleccionar la más significativa para así poder analizarla y obtener los resultados, para esta parte se requiero de tiempo para así poder analizarla y reflexionar sobre los resultados obtenidos.

La investigación nos ha permitido poner en juego no sólo las habilidades cognitivas, sino también el proceso educativo en el niño, ya que nos permitió analizar las diferentes experiencias vividas de los niños en el juego, y como a partir de estas, poder generar nuevas alternativas de juego, que desarrollen habilidades tanto sociales como motoras, he ahí la importancia del Licenciado en Recreación en la escuela, capaz de crear y liderar proyectos lúdicos en un espacio pedagógico como lo es la escuela.

## **6.6 HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN**

El objetivo de esta ficha de evaluación es, de disponer de diferentes aspectos, en el cual se registre las diferentes actitudes y comportamientos del grupo durante el juego.

### **6.6.1 ¿Qué es una observación?**

Es un proceso o una técnica de investigación, en el cual está orientado por unos ejes, estos pueden ser una pregunta, un propósito o unos ítems y que permite al sujeto recoger información sobre un fenómeno, tal cual como sucede, para su posterior análisis.

### **6.6.2 ¿Para qué es la observación?**

A partir de unos ítems se va a desarrollar la observación, en la cual se va a describir lo que pasa durante el juego de los niños.

### **6.6.3 ¿Cómo se va a desarrollar?**

Se va a desarrollar a un grupo de niños en específico, niños de la escuela popular fe y esperanza, mediante una ficha de registró, en la cual se va a describir lo más relevante que sucedió entre los niños durante la actividad, entre estas: su

comportamiento, la forma de comunicarse y la forma de interactuar con los demás.

#### **6.6.4 ¿Qué vamos a observar?**

Se va a observar en específico, una serie de categorías y actitudes en los niños tales como lo son: las normas, los valores, la participación, la interacción, el aprendizaje y la cooperación entre los niños y niñas de la escuela popular.

A continuación se describen las características de cada una de las 6 categorías para realizar el respectivo análisis de la segunda etapa (intervención) de la investigación.

### **LAS NORMAS**

#### **Autonomía**

- El niño es autónomo en sus decisiones.
- El niño actúa de acuerdo con su voluntad.

#### **Heteronimia**

- Asume las normas establecidas en el juego.
- Asume nuevas normas y las acata.

#### **Unilateralidad**

- Asume normas sin que nadie las imponga.

#### **Bilateralidad**

- Se crean normas entre todos en el juego

#### **Interioridad**

- Es consciente de que no está cumpliendo normas.

#### **Exterioridad**

- Asume que no se están cumpliendo normas.

#### **Incoercibilidad**

- Cumple las normas cuando el organizador lo corrige.

## LOS VALORES

### Valores físicos

- El niño desarrolla los juegos con respeto, aceptación y valoración del otro sexo, sin prejuicios sociales y culturales.

### Valores intelectuales

- El niño aplica lo aprendido a situaciones nuevas en el juego.
- El niño se enfrenta creativamente con el cambio en algún momento del juego.
- El niño se relaciona con diferentes niños del grupo mediante el juego.

### Valores éticos

- El niño actúa en el juego con la verdad en cualquier situación.
- El niño es moderado en sus formas de expresarse física y verbalmente durante el juego.
- El niño es respetuoso con sus compañeros en el juego.
- El niño es justo con sus compañeros al momento de hacer apreciaciones, expresiones durante el juego.
- el niño es agradecido con los demás amigos, compañeros y profesores durante el juego.
- El niño desarrolla buena disciplina durante el juego.

### Valores afectivos-sociales

- El niño respeta antes durante y después del juego a compañeros y profesores.
- El niño acepta a sus compañeros
- El niño tiene una actitud cooperativa y participativa durante el juego.

### Valores de libertad

- El niño tiene la capacidad de tomar decisiones en el juego.

## **LA PARTICIPACIÓN**

- ¿Todos tuvieron la oportunidad de participar?
- ¿se formaron sub grupos para la actividad?
- ¿Se identificaron las personalidades más significativas en el grupo?
- ¿Qué hechos o que actitudes colaboraron para que los niños se integraran y participaran?
- ¿Cómo se comunicaron los participantes, intensamente o cautelosamente?
- ¿se generó confianza en sí mismo y con los demás miembros de la actividad?
- ¿Cuál fue el grado de apoyo de los participantes: amistad, hostilidad, espontaneidad, informalidad?
- ¿el clima en general de la actividad fue: aburrida, intensa, fácil, placentera, competitiva?

## **EL APRENDIZAJE**

- ¿se presentó tendencia y disposición para construir sobre ideas anteriores, sobre otros miembros del grupo?
- ¿la didáctica fue la apropiada por los participantes?
- ¿se genera comprensión del porque se hace, lo que se hace en la actividad?
- ¿se observó nuevo conocimiento durante, y después del juego “desenvolvimiento, ideas, imaginación, creatividad?
- ¿Qué capacidades de desarrollo y procesos de desarrollo, se observó en los participantes del juego?
- Las diferentes maneras de desenvolverse durante el juego, estrategias, ideas, métodos para obtener los objetivos

## **LA CREATIVIDAD**

### **Puesta en marcha**

- le causa curiosidad y emoción la iniciación de los juegos.
- escucha con atención las indicaciones de los juegos
- El niño propone ideas para el juego

### **Desarrollo**

- Hace un reconocimiento del juego aprendiendo y asimilándolo con otros practicados.
- Se explora durante el juego con el niño.
- Pregunta todo acerca del desarrollo del juego.
- Se cuestiona durante el desarrollo del juego.
- Interactúa con sus compañeros
- Crea nuevas formas para ser el diferente
- Construye nuevas formas de juego.
- Cierre de la actividad
- Expone lo hecho a sus compañeros.
- Da cuenta de lo creado
- Muestra a sus compañeros lo hecho.

## **LA COOPERACIÓN**

- ¿participaron en el trabajo en grupo: algunos, muchos, todos o nadie?
- ¿Existió cohesión entre los participantes?
- El manejo de los conflictos, para con las manifestaciones de los demás y los del grupo.
- La ansiedad de los participantes y el comportamiento intergrupar.
- El respeto por las normas, consigo mismo y hacia con los demás.
- Conocer las conductas de liderazgo que se desarrollen en las tareas grupales.
- La planeación, la organización y la toma de decisiones fue de unos o de todo el grupo.

## 7. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Para obtener los resultados fue necesario sistematizar la experiencia a través de los diarios de campo (ver anexo 2) en c/u de las sesiones de juego que se realizaron.

Al iniciar la experiencia de la investigación se aplicó el instrumento N° 1 (ver anexo 3) en el cual se indaga sobre las actividades que hacen los niños y niñas de grado 4° y 5° a la hora del recreo en la Escuela Popular Fe y Esperanza, para saber que tipos de juegos realizan y que otros espacios tienen para realizarlo.

Para el análisis de los resultados se abordaron seis categorías de observación: (ver figura 11).

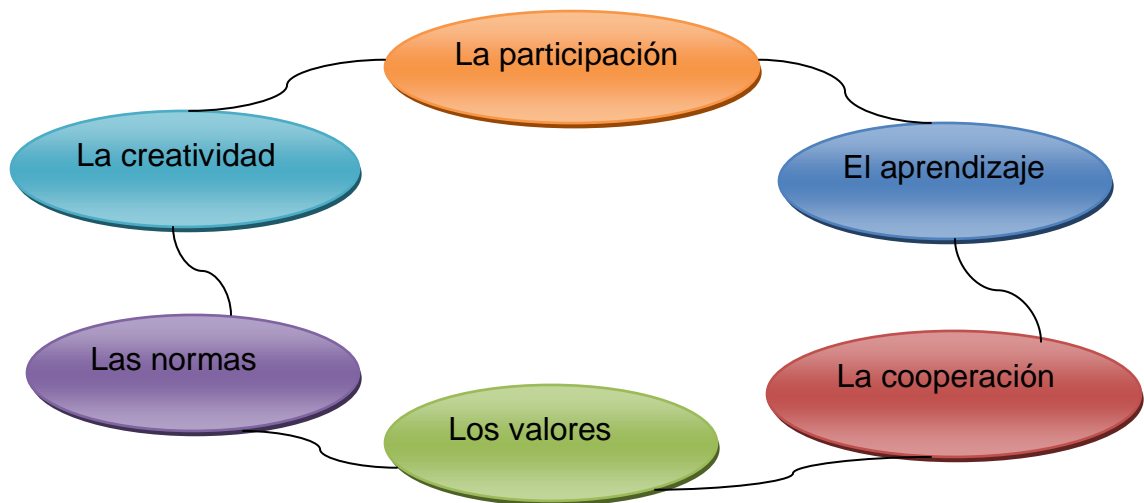


Figura 11. Categorías de análisis

## 7.1 ANÁLISIS DE LAS CATEGORÍAS DE OBSERVACION

A continuación se estructuran los resultados en referencian a los juegos implementados en la escuela Popular Fe y Esperanza con niños, niñas y adolescentes y el análisis respectivo de acuerdo con cada una de las categorías anteriormente relacionadas.

Con respecto a las **normas** dentro del juego se observó:

- Las normas se acataban con menor y mayor facilidad según la actividad, por ejemplo en el juego libre y espontaneo los niños asumieron y establecieron normas de participación, tal como lo plantea Chápela (2002), “el juego pertenece al mundo de las reglas, las cuales les dan una dimensión real de la libertad y le proponen desafíos”, como por ejemplo el hecho de jugar futbol, los niños contra las niñas, los conlleva a establecer límites y normas pensando en los demás, evidenciando autonomía y autocontrol en ellos mismos.
- Durante la actividad desarrollando valores y destrezas, se evidencio en algunos niños, la falta de responsabilidad por las normas, ya que algunas veces no las acataban como era e interferían en el buen desarrollo de la actividad, incomodando a los otros niños por su actitud y falta de comportamiento con el juego.
- El afán de ganar y la competencia, hace que los participantes rompan las normas de juego, un ejemplo claro en el juego de la mesa, en el cual no les importaba llegar como fue al otro lado del cuadro, siempre y cuando se llegara primero, aunque los mismo niños hayan sido conscientes de que no cumplieron las reglas como debían.

- Cabe resaltar que los niños se mostraron autónomos en la mayoría juegos, reflejando lo que verdaderamente son y siendo capaces de asumir reglas, sin la necesidad de afectar al otro con su decisión, por ejemplo en los dibujos por equipos los niños dibujaban lo que querían dentro los espacios y normas establecidos sin afectar el objetivo que se quería.
- Se observa que cuando el niño está consciente de que no está asumiendo las normas correctamente y se presenta una discusión con otro compañero, el conflicto se puede resolver rápidamente ya que más allá de reclamos y gritos no pasaría y por ende no se genera resentimiento entre los niños, todo lo anterior por un inconveniente que paso entre dos niños durante el juego de bolis ponchis y uno de los niños acusaba a otro que estaba viendo y por ende estaba haciendo trampa durante el juego.
- En un claro juego donde las normas eran primordiales, como en el juego de cazar al ruidoso, los niños por el objetivo de ganar sin importar los demás no acataban las normas de juego, ya que como algunos de los niños lo admitieron al final del juego, que vieron a través de las vendas, para poder agarrar al ruidoso, mientras que otros niños lo hacían por que les daba miedo caerse o chocar con el compañero agregaron.
- Durante el desarrollo de las últimas actividades de juego, los niños en general asumían las reglas con conducta y responsabilidad, regulando su comportamiento y efusividad durante la actividad para no alterar el buen desarrollo del juego.

Con respecto a los **valores** dentro del juego se observó:

- El juego estimula los valores de los niños y niñas de la comunidad además tiene un objetivo esencial en el alcance del rendimiento ético y moral, que caracteriza a todas las formas del juego, porque es necesario fortalecer los valores ciudadanos, así lo expresa Makarenko, (1999:75) quien afirma con respecto al juego educativo “de ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego” promoviendo valores éticos, educativos, sociales, culturales, políticos, etc.
- La solidaridad fue uno de los valores más representativos durante la ejecución del proyecto, en la cual se observó la capacidad de los buenos sentimientos de los niños para esquivar los obstáculos y salir adelante.
- El respeto a los compañeros y profesores se evidenció, ya que los niños sabían que se habían ganado un espacio lúdico-recreativo dentro de la escuela, el cual podían perder si no se respetaban entre ellos mismos y a los profesores, por lo que aprendieron a mejorar sus comportamientos dentro de la clase, además en cada juego se expresó siempre el valor del respeto, el cual es indispensable para la convivencia en comunidad.
- La mayoría de los valores están directamente relacionados con la convivencia, donde para educar necesariamente debemos tenerlos en cuenta. Enseñar en los niños el respeto hacia las personas y enseñarles a dialogar son objetivos que siempre están presentes para un espacio de juego más pacífico, con mayor satisfacción y bienestar social.
- La aceptación dentro del juego y la valoración de un compañero del otro sexo fue uno de los factores que más se evidenció, ya que por lo general los niños no aceptaban jugar con las niñas y viceversa.

- Se evidencian valores intelectuales donde el niño aplica lo aprendido en nuevas situaciones de juego, además se enfrenta de manera creativa al cambio en algún momento del juego, esto ayudando a las relaciones con diferentes niños.
  
- Siempre en el juego los niños actuaron con la verdad, fueron justos con sus compañeros al momento de hacer apreciaciones y expresiones durante el juego. La actitud cooperativa y participativa durante el juego evidencio unos valores afectivos-sociales, al respecto Campo, (2000) expresa que el juego “favorece el desarrollo de hábitos sociales” tan importantes para que los niños respeten y acepten a sus compañeros y profesores durante el juego.
  
- Se evidencia el valor de la libertad donde el niño tiene la capacidad de tomar sus decisiones en cuanto a reglas de juego, equipo, formas de jugar, roles a tomar

Con respecto a la **participación** dentro del juego se observó:

- El afán de participar en los diferentes juegos en general, actividades como de movimiento y competencia, se ve reflejado en los niños ya que el nivel de participación puede llegar a ser tan alto, que hace que se pierda la comunicación en los niños y en su afán de jugar no escuchan ni acatan normas, por ello es necesario que el maestro comprenda las realidades particulares de los contextos, en este sentido, Ortega, (1997:31) expresa que el profesor debe estar “dispuesto a comprender una situación humana compleja”, para poder brindar opciones de integración social, cultural y educativo a través de los juegos.
- Durante todas las actividades todos los niños tuvieron la oportunidad de participar y de jugar en el intento de que los niños participaran y se integraran entre sí fue un poco complejo, ya que ellos estaban acostumbrados a jugar solo con un grupo de amigos, al romper con ese esquema de juego los niños desarrollan la socialización, permitiéndole interactuar y participan por un objetivo en común.
- El juego libre permite al niño conocer y vivir nuevas experiencias, sin la ayuda de algún adulto, por ende estas actividades permiten al niño desarrollar habilidades de aprendizaje, socialización, participación e interacción con los demás niños
- Al proponer el juego de la mesa se observa la disposición que tienen ellos hacia la actividad, se ven muy animados y con ansias de comenzar el juego, aunque los grupos fueron escogidos al azar no hubo ninguna clase de problema al respecto, Sylva y Cols, (1977) expresa “si se utiliza el juego dirigido o bien orientado, puede tener la posibilidad de convertir este proceso exploratorio en un juego orientado hacia un objetivo” es importante resaltar la participación y la interacción de unos con otros antes durante y después de la actividad para la obtención de los objetivos propuestos.

- Juegos como desarrollando valores y el cazador son actividades que requieren de un grado de tolerancia, normas, respeto, comunicación y un alto grado de participación, interacción cooperación, ya que el buen desarrollo del juego dependía del nivel de disposición de cada participante.
- Los niños para participar siempre conformaban subgrupos ya sea por su amistad o afinidad en el juego, cabe resaltar que ante esta situación no se presentaron conflictos de mayor relevancia entre el grupo de niños. Cuando los profesores son los que escogen los grupos ya sea por balotas, colores, números o a la suerte, sobresale ese grado de incomodidad, ya que no juegan con el amiguito sino con otro compañero, promoviendo ese grado de interacción y participación con los demás compañeros.
- Aunque los profesores se enfatizaran en la no competencia durante la actividad, sino la cooperación, el trabajo en equipo, el respeto por el otro entre otros, los niños tenían ya consigo ese componente, haciendo que las actividades se tornaran en algunos momentos intensas y competitivas, por consiguiente “Perder no es tan malo cuando comienzas a buscar lo positivo” (Orlick, 1990). En este punto se identifican lo positivo del perdedor y que aprendizaje y logros significativos se pudieron obtener de esto, como en los juegos de la mesa, desarrollando valores y destrezas y el cazador, que posibilitó que los niños y niñas comprendieran que perder es una manera de aprender.
- Gracias a la participación de los niños en las actividades, se pudo evidenciar los niños de mayor disposición hacia las actividades, posibles líderes en el grupo hacia el futuro casos como los de Yorbey Salazar y Jennifer Preciado, asimismo se evidenciaron los niños con posibles problemas de autoridad, respeto por el otro falta de atención como el de Robinson en la cual aunque participara hacia caso omiso a las observaciones, además de Daniela y Jennifer Masmela Cárdenas, que

durante la actividad de sensibilización no prestaban atención y golpeaban a los demás compañeros con los pimpones interrumpiendo el juego en repetidas ocasiones, cabe resaltar que durante el proceso se observó un avance significativo en el comportamiento de las dos niñas.

- El hecho de que los juegos fueron creados con anterioridad y especialmente para este tipo de población, posibilitó la integración y la participación de los niños por la actividad, ya que fueron llamativos y cada uno implicaba el desarrollo de una manera diferente, promoviendo el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades en los niños (agilidad, comprensión, comunicación, atención, cooperación, participación paciencia, estrategia, habilidades motoras entre otros).
- La espontaneidad en general se vio reflejada en la mayoría de situaciones, ya que los niños realizaban sus acciones naturalmente dejándose llevar por la emoción del momento, claro está respetando los límites del otro.

Con respecto a la **creatividad** dentro del juego se observó:

Los niños expresan curiosidad y emoción al inicio de los juegos, prestando atención a su explicación e indicación, y además proponen ideas para jugarlo de otra manera, dándole más libertad al juego como nos lo expresaban en algunos momentos de juego Augusto Montes “profe si ve que así es mejor jugar”, es por ello necesario que los maestros rompan lo tradicional en la escuela, al respecto Ortega, (1997:31) sobre el papel del profesor dice: “para poder intervenir didácticamente desde el juego hay que partir del principio de considerar al profesor...un ser humano creativo”.

- Los niños reconocen el juego aprendido y asimilándolo como nos ocurrió con el juego del cazador, que varios niños lo identificaron con el juego de ponchados el cual uno de los objetivos era parecido, pero luego empezaron a darse cuenta de la forma de jugar el cazador, de tal manera luego se dieron cuenta que el objetivo no era ponchar al contrario si no al grupo en su totalidad.
- Como los juegos fueron establecidos por nosotros y algunos de ellos no los habían jugado, los niños preguntaban todo acerca de su desarrollo, un caso especial era el que nos pasaba con el niño Robinson Parra quien en todos los juegos preguntaba repetidamente cuestionándolo y queriéndolo jugar a su manera, unas veces eran muy buenas ideas pero en otras eran para favorecerse durante el juego.
- Durante el juego los niños y niñas interactuaron con sus compañeros, pero además con algunos que no se les veía interactuando normalmente, creando durante el juego nuevas formas de interacción con sus compañeros.

- Todo lo que los niños y niñas necesitaron mediante el juego para ser verdaderamente creativos, fue crearle en ellos la libertad para comprometerse por completo de voluntad y convertir el juego que se realizaba en algo propio de ellos.
- La creatividad representa una expresión libre en los niños vista en el juego de los dibujos en grupo, en el cual los niños plasmaban en un dibujo lo primero que se les venía a la mente, y que sirviera para complementar lo que el compañero había dibujado, generando un proceso creativo donde lo más importante no era el producto final, si no lo expresado por los niños durante el juego.
- Cuando se les pidió que hicieran un dibujo de ellos jugando, los niños expresaban con gracia lo que habían dibujado, en el cual algunos mostraron su creatividad y originalidad frente al tema en la forma como diseñaron sus dibujos, reafirmando lo que planteaba Dabdoub y Ganem, (2009) que mediante el juego el niño involucra la creatividad, originalidad y la pertinencia, para lograr el objetivo que se quiere, además de esto los niños se asombraban de los dibujos hechos por los compañeros, ya sea por su creatividad u originalidad a la hora de dibujarlos, o por el hecho de que tenían que deducir por que habían unos que no se entendían a simple vista.
- Los niños no solo expresan su creatividad cuando se encuentran en un espacio libre, sino también cuando el niño trabaja con una presión mínima, la cual favorezca sus procesos de creatividad, ya que debe de obtener una solución al problema, observado en juegos como la mesa en el cual los niños tenían que tomar decisiones rápidamente para no perder.

Con respecto al **aprendizaje** dentro del juego se observó:

- Los niños muestran por medio de los juegos, un aprendizaje en cuanto a sus formas de comportamiento, en el que se respeta y se valora al otro gane o pierda, como lo expresa Ortega, (1997:21) “el juego es un factor espontaneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo” asimismo comparte y aprende del otro durante el transcurso del juego, dando a entender que el juego es un facilitador de procesos de aprendizaje y socialización, en el cual los niños que no se relacionaban fácilmente, encontraron en el juego una forma de interactuar.
- La interacción era uno de los elementos fundamentales para el aprendizaje de los niños, el cual en todos los juegos se expreso, ya que los juegos eran en grupo lo cual permitía que los niños estuvieran todo el tiempo buscando estrategias y formas de ganar el juego, pero grupalmente teniendo en cuenta la opinión de los compañeros de equipo.
- En los juegos que exigían competencia, se observo que los niños que tenían más agilidad en competencias lógicamente se llevaban el triunfo, lo cual por petición de Augusto Moreno y Yorbey Antonio quienes eran muy hábiles para esta clase de actividades, mostraron de querer enseñarle y a la vez aprender de los otros grupos ofreciéndose como capitanes de los equipos para así lograr una mejor competencia, esto favoreciendo dentro del juego el aprendizaje de los que no tenían esa facilidad en el juego, porque es importante generar desde la escuela procesos de reflexión tal como lo expresa, Dinello, Jiménez y Motta, (2001:169) quienes dicen “el momento más propicio para estimular el pensamiento es cuando empieza a asistir a la escuela” en este sentido la escuela popular de puertas abiertas es una opción para los niños y niñas, para estimular el pensamiento reflexivo, desde las necesidades propias de su contexto.

- El niño potencia su creatividad mediante el juego ya que crea nuevas formas de hacer y percibir las cosas, tal como lo referencia Campo, (2000) “el Juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención” lo cual permite la toma de decisiones antes, durante y después del juego, obteniendo diferentes estrategias para poder lograr un objetivo.
- Se observa durante los primeros juegos que los niños y niñas tienden a competir mucho entre ellos, ganando siempre los mismos, pero en los siguientes juegos se logro mostrar más la cooperación por encima de la competencia, esto dándole más importancia al resultado.
- Se observa la importancia de poner en los niños ese picante que el juego puede tener, uno de esos el reto alcanzable en el cual los niños se esmeran más para lograr su objetivo.
- El juego es medio para explorar un rol dentro de los grupos, por lo cual sirve para encontrar lideres activos de un grupo, es por eso que medio del juego de la mesa se observo a varios niños y niñas encargados de cada equipo y de escoger entre ellos un lugar al cual iban a correr, además como no lo expreso el profesor y líder Nelson Pájaro “los juegos sirven para que los niños asuman roles” que mas adelante sirvan para mejorar su procesos de socialización dentro de una comunidad.

Con respecto a la **cooperación** dentro de los juegos se observó:

- Al iniciar la práctica los niños de cuarto y quinto de primaria se les dificultó compartir y trabajar en equipo junto con los demás compañeros, esto con respecto a las primeras actividades donde todos querían ganar, ya que solo pensaban en sí mismo y no en los demás, con respecto a esto Orlick, (1990:17) define: “los juegos cooperativos giran en torno a varias libertades que apoyan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” siendo necesario este tipo de juegos para promover la cooperación, el trabajo en equipo, el desarrollo de valores, que pueden transversar los sentimientos y generar lazos de solidaridad en comunidad.
- Al inicio la mayoría de niños, no saben jugar en equipos conformados por más de tres personas, el juego que más los acercó fue la actividad de juego libre y espontáneo, ya que fue el fútbol el que permitió que los niños y niñas jugaran entre sí, sin que se presentara rechazo alguno por ninguna de las dos partes, además durante el transcurso del juego se integraron más niños y niñas y lograr el objetivo que se quería con la actividad.
- Durante la ejecución de las actividades, los juegos planteados para trabajar en grupo más de (3), fue un espacio propicio para generar solidaridad, trabajo en equipo y cooperación, un claro ejemplo la actividad de la mesa, en la cual el juego generó en los niños un medio para comunicarse e interactuar entre sí, posibilitó la interacción de los niños con las niñas generando un avance significativo, ya que este es uno de los problemas que más se presenta en la institución.

- Las actividades que requerían un grado de autonomía y de individualismo como la del juego de dibujo en equipos, se torno un poco difícil al comienzo, ya que cada uno quería dibujar lo que quería, las niñas eran todo lo contrario a los niños, ellas cooperaban entre si todo por un objetivo en común, mientras que los niños, se loe dificultaba dibujar un poco más. Durante el trascurso de la actividad los niños se tornaron más solidarios y les daban pautas a su compañerito para mejorar el dibujo, y tratar de ganar.
- Las actividades que necesitaban de movimiento y expresión corporal, como la de desarrollando valores y destrezas, promueven la cooperación de manera que los niños necesitan del otro para conseguir un objetivo en común, a través de este juego so observaron lideres positivos en el grupo, casos como los de Augusto Suarez y Yorbey Salazar, incentivando a los demás compañeros a ser solidarios y a crear estrategias para ganar.
- La aplicación de juegos cooperativos donde todos juegan por un objetivo en común, como lo era el juego de bolis ponchis, como lo afirmaba Orlick, (1990:16) “que los niños jueguen juntos para conseguir fines comunes, en vez de unos contra otros para fines mutuamente excluyentes”. Esto posibilita la creación de habilidades y desarrolla la confianza en el grupo, donde todos se divierten, se confía en el otro y se aprende a escuchar a los demás.
- Durante el trascurso de algunas actividades, a los niños se les dificulto el manejo de emociones, esto se evidencio en la toma de decisiones y cuando no se ponían de acuerdo, al finalizar las actividades se ve un progreso significativo, ya que respetan las opiniones del otro y generan nuevas ideas para solucionar un conflicto.

- Los juegos cooperativos en los niños generan amistad ya que por medio de este se pudo evidenciar que a los niños les gusto jugar acompañados, y aprendieron a jugar en grupo, tal como lo decía Campo, (2000), el juego permite al niño encontrarse con el otro, establecer una comunicación y desarrollar actividades en común, caso como el de (Daniela Masmelo y Angie Paola) quienes afirman que les gusto jugar acompañadas porque “me gusta jugar acompañada porque sola es muy aburrió y si jugamos acompañados es mejor que sola” y la otra niña agrego que “acompañada porque no es divertido jugar una persona sola”(ver instrumento n°1, pregunta n°3, M1 y M7).

## 7.2 DESCRIPCIÓN DE LA ENCUESTA N° 1

A lo largo de nuestra intervención se aplicó el instrumento N° 3 (ver anexo 3) en el cual se indaga sobre las actividades que hacen los niños y niñas de grado 4° y 5° a la hora del recreo en la escuela popular. A continuación se describen los resultados de la encuesta en la cual (H) se refiere a niños y (M) a niñas.

### FICHA DESCRIPTIVA

Número total de niños y niñas que contestaron la encuesta: 19

Niños: 11	9 años....2 niños	Niñas: 8	10 años....2 niñas
	11 años... 3 niños		11 años....2 niñas
	13 años.... 3 niños		12 años...2 niñas
	15 años.... 3 niños		13 años...1 niña
			15 años...1 niña

Nota: En la transcripción se realiza corrección de ortografía de las encuestas.

## 7.3 ANALISIS DEL INSTRUMENTO N° 1

De acuerdo a los resultados obtenidos por medio de la encuesta, aplicada a los niños y niñas de 4° y 5° grado, se obtuvieron los siguientes datos:

### Numero de pregunta:

1. En esta pregunta se quería indagar sobre, que significaba el recreo para cada uno de los niños y niñas de la institución.

Para 9 niños el recreo significa jugar, pero para 2 de esos 9 niños también significa descansar “*Una hora de juego y descansar un poco de las clases*”, en cambio para los otros 2 niños restantes el recreo significa tan solo comer las onces y descansar “*Una hora de juego y descansar un poco de las clases*”

Para las 8 niñas, el recreo significa jugar, pero para 3 de ellas, el recreo significaba además de jugar también comer y descansar “*Podemos descansar, comer, sentarme o jugar*”. además de esto dos niñas agregaban que el recreo es un espacio libre en el cual lo pueden emplear para hacer lo que ellas quieran.

Esto nos hace suponer que el recreo para los niños es un espacio significativo y muy importante para el desarrollo de ellos, ya que la actividad que mas hacen en el recreo es jugar, en segundo lugar y también muy relevante es la de comer, o tomar las onces, y otra actividad no tan relevante, pero practicada por algunos niños es la de descansar, teniendo en cuenta esta última actividad, nos llamo mucho la atención la frase de una niña la cual fue: el recreo: “*Es descansar un rato del lápiz, para entretenerme con mis amigos y jugar, comer onces y muchas cosas más*” esto nos da entender que tan valioso es la hora del recreo y el juego para los niños, es tan valiosos como si fuera una hora misma de clase, en la cual ellos aprenden valores, actitudes, se desarrollan tanto psicológica como físicamente ya que entran más tranquilos y relajados al resto de las clases, por ende el recreo y juego es un medio de socialización y aprendizaje en la vida del niño. Por consiguiente el docente nunca le debe quitar la hora del recreo a un niño, sea cual sea la razón, es mas el recreo debe ser de igual importancia como cualquier otra de las materia de clase.

**2.** A la pregunta ¿Qué juego realizas durante el recreo? Se dedujo que:

Para 6 de los 11 niños el juego que mas practican es el futbol, aunque para 4 de esos 6 niños no solo es futbol, sino también juegan piquis con sus amigos, no obstante 1 de ellos también le gusta saltar durante el recreo, para otros tres niños lo que juegan en el recreo es resistencia y para los otros dos restantes es tan solo saltar.

Para 7 de las 8 niñas el juego que más practican es el abecedario, aunque 5 de estas 7 niñas alternan este juego con el futbol, y tres de estas 7, además de estos dos juegos también practican la resistencia, tan solo 1 de las 8 agrego que juega ponchados en la hora del recreo, actividad distinta a la de todas las demás.

Lo anterior nos hace deducir que, el futbol es el juego que más practican los niños y niñas de la escuela popular, ya sea porque es lo único que pueden practicar por las diferentes circunstancias donde viven o la infraestructura del colegio, o tal vez sea por ser un deporte tan popular en estos sectores de la ciudad.

Cabe aclarar que los niños y niñas identifican otras alternativas de juego, tales como el piquis, la resistencia y el abecedario, juegos que posibilitan la interacción entre los niños.

**3.** En cuanto a la pregunta ¿Te gusta jugar solo, o acompañado? Se obtuvo que: 10 de los 11 niños le gusta jugar acompañado por sus demás compañeritos, tan solo 1 de los 11, dijo que le gustaba jugar tanto solo como acompañado.

Las 8 niñas coincidieron en que prefieren jugar acompañadas, 1 de ellas agrego que: *“Me gusta jugar acompañada, porque sola es muy aburrida y si jugamos acompañados es mejor que sola”*

De esto podemos concluir que, el juego les posibilita compartir espacios y hacerse de una responsabilidad compartida, es decir, compartiendo e interactuando con los demás, ya que durante el desarrollo de algunas clases se le prohíbe al niño este tipo de interacciones, además esto colabora a desarrollar valores de amistad y compañerismo en el grupo.

**4.** A la pregunta ¿te lastiman durante el recreo? Los niños respondieron:

7 De los 11 niños respondieron que no los lastimaban durante el recreo, aunque 1 de esos 7 agrego que, no lo lastimaban porque jugaban “rusito” es decir de una manera brusca en la cual todos los niños jugaban igual y sin lastimarse, y los otros 3 niños añadieron que los lastimaban a veces o un poco durante el juego o recreo.

En cambio 5 niñas de las 8 afirman que, a veces o de vez en cuando son lastimadas durante el recreo, sea por los niños que están jugando futbol o porque ellas están jugando futbol o alguna otra actividad con los niños, las otras 3 niñas restantes agregan que no son lastimadas durante el recreo o la actividad.

Por todo lo anterior, se podría afirmar que, el recreo es un espacio de distracción, entre los estudiantes, ya que cada uno ocupa un espacio en el patio de juego, cabe aclarar que no es para todos los casos, pero en general para las niñas, ya que dado un espacio tan pequeño que tienen los niños para jugar, es que también ocurren esta clases de situaciones, de que las agredan con el balón o las empujen con o sin culpa, pero todas estas circunstancias conllevan a que algunos niños si tomen medidas en el caso, sepan utilizar y compartir los espacios de juego y sobre todo se pongan en los zapatos del otro, es ahí donde el objetivo de nuestro trabajo entra a intervenir, ya que por medio del juego los niños, desarrollen lazos de cooperación, limites y reglas, en la cual si un niño se cae o se lastimaba durante el juego, lo primordial seria que los demás pararan y lo ayudaran y no siguiesen la actividad como si nada.

**5.** En cuanto a la pregunta ¿Si no juegas con otros niños en el recreo es porque? Tienes miedo de jugar con niños agresivos\_\_\_\_ Se burlan de ti\_\_\_\_ Porque no\_\_\_\_ Respondieron:

5 niños de los 11 respondieron que, les daba miedo jugar con otros niños porque eran agresivos, aunque 2 de esos cinco agregaron que, además de esto también se burlaban de ellos, otro niño agregó que no le daba miedo, pero si se burlaban de él durante el juego. Los otros 3 niños restantes no respondieron con respecto al tema.

2 niñas de las 8 afirman que, no tiene miedo de jugar con otros niños, mientras que 2 niñas agregan que no juegan con otros niños porque se burlan de ellas, las otras 3 niñas afirman que no juegan con otros niños porque son agresivos y además se burlan de ellas, una última niña no respondió acerca al tema.

**6.** A la pregunta SI ¿Tiene algún otro espacio de juego, que no sea la hora del recreo? ¿Cuál? los niños respondieron:

4 Niños de los 11 afirman que tienen otro espacio para jugar, cuando van profesores a jugar con ellos, otros 2 niños agregan que juegan en el salón de clase, mientras que los 4 restantes añaden que juegan en: la hora de educación física, en las canchas, y en la casa, mientras que un solo niño afirma que no tiene otro espacio porque el parque es de todos.

4 de las 8 niñas afirman que tiene otro espacio diferente al recreo, cuando van los distintos profesores, una de ellas especifica “cuando estamos con los profesores de recreación” (Ver anexo 3, instrumento 1, M8). Mientras que las otras cuatro niñas aseguran que, tienen otro espacio de juego a la hora de educación física, a la hora de salida del colegio y por ultimo una niña dice que no tiene ninguno otro espacio de juego diferente al recreo.

Con respecto a lo anterior, se evidencia la falta de un espacio propio educativo en la escuela para el juego, por ende la importancia de incluirlo como medio de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de que los niños aprendan, desarrollen habilidades sociales e interactúen entre sí.

## 8. CONCLUSIONES

Para concluir con esta investigación y reafirmar que el juego es factor fundamental como campo propio en la escuela en la importancia de este como medio de enseñanza y aprendizaje, y teniendo en cuenta los resultados de la observación y el análisis del diario de campo a continuación se estructuran una serie de conclusiones con respecto a la investigación.

Sin embargo consideramos pertinente hacer una pequeña pero significativa reflexión sobre la importancia del juego como campo de acción en la escuela.

Con respecto a incluir una propuesta de juego en la escuela, antes de todo se debe realizar una estrategia de acción, hay que identificar y analizar el problema interno de la situación, que métodos alternativos se lograrían desarrollar para su ejecución y que aspectos profundizar para los beneficios de la población, es ahí donde el Licenciado en Recreación tiene su campo de acción, crear y desarrollar otras alternativas de aprendizaje fuera de las convencionales usadas por la escuela tradicional todo con el fin del desarrollo social e intelectual del niño.

Jiménez, C (1997) afirma que:

“el desarrollo sicosocial (como se denomina al crecimiento), la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características del niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea” (p, 15)

Esto reafirma nuestra posición con respecto a que el juego debe tener un campo propio de acción en la escuela, y no debe ser ajeno a esta, no depender de alguna otra rama de la educación, todo lo contrario debe brindar alternativas de aprendizajes con respecto a las diferentes necesidades de la población.

Las 6 categorías que nosotros planteamos como análisis durante el juego, nos sirvieron para, conocer la importancia y relevancia que tienen los juegos en la escuela y que no son totalmente valorados por la sociedad. Estas categorías que se integran de diferentes maneras, forman nuevas alternativas de ver el juego de manera pedagógica, brindando nuevos elementos de observación y de análisis con relación al juego y la enseñanza en la escuela.

El método de investigación –acción nos permitió recopilar la caracterización de la situación observada en la fase exploratoria en la escuela, ya que por medio del diagnóstico contextual y poblacional, evidenciamos el comportamiento de los niños para posteriormente la aplicación del juego como medio de enseñanza, socialización y aprendizaje.

De la misma manera en la intervención a través de la observación, logramos observar e interpretar el comportamiento de los niños y niñas antes, durante y después del juego, a través de la construcción de diarios de campo, que posteriormente nos facilitaron desarrollar una representación de la situación estudiada e intentar transformarla mediante la aplicación de las actividades propuestas, con ello se procedió al análisis de resultados y la elaboración de conclusiones cualitativamente.

A partir del método y el análisis de la observación, se afirma que los niños lograron interactuar entre sí, ya que la mayor parte de las actividades estaban enfocadas a esto, de esta manera se estimula la socialización y la participación entre los niños, ya que se genera un nuevo aprendizaje, comparando esto con las primeras actividades.

Ortega, (1997: 5) afirma que:

“la fuerza motivadora que los niños imprimen a sus actividades lúdicas están íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente deben estar relacionados; el problema es como hacer uso educativo de esta fuente de conocimiento natural que es el juego”.

Por ende, no solo la escuela es un espacio para la relación entre educación y aprendizaje, sino que debe considerarse el juego como un espacio propio de acción dentro de la escuela, donde el Licenciado en Recreación debe apersonarse de la situación creando nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje que sean incluyentes, en el cual el juego favorezca el desarrollo intelectual, emocional y afectivo de los niños.

Los juegos cooperativos aplicados con una intencionalidad permiten en los niños el desarrollo de habilidades como: la socialización, la interacción, la autonomía y la inclusión. Es ahí donde los Licenciados en Recreación y docentes en general, deben incluir el juego en la escuela, incentivando a los estudiantes a conocer nuevas alternativas de educación y aprendizaje, promoviendo desde el juego valores que más adelante le servirán para la vida.

El desarrollo de las diferentes actividades de juego que fueron ejecutadas durante la investigación, han sido significativas, por lo que se plantea que el juego no solamente debe ser incluido en la escuela sino en las diferentes instituciones formales y no formales del estado, en forma permanente, cuyo objetivo sea lograr una enseñanza y un aprendizaje significativo en la población.

Si consideramos que la escuela es el punto de partida, en el desarrollo de habilidades como la interacción, la cooperación, el respeto y la disciplina, en la formación del niño a nivel educativo y social, enseñar es factor fundamental en esta etapa de la vida del niño, es donde el juego debe intervenir de manera alternativa generando nuevos procesos de aprendizaje y nuevas experiencias en el niño.

Consideramos que el trabajo en grupo y la cooperación durante el juego, son elementos fundamentales que todo docente en Recreación debe trabajar, teniendo en cuenta que este es eje fundamental para crear un proceso de análisis y reflexión antes, durante y después de la práctica educativa.

La motivación de los niños es factor determinante para la participación de los niños en el juego, ya que el juego debe ser atractivo y educativo, para que propicie el desarrollo de habilidades y destrezas por medio del juego, al respecto Ortega (1997:17) dice: “de esta forma también los juegos se convierten en escenarios en los cuales se aprenden de forma relajada y agradable los valores morales, las pequeñas detalles de la vida cotidiana”.

El juego es una alternativa que puede ser utilizada por los Licenciados en recreación y cualquier otro docente, para transgredir los esquemas de la enseñanza tradicional en la escuela.

El juego es importante en el proceso de socialización en los niños, ya que logra que interactúe y conozca el mundo que lo rodea, además de esto la escuela debe de crear espacios de confianza, libertad y creatividad en la cual los niños puedan desarrollar esto a través del juego, estos factores lo proveerán para otros espacios de la vida

El juego es un elemento fundamental en las formaciones de niños, niñas y jóvenes con población en vulnerabilidad (desplazamiento) ya que es una nueva alternativa de aprendizaje y educación en este contexto, teniendo en cuenta sus componentes lúdicos y pedagógicos.

A través del juego el niño es completamente creativo, siempre y cuando es libre de tomar sus propias decisiones dentro del juego, dando a conocer su verdadera personalidad, expresando así todo su potencial intelectual, en a favor de él y el de los demás.

Como este proyecto está enfocado en el juego como medio de aprendizaje, lo hace que sea un proceso largo y minucioso, por lo cual dejamos una muestra de lo que se realizó, propiciando así, que los docentes y practicantes que intervengan en la comunidad tomen, como elemento fundamental el juego como medio de aprendizaje, para la formación de los niños y niñas de la escuela fe y esperanza.

Es importante continuar con las experiencias de inclusión del juego en la escuela, y para ello es significativo interpretar el entorno donde se encuentra, hacer que el juego sea muy importante en la escuela, siendo los principales responsables los Licenciados en Recreación para la ejecución de la misma, creando propuestas nuevas para la escuela, que sean alternativas, alterativas en incluyentes.

## BIBLIOGRAFIA

- Alfonso, H. (2007). Propuesta pedagógica “trabajando unidos lo lograremos, desarrollo del juego cooperativo en niños y niñas de 4 y 5 años de primaria”. Trabajo de grado. Bogotá.
- Alzare, H. (2009). La historia de la Educación en colombiana y Fundamentos Sociológicos. Tesis de grado. Medellín. Corporación Universitaria Minuto de Dios. (Versión electrónica). Extraído el 4 de septiembre del 2011 en: <http://es.scribd.com/doc/17550171/HISTORIA-DE-LA-EDUCACION-EN-COLOMBIA>
- Barreto, M y Pinzón, F. (2006). Una propuesta Pedagógica que busca fomentar la solidaridad en preescolar mediante el juego. Tesis de grado. Bogotá: UPN
- Callois, R. (1976). Los Juegos y los Hombres, la Máscara y el Vértigo. Fondo de Cultura Económica, México. 1986.
- Campo, G. (2000). El Juego en la Educación Física Básica. Bogotá: Editorial Kinesis.
- Castañeda M, Alfredo A, Contreras R., Esther J. (1995). El juego una estrategia pedagógica Medellín.
- Chápela, L. (2002). El juego en la escuela. México: Editorial Paidós.
- Claparède, E. (1932). La educación funcional. Cátedra. Madrid. 1975.
- Claparède, E. (1951). La escuela y la psicología. Losada, S.A. Buenos Aires.
- Codhes, (2007). Informe Gota a gota. Desplazamiento forzado en Bogotá y Soacha.

Cutrerá, Juan Carlos, técnicas recreación. Buenos Aires. Estadium.

Dabdoub, L y Ganem, P (2009). La creatividad y el aprendizaje. Limusa.

Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Editorial Trillas.

Dinello R, Jiménez C y Motta J (2001). Lúdica y Creatividad, Editorial Magisterio, Bogotá Colombia.

Elliot, J. (1994). *La investigación-acción en educación*. Madrid, Ediciones Morata.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Buenos Aires: Editorial Suramericana.

Gómez, H. (1993). Valor pedagógico del recreo. Bogotá. Coop editorial Magisterio.

Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. (Versión electrónica). Extraído el 15 de octubre, 2010 en: <http://tgrajales.net/investipos.pdf>

Guerra, A y Gutiérrez, A. (2007). “el juego te cuadra, juegos tradicionales oculares y de calle, como fenómeno de identidad nacional”. Pcp. Bogotá: UPN

Huizinga, J. (1943). *Hommo ludens*. Fondo de cultura económica, Mexico.p.53

Jiménez, C (1997). La lúdica como experiencia cultural. Bogotá. Editorial Magisterio.

Makarenko A (1999). Conferencias sobre educación Infantil. Cali: Editorial Faid.

- Omeñaca y Ruiz (1999). Juegos cooperativos y educación física. Barcelona, Editorial Paidotribo.
- Orlick, T, (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona, Edita: Paidotribo.
- Ortega, R. (1997). Jugar y aprender. Sevilla: Editorial Diada.
- Ortiz, S y Díaz, D. (2008). El juego ¿entre la libertad y la escolarización? Monografía de grado. UPN.
- Rearte, F. (2004). El juego en la escuela. Trabajo de investigación. (Versión electrónica). Extraído el 4 de septiembre del 2010 de:  
[http://www.sportsalut.com.ar/efi/educ\\_fis\\_infantil/varios/tp/TP%20El%20Juego%20en%20la%20escuela.pdf](http://www.sportsalut.com.ar/efi/educ_fis_infantil/varios/tp/TP%20El%20Juego%20en%20la%20escuela.pdf)
- Ribeiro, A. (1975). Psicología del deporte y preparación del deportista. Buenos Aires: Editorial kapelusz.
- Sánchez, S. (1983). Diccionario de ciencias de la educación. Madrid. Editorial Santillana.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Editorial Paidos.
- Schiller F. (1795). Decimoquinta carta sobre la educación estética del hombre (versión electrónica). Extraído el 10 de septiembre del 2010 de  
[http://www.antorcha.net/biblioteca\\_virtual/filosofia/schiller/15.html](http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/filosofia/schiller/15.html)

Soacha para vivir mejor (versión electrónica). Extraído el 4 de septiembre del 2010.<http://www.soachacundinamarca.gov.co/nuestromunicipio.shtml?apc=mlxx-1-&m=f>

Stern W, (1935). Psicología General La haya.

Sylva y Cols (1977). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Editorial Morata.

Vygotsky (1932). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Editorial Morata.

## ANEXO 1

### ACTIVIDADES DESARROLLADAS

Nombre del juego: LA MESA



Fotografía 3. Juego de la mesa

#### **Objetivo:**

Promover en los niños el desarrollo de habilidades de interacción social y comunicación, que les permita relacionarse positivamente con los demás, por medio de la construcción de valores:

Promover estrategias que le permitan al niño hacer amigos.

Desarrollar habilidades básicas de interacción social.

Establecer reglas y límites a través del dialogo y la concertación.

**Desarrollo:**

Se dividen los niños en 5 grupos equitativos inicialmente, cada grupo será ubicado en un cono o un platillo, separado uniformemente donde se le asignara un numero de 1 a 5 a cada grupo que será el respectivo a la mesa que les correspondió, en el cual el objetivo de la actividad es que, a la orden del dinamizador los equipos saldrán de su esquina o de su cono e irán en busca de otro cono, el ideal es no quedar en el cono del medio.

Además de esto, cada grupo, para poder desplazarse de cono, tendrán que ir cogidos de la mano.

Asimismo los participantes, cantaran una estrofa que previamente el dinamizador les habrá enseñado, la estrofa dice así: “esta es la mesa 1 donde está la mesa 2, donde la mesa 2 responderá: esta es la mesa 2 donde está la mesa 4, y así sucesivamente hasta que el dinamizador de la orden de cambiar de cono o de lado.

Igualmente los participantes mientras cantan la estrofa, harán un movimiento el cual puede ser: saltar adelante atrás, saltar lado a lado, aplaudir y otros más que el dinamizador crea apropiados, antes de poder desplazarsen de costado.

El fin de la actividad será cuando el dinamizador, observe que los objetivos propuestos inicialmente se estén desarrollando por los participantes (ver fig. 12)

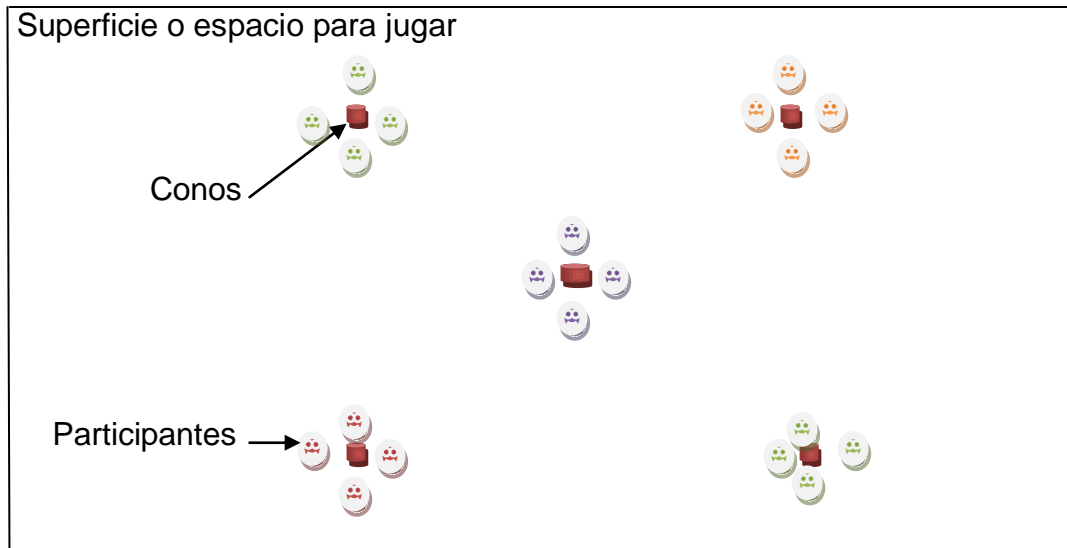


Figura 12. Condiciones para jugar 1

### Variantes:

- el dinamizador a medida que fluye la actividad, podrá reducir el número de integrantes de un grupo, ya que si el grupo quedo varias veces en el cono del centro perderá unos de sus integrantes y este deberá irse para otro grupo.
- La estrofa se puede cantar de diferentes maneras, es decir de manera rápida, lenta, con o sin movimiento.
- Puede llegar el momento en el cual hayan tan solo 3 conos y 4 grupos en el cual el ideal será no quedar en la mitad del triángulo.

### Material

- 5 conos o platillos para demarcar un lugar en especial.

**Recursos humanos:**

- El dinamizador del juego y los niños a participar

**Número de niños:**

- Entre 20 a 25 niños

**Tipo de juego:**

- Juego de trabajo en grupo, cooperativo y colectivo.

**Edad:**

- Actividad preparada para niños y adultos.

**Duración:**

- De 30 a 1 hora aproximadamente.

**Espacio:**

- Un espacio abierto, en el cual se pueda correr sin ningún obstáculo o riesgo alguno.

**Reglas:**

- No se podrán soltar durante el recorrido o cambio de cono, ya que si lo hacen, el objetivo de trabajo en grupo se estaría perdiendo, por ende cada grupo tiene que estar pendiente de sí mismo y de los demás.
- Tendrán que estar pendientes del llamado de la mesa, ya que si no responde correctamente, automáticamente pasaran al cono del centro.

**Esencia del juego:**

- Es generar el dialogo en el equipo, creando una estrategia en el grupo, con el objetivo de ir a otro cono con la rapidez y estrategia suficiente para no quedar en el cono del centro.

**Observaciones:**

- Se puede jugar de manera que los niños escojan sus compañeros de equipo, también se puede jugar niños contra niñas y equipos mixtos elegidos al azar.

**Valores:**

- Reciprocidad, Empatía, Cooperación, Solidaridad, Negociación, Liderazgo, Autocontrol, Sentido de pertenencia

**Intencionalidad pedagógica:**

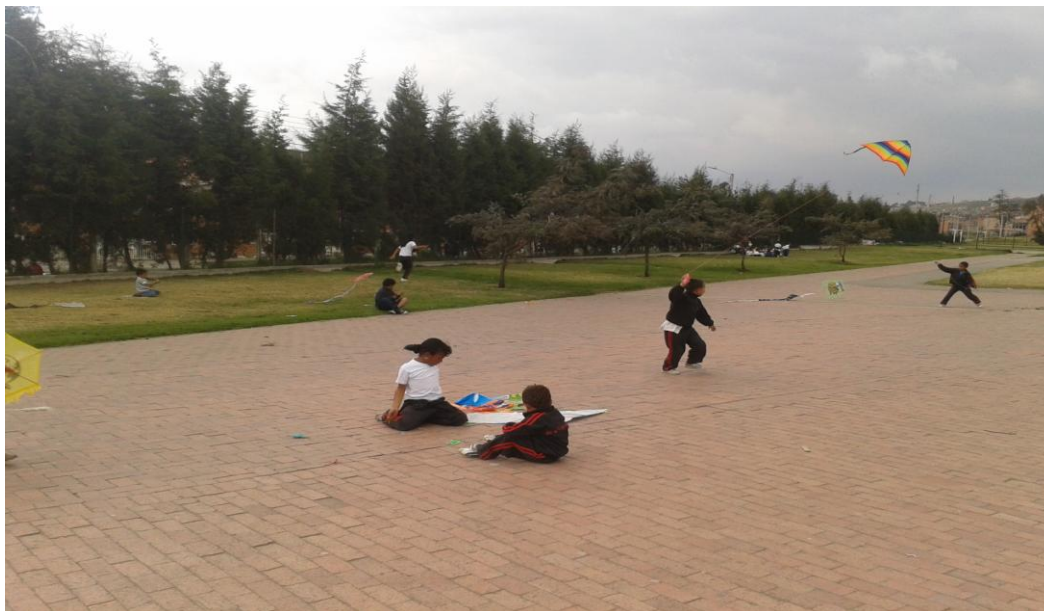
La creación de juegos de grupo, de cooperación y colectivos enriquecen y facilitan las diferentes capacidades sociales que tiene el niño y estas les ayudan a resolver conflictos, ayudando además a la creación de habilidades tales como liderazgo, cooperación, amistad, respeto, entre otros.

Los niños ya no son actores pasivos, en la cual ellos participan en la solución de problemas, por ende este es un proceso que les conduce a una comprensión más profunda y significativa, en la cual por medio de esta actividad, se fomentara la motivación interna y estimulara el compromiso por la actividad, de igual forma, el juego procederá a que los niños controlen mejor sus impulsos, la empatía, la cooperación con los demás, el manejo de la cólera y la ansiedad.

Por consiguiente esta actividad generara, aspectos tanto intrapersonales como interpersonales, en la cual estas servirán para el desarrollo social del niño, ya que en la primera, el niño desarrollara la autodisciplina y autocontrol y en la segunda el niño aprenderá a trabajar con los demás, además de controlar sus propias emociones.

## JUEGO LIBRE Y EXPONTANEO

Nombre del juego: LIBRE Y EXPONTANEO



Fotografía 4. Jugando en el parque

**Objetivo:** El objetivo de esta actividad consta, en el que los niños de la escuela, participen y jueguen de manera espontanea, con juguetes, o elementos propios de la institución, en el cual cada uno escoja lo que quiere llevar al parque, y que realice o juegue lo que quiera con ese elemento.

**Desarrollo:** Esta actividad se llevara a cabo en el parque central de la localidad, en el cual los niños desarrollaran las actividades de juego o descanso según el material o los elementos que hayan escogido de la escuela popular.

**Variantes:** En este caso las variantes para los juegos de los niños, si se llegasen a cansar o aburrir del material que llevaron, serian los demás elementos que tendrían los demás niños.

**Materiales:** Todos los que los niños escogieron en la escuela popular por ejemplo: balones, juguetes, sillas, cometas, lazos, etc.

**Recursos humanos:** En este caso estaremos pendientes de los niños mi compañero y yo, y además el líder de la institución el señor Nelson Pájaro.

**Número de niños:** El número de niños variara según los que asistan ese día a la escuela popular, pero se tiene un estimado aproximadamente entre 15 a 20 niños, que contemplan los grados 4 y 5 de la institución.

**Tipo de juego:** Es un juego libre y espontaneo.

**Edad:** Las edades oscilan entre los 7 y 15 años de edad para esta actividad.

**Duración:** Esta actividad está programada para dos horas y media (2 ½) y tres (3).

**Espacio:** La actividad se desarrollara en el parque Tibanica de Soacha Cundinamarca.

**Reglas o Normas:** En este caso cada niño o cada grupo establecerán las normas de interacción y participación para sus respectivos juegos, teniendo en cuenta el respeto por el otro.

**Esencia del juego:** Es que los niños jueguen con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, y puedan moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces, en el cual ellos escojan con quien quieren jugar, que quieren hacer y en donde hacerlo, estimulando la autonomía y la creatividad.

**Observaciones:** Esta actividad de juego libre y espontáneo no solo se puede hacer en el parque sino también en el patio de la escuela popular.

**Valores:** Respeto, Tolerancia, Compañerismo, Amistad.

**Intencionalidad pedagógica:** consiste en el que los niños, exploren y tomen el mundo sin el apoyo y la dirección de los adultos. Por ende es que planteamos este tipo de actividades libres y sin alguna estructura previa, en el cual los niños se despojen de los temores como jugar con el otro, se aprende a compartir, negociar y a resolver conflictos

## Nombre del juego: DESARROLLANDO VALORES Y DESTREZAS



Fotografía 5. El aro y los valores

### **Objetivo:**

El objetivo de esta actividad consiste en promover el respeto por el otro, fomentando la relación, participación, integración, y la comunicación interpersonal entre los niños, aceptando y asumiendo las reglas establecidas en el juego.

Además de esto fomentar la Cohesión grupal, interacción positiva amistosa, control de movimiento evitando que la pelota caiga es decir la coordinación óculo motriz, sintiendo gusto por el juego.

**Desarrollo:** El grupo de niños se divide, en la cual los dos grupos queden con el mismo número de participantes, se delimitara un área de juego parecida a una cancha de micro futbol, en el cual cada equipo deberá quedar en una parte de la

cancha, un integrante de cada equipo deberá coger un aro y dirigirse a los extremos de la cancha, el objetivo del juego es de tratar de insertar una pelota por medio del aro, en la cual la pelota debe pasar por la mayor parte de los participantes para así poder lanzar y valer la anotación, el otro equipo deberá tratar de quitar la pelota y buscar convertir en el aro (ver fig. 13).

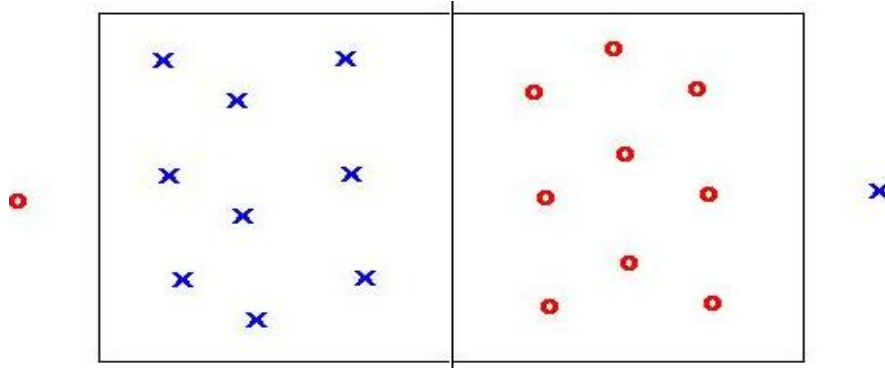


Figura 13. Condiciones para jugar 2

**Variantes:** Los niños pueden coger el balón tan solo con una mano ya sea la derecha o la izquierda, pueden jugar con un balón muy grande o demasiado pequeño, estas variantes implican un nivel de dificultad mayor para la actividad.

**Materiales:** Dos aros medianos, un balón ya sea de caucho, o espuma, el tamaño depende de los grupos si lo quieren grande o pequeño. Conos para delimitar el espacio y cinta. Un pito.

**Recursos Humanos:** La persona que esté pendiente de los niños si la hay, o los participantes de la actividad.

**Número de niños:** se puede jugar con equipos de mínimo tres (3) integrantes hasta 10 o más integrantes, dependiendo lo grande del área de juego.

**Tipo de juego:** De carácter grupal

**Edad:** Esta actividad no tiene límite de edad

**Duración:** Depende de la efectividad o la habilidad de los equipos

**Espacio:** Se puede jugar en un espacio abierto, sea pasto o pavimento, delimitando el área de juego, en canchas de micro futbol o básquetbol

**Reglas o normas:** No está permitido el contacto físico por ningún motivo, la única manera de interceptar el balón es en el aire o cuando se le cae al participante. Además de esto existe una bomba, en la cual los participantes no podrán lanzar dentro de esta, si lo hiciese no vale el punto, las demás inquietudes que surjan los niños tendrán que solucionarlas durante el juego.

**Observaciones:** El juego se puede desarrollar por tiempos ya sean 1, 2, 3 o 4 tiempos de 10 min cada uno, o pactar, en la cual el primer equipo que anote una serie o cantidad de goles es el equipo ganador.

**Valores:** Amistad, respeto, tolerancia.

**Intencionalidad pedagógica:**

En esta etapa de los niños, es esencial desarrollar actividades, en la cual el niño aprenda de una manera lúdica a interactuar con las demás personas, promover un ser asociable, ya que su egocentrismo le impide comprender al grupo como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración y participación grupal, su desenvolvimiento en esta etapa es de poca cooperación, y es por ello que en el juego cada uno juega para sí y nunca para el equipo, no suelen respetarse demasiado las reglas y todos quieren ganar, se evidencia además esa falta de creatividad, por ende proponemos esta actividad, como medio para poder desarrollar o estimular estos elementos en el niño.

## Nombre del juego: EL CAZADOR

### Objetivo:

- ✓ Potenciar el trabajo en grupo, para lograr que los miembros cooperen e interactúen entre sí promoviendo la socialización entre ellos.
- ✓ Fomentar la comunicación y el desarrollo de toma de decisiones

### Desarrollo:

Para dar inicio a la actividad, primero que todo se cuentan los niños y se dividen en grupos de a dos, en el cual queden de manera equitativa los dos grupos, enseguida un grupo se distribuirá alrededor de un cuadro ya previamente hecho por el dinamizador, en este caso lo llamaremos grupo (A), el otro grupo el (B) escogerá un participante en la cual deberá ingresar al cuadro y a la orden del dinamizador, tratará de coger unos objetos que se encuentran dentro del cuadro, mientras que los integrantes del otro grupo (A), tratarán de poncharlo con las pelotas de caucho, gana el equipo que logre coger todos los objetos sin que lo ponchen (ver fig. 14).

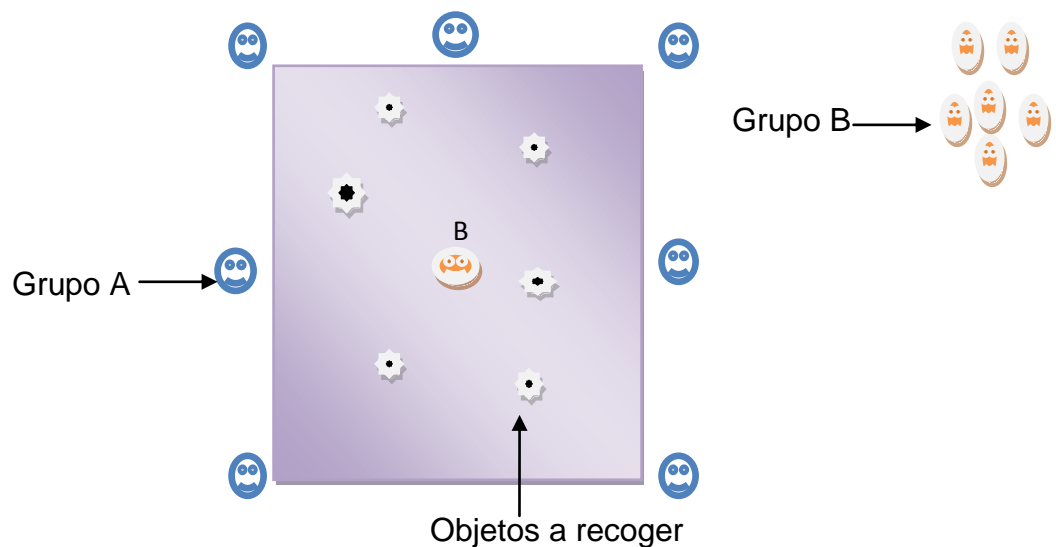


Figura 14. Condiciones para jugar 3

**Variantes:**

- Este juego puede ser modificado, para diferentes tipos de población, personas con discapacidad, niños o adultos.

**Materiales:**

- Conos, pelota de caucho y cualquier iniciativa por parte de los participantes.

**Recursos Humanos:**

- El dinamizador de la actividad y los niños de la escuela popular.

**Número de niños:**

- Aproximadamente entre 20 o 25 niños, ya que depende de la cantidad de niños que asistan a la escuela popular.

**Tipo de juego:**

- Es un tipo de juego, en la cual se toman decisiones de tipo individual “autonomía” y colectivo.

**Edad:**

- Esta actividad no tiene límite de edad

**Duración:**

- La actividad dura entre 30 min a 1 hora, eso depende de la habilidad de los niños al esquivar y al ponchar, ya que si son muy ágiles la actividad tenderá a extenderse.

**Espacio:**

- se requiere de un campo abierto, tipo cancha múltiple o zona verde en el cual los niños puedan correr, sin obstáculo como piedras o palos que los puedan lastimar.

**Reglas o normas:**

- Los integrantes del grupo (A) no podrán ingresar al cuadro a ponchar, ya que si ingresan y ponchan este no se valdrá, el integrante del grupo (B) que está recogiendo los objetos tampoco podrá salirse del cuadro para esquivar los tiros, ya que si lo hace quedará automáticamente descalificado.

**Esencia:**

- Lograr por medio de la actividad que los niños tomen sus propias decisiones e interactúen entre sí.

**Observaciones:**

- Este juego también se puede aplicar con dos jugadores, tratando de coger los objetos.

**Valores:**

- Autonomía, Autorregulación, Respeto, Trabajo en equipo

**Intencionalidad pedagógica:**

La intencionalidad de este juego será, el desarrollo de diferentes capacidades unas de ellas, el trabajo en equipo, en el cual la comunicación será muy importante para el éxito del equipo que poncha, ya que sin la debida estrategia en equipo se dificultaría el ponchar al otro equipo, además se fomentará la autonomía, la confianza, el liderazgo y la toma de decisiones a la hora de recoger un objeto en un sitio determinado.

Además de esto se buscara que los niños interactúen entre sí, ya como bien sabemos, las personas están en continuo aprendizaje y conocimiento, por ende nosotros como educadores, tenemos una gran responsabilidad en generar valores y promover que los niños creen en sí mismos, desarrollen la autonomía y autorregulación, y por ende no solo se trabaje en lo individual sino en lo colectivo como participante de una sociedad.

## **Nombre del juego: BOLIS PONCHIS**

### **Objetivo:**

- propiciar mediante el juego la capacidad que tiene el niño de resolver problemas en grupo.

### **Desarrollo:**

Se forman tres cuadros en el suelo de 2 metros cuadrados aproximadamente, en cada uno de los cuadros se coloca un grupo con una pelota (tipo piscina), cada grupo va a escoger a dos de sus integrantes para que se tape los ojos y trate de esquivar los balones de los otros grupos y de pegarle con el balón de él a los otros grupos con la ayuda de las otras personas del grupo que si están viendo.

Las otras personas del grupo solo podrán ayudar a esquivar y a pasarles el balón a los participantes vendados.

El juego se acaba cuando se logra ponchar a los otros dos equipos completamente o a los dos que están con los ojos tapados.

### **Variantes:**

- En el transcurso del juego se pueden adicionar más balones o quitarlos.
- Pueden taparse los ojos más integrantes del grupo, para ayudar a lanzar.
- Se puede parar el tiempo para planear estrategias.
- Se pueden crear nuevas reglas en el juego.

### **Material**

- 4 a 6 Balones de piscina
- Cinta o tiza para delimitar los cuadros
- Algo para tapar los ojos de algunos jugadores

**Recursos humanos:**

- El dinamizador del juego y los niños a participar

**Número de niños:**

- Entre 15 a 20 niños

**Tipo de juego:**

- Juego cooperativo

**Edad:**

- Niños, jóvenes, adultos

**Duración:**

- De 30 a 40 min aproximadamente

**Espacio:**

- Un espacio abierto tipo cancha de micro futbol.

**Reglas:**

- Para ser ponchado el balón debe pegar en el jugador sin que el balón allá caído en el suelo, de lo contrario la persona puede seguir jugando
- Si la persona es ponchada se sale del cuadro hasta que esa ronda termine.

**Esencia del juego:**

- Es lograr ponchar a las dos personas que tienen los ojos tapados.

**Observaciones:**

- Se pueden jugar dos rondas de ejemplo para que el juego sea mejor comprendido
- Se puede colocar dos personas como jueces para que vele por las “reglas”

**Valores:**

- trabajo en equipo, obediencia, creatividad, amistad, colaboración, confianza, respeto

### **Intencionalidad pedagógica:**

El juego hace parte de muchos de nuestros espacios en cualquier momento e instante de la vida y abre el camino para resolver muchas de las cosas que a veces en el hacer cotidiano, no las podemos resolver.

Por eso la creación de juegos de grupo, de cooperación enriquece y facilitan las capacidades que tiene el niño y le ayuda a resolver conflictos, ayudando además a la creación de habilidades tales como liderazgo, amistad, respeto, entre otros.

Además como dice *Vigotshy desde temprana edad, el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos*. Que se facilitan por medio del juego, en este caso un juego de cooperación que buscan mediante la colaboración del grupo, cumplir un objetivo.

## Nombre del juego: DIBUJOS EN EQUIPO



Fotografía 6. Dibujando mi creatividad

**Objetivo:** Incentivar la capacidad creativa, espontaneidad y la rapidez de pensamiento a través del dibujo.

**Desarrollo:** Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de 10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo.

**Variantes:** se puede jugar con crayola, marcadores además el tema lo pueden colocar los mismos niños.

**Material:** lápiz, colores, crayolas, cartulina.

**Recursos humanos:** el dinamizador del juego y los niños a realizar el juego.

**Número de niños:** se proponen grupos de 10 no importan cuantos grupos hayan.

**Tipo de juego:** juego de grupo además con una intencionalidad de creatividad

**Edad:** niños 6 a 18 años

**Duración:** El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado o hasta cuando pasen todos los participantes.

**Espacio:** un salón de clase, ojala amplio para tener distancia de adonde van a dibujar los niños.

**Reglas:** Las reglas pueden cambiar según la intensidad del juego es decir si se torna aburrido podrán pasar varios a dibujar para hacerlo más emocionante y cooperativo, los demás participantes esperaran su turno para poder pasar a complementar el dibujo.

En algunos momentos del juego los participantes podrán hablar y en otros no.

**Esencia del juego:** crear un dibujo lo más creativo posible, que sea sobre el tema propuesto, y que se vea la unión de grupo.

**Observaciones:**

- observar la capacidad de creación de los niños
- trabajo en grupo
- capacidad de resolver un problema

**Valores:**

- Creatividad, Trabajo en equipo, Colaboración, Esfuerzo, Imaginación, Integración, orden

**Intencionalidad pedagógica:**

Los juegos cooperativos, creativos enseñan que una de las mejores partes del juego no es conseguir el objetivo, si no es darnos cuenta de la colaboración que podemos tener en el juego, que por encima de ser el primero, de ser el mejor, lo que importa es lograr el éxito del grupo ayudándose entre todos.

## **Nombre del juego: CAZAR AL RUIDOSO**

**Objetivo:** generar en los niños hábitos de honestidad, además de creatividad y diversión en un entorno como el aula de clase.

**Desarrollo:** Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

### **Variantes:**

- se pueden dejar con los ojos vendados a todos los participantes
- se pueden dejar sin vendar los ojos a mas de una persona
- se pueden hacer sonidos de animales

**Recursos humanos:** el dinamizador del juego y los niños a realizar el juego.

**Material:** Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

**Número de niños:** de 10 en adelante

**Tipo de juego:** juego de concentración, de ubicación de espacio y algún momento del juego de cooperación.

**Edad:** para todas las edades en especial para niños que empiezan a conocer como el entorno en el que se rodean.

**Duración:** 30 min aprox

**Espacio:** un salón de clase

**Reglas:** tener vendados los ojos

**Esencia del juego:** capturar al que no tiene vendados lo ojos y al que hace ruidos.

### **Observaciones:**

**Valores:** Honestidad, Respeto, Imaginación, comunicación.

**Intencionalidad pedagógica:**

Estos juegos buscan desarrollar capacidades en los niños de percibir una realidad que los rodea, mediante los sentidos, aunque siempre se le da privilegios al desarrollo del sentido de la vista y el oído, también se debe de tener presente el desarrollo de los otros sentidos como el gusto, el tacto, el olfato para tener una mejor capacidad de entender el entorno y disfrutar de él de otra manera. Por esto es importante que entre los juegos que desarrolla un licenciado en Recreación en un aula de clase encontremos juegos que estimulen aun más los sentidos, para así promover el desarrollo de la percepción.

## ANEXO 2

### DESCRIPCION DIARIO DE CAMPO

#### Actividad: RECONOCIENDO AL GRUPO

##### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “Salón de clases”

**Número de participantes:** 17

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

El día miércoles 8 de agosto como fue acostumbrado fuimos a la escuela fe y esperanza a las 9:00 AM el acceso era un poco complicado por la inseguridad del lugar en la cual se encuentra ubicada la escuela, pero al llegar a la escuela el panorama cambio, los niños nos reciben a nosotros distinguiéndonos como sus profes y dándole un valor más a nuestro proyecto.

Luego entramos al salón de clase como es acostumbrado, en el cual nos enteramos que ya algunos se habían marchado para sus casas, porque el profesor Nelson pájaro que es el único profesor de la escuela, tuvo que salir de manera urgente y la única persona que estaba a cargo del colegio era su esposa, la cual quedo con los niños de preescolar y primero, de todas formas al vernos los niños esperaron mostraron disposición para hacer el juego previsto para este día, ya que fue el primero que desarrollamos con el grupo de 4,5, y 6 grado, en el cual después de hacer una presentación previa y de realizar un rompe hielo, para que nos conocieran y dar a conocer lo que íbamos a trabajar. Enseguida empezamos con la explicación del juego, el cual consistió de un juego de sensibilización (con pimpones) en el cual queríamos observar que tanta honestidad, respeto y tolerancia se tenían entre ellos mismos, ya que como lo habíamos investigado y observado anteriormente, el grupo se comportaba un poco agresivo e inquieto (ver fotografía 7).



Fotografía 7. Niños y niñas de 5°

Durante el desarrollo del juego pudimos identificar a dos niñas del grupo, dos primas Daniela y Jennifer Masmela Cárdenas, las cuales no prestaban atención y golpeaban a los demás compañeros con los pimpones y sabotearon la clase.

Luego de terminado el juego se realizó la retroalimentación, en la cual los niños nos expresaban que nunca les iban hacer este tipo de actividades, por que los profesores (practicantes) que van a la escuela, les dan otras materias como matemáticas, sociales, escritura, ciencias y nunca educación física y menos juego o recreación.

Al final los niños nos expresaron el querer volver a realizar actividades de este tipo ya que según lo expresado por ellos mejora sus valores como el respeto, la confianza, la tolerancia, el trabajo en equipo (escrito en la encuesta), además que mediante el juego ellos podían ser autónomos, tomar sus propias decisiones, elegir las estrategias a utilizar, siguiendo y respetando unas normas mínimas que el profesor modificaba si los estudiantes lo pedían o lo necesitaban.

## **Actividad: LA MESA**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 18

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

El jueves 9 de agosto del 2012, siendo las 9.00 de la mañana asistimos de nuevo a la escuela Fe y esperanza, el ingreso fue ya menos difícil ya que nadie nos pregunto que quienes éramos nosotros o que íbamos hacer allí” a primera vista nos encontramos varios niños jugando, algunos de ellos un poco asombrados con nuestra presencia ya que tal vez nos veían por primera vez, en cambio los niños que ya habíamos tenido contacto anteriormente, nos saludaban de una manera muy alegre diciéndonos “profe”, otros nos preguntaban qué “que íbamos hacer hoy” a lo que respondíamos que “ ya en el salón les íbamos a decir”, nos dirigimos a los salones y antes de comenzar con los niños, hablamos con el señor a cargo de los niños Nelson Pájaro para explicarle que íbamos a realizar durante el espacio de la clase del día martes, para entrar nuevamente en materia.

Después de una pequeña charla con los niños de 4 y 5 grado, en la cual hicimos una pequeña presentación de nuevo de los niños que no habían asistido a las sesiones anteriores, en la cual ellos nos debían contar cual era su edad, su nombre y que le gustaba hacer, luego procedimos a explicarles que se realizaría en la clase, y además unas pequeñas observaciones para la misma.

Los niños se muestran atentos y receptivos a las normas del juego, aunque hay niños que durante el juego no acatan ni colocan atención a las reglas en especial Robinson Parra, un niño afro de 12 años de 5° de primaria, ya que mientras explicábamos la metodología del juego y resolvíamos inquietudes de los demás niños, él hablaba o molestaba a los demás compañeros, además le dirigíamos la

palabra pero él no nos colocaba atención y hacía caso omiso a nuestras sugerencias.

Desde los objetivos que teníamos en el juego que eran la participación y la interacción de los niños en la actividad, ninguno se mostro molesto o sin la disposición hacia la misma, todo lo contrario se noto el entusiasmo y el querer desarrollar el juego en toda su plenitud, todo los niños se prestaron para esta actividad, desde el inicio hasta el final, durante el desarrollo del juego se empezaron a notar los niños que mas sobresalían en el grupo ya sea por su personalidad o por el gusto por el juego, casos como los de Yorbey Salazar un niño de 12 años y Jenifer Preciado de 10 años, en la cual estos niños, participaban de una manera muy peculiar, escuchaban, gritaban, corrían, se les notaba el entusiasmo y la competitividad por encima de los demás y asimismo estaban muy pendientes al desarrollo de la actividad (ver fotografía 8).



Fotografía 8. Jugando por la mesa

El juego les genero un medio, por el cual los niños, pudieron comunicarse e interactuar entre sí, ya que al estar en grupos mixtos, divididos al azar debían integrarse e interactuar entre sí, niños con niñas y viceversas, ya que este es un problema en esta institución, el hecho de que un niño le de la mano a un niña es algo muy complejo para ellos, ya que puede generar burlas o rechazo por los demás niños, entonces el solo hecho de generar esto por medio del juego ya iba a representar algo significativo y de gran avance en los niños, además de esto, a todos los niños se les despertó ese sentimiento de competitividad contra el otro, pero siempre respetando la integridad de los demás niños. Cabe resaltar que en ciertos instantes se presentaron momentos álgidos, ya que durante el juego los niños cooperaban entre si y se ayudaban como grupo, pero ese mismo instinto de ayuda entre sí, lastimaban a los demás, esto paso varias veces con los integrantes de todos los grupos, en general el juego se desarrollo en un ambiente alegre pero al mismo tiempo competitivo.

## **Actividad: LIBRE Y ESPONTÁNEO**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Parque tibanica de Soacha

**Número de participantes:** 20

**Cursos:** 4 y 5

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

La siguiente visita fue el viernes 10 de agosto del año en curso, la hora de llegada fue a las 9 AM en punto como lo habíamos hecho siempre, al ingresar a la escuela nos dimos cuenta que los niños ya tenían listo sus materiales de juego, como lo eran: balones de Fútbol y baloncesto, además de esto como es el mes de agosto es el mes de las cometas, en la cual ellos tenían cometas con largas pitas y colas, esperando ser elevados más tarde por los cielos capitalinos. Los niños al vernos se emocionaron, y algunos decían *¡llegaron, llegaron!* y otros decían *¡profe, profe!* en repetidas ocasiones, como queriendo decir que ya nos podíamos ir todos hacia el parque, inicialmente decidimos buscar al líder de la escuela a don Nelson para advertirle de nuestra presencia y que ya nos podíamos dirigir al parque para dar inicio a la actividad.

A la llegada al parque, fue un momento de euforia total para los niños, ellos corrían sin destino o lugar alguno, algunos rápidamente sacaron los balones de la bolsa en que los llevaban, otros se dispusieron a desenvolver las cometas y disponerse a elevarlas por todos los cielos y otros tan solo se recostaron en el césped frio y seco a observar a los demás compañeros.

A partir de ese momento observamos algo que nos llamo mucho la atención, era ver como los niños escogían sus grupos de juego de acuerdo a su amistad o a su afinidad, el hecho de que unos se juntaran para volar cometa, otros para ir a jugar futbol, y otros basquetbol, Resultado esperado por ser un juego en el cual ellos tenían la libertad de hacer lo que quisiesen durante la estadía en el parque.

Un caso en especial y muy relevante fue en el que los niños jugaran futbol, ya que en esta actividad hicieron parte tanto los niños como las niñas, sin que se presentara rechazo alguno, por parte de los niños, un juego que tradicionalmente “siempre es practicado solo por los hombres”. Los niños escogían sus grupos de juego en el cual gritaban sin escrúpulo alguno *¡Nosotros contra las niñas, y el profe que juegue con ustedes!* A lo que ellas respondían *¡hágale que nosotras con el profe les ganamos!* El juego transcurrió sin problema alguno, las reglas y las condiciones las ponían entre ellos mismos, patadas iban y venían, pero sin la intención de herir tal vez a otro compañero, lo único que surgían eran risas, gritos y algunas burlas para algunos de sus compañeros, caso por ejemplo el de Robinson el niño afro, en la cual por el hecho de tener gafas ellos se burlaban en algunos momento de él, le decían: “que cuantos palos vio o que a cuál de los balones le pego” porque tal vez no le pego bien al balón o desperdicio un tiro de gol, a lo que Robinson siempre respondía con una señal de vulgaridad “pistola” o le pronunciaba un insulto al niño que lo molesto (ver fotografía 9).



Fotografía 9. Jugando lo que quiero

Mientras que este grupo de niños jugaban fútbol entretenidamente, otro grupo de niños estaban tratando de bolar sus cometas, unos muy expertos, como otros que recurrían a nosotros para que les ayudáramos a elevar sus cometas, podíamos notar que entre ellos se brindaban ayuda, el hecho de que uno corría con la cometa y el otro cogía la pita para que no se fuera, la manera de comunicarse entre ellos era por medio de risas, gritos y regaños, lanzándose la culpa el uno al otro por que la cometa no subía, aunque algunas veces llegaban al consenso que era la cometa la que no servía, pero al final todos riéndose y burlándose entre ellos mismo por todo lo que habían hecho.

A grandes rasgos estas fueron las observaciones que más nos llamaron la atención durante el desarrollo de la actividad en el parque de Tibanica de Soacha.

## **Actividad: RECONOCIENDO AL GRUPO**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “Salón de clases”

**Número de participantes:** 18

**Cursos:** 3ro de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

El lunes 13 de agosto, nos destinábamos a nuestro 4 día en la ejecución de nuestro proyecto en la escuela fe y esperanza, en la cual al llegar al sitio nos dimos cuenta que los niños estaban en una charla por parte de un grupo de personas que estaban conociendo la escuela, esto conlleva a que por petición del profesor Nelson Pájaro trabajáramos con el grupo de estudiantes 3° grado, ya que el grupo de 4,5 y se encontraba con los practicantes de la Universidad Nacional.

Como era de costumbre nos dirigimos al salón de clase, en el cual los niños se sentían felices, porque hasta el momento no habíamos trabajado con ellos, nos presentamos, ya algunos nos conocían por visitas previas que habíamos hecho a la institución, lo cual fue un paso más con el grupo, enseguida le pedimos a los niños que en una hoja de cuaderno se dibujaran a ellos jugando, los resultados de esta actividad fueron que, la mayoría de niños y niñas lo que más juega es fútbol, esto porque es la única posibilidad que les ofrece la escuela y el espacio donde viven (ver fotografía 10).



Fotografía 10. Explorando

Además de esto, ese mismo día realizamos un juego de sensibilización, cuyo objetivo era desarrollar la honestidad en los niños, ya que debían de tener los ojos cerrados por un lapso de tiempo determinado, y además tocar diferentes elementos, para que los niños los tocaran y trataran de identificar qué clase de objeto era el que tenían o había pasado por sus manos.

Algunos se mostraron curiosos antes y durante el transcurso del juego, algunos niños abrieron los ojos, otros más bien si cumplieron el objetivo trazado, tenerlos cerrados. Al final de la actividad quisimos hacer una retroalimentación en la cual se dijo por parte de ellos “yo si fui honesto por qué no abrí los ojos” otros que al preguntarle por lo que habían tocado decían, hasta el color del objeto, viendo así que no habían cumplido con el objetivo.

De todas formas se cumple con el objetivo, el cual era el de identificar ciertas personalidades en el grupo, el cual más adelante nos contribuya a un mejor manejo de grupo, como por ejemplo: los hermanos Camilo y Santiago, los cuales son muy imperativos, por otro lado el niño Jean Carlos era brusco con las mujeres, el cual lo hacía porque no le gustaba compartir sus útiles, con ellas ni con nadie.

Al finalizar el grupo se mostro dispuesto a realizar esta clase de juegos, igual que el otro grupo, por la misma situación de que no tienen estos espacios de recreación en su escuela o si lo tienen en su hora de descanso.

## **Actividad: DIBUJOS EN EQUIPO**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 20

**Cursos:** 3ro de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

La siguiente visita fue el martes 14 de agosto como venía siendo acostumbrado la llegada a la escuela fue a la misma hora de todos los días 9.00 AM en punto de la mañana, nos dirigíamos al salón cuando nos percatamos que un grupo de jóvenes De la Universidad Nacional, esta con el grupo de 4 y 5 de primaria, estaban llevando a cabo una charla con ellos, por ende significaba que nosotros no realizaríamos la actividad ese día para los niños, Nos acercamos a don Nelson y el nos dijo que si podíamos trabajar con los niños de 3ro ya que los otros estaban en otra actividad con los jóvenes de la Nacional.

Enseguida entramos al salón y los niños nos voltearon a ver, inmediatamente se escuchaban gritos *de ¡profe, profe, profe!* En repetidas ocasiones, nos preguntaban que si nos íbamos a quedar con ellos o que si los acompañábamos. El profe Nelson les dijo a los niños que nosotros íbamos a trabajar con ellos. Les pedimos a los niños que tomaran asiento e hicieran silencio para poderles explicar lo que íbamos a realizar.

Ya en el patio se observaron dos grupos uno de niños y el otro el de las niñas, en la cual ya cada grupo sabía lo que iban a realizar, las niñas se observaban un poco más a la expectativa que los niños sobre la actividad, los niños se notaban un poco dispersos, cuando comenzó la actividad las niñas se empezaron hacer barra entre ellas, Gritaban el nombre de sus compañeritas muy alto, en cambio los

niños esperaban tan solo su turno para ir a dibujar, las niños al llegar a la cartulina cogían las pinturas y los pinceles y empezaban hacer dibujos, es decir, no con el objetivo de hacer un paisaje una figura o algo con estructura, sino todo lo contrario cada uno dibujaba lo que quería y lo que podía, igualmente paso con las niñas ellas aunque se apoyaban y cumplían con el objetivo de dibujar no estructuraron una figura compleja como tal. Al finalizar la actividad no importo tanto el dibujo que se realizo, sino el colorido del dibujo y la figura que cada uno había hecho para esta obra de arte (ver fotografía 11).



Fotografía 11. Dibujando ando

Además de esto podíamos observar como los niños, deducían a partir del dibujo del otro, es decir, si veían que la compañera había hecho una nube, ellas hacían algo que se relacionara con eso, o tal vez el dibujo que cada una quería.

Asimismo, se generó esa espontaneidad que requería el juego, ya que en tan solo unos segundos tenían que dibujar lo que se les ocurriera o viniera a la mente y eso se vio reflejado en la cartulina, igualmente generaron esa creatividad artística en la cual los niños decían que color quedaba bien o mal para la figura que se había dibujado anteriormente ya sea por el mismo niño o por otro participante. Todos estos factores que escuchamos y vimos por parte de los niños, nos ayudaron para tomar en cuenta a la hora de realizar y escribir la debida observación y comentarios con respecto a la actividad del dibujo en equipos.

## **Actividad: LA MESA**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 20

**Cursos:** 3ro de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

La siguiente visita fue al día siguiente de haber realizado la actividad del dibujo por equipos, es decir el miércoles 15 del 2012. Ya previamente nosotros les habíamos dicho a los niños que íbamos a trabajar con ellos, es por eso que cuando llegamos al salón de clases los niños nos esperaban y no hubo sorpresa alguna, los niños se encontraban solos en esos momentos no tenían un adulto a cargo, por ende nuestra llegada fue oportuna, ya que el líder de la escuela se encontraba con otros niños en esos momentos.

Algunos niños se acercaron a saludarnos, otros nos daban abrazos, a lo cual respondíamos de la misma manera, ya todos los niños sentados, nos dispusimos a explicarle el juego a desarrollar, para nosotros una actividad normal, para ellos una actividad un poco compleja de realizar.

Dejamos que los niños hicieran los grupos como ellos quisieran, se hacían tal vez por tener cierta afinidad o por el solo hecho de jugar, ya en grupos tanto a las niñas como a los niños se les dificultó aprenderse la estrofa del juego, y como era que se tenía que jugar (ver fotografía 12).



Fotografía 12. Corriendo la mesa

Después de una larga explicación y un juego de ejemplo, los niños entendieron la idea del juego; se encontraban en grupos y dispuestos a empezar la actividad, cuando se dio la orden para que los grupos cambiaran de lugar los niños corrían sin control alguno, tratando de ubicar un lado en el cual llegarán todos los del grupo sea como fuera, sueltos o cogidos de la mano, corriendo o gateando, gritando o saltando pero lo que más llamaba la atención era sin mayor problema la felicidad de los niños que vivían en ese momento junto a sus demás compañeros.

Tal vez, en ese instante no les importaban algunas de las reglas que nosotros les habíamos explicado al inicio de la actividad, aunque para nosotros tampoco nos importo que en cierta parte de la actividad, los niños no las cumplieran, sino lo que nos resultaba más importante era que se lograra el objetivo que se quería con la actividad, el hecho de que los niños interactuaran entre sí, creando valores de amistad, cooperación, compañerismo entre si y asimismo los niños promovían y desarrollaban la comunicación uno de los factores más significativos para poder llegar a cumplir y establecer reglas, llegar a una concertación de alguna situación de conflicto entre los mismos niños de la actividad.

## **Actividad: DESARROLLANDO VALORES Y DESTREZAS**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 20

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

El día jueves 16 de agosto llegamos a la escuela las 9:00 AM los niños se expresan alegres al ver nuestra presencia en el colegio otra vez, luego entramos al salón de clase con el grupo de 4 y 5 grado en el cual explicamos el juego a realizar, el cual se hablo de la importancia del juego para el desarrollo de actitudes, habilidades y destrezas en los niños, en el cual se realizaría en el patio del colegio, se hablaron también de las normas a cumplir, de lo que debemos hacer en caso de que alguno se lastimara ya que era un juego en el que podían presentarse roses, realizamos la explicación del juego el cual consistía en llevar el balón con la mano y convertir sexta en un aro que era sostenido por un compañero del equipo.

Se dio comienzo al juego, en el cual se observo lideres en el grupo como: Augusto Suarez y Yorbey Antonio Salazar, el cual eran autónomos en sus decisiones en la participación en el juego, creando estrategias para ganar, también respetaban a sus compañeros compartiendo, interactuando con los demás, en el cual se genera ese valor de cierta libertad y se motiva ese instinto de autonomía y autocontrol (ver fotografía 13).



Fotografía 13. Jugando valores y destrezas

En cuanto a la participación todos tuvieron la oportunidad de participar de jugar en el equipo que quisieran, la cual les generaba más confianza para el desarrollo del juego, motivado por las amistades o los lazos de amistad que tenían con los demás compañeritos del grupo. En cuanto al aprendizaje los niños son creativos, proponen estrategias, nuevas reglas, jugadas, plantean discusiones y soluciones dentro del juego, conllevándolos a dar posibles soluciones y nuevas estrategias a la actividad, un punto de vista dado de la observación de los niños en general.

En cuanto a los comportamientos efectuados durante el juego sale a relucir la actitud de Robinson, un niño con muchas capacidades pero que a la vez busca llamar la atención, por lo cual es atento en algunos momentos, en otros se comporta brusco, en otros momentos no quiere participar o en otros si quiere participar, el cual parece un caso de distracción pero también de desobediencia, no por falta de autoridad de los facilitadores del juego, si no que ya viene de la educación o de las diferentes situaciones que ha vivido el niño hasta hoy, ya sea en el colegio o en el hogar.

## **Actividad: DIBUJOS EN EQUIPO**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 18

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

**Actividad a cargo de:** Héctor y Alejandro

El viernes 17 de agosto como era acostumbrado fuimos al colegio a desarrollar nuestra actividad, hoy nos correspondió el juego de los dibujos en equipo, el cual fue realizado esta vez con el grupo de 4,5° de primaria, el objetivo del juego era lograr que los niños trabajaran en equipo, lo cual es un poco complicado en esta población, ya que salen a relucir las individualidades con la excusa de que “son los más fuertes y no necesitan ayuda de nadie”. Posteriormente dividimos el grupo en dos el cual fue fácil ya que ellos decidieron competir mujeres contra hombres.

Empezaron dibujando los primeros de cada grupo el cual tuvieron algo de incertidumbre en el momento de escoger con que dibujo empezar, los siguientes en pasar dibujaron un sol, y así sucesivamente hasta crear un paisaje cada grupo, algo que nos causo curiosidad fue que en un momento del juego enviábamos a dos o tres a dibujar al tiempo y entre ellos se reprochaban sus dibujos siendo del mismo grupo y viendo que ellos mismos habían escogido los equipos para quedar con los amigos (ver fotografía 14).



Fotografía 14. Dibujando

Por otro lado, al finalizar el juego todos habían puesto algo de su parte en el dibujo, el cual los hizo ganadores a todos al lograr el objetivo de crear un dibujo en grupo.

Los dibujos representaban algo que ellos sentían ya que al observar los dibujos habían corazones pintados como expresando amor, amistad, y un paisaje hermoso. En el caso del grupo de los niños me llamo mucho la atención de la participación de Robinson quien se tomo el liderato del grupo queriendo dibujar lo que sus compañeros le expresaban dibujar.

## Actividad: BOLIS PONCHIS

### Comentarios y observaciones

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 21

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

Como era usual el Martes 21 de agosto nos dirigimos a la escuela, esta vez al llegar a la escuela nos dimos cuenta que habían caras nuevas, eran compañeros la universidad pedagógica nacional de otras facultades el cual venían a hacer sus prácticas en la institución.

Nos encontramos con los niños los cuales ellos ya nos reconocen como sus profesores después de varias intervenciones hechas en la escuela, nos correspondió trabajar con los niños de 4 y 5° de primaria, en la cual teníamos preparada la actividad llamada Bolis Ponchis el cual al momento de decirles el nombre les causo una serie de comentarios (algunos un poco groseros) otros más bien de burla (ver fotografía 15).



Fotografía 15. Ponchando a los amigos

Después de una larga explicación le dimos comienzo a la actividad, en la cual fue un poco complicado al comienzo, ya que era uno de los juegos más difíciles de entender, ya que esa era la idea pero rápidamente se adaptaron y establecieron un ritmo de juego en el cual se fue tornando alegre y en algunos casos competitivos.

Logramos desarrollar el trabajo en equipo, valores como la honestidad, respeto, alegría, dados a entender en el transcurso del juego y en la retroalimentación al final.

Además, de esto lograron entender el sentido del juego, el hecho de trabajar en grupo, el obtener un objetivo en común “grupala” y no el de cada uno “individual” y así poder disfrutar que es algo primordial en el juego del niño.

## **Actividad: cazar al ruidoso**

### **Comentarios y observaciones**

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza “patio”

**Número de participantes:** 18

**Cursos:** 4 y 5 de primaria

Ya que nos encontrábamos en nuestros últimos días de nuestra experiencia en la institución, en cuanto al desarrollo de nuestro proyecto, el Miércoles 22 de agosto fuimos a ejecutar nuestra última actividad con el grupo de 4 y 5° de primaria, el juego se llamaba cazar al ruidoso, el cual consistía en escuchar un sonido en general y todos los niños con los ojos vendados se trataran de dirigir hacia donde está el sonido (ver fotografía 16).



Fotografía 16. Cazando al ruidoso

Al ejecutar el juego observamos que algunos niños querían hacer trampa viendo por debajo de las vendas, lo cual algunos de ellos lo reconocieron al terminar la actividad, tal vez lo hacían por inseguridad de caerse y de no estrellarse con nadie más, no por hacer trampa, reconocieron la importancia del sentido de la vista la cual dijeron ser indispensable para todo.

Algunas niñas por el contrario hacían el juego muy bien ya que reconocen el patio del colegio con perfección, ya que es un lugar donde algunos han pasado hasta 5 años.

Asimismo el juego nos sirvió para mejorar y desarrollar la comunicación entre los niños, ya que uno de los problemas que más asecha la institución es la falta de atención ya que según don Nelson a veces es un poco complicado mantenerlos en silencio, y esto afecta el desarrollo de cualquier otra actividad, por ende esta actividad permitía que los niños enfocaran su atención, ya que tenían que hacer silencio para poder escuchar al ruidoso y así poderlo agarrar

### ANEXO 3

#### “EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE”

#### INSTRUMENTO N° 1

#### ENCUESTA

**Técnica:** Encuesta

**País:** Colombia

**Municipio:** Soacha

**Comuna:** Altos de Cazucá

**Muestra focal:** Niñas y Niños entre 6 y 15 años

**Lugar:** Escuela popular Fe y Esperanza

**Fecha:** Agosto del 2012

**Hora:** 9:10 Am

**Tiempo de la encuesta:** 20 minutos

#### **Objetivo**

Identificar las diferentes actividades o tipos juego que realizan los niños a la hora del recreo, descubriendo sus gustos que tan importante es el juego y lo que significa para ellos la hora del recreo.

#### **Muestra:**

19 niños que conforman la escuela popular, en el barrio el progreso (Altos de Cazucá, Soacha, C/marca). 11 niños y 8 niñas.

**ANALISIS DE LA INFORMACION:** Se realizara un análisis cualitativo de la información, en la cual se describirá las actividades que realizan los niños y niñas a la hora del recreo.

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE EDUCACION FISICA**  
**LICENCIATURA EN RECREACION**  
**LINEA DE INVESTIGACION EN FORMACION DOCENTE**

**“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE”**

**INSTRUMENTO N° 1**  
**EXPLORANDO**

**ESCUELA POPULAR FE Y ESPERANZA**

**Estudiante:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_  
**CONSIGNA**

Agradecemos nos describa tus opiniones sobre las actividades que haces a la hora del recreo.

1. ¿Qué es el recreo para ti?

---

---

---

2. ¿Qué juego realizas durante el recreo?

---

---

3. ¿Te gusta jugar solo, o acompañado?

---

---

4. ¿Te lastiman durante el recreo?

---

---

5. ¿Si no juegas con otros niños en el recreo es porque? (marca con una X, la respuesta que creas)

Tienes miedo de jugar con niños agresivos \_\_\_\_ Se burlan de ti \_\_\_\_

6. ¿Tiene algún otro espacio de juego, que no sea la hora del recreo? ¿Cuál?

---

Gracias por tu colaboración

## DESCRIPCIÓN DE LA ENCUESTA N° 1

A lo largo de nuestra intervención se aplicó el instrumento N° 3 (ver anexo 3) en el cual se indaga sobre las actividades que hacen los niños y niñas de grado 4° y 5° a la hora del recreo en la escuela popular. A continuación se describen los resultados de la encuesta en la cual (H) se refiere a niños y (M) a niñas.

### FICHA DESCRIPTIVA

Número total de niños y niñas que contestaron la encuesta: 19

Niños: 11	9 años....2 niños	Niñas: 8	10 años....2 niñas
	11 años... 3 niños		11 años....2 niñas
	13 años.... 3 niños		12 años...2 niñas
	15 años.... 3 niños		13 años...1 niña
			15 años...1 niña

Nota: En la transcripción se realiza corrección de ortografía de las encuestas.

#### 1. ¿Qué es el recreo para ti?

H1: *Que uno sale a descanso*

H2: *Para mí el recreo es un momento donde jugamos y comemos*

H3: *Juego*

H4: *Jugar divertirse*

H5: *Jugar basquetbol*

H6: *Descanso y las onces*

H7: *El recreo para mi es jugar con mis amigos*

H8: *Una hora de juego y descansar un poco de las clases.*

H9: *El recreo para mi escuadrón ruiagura con mis amigos*

H10: *Juegos*

H: 11 *A la hora del recreo juego*

M1: *Es descansar un rato del lápiz, para entretenerme con mis amigos y jugar, comer onces y muchas cosas, para conseguir amistades.*

M2: *Podemos **descansar, comer, sentarme** o jugar.*

M3: *Es un espacio libre para hacer lo que uno quiera o jugar a lo que uno quiera.*

M4: *Un descanso para comer, jugar y hablar.*

- M5: *El recreo para mi es descansar y ejercer todo el cuerpo.*  
M6: *Jugar futbol porque me encanta*  
M7: *Jugar es un espacio libre que uno tiene para divertirse y hablar con sus  
tus compañeros*  
M8: *Es para uno jugar, comer y descansar, es para divertirse*

## **2. ¿Qué juego realizas durante el recreo?**

- H1: *Futbol y piquis*  
H2: *Futbol*  
H3: *Futbol*  
H4: *Saltar, Jugar piquis*  
H5: *Saltar*  
H6: *Resistencia*  
H7: *Piquis*  
H8: *Piquis, futbol, Resistencia y monedita*  
H9: *Yo juego piquis itamil y futbol*  
H10: *Piquis*  
H11: *Piquis, futbol y resistencia*  
M1: *Jugamos Resistencia, el abecedario, sopo, saltar lazo, congelado, a la  
una salta la burras y futbol.*  
M2: *El abecedario o futbol*  
M3: *Abecedario, sapito, futbol, Resistencia y a la 1 salta la burra*  
M4: *El abecedario y no me gusta jugar tanto*  
M5: *El abecedario con las manos, con los pies y de cuatro*  
M6: *Ponchados porque me gusta jugarlo*  
M7: *Saltar la burra, el abecedario, resistencia, futbol*  
M8: *Jugar futbol, ir al parque, jugar al abecedario*

## **3. ¿Te gusta jugar solo, o acompañado?**

- H1: *Me gusta jugar acompañado*  
H2: *Me gusta jugar acompañado*  
H3: *Acompañado*  
H4: *Solo y acompañado*  
H5: *Acompañado*  
H6: *Me gusta acompañado*  
H7: *Acompañado*  
H8: *Acompañado*  
H9: *Me gusta jugar acompañado*  
H10: *Acompañado*  
H11: *Acompañado*  
M1: *Me gusta jugar acompañada, porque sola es muy aburrida y si*

*jugamos acompañados es mejor que sola*

M2: *Acompañada*

M3: *Acompañado*

M4: *Me gusta jugar acompañado*

M5: *Acompañada*

M6: *Acompañada porque no deje de ser envidiosa*

M7: *Acompañada, porque no es divertido jugar una persona sola*

M8: *Acompañada*

**4. ¿Te lastiman durante el recreo?**

H1: *No*

H2: *No*

H3: *El pie*

H4: *No*

H5: *No porque jugamos rusito*

H6: *Si*

H7: *No*

H8: *No*

H9: *Un poco*

H10: *No*

H: 11: *Si me lastiman*

M1: *Si de vez en cuando me pegan con el balón cuando están jugando futbol y cuando jugamos resistencia*

M2: *Mas o menos*

M3: *A veces*

M4: *No me lastiman en el recreo*

M5: *No*

M6: *No porque jugamos pasito*

M7: *A veces*

M8: *Si de vez en cuando me lastiman pero jugando*

**5. ¿Si no juegas con otros niños en el recreo es porque? (marca con una X, la respuesta que creas)**

**Tienes miedo de jugar con niños agresivos   x**

**Se burlan de ti   x   Porque no   x**

H1:

H2: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos*

H3: *Se burlan de ti*

H4: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos y Se burlan de ti*

H5: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos y Se burlan de ti*

H6: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos*

H7:  
H8: *No le da miedo*  
H9: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos*  
H10: *No le da miedo ni se burlan de el*  
H11: *no le da miedo, pero Se burlan de ti*  
M1: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos*  
M2: *Se burlan de ti*  
M3: *no*  
M4: *Se burlan de ti*  
M5: *no, no*  
M6: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos y Se burlan de ti*  
M7:  
M8: *Tienes miedo de jugar con niños agresivos y Se burlan de ti a veces*

**6. ¿Tiene algún otro espacio de juego, que no sea la hora del recreo?  
¿Cuál?**

H1: *Cuando viene los profesores de la universidad*  
H2: *Ed. física hay jugamos*  
H3: *El salón*  
H4: *Los profesores*  
H5: *No porque el parque es de todos*  
H6: *Cuando acabo de escribir juego triqui*  
H7: *Las canchas*  
H8: *Cuando viene los profesores de la universidad*  
H9: *No casi, porque casi siempre juego en mi casa*  
H10: *Cuando viene los de la nacional*  
H11: *En el salón*  
M1: *Cuando educación física y cuando acabamos de hacer la tarea y nos dejan jugar un rato en el patio*  
M2: *Cuando viene los profesores*  
M3: *Si cuando viene los profesores de la universidad*  
M4: *En educación física*  
M5: *A la salida*  
M6: *No porque el parque es de todos o si no nos regañan*  
M7: *Cuando viene los profesores de la universidad nacional o cuando viene otros profesores*  
M8: *Cuando estamos con los profesores de recreación*