

**“EL JUEGO TRADICIONAL COMO ELEMENTO PARA DISMINUIR LA  
AGRESIVIDAD EN HORAS DE PAUSA PEDAGÓGICA EN LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA SEDE LUIS ENRIQUE MONTOYA”**

**MARÍA EUGENIA COLONIA MONTOYA**

**MARÍA DUFAY VINASCO CORTES**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACION  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
SANTIAGO DE CALI  
2015**

**“EL JUEGO TRADICIONAL COMO ELEMENTO PARA DISMINUIR LA  
AGRESIVIDAD EN HORAS DE PAUSA PEDAGÓGICA EN LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA SEDE LUIS ENRIQUE MONTOYA”**

**MARÍA EUGENIA COLONIA MONTOYA**

**MARÍA DUFAY VINASCO CORTES**

Trabajo presentado como requisito para optar al título de  
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesora

**MIRYAM ANA ROSA CORTES**

Magister en Literatura

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACION  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
SANTIAGO DE CALI  
2015**

## Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

Santiago de Cali, Diciembre del 2015

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores

## DEDICATORIA

*Este trabajo se lo dedicamos a Cristo Jesús, por su gran amor y misericordia para con nosotras, quien nos ha colocado el querer, la inteligencia y la sabiduría para crearlo y ejecutarlo. Además por ser el Dios y maestro de todos los niños y niñas quien dice en su palabra “Dejad que los niños vengan a mí que de ellos es el reino de los cielos”.*

*Asimismo a nuestras familias por su apoyo, paciencia y amor quienes nos permitieron utilizar el tiempo de ellos para realizar este proyecto*

## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradecemos a Dios quien nos ha bendecido con la profesión que nos permitió escoger y en la cual nos hemos realizado como personas, la hemos disfrutado y sentido que a través de ella se ha dado beneficio a toda una comunidad.*

*Asimismo a nuestra coordinadora Ana Cristina Franco por creer en nuestra propuesta apoyarnos para ejecutarla en la sede Luis Enrique Montoya*

*Y por supuesto a nuestra maestra Miryam Ana Rosa Cortez por su creatividad lúdica que nos llevó a vivir la investigación con gusto, alegría y gozo.*

## CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	11
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
TITULO	14
1. EL PROBLEMA	15
1.1. DESCRIPCIÓN EL PROBLEMA	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3. ANTECEDENTES	15
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	15
1.3.2 Antecedentes empíricos	17
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	21
3.1. OBJETIVO GENERAL	21
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
4. MARCO REFERENCIAL	22
4.1. MARCO CONTEXTUAL	22
4.2. MARCO TEÓRICO	23
4.2.1. La lúdica	23
4.2.2. La convivencia	23
4.2.3. Pausa Pedagógica	24
4.2.4. El juego	24
4.2.5 Juego tradicional	26
4.3. MARCO LEGAL	26
4.3.1. Ley General de Educación 115	26
4.3.2. Constitución Política de Colombia	27
4.3.3. Declaración de los Derechos de los Niños	27
4.3.5. Ministerio de Educación Nacional 1998	28

5. DISEÑO METODOLÓGICO	29
5.1. TIPO DE ESTUDIO	29
5.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	29
5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	30
5.3.1. Población.	30
5.3.2. Muestra	31
5.4 INSTRUMENTOS	32
5.4.1. Observación Directa	32
5.4.2. Encuestas	32
5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS	33
5.6 DIAGNOSTICO	36
6. PROPUESTA: “JUGANDO, JUGANDO CON EL JUEGO VOY RESPETANDO”	37
6.1. DESCRIPCIÓN	37
6.2. JUSTIFICACIÓN	37
6.3. OBJETIVOS	38
6.4. TALLERES	38
6.4.1. Taller N°1	38
6.4.2. Taller N° 2	41
6.4.3. Taller N° 3	43
6.4.4. Taller N° 4	45
6.4.5. Taller N° 5	48
6.5. RESPONSABLES	50
6.6 BENEFICIARIOS	50
6.7. RECURSOS	50
7. CONCLUSIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	54

## LISTA DE GRAFICAS

	<b>Pág.</b>
Gráfica 1. Juegos aprendidos	33
Gráfica 2. Lo que recibo de sus compañeros	34
Gráfica 3. Con quién juega en recreo	34
Gráfica 4. A qué juega en la hora de recreo	35
Gráfica 5. Recibe respeto de sus compañeros	35

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo A. Encuesta: preguntas a los niños de la muestra.	55

## GLOSARIO

**Convivencia:** La convivencia escolar se trata de la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.

**Juego:** Es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para autoexpresión por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

**Juego tradicional:** Aquellos juegos que conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones.

**Lúdica:** Expresión de la subjetividad y emocionalidad del hombre y de la mujer.

**Pausa pedagógica:** Hora del día apartado para que los estudiantes de la escuela primaria tomen un descanso de sus tareas de clase, juegan con los compañeros y participan en actividades independientes y no estructuradas, es además el espacio de recreación donde se comparten los mismos tipos de juego; donde alternan e interactúan alumnos de todos los grados.

**Respeto:** El término *respeto* es un nombre masculino derivado del latín *respectus*, que es un **sentimiento positivo** y significa acción o efecto de **respetar, aprecio, consideración, deferencia, atención, reconocimiento** del valor de una cosa o de una persona.

## RESUMEN

Se realizó una investigación cualitativa en la Sede Luis Enrique Montoya, con la cual se pretendió mostrar intencionalmente una debilidad en el aspecto de convivencia de los estudiantes en las horas de pausa pedagógica, como se evidenció a través de una observación directa sobre el terreno.

En este estudio, se presentan las características de un grupo de estudiantes y las acciones que se ejecutaron con ellos, para lograr un cambio en el aprovechamiento de la hora de pausa pedagógica, entendiéndose ésta como un tiempo de descanso lúdico, donde el juego es la prioridad de los niños y niñas para divertirse, gozar y descansar de las horas del proceso cognitivo.

Se trabajó con 12 niños del grado Primero de Primaria de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, sede Luis Enrique Montoya, ubicada en la comuna 16 de la ciudad de Cali

Logrando la construcción de una nueva pausa pedagógica donde se implementan los juegos tradicionales, pues en el juego el niño destaca ante todo su dimensión social, participativa y comunicativa. El juego invita al encuentro y a la complicidad. El juego es interesante porque permite a los estudiantes compartir con sus compañeros, generando lazos de amistad que fortalece los valores de tolerancia, solidaridad, igualdad que en unidad conforman el valor del respeto.

**PALABRAS CLAVES:** Juego tradicional, lúdica, pausa pedagógica, agresividad

## INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es determinar como el juego tradicional incide en la disminución de los índices de agresividad física entre los estudiantes del grado primero (Jornada de la mañana) de la Sede Escolar Luis Enrique Montoya, para iniciar un proceso de construcción de una verdadera comunidad escolar, a partir del fortalecimiento de lazos de respeto, buen trato y aprecio, entre los actores involucrados como son los niños y niñas del curso.

La reflexión que dio lugar al desarrollo de esta búsqueda investigativa, los parámetros básicos que llegaron a formularse como condiciones para una actividad de esta naturaleza, la descripción de los elementos más relevantes de la investigación misma, constituye el cuerpo de este documento

La lúdica como parte constitutiva del hombre manifestada en todas las expresiones del ser humano, como medio de aprendizaje infantil, pues hace parte de su lenguaje natural y cotidiano (el juego) que le permite canalizar sus necesidades de expresión, comunicación y convivencia que promueve el rescate de valores al comprometerlo consigo mismo y con los demás

## TITULO

**“EL JUEGO TRADICIONAL COMO ELEMENTO PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN HORAS DE PAUSA PEDAGÓGICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA SEDE LUIS ENRIQUE MONTOYA”**

## **1. EL PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN EL PROBLEMA**

Los niños y niñas del grado primero de la básica primaria de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, sede Luis Enrique Montoya de la comuna 16 de la ciudad de Cali, presentan altos niveles de agresividad en las horas de pausa pedagógica, manifestada en juegos bruscos, patadas, puños, arañazos, golpes con palos y piedras.

Todo lo anterior genera un ambiente escolar cargado de energías negativas de agresividad e irrespeto por el compañero que deteriora la paz que debe ser el momento del descanso, además cuando entran al salón de clase llegan muy sudorosos, sucios, golpeados, con rencillas entre ellos y quejas al maestro, situación que altera la dinámica de la clase convirtiendo este espacio en la solución de conflictos, observaciones disciplinarias y notas a los padres de familia.

### **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Porque el juego tradicional permite bajar los índices de agresividad de los niñas y niños del grado primero en la hora de pausa pedagógica?

### **1.3. ANTECEDENTES**

#### **1.3.1 Antecedentes bibliográficos**

TITULO: JUEGO DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA NIÑOS. ACTIVIDAD PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO ENTRE 2 A 7 AÑOS.

AUTOR: María Teresa Arango de Narváez y Eloísa Infante de Ospina.

EDITORIAL: Ediciones Gamma S.A. 5 Edición.

OBJETIVO DE ESTUDIO: el juego como vehículo natural de desarrollo e interacción.

CONTENIDO: Este libro ha sido creado para los padres con el objeto de facilitar el encuentro lúdico (de juego) con el niño, al permitir vivir plenamente su cuerpo, favorecer la expresión de sus sentimientos, posibilitar el despliegue de toda su potencialidad y ayudarle a construir positivamente se personalidad.

CONCLUSIÓN: El juego es importante en la expresión y desarrollo de las diferentes capacidades físicas, intelectuales y emocionales del niño.

TITULO: Modelos de investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural. Aplicaciones prácticas.

AUTOR: GLORIA PÉREZ SERRANO.

EDICIONES: Narcea S.A. segunda edición Madrid.

CONTENIDO: Este libro nos presenta los conceptos, la metodología, la aplicación e importancia de la investigación cualitativa.

CONCLUSIÓN: La investigación cualitativa es acercarse directamente a los implicados y ver el mundo desde su perspectiva intentando penetrar con un carácter riguroso y sistemático en los fenómenos de la vida cotidiana, explorarlos, analizarlos y reflexionar sobre ellos para mostrar su complejidad.

TITULO: Juegos y deportes populares- tradicionales.

AUTOR: Pere La vega Burgués

EDICIONES: Biblioteca temática del deporte.

OBJETIVO DEL ESTUDIO: Introducirse en el maravilloso mundo del juego centrando su atención en una de sus expresiones más privilegiada: el juego popular-tradicional.

CAPITULO 1 y 2: La naturaleza del juego y los juegos tradicionales como manifestaciones culturales.

CONTENIDO: Brindar conceptos e ideas para entender cuál es la esencia de los juegos y deportes tradicionales que nos permitan situarnos con mayor conocimiento y criterio a la hora de plantear una posible orientación pedagógica basada en la cultura lúdica.

CONCLUSIÓN: el juego tradicional practicándose y conociéndose muy de cerca puede generar en las personas valores de tolerancia y respeto.

TITULO: Expresión lúdico- creativa.

AUTOR: Raimundo Dinello

EDITORIAL: Nordan comunidad 1ª Edición Montevideo Verano 1989.

**OBJETIVO DE ESTUDIO:** Comprender el significado del juego, para saber de qué se trata cuando discutimos sobre el valor del juego, a fin de no confundirlo ni con el deporte ni con el tiempo perdido.

**CONTENIDO:** Asumir que el juego es utilizado como un medio didáctico no presenta el carácter de “juego por juego, sino como una motivación para ciertos aprendizajes.

**CONCLUSIÓN:** El aprendizaje se convierte en la meta del juego, pues al ser seductor para los niños puede prepararlos para muchas áreas de su desarrollo intelectual y físico.

**TITULO:** El telar de los valores. Una formación en valores con perspectiva de género.

**AUTORES:** Ana Rico de Alonso. Juan Carlos Alonso, Angélica Rodríguez, Álvaro Díaz, Ma Victoria Estrada, Sonia Castillo, Gloria González.

**EDITORIAL:** Bogotá para vivir. Primera edición 2002.

**OBJETIVO DE ESTUDIO:** Conocer las estrategias de una comunidad educativa para la apropiación de los valores.

**CONTENIDO:** es un libro que registra los aspectos más significativos de cada una de las etapas de una experiencia en formación de valores.

**CONCLUSIÓN:** el tema en la formación de valores se constituye en una necesidad inaplazable de la sociedad colombiana, y es precisamente la escuela una institución privilegiada para asumir el reto de gestar una revolución ética-cultural, que vincule a la familia y pueda a mediano plazo, ofrecer al país una nueva generación con autonomía personal y solidaridad hacia los demás

**1.3.2 Antecedentes empíricos.** En el marco de este tema existen algunas investigaciones. A continuación se presentan las investigaciones realizadas alrededor del tema:

En cuanto a la relación entre el juego y la descarga de la agresividad en los chicos, la **Lic. Ruth Harf**, responsable del Centro de Formación Constructivista sostiene que las actividades lúdicas ayudan a los chicos a establecer y mantener mecanismos de autorregulación en sus intercambios con los otros:

*«Los juegos y deportes entre equipos llevan a cada uno de los participantes a tener en consideración a los otros, para llegar a metas compartidas. Los juegos también incluyen el respeto a reglamentos, instrucciones, los cuales hacen que las agresiones se vean reducidas, no tanto en los deseos de agredir que cada uno pueda sentir, sino en la necesidad de ponerlos de manifiesto de formas*

*socialmente válidas, para así poder seguir siendo parte del grupo en el cual están»<sup>1</sup>.*

Recuperación de los juegos tradicionales mediante el espacio escolar del recreo en tres escuelas públicas del municipio de Palmira- Valle.

*“La investigación fue realizada por Aparicio, Mariela; Pareja, Irma y Zúñiga, María Teresa en la Corporación de Educación Superior Miguel Camacho Perea- Universidad de Manizales, Santiago de Cali. 1998, cuyo objetivo principal se enmarca en construir a través del currículo, el recreo pedagógico, recuperando los juegos tradicionales como un valioso aporte a nuestra cultura, fortaleciendo así los valores y aplicando estrategias que favorezcan el desarrollo integral del niño fortaleciendo su autoestima y atendiendo a su desarrollo psicomotor, socio-afectivo, cognoscitivo y el contexto sociocultural, socioeconómico en que se encuentra inmerso, la investigación fue realizada en varias fases teniendo como resultado la Implementación de programas de capacitación a los docentes o por medio de talleres teóricos- prácticos de manera que se rescate permanentemente el valor del recreo, la función del docente y la pedagogía que utiliza”<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> HARF, Rut. Centro de Formación Constructivista. Buenos Aires – Argentina. Disponible en Internet: <http://www.cefcon.com.ar/>

<sup>2</sup> APARICIO; Mariela; PAREJA, Irma y ZÚÑIGA, María Teresa. Recuperación de los juegos tradicionales mediante el espacio escolar del recreo en tres escuelas públicas del municipio de Palmira-Valle: Santiago de Cali. 1996. Trabajo de grado (licenciatura en educación preescolar) Corporación Universitaria Miguel Camacho Perea. p.89.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En el artículo 13 de la Ley General de Educación, uno de sus objetivos primordiales en todos y cada uno de los niveles educativos, es el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; por lo cual es la preocupación de todo docente convertirse en el primer observador de los educandos dentro del ámbito escolar, con el objetivo de identificar su comportamiento en los diferentes espacios donde se desarrolla su quehacer académico.

Es importante resaltar que los estudiantes del grado primero en su espacio de pausa pedagógica, presentan un comportamiento irrespetuoso entre ellos, se agreden mutuamente como algo que hace parte de su vida, sin ningún remordimiento, ni miden las consecuencias de sus actos. La agresividad tiene una base natural que no debe ser eliminada sino encausada, educada y formada conforme a principios y valores. El conflicto, es un hecho social imposible de erradicar, porque en todo grupo humano siempre habrá intereses diferentes.

El maestro como formador de sus estudiantes está llamado a promover los valores fundamentales de convivencia pacífica, efectuando prácticas lúdicas que desarrollen y propicien un equilibrio estético y moral donde disfrute y goce y aprenda a producir, a respetar y aplicar las reglas del juego para interactuar con otras personas.

El juego es un espacio en el que tiene lugar la lúdica, como la actividad en que se configura la personalidad y la construcción de pensamiento; con el juego se pretende formar ciudadanos íntegros, en él se dan la condición para acceder al mundo y construir una percepción propia de él, además encuentran los educadores y padres de familia juegos que les permiten plantear soluciones pacíficas y eficaces, para compartir y vivir en armonía, dándoles al niño y la niña la oportunidad de valorarse, valorar a los demás.

En la sede Luis Enrique Montoya no se han hecho presentes estrategias para promover el valor del respeto entre los estudiantes en la hora de pausa pedagógica, en este espacio los niños no saben a qué jugar en el patio, excepto a lanzar patadas, puños, correr en todas direcciones provocando accidentes. Pues al jugar en grupo, se miden consigo mismos y con otros, o alardean ante los demás. En consecuencia se forman pequeñas bandas, agresiones y faltas de respeto graves que podrían evitarse (y trabajarse) con propuestas de juego específicas para cada edad y para edades mezcladas. Los juegos tradicionales permiten: “competir” en un marco normativizado, interiorizar progresivamente las normas y la necesidad de respetarlas para una mejor convivencia, potenciar lo mejor de cada cual –aunque no sea el mejor- ya que forma parte de *mi* equipo, y

algo muy importante: pasarlo bien. El educador dejaría de ser el vigilante de patio se transformaría así en un agente de cambio al promover el consenso y el acuerdo.

La práctica sistemática de los juegos tradicionales en la escuela, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una de las manifestaciones de la independencia infantil a la vez se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas frente a una cultura de avanzada tecnología que estimula cada vez más el sedentarismo corporal al pasar más tiempo sentados frente al televisor, al Xbox, a la Tablet, PlayStation, Smartphone; lo cual incrementa los índices de obesidad y la torpeza de los movimientos además de la agresividad

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Implementar el juego tradicional como propuesta lúdica para bajar los índices de agresividad en horas de pausa pedagógica de los niños y niñas del grado primero.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Diseñar y ejecutar talleres para reconocer los juegos tradicionales como una expresión lúdica que genera conductas asertivas con sus iguales.
2. Fortalecer el respeto a través de la participación de los niños y niñas en los juegos tradicionales.
3. Lograr a través de la lúdica (juegos tradicionales) en los niños y niñas del grado primero la práctica de normas de sana convivencia

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1. MARCO CONTEXTUAL

En 1976 la población del barrio Mariano Ramos había crecido aceleradamente y el centro escolar existente llamado Micaela Castro Borrero no pudo atender las enormes demandas de matrícula de la población del sector. Entre los afectados estaba el hijo de la señora María Oliva Suárez, miembro de la junta de Acción Comunal; quien promovió entre la gente del sector la idea de que la necesidad de crear nuevos planteles era un hecho urgente. El municipio de Cali tras un largo trabajo de exigencia comunitaria por parte de sus habitantes de Mariano Ramos, construye la escuela Luis Enrique Montoya.

La Sede Luis Enrique Montoya está ubicada en la calle 38 con carrera 36C, hace parte de la Institución Educativa Rodrigo Lloreda Caicedo, con reconocimiento oficial 1735 del 3 de diciembre de 2002. La Institución está situada en el Barrio Mariano Ramos, Comuna 16, localizado en el oriente de la ciudad de Cali, este barrio en su extremo sur limita con el corregimiento de Navarro, en el occidente la Autopista Simón Bolívar, en el oriente el barrio Ciudad Córdoba y al norte la carrera 46.

Esta sede cuenta con la modalidad de primaria en las jornadas de la mañana y la tarde entre los grados de Preescolar y Quinto, con una población estudiantil de 490 educandos, en cada grado escolar hay aproximadamente 35 estudiantes de género femenino y masculino de todas las etnias y religiones.

Los estudiantes son en su mayoría hijos de padres separados, familias convencionales o madres cabezas de hogar, los cuales trabajan todo el día dejando a sus hijos solos o con las abuelas, o en algunos casos con los vecinos, esto afecta a los infantes, pues permanecen mucho tiempo frente al televisor viendo programas infantiles como Ben-diez, Bajo terra, Pokemon, Dragón Ball Zeta, en los cuales se observa agresiones físicas representadas en patadas, puños, golpes y usos de diferentes armas.

Asimismo están en la calle recibiendo malas influencias de muchas pandillas y drogadictos que se encuentra en el sector en dos calles: una llamada "Calle Luna" y otra llamada "El hueco". En estos lugares hay expendedores de drogas, quienes venden sus productos a jóvenes y adultos del sector, los cuales se quedan consumiendo allí, hablando con un vocabulario vulgar entre ellos y también robando los transeúntes. La policía acude a este sitio y recoge a los drogadictos pero al rato regresan al realizar las mismas acciones, lo cual se convierte en una rutina diaria.

En muchos hogares hay violencia intrafamiliar y consumo de droga, por lo cual los estudiantes reciben una mala influencia por parte de sus progenitores o de los familiares con quien viven que la hacen evidente en la escuela.

## **4.2. MARCO TEÓRICO**

La educación de los niños y niñas en edad temprana como son los 6 y 7 años constituye una actividad y tarea muy cuidadosa por parte de los padres de familia y los maestros, como agentes responsables de su cuidado y formación en valores de respeto a través de disciplinas lúdicas como el juego y en este caso puntual el juego tradicional.

**4.2.1. La lúdica.** La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos<sup>3</sup>.

El juego es el espacio en el que tiene lugar la lúdica, como la expresión de la subjetividad y emocionalidad en la que se configura la personalidad y la construcción del pensamiento; el juego se presenta entonces como la condición para acceder al mundo y construir una percepción propia de él.

De ahí la necesidad de que la escuela asuma la lúdica (el juego), con el fin de contribuir a la formación de valores, pues la vida cotidiana de la escuela se desarrolla en múltiples escenarios (el salón de clase, los corredores, las canchas, la tienda escolar, el patio de pausa pedagógica...) en los cuales se interactúa siempre unos con otros.

**4.2.2. La convivencia.** La escuela es un lugar excepcional para aprender a convivir porque la misión principal de la institución escolar, además de enseñar contenidos, es enseñar a ser ciudadanos, respetar a los otros como iguales en dignidad y derechos, a reconocer, valorar y aceptar las diferencias, a ser solidario, tolerante.

La convivencia es un aprendizaje: se enseña y se aprende a convivir y se refleja en los diversos espacios formativos siendo uno de ellos el patio donde se realiza la pausa pedagógica. Por ello, la convivencia escolar es la particular relación que

---

<sup>3</sup> ECHEVERRI, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación, 2009.

se produce en el espacio escolar entre los diversos integrantes de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres.

Y es la escuela que debe mostrarse sensible a invitar a sus estudiantes a convivir pacíficamente a través de jugar de un modo lúdico en el patio de recreo que es el espacio más público que tiene la escuela donde el niño disfrute tranquilo participando con respeto en cada juego en que participe.

**4.2.3. Pausa Pedagógica.** Por otra parte, según señala el Erick Digest el recreo podría ser la única oportunidad que tienen algunos niños para participar en interacciones sociales con otros niños. En muchos salones de clase se permite muy poca interacción. Además los niños de las madres que trabajan, que se encierran con llave en casa después de la escuela, con la tele y los juegos de computadora como compañeros, muchas veces no tienen interacción con otros niños fuera de la escuela. Lo que menciona Erick Digest expone los beneficios que supone el recreo para los niños. Sugiere que el recreo puede tener un papel importante en el aprendizaje, el desarrollo social y la salud de los niños de primaria<sup>4</sup>.

María Elena López expresa:

*“Es importante comprender que el juego es un proceso tomado muy en serio por parte del niño, ya que para él tiene el mismo significado que para el adulto sus actividades laborales. Le consume gran parte de su energía, el juego favorece el despliegue de la independencia ya que se puede, iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos lo acompañen , de otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones; desarrollar confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás”<sup>5</sup>.*

**4.2.4. El juego.** Los juegos de los niños deben ser motores y activos para darles la oportunidad de canalizar sus energías y que se puedan manifestar tanto las facultades como la fuerza física sin estropear al compañero.

El juego permite el trabajo colaborativo, constituyéndose en una herramienta necesaria para que los niños desarrollen prácticas y conceptos con el mundo construido desde su propia creatividad son una terapia para descansar.

Lavega se expresa así:

---

<sup>4</sup> JARRETT, Olga S. El recreo en la escuela primaria. Eric Digests. ED 4675672002-08-00. www.eric.ed.gov. P.3.

<sup>5</sup> ARANGO DE NARVÁEZ, T; INFANTE DE OSPINA, E y LÓPEZ DE BERNAL; M. Juguetes con los niños: para estimular el desarrollo entre 2 a 7 años. 7a edición, Bogotá: julio 2005, p. 12.

*"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece"<sup>6</sup>.*

Desde el punto de vista afectivo, jugar con otros está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad: desde un punto de vista positivo, el compañero de juego es un amigo y a través del juego se elaboran estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación al otro, entre otras posibles. También está el punto de vista de los rechazados sistemáticamente en el juego tradicional esto no se da porque estos juegos buscan que todos participen con el único objetivo de gozar y no de competir.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Y una de las inteligencias que el niño desarrolla es la emocional<sup>7</sup>.

Esclarin plantea el juego como experiencia placentera y de alegría se genera una motivación interna que impulsa siempre a ir más allá de lo esperado. Agrega que este tipo de experiencia propicia la confianza y el ambiente apropiado para desarrollar la amistad y con ello la seguridad, la consideración y la estima de sí mismo y que posee una dimensión educativa muy profunda; por ello estas experiencias en la escuela son las que calan más hondamente en el espíritu y marcan a la persona para toda la vida<sup>8</sup>.

El juego, en este sentido, se convierte en un espacio valedero para viajar por el mundo de la norma, su comprensión e importancia para la convivencia grupal y social. Favorece a su vez el paso de un comportamiento individualista hacia el grupal, fundamentado sobre normas que se vuelven básicas en la convivencia.

---

<sup>6</sup> LAVEGA BURGÚÉS. Pere. Juegos y deportes populares. 1ª ed. Barcelona: Inde, 2000.

<sup>7</sup> PIAGET, 1956. Citado por MEECE, J. (2000) Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F. pág. 101-127

<sup>8</sup> ESCLARIN, (1999). Citado por TORRES, J. padrón y cristalino, f. El juego: un espacio para la formación de valores. Zulia: Omnia, vol. 13, num 1. Enero - Abril 2007. Pág. 65.

Cumple el papel de mediador desde las tempranas fases del desarrollo egocentrista, de sumisión y dependencia ciega del otro y del respeto mudo de la norma, a una conciencia que reflexiona, critica, decide y articula diferentes puntos de vista hasta llegar a comprender y a ubicarse dentro de la dinámica de la convivencia social con mayor autodeterminación; aspecto que contribuirá favorablemente en el desempeño de una vida de relación abierta, agradable, adaptada y transformadora.

**4.2.5 Juego tradicional.** En el juego tradicional el niño se integra con otros de su misma edad, allí logra llenar sus necesidades socio afectivas y expresar sus emociones de cariño por los demás, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable, aceptar posiciones diferentes y a defender las propias, ya que en él se realizan todas las actividades que comparten, la colaboración, el dialogo y el encuentro en comunidad. Su influencia emocional es vital porque ayuda a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y da así escapatoria a su agresividad y a sus temores, por ejemplo mediante el juego de gato y ratón, el lobo esta. El niño logra expresar sus miedos y como enfrentarlos fortaleciendo su autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido del respeto.

Los juegos tradicionales los conocemos desde siempre, son prácticas que han permanecido a lo largo del tiempo que por lo tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. Los juegos tradicionales son fáciles de aprender; favorecen las descargas de tensiones y energías; favorecen la aceptación y cumplimiento de normas dado que son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse; estimulan la imaginación y la creatividad; son un elemento de integración social; estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de la superación, el respeto, la ayuda; mejoran la adquisición de la competencia lingüística.

Con base a lo anterior, se concluye luego de la revisión teórica.

### **4.3. MARCO LEGAL**

#### **4.3.1. Ley General de Educación 115**

##### **Artículo 5: fines de la educación.**

2. La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

## **Artículo 14**

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;

d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y

Concordancia: R 1600 1994 MEN ; Dir 31 2000 Dansocial-MEN

## **Artículo 21**

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;

### **4.3.2. Constitución Política de Colombia**

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

### **4.3.3. Declaración de los Derechos de los Niños**

#### ***Principio 7***

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término a sus padres

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

#### **4.3.4. Código de la Infancia y la Adolescencia**

**Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en** la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

**Artículo 42. Obligaciones Especiales de las instituciones educativas.** Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán entre otras las siguientes obligaciones

9. Garantizar la utilización de los medios tecnológicos de acceso y difusión de la cultura y dotar al establecimiento de una biblioteca adecuada.

Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia los niños, niñas y adolescentes, con dificultades de aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños o adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales

#### **4.3.5. Ministerio de Educación Nacional 1998**

*“El culto a la planificación y explicitación de los objetivos, contenidos y demás elementos del currículo, ha llevado a olvidar que lo realmente importante no es lo que se hace en unas planillas cuidadosamente elaboradas, sino lo que de hecho se hace, la practica real que determina la experiencia de aprendizaje de lo planificado”*

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. TIPO DE ESTUDIO

El estudio es del tipo descriptivo

### 5.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La tarea educativa implica un permanente proceso de investigación, cuyo sujeto en nuestro caso, son los estudiantes del grado primero de la sede Luis Enrique Montoya y cuyo objeto es su propia realidad social, se ha decidido que nuestra investigación se realizara a partir de la Investigación Cualitativa.

*La investigación cualitativa intenta penetrar con un carácter riguroso y sistemático en los fenómenos de la vida cotidiana, explorarlo, analizarlos y reflexionar sobre ellos para mostrar su complejidad.*

Desde este enfoque es, imprescindible descubrir las actividades diarias, los motivos y significados, así como las acciones y reacciones del actor individual en el contexto de la vida diaria transformación y de cambio de la realidad, objetivo que caracteriza, constituye y justifica se razón de ser<sup>9</sup>.

Dentro de las características principales de esta de metodología podemos mencionar:

- La investigación cualitativa es inductiva.
- Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.
- Se trata de estudios en pequeña escala que solo se representan a sí mismos
- Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.
- No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.
- No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.

---

<sup>9</sup> SCHWARTZ, 1984; citado por PÉREZ S, Gloria. Modelos de investigación cualitativa de educación social y animación socio cultural aplicaciones prácticas. 2ª ed. Madrid: Narcea J.A, 25.

- La base está en la intuición. La investigación es de naturaleza flexible, evolucionaría y recursiva.
- En general no permite un análisis estadístico
- Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto.
- Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.
- Analizan y comprenden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias

### **5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

**5.3.1. Población.** El grado primero tres de la jornada de la mañana es un grupo de niños y niñas que interactúan en el espacio escolar de la sede educativa Luis Enrique Montoya , la cual pertenece a la Institución Educativa Rodrigo Llorada Caicedo, ubicada en el barrio Mariano Ramos en la comuna 16 de la ciudad de Santiago de Cali.

Inicialmente estaba conformado por 16 niñas y 19 niños para un total de 34 niños; de los cuales 5 estudiantes han reiniciado su año escolar.

La mayoría de los niños son del sector de la comuna 16 barrio Mariano Ramos , solamente dos niños se ubican en sectores diferentes al ,anteriormente, nombrado; lo que indica que los pobladores del barrio hacen uso de los servicios educativos que oferta la institución.

El 99% del estudiantado pertenece al grupo racial mestizo, solamente cuatro niñas y 3 niños se ubica en el grupo racial afro descendiente.

Predomina en el grupo (15 hogares) la estructura familiar nuclear (madre, padre y hermanos) ; 12 hogares con madres cabeza de familia; 5 con abuelas y 2 con padres; lo anterior permite analizar la deficiencia del seguimiento, apoyo y colaboración del hogar en el proceso académico, pues las madres trabajan todo el día llegan tarde a casa y no les colaboran con las tareas a sus hijos asimismo los estudiantes demuestran depresiones por problemas de pleitos entre sus padres y falta de normas de convivencia.

La mayoría de las madres son amas de casa , otras se ocupan en oficios varios o trabajos independientes, con relación a los padres la mayoría se ocupan en oficios informales, empleados de empresas, taxistas , comerciantes, trabajadores independientes, entre otros.

Lo anterior permite reconocer que sus padres reciben de salario un mínimo, para sus gastos asimismo el barrio queda en el estrato 2, clase media baja; la mayoría viven en casas de alquiler o la casa de sus abuelos donde viven muchos familiares como tíos, primos etc.

El desempeño académico de los estudiantes es bueno en el 85% del grupo, quienes asumen con interés su aprendizaje, el resto manifiesta problemas de atención dispersa, de concentración y de madurez cognitiva y de carácter.

En cuanto al aspecto disciplinar se observa que 11 niños poseen dificultades para manejar de forma apropiada la disciplina, en especial en ausencia de la maestra del salón de clases; en las horas de pausa pedagógica lo que indica que no poseen la suficiente autonomía y auto regulación para comportarse de forma apropiada cuando se encuentran solos.

Las necesidades educativas de los estudiantes radican en acompañamiento con psicólogos, terapeutas de lenguaje y ocupacional; mas acompañamiento de sus padres de familia además de incorporar las lúdicas al pensul académico como parte importante para la formación en valores, en su parte afectiva y cognitiva

**5.3.2. Muestra.** Se toma como muestra un grupo de 12 niños, en edades de 6 a 7 años, los cuales presentan actitudes de agresividad expresadas en golpes, patadas, puños, a veces palabras soeces, tirar palos, lápices o piedras. Pensando que esto es juego practicando este comportamiento en el salón de clase cuando la maestra no está y en el patio donde se realiza la practica pedagógica.

Su edad mental es coherente con su edad cronológica, siendo niños inteligentes, sanos y con una gran actividad física; quiere demostrar que son valientes y muy masculinos; son niños que juegan siempre juntos y se ha observado que tienen un líder quien organiza el juego y casi todos los intereses se concentran alrededor de él.

Los estudiantes son:

1. Julián Bermúdez Huila
2. Esteban Garzón Victoria
3. Kevin Alejandro Gómez
4. Juan David Martínez campo
5. Andrés Felipe Rincón Castaño
6. Maiki Rivera Cruz
7. Santiago Timote Flórez
8. Jonathan Valencia Castañeda
9. Jhon Alexander Vidal Conto
10. Edwin Giovanni Villa castillo
11. Yenier David Villa Vente
12. Santiago Zúñiga Tuquerres

## 5.4 INSTRUMENTOS

**5.4.1. Observación Directa.** Por ser estudiantes que están desde el grado preescolar en la sede Luis Enrique Montoya y ambas hemos sido sus maestras hemos tenido contacto con ellos muy de cerca, les observamos todos los días sus comportamientos y actitudes tanto en el salón de clase como en horas de pausa pedagógica y después de reunirnos e intercambiar nuestras apreciaciones se llegó a la conclusión:

Los estudiantes esperan la pausa pedagógica con ansiedad probablemente como reacción a las clases donde están sentados, en silencio y con un adulto que los tiene controlados. Sienten ese lapso como la oportunidad de ser libres, hasta de las normas esenciales de convivencia.

Durante la pausa pedagógica, se observan grupos de niños corriendo por todos los rincones posibles agredándose con el pretexto de estar jugando. Se escuchan palabras ofensivas gritos de lucha cuando lanzan patada voladoras, o golpes al cuerpo del otro o consiguiendo palos utilizados como espadas. Este tipo de juegos, considerado así por quienes participan en ellos, parece ser la forma más natural de divertirse, mostrando un comportamiento ruidoso, correteando y golpeándose entre ellos.

El momento de pausa pedagógica se convierte en ocasiones en campo de batalla donde los niños que se creen más grandes y fuertes tienden a agredir de manera verbal y física, con insultos, majaderías, golpes, empujones y juegos violentos a los compañeros de juego, a las niñas o a los más pequeños alterando así el clima de descanso, recreación y convivencia tranquila.

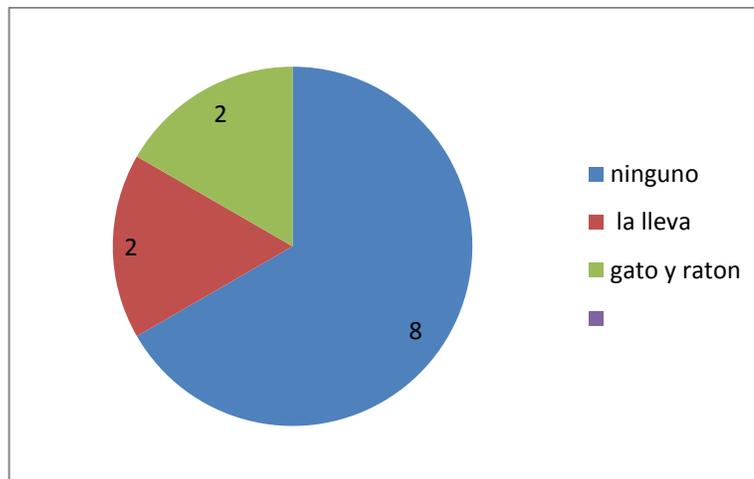
**5.4.2. Encuestas.** Con base en los resultados de las observaciones realizadas a través de las cuales pude detectar el problema fundamental a estudiar, consistente en la agresividad que existe en los juegos realizados durante el la pausa pedagógica, especialmente por algunos estudiantes del grado primero formulé un tipo de entrevista: una estructurada de cinco preguntas cerradas, dirigida a los 12 estudiantes de la muestra.

**5.4.3. Talleres.** Se realizaron 5 talleres cada semana en las horas de pausa pedagógica. Se practicaron juegos tradicionales

1. Soy el gato o el ratón (el gato y el ratón)
2. Esperando al lobo (Lobo estás)
3. Pasando el puente quebrado (El puente está quebrado)
4. No me quemes (Quemado)
5. A saltar y disfrutar (Saltar la cuerda)

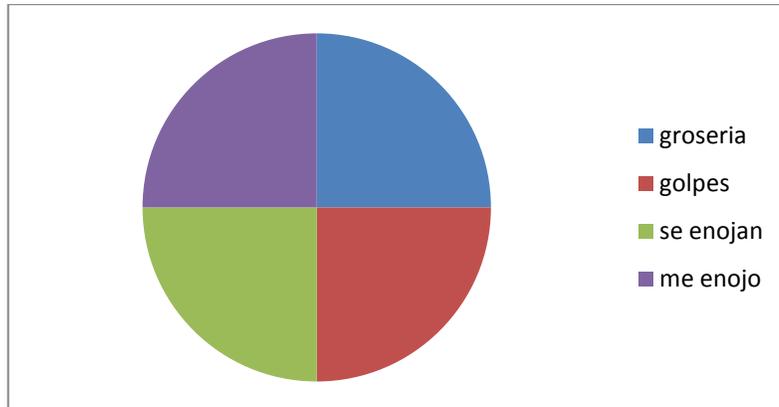
## 5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS

**Gráfica 1. Juegos aprendidos**



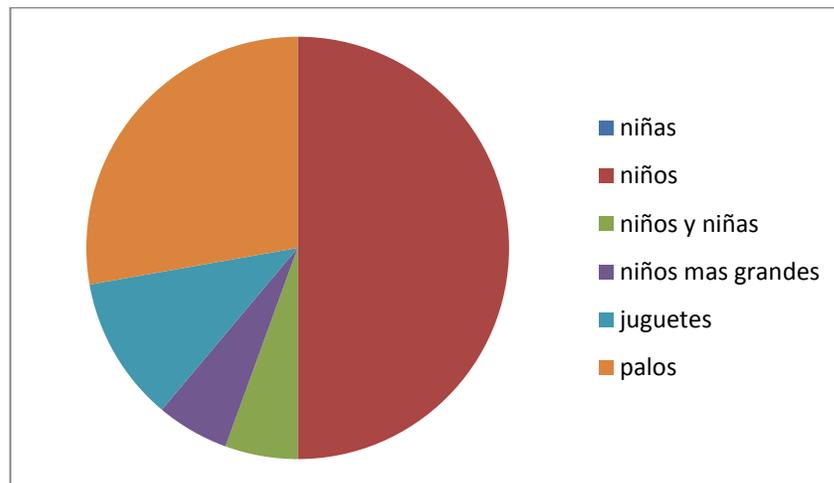
Según los resultados de la encuesta 8 niños respondieron que no han aprendido ningún juego, dos niños aprendieron a jugar lleva y al gato y ratón en la escuela.

**Gráfica 2. Lo que recibo de sus compañeros**



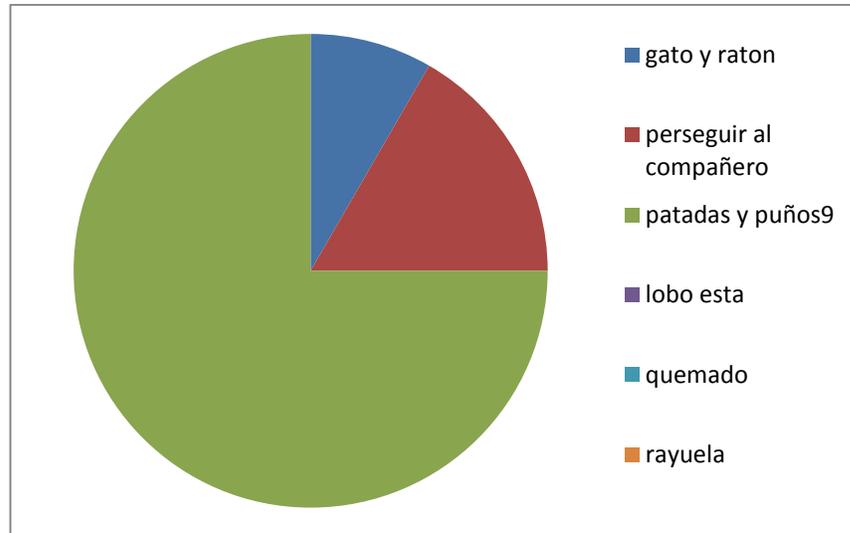
Según los resultados de la encuesta Los niños reciben de sus compañeros grosería, golpes, enojos y ellos responden de la misma manera.

**Gráfica 3. Con quién juega en recreo**



En su mayoría a los niños les gusta jugar entre pares del mismo género, a 4 niños les agrada utilizar palos para jugar; a 2 niños le agrada traer bolas, carritos para jugar y a un niño le agrada jugar con otros más grandes y a otro niño le agrada jugar con niños y niñas. Podemos observar que no juegan con el género opuesto.

**Gráfica 4. A qué juega en la hora de recreo**



Según la encuesta en la hora de recreo la mayoría de los niños (8) juegan a patadas y puños a niños juegan a perseguir al compañero y solo dos al gato y ratón

**Gráfica 5. Recibe respeto de sus compañeros**



Según la encuesta los 12 niños sienten que sus compañeros no los respetan.

## **5.6 DIAGNOSTICO**

Al analizar los resultados de la encuesta a los estudiantes, observamos que los niños no juegan con sus padres de familia. Asimismo es en la escuela que tiene estos espacios de juego que los han convertido en juego agresivo y ellos lo reconocen al expresar que no se sienten respetados por sus compañeros.

También se evidencia que les gusta compartir sus juegos con niños de su misma edad y género, pues tienen en común su gusto por el juego de patadas y puños, que lo consideran juego y no agresión.

En el recreo no practican juegos tradicionales, debido al poco conocimiento que tienen sobre ellos, pues tanto a maestros como a padres de familia se les ha olvidado enseñar los juegos que aprendieron de sus abuelos a sus hijos y estudiantes; por lo cual los niños no tienen más que acudir a los juegos que han aprendido en televisión o a través de sus compañeros de escuela de mayor edad o lo que han jugado en calle.

De acuerdo a los resultados se decide realizar una propuesta que busca implementar los juegos tradicionales como estrategia para bajar estos índices de agresividad en los estudiantes en la hora de pausa pedagógica.

## **6. PROPUESTA: “JUGANDO, JUGANDO CON EL JUEGO VOY RESPETANDO”**

### **6.1. DESCRIPCIÓN**

Para ejecutar esta propuesta se realizaran cuatro talleres de actividades lúdicas, pues se debe partir de que la lúdica es toda actividad que proporcione alegría, placer, gozo, satisfacción y además permita desarrollar el respeto entre pares. En este caso los juegos tradicionales, los cuales se realizaran en horas de pausa pedagógica con los niños y niñas del grado 1-3. Se invita a los niños a participar del juego y se observara cómo se comportan los estudiantes y se apuntara todo en el diario de campo.

### **6.2. JUSTIFICACIÓN**

“Los patios de recreo constituyeron el escenario más amplio de interacción al que tiene acceso los niños (as) en edad escolar, fueron un espacio de rutina diaria que complemento la jornada de estudios, lo cual se convirtió en la oportunidad para interacción y el juego”.

Por ser la pausa pedagógica un tiempo destinado al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades no relacionadas con el salón de clase, ha sido descuidada por el grupo de docentes, quienes la han desvinculado de su función pedagógica, lo cual es un error pues es el espacio donde los estudiantes más se relacionan e interactúan y obtienen conocimientos sociales.

Los estudiantes del grado 1-3 de la sede Luis Enrique Montoya salen a votar su energía reprimida a la pausa pedagógica y se observa durante su desarrollo un ambiente de violencia, vocabulario soez muy fuerte para niños de 6 años; gritos, agresiones físicas a través del juego brusco de manos y piernas. Pues no tienen conocimiento de juegos que les permitan divertirse, distraerse, interactuar con respeto y de desbordar toda esa energía de manera respetuosa.

Por lo anterior es de vital importancia y necesidad emplear con estos estudiantes talleres de juegos tradicionales que permitirán fortalecer conductas socializadoras, el establecimientos de normas, divertirse con sus pares, expresar sus emociones y sentimientos con madures social acorde a su edad, practicar los juegos implementando el respeto al otro.

“El recreo dirigido, es la primera actividad académica donde los maestros realizan con sus alumnos(as) juegos previamente seleccionados con un objetivo específico y en beneficio del alumno; es aquí donde se da un ambiente de mucha integración y los escolares muestran sus sentidos en forma espontánea”.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> GOMEZ R, Humberto. Valor pedagógico dele recreo. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1995

Por lo anterior los talleres que se ejecutaran en la pausa pedagógica es una estrategia que permitirá aprovechar al máximo este espacio con la guía del maestro quien debe aprovechar la participación de los estudiantes para desarrollar en ellos valores de respeto, tolerancia, solidaridad, los cuales generaran una pausa pedagógica como un espacio de aprendizaje y de convivencia escolar.

### **6.3. OBJETIVOS**

1. Bajar los índices de agresividad en los estudiantes del grado 1-3 aplicando talleres de juegos tradicionales.
2. Aprender y participar en los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en el tiempo de pausa pedagógica.

### **6.4. TALLERES**

#### **6.4.1. Taller N°1**



**NOMBRE DEL TALLER: SOY EL GATO O EL RATÓN**

**FECHA: 2 de Mayo del 2014**

**LUGAR: Patio de pausa pedagógica sede Luis Enrique Montoya**

**TIEMPO POSIBLE: Media hora**

**N° DE PARTICIPANTES: 35 personas**

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LÚDICA	ESPECÍFICA
	goce	Respeto

## METODOLOGÍA

El **Gato y ratón** es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.

- Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Realizan una apuesta entre ellos. El ratón dice si me agarras la colita te daré. Acuerdan la hora del encuentro
- Al ritmo de la canción: el reloj de mi casa da la una, da las dos...
- El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.
- El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.
- Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.

MATERIALES	
RECURSOS	FÍSICOS: Cancha
	HUMANOS: estudiantes, maestras
	FINANCIEROS

## EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

Los estudiantes y la maestra se gozaron el juego tradicional, se observó en el desarrollo del mismo una comunicación asertiva, respeto por el otro, mucha alegría y un deseo profundo de que no se terminara. Todos querían ser el gato o el ratón no había preferencia por ninguno y el rol desempeño era asumido con respeto y mucha alegría. No se presentaron sentimientos ni de tristeza ni de frustración cuando el gato atrapaba al ratón o cuando no lo hacía, más bien de satisfacción por haber jugado, tampoco peleas o conflictos todo se dio en un ambiente de respeto y alegría.

## DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	Soy el gato o el ratón
ACTIVIDAD	Juego tradicional
FECHA DE APLICACIÓN	2 de mayo 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	Media hora
Nº DE PARTICIPANTES	35
OBJETIVO	Asumir con respeto el rol que le corresponde en el juego

### DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Los estudiantes y la maestra se gozaron el juego tradicional, se observó en el desarrollo del mismo una comunicación asertiva, respeto por el otro, mucha alegría y un deseo profundo de que no se terminara. Todos querían ser el gato o el ratón no había preferencia por ninguno y el rol desempeño era asumido con respeto y mucha alegría. No se presentaron sentimientos ni de tristeza ni de frustración cuando el gato atrapaba al ratón o cuando no lo hacía, más bien de satisfacción por haber jugado, tampoco peleas o conflictos todo se dio en un ambiente de respeto y alegría.

### COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Fue un juego donde los niños se divirtieron, participaron con entusiasmo, no se presentaron conflictos ni personales (temor o frustración) ni interpersonales. El juego se realizó en un ambiente de respeto, alegría y gran participación no importaba el día tan caluroso que hizo, al entrar al salón de clase se escucharon comentarios con expresiones como: ¡que rico que jugamos!, ¡gracias profe la pasamos bien! ¿Mañana volvemos a jugar?.

TENDENCIA DOMINANTE el respeto, la alegría y la satisfacción

## 6.4.2. Taller N° 2



NOMBRE DEL TALLER ESPERANDO AL LOBO  
FECHA: MAYO 8 2014  
LUGAR: CANCHA DE PAUSA PEDAGÓGICA  
TIEMPO POSIBLE: MEDIA HORA  
N° DE PARTICIPANTES: 34

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LÚDICA	ESPECIFICA
	Expresión corporal	Respeto, tolerancia

### METODOLOGÍA

#### LETRA DE "EL LOBO"

Jugaremos en el bosque  
Mientras el lobo no esta  
Porque si el lobo aparece  
A todos nos comerá.  
¿LOBO ESTAS AHÍ?

#### INDICACIONES PARA JUGAR AL LOBO:

El juego del "LOBO" se juega con varios niños haciendo una ronda y mientras cantan la canción van caminando hacia la derecha haciendo que gire la ronda. Al terminar de cantar la canción preguntan a un niño que le hace de lobo: ¿LOBO ESTAS AHÍ?

Y un niño que le hace de lobo contesta: ¡ME ESTOY BAÑANDO!

Se repite la canción y al terminar hacen la misma pregunta y el lobo les contesta: ¡ME ESTOY VISTIENDO!

Cada que terminan de cantar hacen la misma pregunta y las respuestas de lobo pueden ser opcionales, pero se acostumbra que sus contestaciones sean en el siguiente orden:

- 1.- ¡ME ESTOY BAÑANDO!
- 2.- ¡ME ESTOY VISTIENDO!
- 3.- ¡ME ESTOY PEINANDO!
- 4.- ¡ME ESTOY LAVANDO LOS DIENTES!
- 5.- ¡ALLÁ VOY!

Cuando el silbato suena fuerte es cuando el lobo dice: ¡ALLÁ VOY! o simplemente sale corriendo y corretea a los demás niños; y todos los niños sale corriendo, tratando de no ser alcanzados por el lobo.

MATERIALES	
RECURSOS	FÍSICOS: Patio de pausa pedagógica
	HUMANOS: estudiantes
	FINANCIEROS

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿cómo la pasaron? Nos divertimos profe, JUGAMOS MUY RICO,

¿Qué aprendieron? Aprendimos a jugar sin pelear y a imitar lo que hace el lobo

AUTOEVALUACIÓN: cómo resultó el taller.

El taller fue divertido, todos los estudiantes participaron activamente, se nota un goce reflejado en risas, y movimiento corporal. A medida que cantaban la canción los niños expresaban con su cuerpo las acciones que ejecutaban y lo que sentían cuando el lobo se acercaba más y más tanto que gritaban al salir corriendo

### DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	Esperando al lobo
ACTIVIDAD	Juego tradicional
FECHA DE APLICACIÓN	8 de mayo 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	Media hora
Nº DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Expresar acciones con el cuerpo manifestando tolerancia por el otro

## DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

Los niños y niñas se gozaron el juego, compartieron con sus compañeros y se expresaron corporalmente de acuerdo a la acción que realizaba el lobo; manifestaron con sus rostros temor a medida de que el lobo se convertía en una amenaza y gritaron cuando los perseguía. Salían a correr en todas direcciones.

## COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Durante el juego se acataron la normas, no hubo ni golpes, ni agresiones físicas o verbales todo sucedió con tolerancia y respeto al otro. Cuando el lobo los cogía lo aceptaban sin resistencia. Todos querían ser el lobo y los que no alcanzaron por lo corto del tiempo lo solicitaron para el otro día.

## TENDENCIA DOMINANTE

Expresión corporal y tolerancia, respeto, diversión

### 6.4.3. Taller N° 3



NOMBRE DEL TALLER: PASANDO EL PUENTE QUEBRADO

FECHA: 16 DE MAYO 2014

LUGAR: PATIO ESCOLAR

TIEMPO POSIBLE: MEDIA HORA

N° DE PARTICIPANTES: 34

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LÚDICA	ESPECIFICA
	DIVERSIÓN CANTO	TRABAJO EN EQUIPO

## METODOLOGÍA

El puente está quebrado

## Canción de juego

El puente está quebrado,  
¿con qué lo curaremos?  
con cáscaras de huevo  
burritos al potrero.

Que pase el rey  
que ha de pasar  
con todos sus hijitos  
menos el de atrás!

## Reglas del juego

Cantando hacemos una ronda y dos niños se toman de ambos brazos simulando un puente, la ronda pasaba por debajo de éste y el niño que pasa cuando se canta el último estribillo queda atrapado, y tiene que escoger a qué lado del puente quería ir, luego se iba detrás del niño/a que había escogido y así hasta que todos los niños tengan hecha su elección. Al final quedan dos filas, una frente a otra, los niños "puentes" halaban cada uno para su lado y ganaba la fila que quedara en pie.... muy divertido!.

MATERIALES	
RECURSOS	FÍSICOS: patio de pausa pedagógica
	HUMANOS: estudiantes, maestra
	FINANCIEROS

**EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:** ¿cómo se sintieron al trabajar en equipo?  
La pasamos muy bien, hicimos mucha fuerza, nos gustó cuando se cayeron los otros, cuando todos nos juntamos podemos ganar, me gusto que no peleamos. Volvámoslo a repetir

**AUTOEVALUACIÓN:** cómo resultó el taller.

El taller fue un éxito los niños gozaron, trabajaron unidos sin agredirse, jugaron con ánimo y eligieron con libertad con quien trabajaban, todos quisieron participar no hubo ni apatía ni rechazo por el juego

## DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	Pasando el puente quebrado
ACTIVIDAD	Juego tradicional
FECHA DE APLICACIÓN	16 de mayo 2014
TIEMPO DE DURACIÓN	Media hora

N° DE PARTICIPANTES	34
OBJETIVO	Reconocer los valores que permiten un buen trabajo en equipo

### DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Los estudiantes pasaron un tiempo de goce, cumplieron las normas se observó que se colocaban de acuerdo para hacer que el otro equipo no ganara en fuerza, se dio el liderazgo y el respeto por la voz del otro; No se presentaron peleas ni inconformidades, todos asumieron el rol dentro de su equipo.

### COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

El juego tradicional permitió a los niños divertirse y entender la importancia de colocarse de acuerdo para ir detrás de un objetivo hacer que el otro equipo se soltara. Se aprendió la importancia de trabajar en equipo al ellos mismos expresar las características de trabajar juntos.

### TENDENCIA DOMINANTE

El trabajo en equipo, la tolerancia, la comunicación y el respeto y el goce.

#### 6.4.4. Taller N° 4



NOMBRE DEL TALLER: NO ME QUEMES

FECHA: 21 de mayo 2014

LUGAR: patio de pausa pedagógica

TIEMPO POSIBLE: Media hora

N° DE PARTICIPANTES: 35

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LÚDICA	ESPECIFICA
	Goce- juego – fuerza balón	Respeto, solidaridad

### METODOLOGÍA

- Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores.
- Cada equipo debe ubicarse en su lado del campo.
- Los jugadores deberán “quemar” a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso.
- Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón.
- Para evitar ser “quemado”, el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso.
- El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean quemados.

MATERIALES	
RECURSOS	FÍSICOS: patio de pausa pedagógica
	HUMANOS: niños y niñas del grado 1-3, maestra
	FINANCIEROS: pelota suave

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿Que paso cuando tirabas el balón?

Me sentía con rabia cuando no podía ponchar a ninguno, pero cuando lo lograba se me quitaba. Me sentía bien cuando no lograba alcanzarme con el balón. Pero cuando me poncharon me daba tristeza

Nos divertimos bastante

AUTOEVALUACIÓN: muy divertido, terminamos cansados, de esquivar el balón

### DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	No me quemes
ACTIVIDAD	Goce. Fuerza, respeto, solidaridad
FECHA DE APLICACIÓN	21 de mayo
TIEMPO DE DURACIÓN	Media hora
Nº DE PARTICIPANTES	35
OBJETIVO	Demostrar respeto y solidaridad frente a su compañero cuando tira un balón

### DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Durante el juego los niños y niñas interactuaron con respeto, pues cuando tiraban el balón lo hacían con fuerza, pero no con violencia, no hubo empujones, ni agresión al otro, se divirtieron, quemaron muchas energías. Cuando uno de ellos cayó al suelo otros lo ayudaron a levantar.

### COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Este juego es fuerte, pero no se dio agresión ni física ni verbal, es un juego que permite el goce, el esfuerzo físico y el compartir con otros en solidaridad y paz.

### TENDENCIA DOMINANTE

Respeto, solidaridad

### 6.4.5. Taller N° 5



NOMBRE DEL TALLER: LA GALLINA CIEGA

FECHA: 6 de junio 2014

LUGAR: Patio de pausa pedagógica

TIEMPO POSIBLE: Media hora

N° DE PARTICIPANTES: 35

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	LÚDICA	ESPECIFICA
	Expresión corporal	Tolerancia, respeto

### METODOLOGÍA

- La **gallina ciega** es un juego infantil en el que los otros jugadores tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla. Mientras todos corren y la gallina gira, se va cantando una canción así, o similar:

- *Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?*
- *Una aguja y un dedal*
- *Da tres vueltas y la encontrarás.*

## DESCRIPCIÓN

A partir de ese momento, el jugador nombrado «gallina ciega» intenta atrapar a alguno de los que juegan, guiándose por sus voces. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la gallina a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como por ejemplo: cantando o gritándole direcciones como izquierda o derecha). Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

MATERIALES	
RECURSOS	FÍSICOS: Pañuelo, cancha
	HUMANOS: Estudiantes
	FINANCIEROS

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES: ¿cómo la pasaron? Muy bien, nos divertimos, me dio mucho miedo

AUTOEVALUACIÓN: El taller permitió a los estudiantes relacionarse, tocarse con respeto y tolerancia

## DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN DEL TALLER	La gallina ciega
ACTIVIDAD	Interrelacionarse con respeto
FECHA DE APLICACIÓN	6 de junio
TIEMPO DE DURACIÓN	Media hora
Nº DE PARTICIPANTES	35
OBJETIVO	Relacionarse a través del tacto con respeto y tolerancia

## DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

A los niños les gusto colocarse el pañuelo, lo hacían sin temor, al existir contacto físico no se presentaron agresiones físicas.

El estudiante que tenía el turno de hacer el rol de gallina ciega lo asumía con calma

## COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES

Es un juego tradicional que permite el contacto físico, el intercambio de manos y el no dejarse coger por lo cual puede prestarse para agresiones físicas y verbales. Los estudiantes asumieron estas acciones con respeto y tolerancia por el otro

## TENDENCIA DOMINANTE

El gozo, la tolerancia y el respeto.

### 6.5. RESPONSABLES

DOCENTE DUFAY VINASCO: Licenciada en educación preescolar, ciencias sociales y especialista en didáctica del arte.

Con 25 años de experiencia en la educación pública de la ciudad de Cali.

Dicta todas las dimensiones en el grado de transición De la sede Luis Enrique Montoya

MARÍA EUGENIA COLONIA: Bachiller pedagógica, licenciada en educación popular de Univalle, especialista de didáctica del arte.

Con 25 años de experiencia laboral en la educación pública de la ciudad de Cali. Dicta todas las áreas en el grado 1-3 de la sede Luis Enrique Montoya.

### 6.6 BENEFICIARIOS

Estudiantes del grado 1-3 de la sede Luis Enrique Montoya; cuya edad esta entre los 6 y 8 años.

### 6.7. RECURSOS

Humanos: docentes, estudiantes

Didácticos: los juegos tradicionales, cuerdas, pelotas, pañuelo

Materiales: Patio de pausa pedagógica.

## 7. CONCLUSIONES

- Los estudiantes participan activamente en los juegos tradicionales, siempre en la hora de pausa pedagógica los solicitan y esperan en el patio la actividad.
- Durante los juegos se respetan, se comunican acertadamente y pacíficamente con sus compañeros.
- En los juegos como quemado que implica el uso del balón y el tirárselo a su compañero no se evidencia violencia, o agresión más bien alegría y aceptación.
- Los niños asumen su rol en cada juego no discuten ni pelean por ser protagonistas cumplen con respeto las normas y esto permite que el juego se realice con goce, en paz y respeto entre todos
- La pausa pedagógica se convierte en un tiempo de diversión, de compartir unos con otros sin golpes, heridas y aunque entren al salón con calor no se presentan quejas, ni llanto ni accidentes.
- El compartir los juegos tradicionales con sus maestras permite estrechar lazos de unidad, amor y respeto entre el adulto y el infante además de crear empatía entre los miembros de la comunidad educativa. Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- El juego tradicional permite a los estudiantes mejorar su comunicación e interacción; potenciar el desarrollo social a través el respeto y la tolerancia asumiendo normas que se originaron en el acuerdo para así acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- El juego tradicional fortalece la cohesión del grupo al existir el autocontrol emocional, el respeto y armonía, goce y paz en cada actividad.

## BIBLIOGRAFÍA

APARICIO, Mariela. PAREJA, Irma y ZÚÑIGA, María Teresa. Recuperación de los juegos tradicionales mediante el espacio escolar del recreo en tres escuelas públicas del municipio de Palmira-Valle: Santiago de Cali. 1996. Trabajo de grado (licenciatura en educación preescolar) Corporación Universitaria Miguel Camacho Perea.

ARANGO DE NARVÁEZ, Teresa; INFANTE DE OSPINA, Eloísa y LÓPEZ DE BERNAL; María Elena. Jugemos con los niños: para estimular el desarrollo entre 2 a 7 años. 7ª edición, Bogotá, julio 2005.

COLOMBIA. CONSTITUCIÓN POLÍTICA 1991. Con reforma de 1997. Bogotá, D.C.

CÓDIGO DEL MENOR. Ley 1098 de 2006. (Noviembre 8). Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. El Congreso de *Colombia*. Bogotá, D.C.

DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO. A.G. Res. 1386 (XIV), 14 U.N. GAOR Supp. (No. 16) p. 19, ONU Doc. A/4354.(1959).

DINELLO, Raimundo. Expresión lúdica creativa. Nordan comunidad 1ª ed. Montevideo: Verano 1989.

ECHEVERRI, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación, 2009.

GÓMEZ R, Humberto. Valor pedagógico del recreo. Bogotá: Cooperativa editorial magisterio, 1995

HARF, Rut. Centro de Formación Constructivista. Buenos Aires – Argentina. Disponible en Internet: <http://www.cefcon.com.ar/>.

JARRETT. Olga S. El recreo en la escuela primaria. Eric Digests. Ed. 4675672002-08-00. [www.eric.ed.gov.P.3](http://www.eric.ed.gov/P.3).

LAVEGA BURGÚÉS, Pere. Juegos y deportes populares. 1ª ed. Barcelona: Inde, 2000.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley General de Educación. Ley 115. (8, febrero, 1994). Por la cual se expide la ley general de educación. El congreso de la república de Colombia. Bogotá, D.C.

MEECE, J. Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F. 2000.

PÉREZ, Serrano Gloria. Modelos de investigación cualitativa de educación Social y animación socio cultural aplicaciones prácticas. 2ª ed. Madrid: Narcea S.A.

RICO DE ALONSO, Ana. ALONSO; Juan Carlos. RODRÍGUEZ; Angélica. DÍAZ. Álvaro. ESTRADA, María Victoria. CASTILLO, Sonia., GONZÁLEZ, Gloria. El telar de los valores una formación en valores con perspectiva de género. 1ª ed. Bogotá, 2002.

TORRES, J. Padrón y CRISTALINO, F. El juego: un espacio para la formación de valores. Zulia: Omnia, vol. 13, núm. 1. Enero - Abril 2007.

## **ANEXOS**

## **Anexo A. Encuesta: preguntas a los niños de la muestra.**

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

OBJETIVO: Conocer el gusto de los niños por los juegos tradicionales

3. Que juegos has aprendido en casa y en la escuela

4. Cuando juegas con tus compañeros te:

Golpean  
Te dicen groserías  
Se enojan contigo  
Te lanzan piedras  
Te enojas

5. Te gusta jugar en el recreo con:

Niñas  
Niños  
Niñas y niños  
Niños más grandes  
Solo  
Palos  
Juguetes  
Arena  
Piedras

6. En la hora del recreo juegas a:

Gato y el ratón  
Perseguir al compañero  
Rayuela  
La gallina ciega  
Patadas y puños  
La gallina ciega  
Lobo esta  
Quemado  
El puente está quebrado  
Mar y tierra

7. Consideras que tus compañeros te pueden respetar si \_\_\_\_ no \_\_\_\_