Análisis y mejoramiento en la utilización del espacio y tiempo del recreo escolar

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Luz Mery Albarracín Fernández, Elena Cely Cuevas

Agosto de 2016

Copyright © 2016 por Elena Cely Cuevas, Luz Mery Albarracín. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A mi gran amor: mi hijo Fabián Darío Perico Cely, a mi madre Isabel quien desde su vientre empezó a jugar conmigo al igual que un día lo hizo con mi hijo de forma espontánea y con todo el amor del mundo; a mi amado esposo por su compresión y apoyo, por estar con nosotros; a mi padre Daniel, que desde el cielo cuida por nosotros.

ELENA

A Dios supremo creador y hacedor de mi vida, a mi madre Esther Fernández; a mis hijos Fabián Camilo y Julián David y al gran amor de mi vida, mi adorado esposo por su total apoyo, dedicación y amor.

Al recuerdo de mi padre, Jairo Albarracín Barrera quien con su enseñanza formó mi espíritu.

LUZ MERY

Resumen

El presente trabajo expone los diferentes ambientes que se viven en los recreos diarios de las instituciones educativas Comeza Báho y el Salgar, en donde se ha evidenciado un ambiente poco incluyente, reflejado en los estudiantes que son los actores principales de la educación. La forma en cómo se maneja y se aplican las temáticas de la lúdica en relación con el juego, el cual fomenta nuevos valores en los niños con el fin de buscar la integración desde el punto de vista lúdico. Pensado en ello se ha propuesto la adopción de nuevos juegos en el recreo en donde se busque el desarrollo mental, cognitivo, motriz, de sana convivencia y aplicación de valores dentro del recreo.

En el presente documento se hace una descripción especial de las instituciones, posteriormente interiorizamos el juego como actividad necesaria en el desarrollo del niño, en medio de un ambiente educativo el juego se hace presente y visible cada día. Es por esto que más adelante se describe la metodología que fue aplicada a los estudiantes y se explica cómo se aplicaron y se implementaron cada uno de las nuevas propuestas (juegos de sana convivencia) que permiten a niños y jóvenes desarrollar actividades lúdico recreativas en diferentes espacios del aula de tal forma que el docente acompaña y orienta dichas actividades en beneficio del bienestar estudiantil

De ahí la importancia de entenderlo desde la posición que nos lleva a pesar que los recreos sirven como ámbito de interacción social, de recreación, y de descanso. Es por esto que en nuestra institución queremos implementar el recreo pedagógico como una herramienta de esparcimiento, tranquilidad y respeto por el espacio de otros.

Palabras Clave: Recreo, estrategias lúdicas, espacios de aprendizaje, juego, disciplina

Abstract

The present document exposed the differents enviorimentals what live in the daily playtimes of the educatives institutions Comeza Hábo and the Salgar, in where has been apparent an environmental few inclusive, reflected in the students what this are main actors of the institutions. The form in who to manages and apply the thematic of the ludic in relation with the play, the which foment new values in the children with the end of find the integration form the point of view ludic. Thinking in it has been proposed the adoption of new plays in the playtime in where to find the mental development, cognitive, motor, of healthy connivance, and application of values intro of the playtime.

In the present document do a special description of the institutions, later we internalize the play how necessary activity in the development of the boy in middle of an environmental educative the play does present and seeable every day.

This is why more forward described the methodology was applied to students and explains as applied and implemented each one of the proposals new (plays of healthy connivance) that allow the children and young boys development activities ludic recreative in spaces different of room in such a way that the teacher accompanies and orients these activities in benefit of student welfare.

Thus the importance of understanding from the position that leads although breaks serve as field of social interaction, recreation, and rest. That is why we want to implement in our institution as a pedagogical tool recreational leisure, tranquility and respect for other space.

Keywords: Play time, playful strategies, learning spaces, play, discipline

Tabla de contenido

Capítulo 1 ¿El recreo escolar un espacio de alegría? 9

Capítulo 2 El contexto, lo normativo y teórico del recreo escolar 16

Capítulo 3 Aplicación de la metodología al recreo 33

Capítulo 4 Un espacio de alegría 40

Capítulo 5 Concluyamos con alegría 58

Lista de referencias 61

Anexos 63

Lista de tablas

Tabla 1. Concurso de encostalados..... 43

Tabla 2. La gallina ciega 44

Tabla 3. Bolos..... 46

Tabla 4. Concurso de parqués 48

Tabla 5. Competencia de aros 49

Tabla 6. Pirinola 51

Tabla 7. Partida de ajedrez 52

Tabla 8. Domino..... 54

Tabla 9. Lotería infantil..... 55

Lista de fotografías

Juego Encostalados 44
Juego Gallina ciega 46
Juego Bolos 47
Juego Parqués 49
Juego Aros 50
Juego Pirinola 52
Juego Ajedrez 53
Juego Domino 55
Juego Lotería 56
Toma de Onces 65
Sentados 65
Dueños de la cancha 66
Los mismos juegos 66
Charlas 67

Capítulo 1

¿El recreo escolar, un espacio de alegría?

El presente trabajo investigativo centra el problema en torno a una palabra que tiene un bellísimo significado “EL RECREO”, que en su aplicación real relaciona una serie de difíciles, situaciones girando alrededor de él, donde el principal protagonista es el estudiante.

El recreo de la escuela, parecía hasta hoy, normal; en él niños y niñas, corren, brincan, hablan, a veces juegan, otros ríen o lloran, todo se veía dentro de los más suaves parámetros de la tranquilidad y la supuesta normalidad; hasta cuando se decidió iniciar el proceso investigativo, se observaron y analizaron varios recreos; encontrando dolorosas realidades invisibles a nuestros ojos, donde es el llamado currículo oculto quien gobierna un descanso, situación que los profesores no ven o no quieren ver.

Observaciones directas, grabaciones en video, permitieron estudiar, analizar y recopilar una serie de situaciones convivenciales relacionadas con el recreo:

- Existen los dueños y jefes de la cancha se creen los dueños del balón, quienes deciden quién juega y quién no.
- Poca participación de todos los estudiantes en los juegos, pues de las canchas se adueñan los más grandes, situación que lleva a los pequeños de transición a tercero a tomar actitudes pasivas de observación y contemplación.

- Otros niños y niñas prefieren permanecer en los salones de clase, haciendo diferentes actividades, charlando con las amigas o amigos mirando por las ventanas, tratando de llamar la atención de los transeúntes quizás lo hacen por huir de la monotonía que significa un descanso.

- El recreo no es dinámico, por el contrario, se nota monótono y aburrido, específicamente cuando todos los días son los mismos juegos con los mismos jugadores.

- Se observan niños aburridos, seres solitarios y meditabundos.

Si se sigue manteniendo y sosteniendo la situación actual de la escuela, en lo referente al recreo, en un futuro, bastante cercano se tendrán niños malgeniados, llenos de rabia contra el mundo, siempre a la defensiva, pensando en pilatunas, interrumpiendo las clases, maltratando compañeros y todo porque el único espacio para liberar energías, para ser alegre, para reír, gritar, desestresarse, ser amigable aprender y vivenciar la libertad, la tolerancia, el respeto y la sana convivencia está siendo subutilizado y más grave aún, mal utilizado.

Es entonces cuando se necesita, se debe y se quiere presentar una serie de alternativas lúdico-recreativas que contribuyan a la generación de estrategias que manejando la lúdica, la recreación y obvio el juego, contribuyan a redimensionar el recreo, le den otra forma y otro fondo, pero por sobre todo hagan que la sonrisa y la alegría sea común denominador del

descanso; además de implementar algunos juegos previamente diseñados y planificados que sensibilicen, diviertan, recreen y hagan posible manejar la tolerancia, la cooperación, el respeto, la convivencia, el manejo de reglas, el respeto al otro, el correcto y adecuado uso de los espacios existentes. En este sentido cabe preguntarse ¿Qué actividades lúdico-recreativas implementar para generar cambios positivos en el disfrute de la convivencia en los recreos de los estudiantes de los grados de transición a quinto de las escuelas Cómeza Baho y El salgado?

El descanso escolar o recreo como comúnmente se conoce, es un espacio vital de la jornada educativa de los estudiantes, es concebido como el espacio-tiempo requerido para el esparcimiento, descanso de lo específicamente académico de las clases y en últimas como un momento requerido para que los educandos logren retomar energías y volver a enfocarse en el trabajo escolar de las asignaturas; es pues, un momento esencial dentro de las dinámicas escolares.

Así, la importancia de implementar el presente proyecto nace y se fundamenta en la necesidad de responder a la triste realidad que actualmente se presenta en las horas de recreo todos los días de lunes a viernes cuando los estudiantes de los niveles de transición y primaria salen corriendo tratando de escapar de las cuatro paredes que representan un aula de clase.

En un espacio, donde todo aparentemente es normal, donde la felicidad parece ser la inspiración, de un lado para el otro, en un mini mundo donde se reúnen en pequeños grupos, donde otros se ven en un simple estado de observación pasiva, a su vez, nadie puede llegar

a la profundidad de sus sentimientos, quereres o deseos de esas personitas viviendo en su propio yo; muchos de los docentes caen en el error de considerar el recreo como eso, como algo normal, sin ver más allá de la superficial realidad, pensando equivocadamente que no existe nada que cause algún tipo de preocupación, sin embargo, esa realidad es mucho más cruel y triste de lo que aparenta.

De tal manera que son varias las situaciones que se presentan alrededor del recreo: realización y participación de juegos violentos, presencia de conflictos y poca predisposición para solucionarlos, problemas de tipo conductual en todas las edades, maltrato verbal y físico de un estudiante sobre otro. Ausencia absoluta de actividades ludo recreativas en el patio de recreo, falta de sana y adecuada utilización de los espacios, niños llenos de hambre y rabia contra el mundo, niños tímidos, otros violentos, tristeza, dolor, sentimientos de abandono, rabia y depresión.

En concordancia con lo anterior y con algunas otras situaciones descritas posteriormente, reconociendo además que la solución del problema planteado, no pertenece al extra-muro institucional, sino al interior del mismo plantel educativo; se pretende implementar el proyecto dirigido a los estudiantes, involucrando a los docentes y establecido alrededor de una única directriz “La alegría”, mediante la realización de actividades lúdico-recreativas; tratando de no violentar el derecho al recreo como máxima expresión de la libertad, es decir respetando el autotelismo del mismo, pero buscando fomentar en cada juego, en cada situación lúdica el

rescate de valores como : la cooperación, la tolerancia, el respeto por el otro, el reconocimiento de las diferencias, la necesidad de ayudarse y el mutuo entendimiento.

Observando diaria y directamente los descansos se ha concluido que los estudiantes manejan una peligrosa monotonía desencadenada en generación de conflictos, dado que la única utilidad tangible que actualmente se le da al recreo es el escape del aula de clase como tal, el momento de librarse de la presencia del docente, de encontrase con los amigos, hablar, en fin se da rienda suelta a una explosión de sentimientos y emociones muchas veces con causa, pero sin dirección, control y auto control.

Además si se adentra en el manejo y las diferentes disciplinas que se practican, sólo se ven los mismos juegos básicos, los que tienen disponibles canchas para ellos : el micro-futbol y el baloncesto con los mismos estudiantes jugando, no se evidencia rotación de patios, no se permiten que todos tengan acceso a las canchas, no hay creatividad, no hay dinámicas de juegos, son los monótonos juegos de siempre, no se evidencia participación activa de los docentes, quienes se refugian en viejas costumbres de automanejo.

En el supuesto que no se logre implementar el proyecto, se puede afirmar que, si no se reestructura, redimensiona y se le da un giro total al manejo del actual recreo, los estudiantes se verán abocados a seguir en la monotonía diaria, inmersos en el aburrimiento, estresados, violentos, sin risas, sin ánimo, sin amor, tristes y sobre todo infelices.

Por todo lo anteriormente expuesto, es urgente necesario, e innegable, implementar el presente proyecto; redimensionando el actual espacio-tiempo llamado recreo, desde la creatividad, la lúdica, la recreación y el infaltable juego; generando cambios actitudinales, procesos de socialización, de comunicación afectiva y efectiva, descanso mental, relajamiento, afianzamiento y recuperación de valores tempranamente perdidos por las juventudes de hoy en día, disminución de la intensidad de los conflictos personales y del factor agresividad, contribución con un sano esparcimiento; complementación lúdica de los mismos contenidos programáticos de algunas áreas, surgimiento, descubrimiento y potenciación de alguna capacidades intelectuales, motrices, artísticas, manuales, interrelaciónales, inclusive aumento en el mejoramiento de una buena disciplina y los más importante potenciando al estudiante hacia una correspondencia entre estudio, escuela y alegría, disminuyendo la deserción escolar, y aumentando la calidad del aprendizaje estudiantil, pero por sobre todo tratando de contrarrestar la tristeza, el tedio el aburrimiento de los niños, procurando introducirlos al mundo de la imaginación, la alegría, el placer, la risa, los gritos, la diversión y la felicidad desbordante que debe significar un recreo. En la línea argumentativa expuesta, el objetivo central del presente proyecto consiste en Implementar actividades lúdicas recreativas que generen cambios positivos en el disfrute y la convivencia en las horas de recreo de los estudiantes de las escuelas Cómeza Báho y el Salgado de los municipios de Socotá y Manta. De la misma manera, los objetivos específicos que posibilitarán el logro central, consisten en:

- Caracterizar las prácticas estudiantiles durante el descanso escolar con el fin de establecer problemáticas, necesidades y posibilidades de intervención a partir del diseño, aplicación y análisis de instrumentos.

- Realizar una fundamentación teórico práctica sobre las relaciones entre recreo escolar y lúdica con el fin de establecer las bases que sustenten el diseño de una propuesta de intervención pedagógica.

- Diseñar actividades que transformen desde la lúdica el recreo escolar en un espacio de recreación, esparcimiento y disfrute que posibilite cambios en las relaciones estudiantiles.

Capítulo 2

El contexto, lo normativo y teórico del recreo escolar

El municipio de Socotá está ubicado en el departamento de Boyacá a 6 grados 2 minutos 34 segundos de latitud norte, 1 grado 25 minutos 53 segundos de longitud Este de Bogotá y 72 grados 38 minutos 23 segundos de longitud del Oeste de Greenwich. Cuenta con 2443 metros de altura sobre el nivel del mar, una temperatura de 14,9 grados centígrados, está situado a 135 kilómetros de Tunja, con un área municipal de 117 kilómetros cuadrados.

Socotá limita al norte con Sativa norte y Jericó, al este con Chita y el departamento de Casanare, por el sur con Mongua, Pisba y Gámeza y al oeste con Socha, Tasco y Sativa sur. Su territorio es totalmente quebrado, está enclavado en la cordillera oriental y referencia desde el piso térmico cálido hasta el bioclimático páramo; está dividido en 33 veredas y es el segundo municipio más grande de Boyacá en extensión territorial.

Posee hermosos y bellos paisajes rodeados de montañas y bañados por lagunas milenarias como la de los patos, las estrellas, la colorada, la del oro y la del perro, cada una con magnificas leyendas y mitos creados en su entorno.

Es un pueblo anterior a la conquista, cuyo nombre fue dado en honor al cacique Don Esteban de Socotá, en lengua indígena quiere decir “tierra del sol y la labranza”, fue habitado por tribus chibchas que rendían culto al sol Suha, la lun Chía y a Chiminigagua o dios supremo.

La Institución Educativa Técnica Jaro Albarracín Barrera (Antes Cómeza Hoyada) se encuentra ubicada en el sector rural del municipio de Socotá en la provincia de Valderrama departamento de Boyacá. Está conformada por 16 sedes, en veredas hacia el sur y sur oriente del casco municipal.

La institución tiene como misión formar personas desde una política de inclusión mediante la adquisición del aprendizaje autónomo de calidad, eficiencia, y equidad social. Todo ello con base en los principios pedagógicos, epistemológicos y axiológicos.

La Institución día a día vela por el respeto e igualdad, el desarrollo-compresión y la investigación, la adecuada protección a los recursos naturales, junto con el fomento de actividades que propicien la sana convivencia dentro y fuera de la institución. Todo ello con el fin de dar cumplimiento a la acreditación de calidad expuesta en la visión institucional la cual resalta el liderazgo y avance en el programa técnico agroambiental.

La primera profesora que laboró fue la señora Judith Rosa de Valcárcel trabajaba con aproximadamente 120 estudiantes en un solo salón de clase. En el año de 1933 salieron de esta escuela 30 estudiantes de primaria, pues en esta época solo se ofrecía educación primaria hasta el grado tercero (3º), años después y teniendo en cuenta el Crecimiento de la población estudiantil fue nombrada la docente Bernarda Gómez de Abril, quien demostró bastante interés por mejorar el nivel educativo de los estudiantes de esta región. En 1974, comienza a

trabajar como educador de primaria el docente Jairo Albarracín Barrera, quién después ocupó el cargo de la dirección de la Institución.

Los rectores que han dirigido la institución son en su orden:

2009	Jairo Albarracín Barrera
2010	Nancy Julieta Ortiz
2012	Larden Darío
2012	Juan Evangelista García Aguirre
2016	Luis Arturo Prada Deaquiz

Ofrece la modalidad Agroambiental, tiene articulación con el SENA y los programas P.T.A Y P.E.T.

Se hace relevante señalar que existen problemas de índole social y humano dentro de los que se pueden destacar los elevados niveles de alcoholismo en la población, particularmente adultos del género masculino, potencializado por la falta de medidas de control municipal al expendio de bebidas embriagantes a menores de edad junto con todos los problemas de carácter psicológico que se derivan de esta patología, como agresividad, violencia intrafamiliar, dificultades laborales entre otras.

Laboralmente, la región presentó desde hace dos décadas una transición de actividades agrícolas y pecuarias hacia el empleo en actividades de explotación primaria artesanal en minería, esta se configura de manera directa y e indirecta como principal fuente de sustento de los habitantes, empleándose en extracción del mineral y aserrío de madera.

El recreo escolar como puede intuirse, tiene todo un marco normativo que sustenta no sólo su reconocimiento como aspecto central de las dinámicas escolares, sino su relevancia en la jurisprudencia educativa.

Siendo el recreo un derecho natural a la libre recreación, a la utilización del espacio y del tiempo libre y a la sana convivencia, es lógico que esté regido por alguna normatividad básica como:

- Código del menor: en el artículo 13 privilegia el derecho de los menores al descanso, al esparcimiento, al juego y a participar en la vida cultural y de las artes (Código Del Menor, decreto 2737 de 1989-1995, p.111)

- Ley 12 de enero 22 de 1991, por la cual se ratifica la convención sobre los derechos del niño, específicamente en el artículo 27 que garantiza el derecho que tiene todo niño a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico moral, espiritual, y social; en el artículo 31 ene l cual se manifiesta el derecho a participar en Actividades culturales, artísticas, recreativas y de esparcimiento.

- Constitución Nacional de Colombia: en el artículo 41, sobre la obligación de las instituciones oficiales a fomentar las prácticas democráticas y los valores; el artículo 44 trata sobre el derecho del niño a la educación, la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión; artículo 52 que reconoce el derecho que tiene todas las

personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. En la misma constitución nacional en los artículos 64 y 67, hace obligatorio y un deber del Estado promover un servicio de recreación y de educación como derechos fundamentales y básicos del ser humano. (Constitución Nacional, 1991)

- Sentencia T-477 de 1993 sobre el derecho a la identidad y a la autonomía.

- Ley general de educación del 8 de febrero de 1994, en sus artículos 14, libertad b habla del aprovechamiento del tiempo libre, la práctica de la educación física; artículo 21 literales i y j sobre recreación, deporte y utilización del tiempo libre, artículo 91 coloca al estudiante como centro del proceso educativo y su participación en el PEI y el artículo 92 (los establecimientos educativos, incorporan prácticas o acciones pedagógicas que favorezcan el desarrollo equilibrado y armónico de los educandos). (Reforma Educativa. 1994)

- Plan nacional de la recreación ley 000008 de mayo 27 de 1999.

Ahora bien, hablar de recreo, es sencillamente dimensionar varias situaciones que forman parte de él, desde las interacciones grupales presentes en un descanso, hasta la parte básica, central y la más llamativa, el juego. Son varios los grandes del pensamiento que universalmente en algún momento investigaron, manejaron y trabajaron desde sus puntos de vista lo relativo al juego e implícitamente al recreo.

Sigmund Freud, médico, psiquiatra austriaco, fundador del psicoanálisis, nació en Freiberg, Moraría, famoso por obras como “La interpretación de los sueños” y “Tótem y Tabú”, desarrollo la teoría del juego en algunos trabajos, como un ensayo poético y el llamado juego del carrete. Freud piensa que el juego es una simple actividad dirigida por el famoso placer, es la antesala a la poesía y lo liga como una primera manifestación de la fantasía; por lo cual es considerado uno de los primeros en explicar desde la psicología la creatividad en el ser humano (Freud, 2005).

Freud y su discípula M. klein pretendieron utilizar el juego como un recurso para descifrar e interpretar los sueños, ambos trabajaron en definitiva el juego en torno al psicoanálisis, sólo como un instrumento de terapia e interpretación, pero no profundizaron en la esencia misma del juego como parte de la dimensión lúdica del ser humano. Freud (citado por Reyes ,1999. p. 15-20).

E.H. Erikson, Terapeuta del instituto psicoanalítico de Viena profundizó bastante en el juego, creía en los poderes curativos de éste, específicamente a medida que el niño crecía y se enfrentaba a diferentes realidades; estudió el juego y sus relaciones con el desarrollo del yo, consideró siempre al juego, especialmente el de tipo infantil como la base y el camino primero en la solución de problemas y conflictos. Erikson (citado por Reyes, 1999, El juego, p. 25).

Erikson dedicó sus investigaciones al juego y el niño, una diada inseparable, que se convertiría en la vía regia de su vida, igualmente siempre enfatizó que el juego era la vida

misma del niño, así como el pensamiento lo era del adulto. Halló además que cierto tipo de actividades del juego eran unas para niñas y otras para niños, encontró y le dio importancia a la ritualidad existente alrededor del juego, así como las reglas y normas que giran en su entorno (Ibid, 1999).

Siendo el juego el centro del recreo, se han presentado al mundo varias teorías desde el punto de vista genético como las trabajadas por H Wallow, L Vigotsky, L Piaget y L Bruner. Wallon, considerado el psicólogo de los niños siempre estuvo convencido que el juego es la actividad humana que requiere más esfuerzo que cualquier otra, evoluciona el juego a medida que el niño crece, pero siempre enfrentará una dificultad (la regla) y se asociará a tres componentes: el azar, la ficción y la imitación.

Donald D. W. Winnicot: Pediatra de la sociedad Británica de Psicoanálisis, analizó el juego como una actividad llena de incertidumbre y propiciadora de la libertad, con matices de creatividad y con un especial rol en la vida de un niño, sobre todo en la famosa tercera zona o zona de distensión (zona de juego) donde el niño se encuentra donde más lo desea en un mundo libre, sin reglas, tiempo ni espacio. Winnicot (citado por Dinello, 2005).

El juego no está adentro ni afuera, sino que es “un espacio límite, que no está interno, ni externo”, por lo que las instituciones educativas debieran ser la continuación de los ciudadanos maternales hacia el niño; el profesor desempeña dos roles: responsabilidad y

oportunidad y así las cosas, el juego ayuda a escapar y redirigir las presiones, las tensiones, la agresividad, la intolerancia Winnicot (citado por Jiménez, 1998, p.55).

Winnicot siempre recordó que el juego es por sí mismo una terapia, conseguir que los niños jueguen es ya una terapia inmediata y universal, afirma que el jugar tiene un lugar, un espacio y un tiempo en el que la llamada zona de juego no es una realidad psíquica interna, ni tampoco externa, pertenece a la tercera zona o zona de distensión, donde el juego es un espacio vital entre el hijo y la madre, espacio que se puede transmutar al ambiente escolar entre el estudiante y el profesor, donde el mismo carácter universal del juego, lo hace pertenecer a todos por igual. Winnicot, (citado por Jiménez, 2000, p. 25).

L.S Vigotsky, especializado en derecho en la universidad de Moscú, filosofo, historiador, literato, director teatral, escritor y finalmente psicólogo fue un gran líder investigador, y en lo relacionado con el juego, lo consideró como un espacio asociado a la interioridad, lleno de imaginación y fantasía que casi siempre es la viva representación de toda una expresión cultural. Vigotsky, (citado por Reyes 1999, p. 107).

Para él, el mundo del juego, es un especio repleto de fantasía, ilusorio, preso de la imaginación, donde todos los deseos, aun los más irrealizables e inalcanzables pueden llegar a ser concretos y tangibles es decir es en el microcosmos llamado juego en donde se puede vivenciar toda una serie de sueños y deseos alimentados solamente por la imaginación y la fantasía. Vigostky (citado por Jiménez, 2003, p. 72-75).

Según Vigotsky tanto los juegos de imaginación como los llamados juegos reglados, siempre contendrán elementos imaginarios, sin negar que cualquier juego por más sencillo que se cera, tiene sus propias reglas haciendo que el que juega, lo haga más por placear que obligación, pero si lo llegare a hacer por obligación sabe que en cualquier momento puede salirse de él, sin dejar de someterse a las diferentes reglas que cada juego maneja. (Op. Cit, p. 58).

Jean Piaget, Investigador Suizo, nació en Neuchatel, manejó varios campos del conocimiento y del pensamiento humano, fue discípulo de Clarápede, precisamente fue Clarápede quien alguna vez afirmó “el niño es niño porque tiene la necesidad de jugar”. Piaget centró su estudio sobre el juego en dos de ellos: las canicas y la rayuela o golosa, creía al igual que Vigostky, que los juegos eran regalados y los localizó entre los siete y los once años, a los cuales llamó “actividad lúdica del ser socializado (Ibid, p. 60).

Piaget siempre quiso ver y estudiar el nacimiento del juego, manejó la teoría de las características del juego en diferentes estadios del desarrollo humano, sin embargo es muy importante y relevante recordar que para él las tres características básicas del juego eran: el ejercicio, el símbolo y regla, aspectos que crean la clasificación piagetiana de los de los juegos: juegos de reglas, de ejercicio y simbólicos, con una aseveración el juego sin norma no tenía sentido (Op.Cit. , 2003, p. 216).

J. Bruner, Psicólogo de dos universidades (Duke y Harvard), nació ciego en 1915; su contribución más importante con respecto al juego radica en la funcionalidad que le imprimió al juego, “es el juego un medio para disminuir las consecuencias de ciertas acciones, como aprender del error”, Bruner considera que el juego es en sí mismo una motivación para aprender e investigar, sin dejar de lado los resultados de las acciones que implican el juego. (Op.Cit, p. 75).

El juego permite escenificar, recrear, imaginar, hacer posible lo imposible, es en el recreo y a través del juego cuando la libertad aflora, es allí donde los estudiantes se sienten libres, fuera de la presión del aula de clase, es el recreo una gran fuente de placer, pero un placer al cual se somete el estudiante sin importar las reglas existentes, pues se han aceptado previamente, son la primera condición para ingresar al juego, respetar las reglas del juego.

Coincide Bruner con Erikson al darle al juego un carácter, terapéutico y de potenciación de la inteligencia, la creatividad y la sana expresión social. (Op. Cit, p. 83-84).

Huizinga, Este holandés autor del “homo ludens”, resalta en el ser humano la capacidad que tiene para jugar, quizás dándole demasiada importancia a la dimensión lúdica del hombre y relegando otras igualmente trascendentales; pero de todas formas enfocando el juego como una actividad puramente libre y espontánea, no es una tarea, pues es realizable en tiempo de ocio (Huizinga, 2005, p. 20-21).

Contemporáneos a él como K.D. Ushinski, quien relaciona el juego con la imaginación y como medio para formar la personalidad del niño, teoría contrapuesta a la del Rubinstein

quien asegura que el juego no contribuye en nada en el desarrollo del niño, criticando fuertemente las ideologías de Vigotsky.

A.I. Sikorski, coincide con Ushinski pues manifiesta que el juego es la base para el desarrollo del niño, mientras tanto Elkonin se dedicó a estudiar, analizar y contrastar las anteriores teorías, incluidas las del desaparecido Vygotsky, w, juego da relevancia a las situaciones imaginarias o ficticias pero cualquiera sea el tipo de juego siempre tendrá reglas, pero reglas creadas por el mismo juego, además es el juego la actividad con mayor importancia y permeabilidad en la edad preescolar.(Op.Cit, p. 103-104)

Para la psicología behaviorista (S.B. Watson, Holt, Tolman, Hunter, Skinner y Hull) el juego es simplemente un medio-estrategia del cual ellos se pueden valer para resolver problemas de tipo conductual y psicológico, el juego como tal carece de importancia, es solo una ventana, una guía para estudiar cierto tipo de conductas del ser humano, específicamente del niño.

Es desconcertante encontrar frases tan crueles como la de Sholosberg “el juego no es sino el reflejo de nuestra ignorancia” contrapuesta opinión tiene Bijou, quien analiza el juego en una dimensión más positiva colocándole la seriedad que verdaderamente merece, inclusive llega a darle cinco tipos de clasificación: juegos de orientación, juegos de diferenciación, juegos de reforzamiento, juegos imaginativos y juegos de solución de problemas (Sholosberg, citado por reyes, Op. Cit, p. 186-187).

Alrededor de 1971 Hopkins y Colbs trabajaron el juego como un reforzador de muchas situaciones relacionadas con los comportamientos académicos y con el mejoramiento de las habilidades de los niños. En 1983, 1986 y 1988 A. Michelet, R. Van Der, Kooi, Meyjes y Sutton retoman las teorías de Ericsson y Winnicot pues al experimentar e investigar con el juego, concluyen al igual que los niños, reforzando conocimientos y su capacidad de adaptación.

Recientemente el Doctor Raimundo Dinello, especializado en psicología ha creado e implementado una propuesta reforzada por la asamblea de las Naciones unidas y la UNESCO, llamada Pedagogía de la expresión, donde sus ejes centrales son la expresión, la lúdica y la creatividad, aplicables a cualquier campo pedagógico del conocimiento, pero dirigido con mayor énfasis a las instituciones educativas (Dinello, Revista Magisterio, No 19, p. 27-29).

Centrando la atención en Colombia se encuentran grandes pedagogos como Carlos Alberto Jiménez, Sandra Florián, Rosa Mercedes Reyes, Néstor Daniel Sánchez, quienes junto a otros investigadores han contribuido con valiosos estudios sobre el juego, el recreo, la lúdica y la creatividad.

Habiendo hecho un pequeño recorrido por el contexto mundial sobre la base del recreo que no es otra que el juego, es de vital importancia referirse en algún momento de esta investigación al mismo recreo como tal.

Los apartados señalados muestran como la cuestión del recreo escolar es una preocupación de orden académico y pedagógico en diferentes latitudes. Cuestión que podemos reafirmar al hacer un breve barrido sobre investigación o trabajos que lo han abordado.

Título: Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas, sedes Pablo VI en el municipio de dos quebradas.

Autores: Lorena Pérez Hurtado, Tatiana Collazos Henao

Fecha: 2007

Editorial o fuente: Universidad Tecnológica de Pereira

Resumen: Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, que por su carácter lúdico suele ser aislada del contexto educativo regular, es decir el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo denominado escuela, pero por ser un lugar de esparcimiento se delimita por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto. Analizar las características de los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las

instituciones educativas Eladia Mejía y Antonio José Sucre Sedes Pablo VI en el municipio de dos quebradas.

Título: La lúdica como estrategia para mejorar los descansos en los estudiantes de los grados: 1, 2, 3, 4 y 5 de la Institución Educativa Juan José Nieto Sede Baranoa.

Autores: Ángel David Hernández Santos

Elizabeth Palomino Rocha

Fecha: 2013

Editorial o fuente: Universidad Pamplona, Cread Bolívar, Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en educación física recreación y deportes.

Resumen: Mejorar los niveles de convivencia de los niños a través del juego y la lúdica, a fin de facilitarle su socialización y la aceptación de otros, mediante el manejo de la tolerancia y la frustración.

La necesidad de mejorar la convivencia e interacción de los estudiantes, que constantemente se ven inmersos en algunos brotes de agresividad e intolerancia, creemos firmemente y así trataremos de demostrar, que el juego y la actividad lúdica son estrategias importantes para el manejo de la agresividad de los niños, mediante el aprendizaje de normas de conducta que lo orienten a su socialización, al aprendizaje de normas de convivencia y por ende, a aceptar a los otros disminuyendo los niveles de resistencia a integrarse sanamente con los demás y a aprender a manejar los niveles de frustración, a través del juego.

Título: Los juegos en el recreo y el tiempo libre en el colegio.

Autores: José Francisco Azor Cruz

Fecha: 2004

Editorial o fuente: http://wwwefdeportes.com/ Revista Digital – Buenos Aires – Año 10 – N° 82 – marzo 2005.

Resumen: Proyecto de investigación realizado en Almería en un centro escolar de dicha localidad en el que se trata de indagar en dicha localidad. En él, se trata de indagar por qué los alumnos juegan a unos determinados juegos, cómo utilizan el tiempo libre tanto en el ámbito escolar como fuera de él a través de una observación sistemática, y las actuaciones que se hicieron para proporcionar al alumnado una extensa lista de posibilidades lúdicas.

Título: Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas, sedes Pablo VI en el municipio de dos quebradas.

Autores: Lorena Pérez Hurtado, Tatiana Collazos Henao.

Fecha: 2007

Editorial o fuente: Universidad Tecnológica de Pereira

Resumen: Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, que por su carácter lúdico suele ser aislada del contexto educativo regular, es decir el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo denominado escuela, pero por ser un lugar de esparcimiento se delimita

por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto. Analizar las características de los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas Eladia Mejía y Antonio José Sucre Sedes Pablo VI en el municipio de dos quebradas.

Título: La lúdica como estrategia para mejorar los descansos en los estudiantes de los grados: 1, 2, 3, 4 y 5 de la Institución Educativa Juan José Nieto Sede Baranoa.

Autores: Ángel David Hernández Santos, Elizabeth Palomino Rocha

Fecha: 2013

Editorial o fuente: Universidad Pamplona, Cread Bolívar, Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en educación física recreación y deportes.

Resumen: Mejorar los niveles de convivencia de los niños a través del juego y la lúdica, a fin de facilitarle su socialización y la aceptación de otros, mediante el manejo de la tolerancia y la frustración.

La necesidad de mejorar la convivencia e interacción de los estudiantes, que constantemente se ven inmersos en algunos brotes de agresividad e intolerancia, creemos firmemente y así trataremos de demostrar, que el juego y la actividad lúdica son estrategias importantes para el manejo de la agresividad de los niños, mediante el aprendizaje de normas de conducta que lo orienten a su socialización, al aprendizaje de normas de convivencia y por ende, a aceptar a los otros disminuyendo los niveles de resistencia a integrarse sanamente

con los demás y a aprender a manejar los niveles de frustración, a través del juego. (López, 2014)

Capítulo 3

Aplicación de la metodología al recreo

Existen diversidad de maneras de abordar una investigación desde las metodologías implementadas, las culturas y las diferentes disciplinas han logrado impactar con variadas formas de indagación sobre las sociedades que son su objeto de estudio.

Los postulados que antes eran un obstáculo en el desarrollo de muchos procesos de investigación hoy no son motivo de preocupación, han ampliado sus fronteras y han dado lugar a diversas metodologías que se pueden mezclar entre ellas.

Tanto en el método empírico analítico como en el interpretativo y en el crítico social se establece un sistema de relaciones, cuando se habla de relaciones variables es prudente advertir que se debe implementar un sistema cuantitativo, pero cuando lo que se analizan son categorías, es pertinente usar el método interpretativo y cambiar la estructura de la pregunta. Si la investigación pretende hacer una reflexión crítica a problemáticas sociales, entonces puede optar por el método crítico social.

En cuanto a los enfoques, “a diferencia del método Empírico analítico propio de lo cuantitativo, los métodos interpretativos y crítico social poseen una estructura crítica; es

decir, cada vez se le permite al investigador y a las comunidades participantes adentrarse más en sus problemas cuya tendencia es lograr emancipar y solucionar" (Libertadores, 2015)

En la investigación educativa el dilema de los métodos ha quedado atrás, según el enfoque que se le dé el investigador puede tomar elementos de otros métodos para recolección de la información.

Esta investigación es esencialmente descriptiva, basada en la observación directa, ya que, para lograr entender, comprender y analizar toda la realidad contextual existente alrededor de las actividades desarrolladas y vivenciadas en el recreo, es fundamental observar y después analizar. La observación se hace libremente, pero sin entorpecer ni intervenir en la vida pedagógica del recreo, entrando en juego la percepción visual, auditiva, emocional y física.

Es una investigación de carácter descriptivo porque delinea, observa e interpreta fenómenos actuales y reales que rodean al campo especifico del proyecto, en este caso: manejo de recreo. (Losada, 2010, p. 31).

Además, maneja una finalidad, pretender solucionar una situación contextual existente a nivel institucional (el recreo), no se pretende descubrir algo nuevo, porque evidentemente ya

existe, solamente se trata de describir hechos y aspectos ya preexistentes, pero a los chaules no se les ha dado la importancia que merecen (ICOLPE. Investigación Educativa, 1972, p. 11).

Siendo nuestro interés el recreo, se estudiarán diferentes variables (conflictos, juegos, relaciones interpersonales, comportamientos individuales y grupales, espacio), de los estudiantes de transición, a quinto, de las escuelas Cómeza Báho y El salgado sin controlarlas ni manipularlas, solamente viendo y analizando el fenómeno recreo con todas las características y situaciones especiales inherentes a él.

Por otra parte se busca delimitar y encontrar las propiedades más notorias del fenómeno recreo, los comportamientos y las actitudes de sus protagonistas (estudiantes, profesoras y juego), midiendo y a su vez describiendo varios aspectos del mismo; luego tomando como base que es un análisis evidentemente descriptivo, cada uno de los aspectos a observar se tomará en forma individual, pues son independientes uno del otro y no necesitan ser relacionados (onces-juego), permitiendo en manejo de varias variables a la vez (Hernández, 1996, p. 60-61).

Es así como, tomando alrededor de cinco actividades, diariamente realizadas en un recreo como: jugar, charlar, leer y otras más, se observarán, analizarán y se sacarán las respectivas

conclusiones; además se describirán características del recreo, cualidades, comportamientos, actitudes y manejo de los protagonistas de dicho espacio pedagógico.

Siendo la investigación descriptiva, aquella que describe el comportamiento de un hecho, a través de la recolección, ordenamiento, clasificación, presentación mediante cuadros y gráficas, análisis e interpretación y utilización de medidas, se obedeció a los parámetros establecidos, por ella, utilizando varios instrumentos como cuestionario, observación diarias del recreo, se pasaron los datos obtenidos a cuadros estadísticos, que posteriormente serán interpretados y analizados con la ayuda de gráficos que visualicen y permitan descubrir y describir la verdad relacionada con el recreo. (Martínez, 1997, p. 12).

El proyecto se aplicó a 77 estudiantes de las escuelas Cómeza Baho y El salgado de los municipios de Socotá y Manta, implicando indirectamente a 4 docentes. Los 77 estudiantes conforman las secciones de Preescolar y Primaria, las edades de estos estudiantes oscilan entre 5 y 11 años, provienen en su mayoría de las veredas donde se encuentran ubicadas las escuelas.

Los estudiantes dedican su tiempo libre, considerando éste como el lapso entre la terminación de la jornada académica escolar y los fines de semana, a labores propias del campo, algunos ayudan a las labores domésticas y muy pocos realmente se divierten jugando

micro-fútbol, baloncesto, juegos tradicionales, tristemente algunos creen divertirse perdiendo su tiempo en que haceres diarios.

Se tomó una muestra de 38 estudiantes y 2 docentes, los estudiantes son de los grados tercero, cuarto y quinto, quienes representan el 50% de la totalidad de las escuelas, los 2 docentes el 50% del total existente de profesoras, la muestra se tomó en la sección primaria, por facilidad, prioridad y aplicabilidad.

Los 38 estudiantes que libremente contestaron la prueba, tienen edades que oscilan entre los 8 y 11 años, un gran porcentaje son mujeres, aspecto que en realidad indica un marcado dominio femenino de las escuelas, inclusive dentro de las mismas profesoras puesto que no existen profesores hombres.

Se programó la aplicación de tres instrumentos:

1. Un cuestionario aplicable a dos docentes, este consta de 6 preguntas abiertas; se codificarán para efectos de facilitar la graficación y el posterior análisis e interpretación por medio de las cuales se puedan medir los conocimientos de las docentes, sobre lo relacionado con la utilización del material didáctico en el medio, y las sensaciones experimentadas por los estudiantes al enfrentarse con la recreación y la interacción.
2. Observación directa y espacial: se observaron varios recreos, anotando algunas situaciones que son relevantes y especiales, ello con la ayuda de un pequeño diario de campo.

3. Toma de registro fotografías en los recreos de tal forma que se puedan apreciar a los estudiantes en múltiples situaciones cotidianas que se presentan a diario en un ambiente escolar.

Como todos sabemos las líneas de investigación son conjuntos temáticos y problemáticos que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación articulados entre sí y con el objetivo de generar – aplicar conocimiento relevante para dar solución a los problemas que surgen en nuestra sociedad. La línea de Pedagogía, medios y mediaciones está adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la Línea de Investigación Institucional.

Lo anterior relacionado directamente con la línea de investigación pedagógica, medios y mediaciones la cual propone que los anteriores elementos adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de la cultura centrada en la palabra escrita y hablada que reconoce e sistema educativo como un escenario que posibilita diferentes formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los demás y establecer distintas relaciones de enseñanza y aprendizaje. (Acevedo, 2009)

El enfoque proyectado para esta investigación es el cualitativo, para descubrir de manera discursiva conceptuales. Ya que esta investigación nace a partir de una situación observada, que genera una serie de inquietudes que requieren establecer un proceso de desarrollo para dar solución. El objetivo de esta línea es la construcción y el mejoramiento de la pedagogía

y la didáctica la cual intenta buscar soluciones a problemas específicos. Esta surge con el propósito de reflexionar constantemente sobre las prácticas pedagógicas para formar mejores sujetos sociales.

Capítulo 4

Un espacio de alegría

La implementación de este proyecto es importante porque permite a los niños y jóvenes desarrollar actividades lúdico- recreativas y aprendan jugando en espacios diferentes al aula de clase como lo es el recreo pedagógico, es por ello que los docentes acompañan y orientan dichas actividades que propenden par bienestar del estudiante. Todo lo anterior se realiza con la colaboración de la comunidad educativa.

Para llegar a dar a conocer nuestra propuesta de descanso pedagógico, nos sujetamos en la idea que propone que es un "lugar o espacio de encuentro entre generaciones cercanas" y de ahí el valor que le damos a este espacio de reflexión, empatía, dinamismo y compañerismo entre los miembros que componen el contexto escolar. Es, por tanto, que asumimos la idea del recreo como un espacio para dinamizar de una manera diferente nuestras ideas, pensamientos, identidad, costumbres entre otras. De ahí la importancia de entenderlo desde la posición que nos lleva a pesar que Los recreos sirven como ámbito de interacción social, de recreación, y de descanso.

Además, es de entender que el recreo es un tiempo y un espacio con libertad para decidir qué hacer, cómo y con quién; para descansar y disfrutar, despejarse, desestresarse, jugar, correr, repasar tareas e interactuar entre pares. Actividades físicas espontáneas, libres y organizadas como correr, saltar, perseguirse, jugar con pelotas o bailar, moverse y escuchar

música, mejoran el rendimiento posterior de la atención, concentración, comprensión y memoria. El recreo promueve la socialización, la participación y las interacciones personales positivas, la creatividad y el aprendizaje de reglas y habilidades para tomar decisiones y resolver conflictos, y contrarresta las consecuencias negativas para la salud de la inactividad y el sedentarismo de los niños.

En suma, la educación debe trascender la sola mirada tradicional y considerar los "contextos", la vida cotidiana que muchas ocasiones se pone en evidencia en el recreo, lo cual implica un acercamiento y una comprensión por parte de los docentes para transferir, retomar lo que allí sucede para seguir contribuyendo con el aprendizaje y la formación holística del sujeto. Las instituciones como reguladoras de lo que sucede en la escuela y por ende en el recreo, deben incorporarlo en sus políticas institucionales y en sus proyectos educativos institucionales, promoviendo en él, un uso adecuado de libertades humanas en pro de la construcción de humanidad y evitando que allí se generen hábitos y conductas nocivas para el mismo proceso de formación.

Adicional a ello es necesario mencionar los objetivos de las actividades realizadas en las escuelas con el propósito de exponer de manera clara las metas aplicadas y lo que se buscó realizar

- Propiciar en la institución encuentros lúdicos y deportivos para el aprovechamiento del tiempo libre, logrando estudiantes más lúdicos y creativos en el disfrute por el juego, el arte y demás actividades recreativas, en un ambiente de sana convivencia.

- Propiciar en los estudiantes valores autonomía y responsabilidad a través de la interacción social.
- Fomentar la sana convivencia entre los estudiantes de la institución, mediante la lúdica, la recreación y el juego.
- Permitir el acceso a juegos tradicionales como encostalados, la gallina ciega, bolos, la pirinola, competencias de aros, etc. Para que los estudiantes además de su descanso compartan con otros compañeros.
- Disminuir los juegos bruscos y descontrolados entre los estudiantes.
- Participar a través de los juegos didácticos de las diferentes actividades programadas por los docentes.

De Igual forma el juego es una actividad que se considera como una parte fundamental en el descanso de actividades académicas. El juego nos permite relajarnos y preparar nuestro cuerpo y nuestra mente para continuar con las labores de estudio. Cuando se presenta el receso escolar o descanso se cambia de una actividad de tensión, de concentración y de mayor exigencia a una actividad de relajación, de esparcimiento y de menor exigencia mental. Es por esto que en nuestra institución queremos implementar el recreo pedagógico como una herramienta de esparcimiento, tranquilidad y respeto por el espacio de otros. A continuación, se presentan las actividades de la propuesta.

Tabla 1 Concurso de encostalados

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	16 /03 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Concurso de Encostalados		
OBJETIVO	Demostrar la habilidad física y emocional a través de varias competencias de encostalados realizada en la institución		
EJE	Destreza		
MATERIALES	Costales de fique, tiza para trazar		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
Se realizaron varias carreras de aproximadamente 50 metros de longitud en grupos de 5 estudiantes teniendo en cuenta los niños y las niñas los cuales compiten por géneros. Se traza una línea de salida y una de llegada, en el grupo de 5 solo un estudiante puede ganar, es decir el que primero cruce la línea de meta. Los estudiantes cuentan con un costal en el cual se deben introducir, a través de los saltos se debe avanzar por toda la pista compitiendo entre sus compañeros, con el fin de llegar primero. Cada 5 estudiantes hubo un ganador.			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
Para lograr desarrollar la autoconfianza es fundamental el reconocimiento del propio cuerpo como principal instrumento de interacción con el mundo, el enfrentar a los jóvenes a esta clase de ejercicios, en los que cabe aclarar que no hay contacto directo, fortalece la aceptación y el respeto por los otros.			

La sana competencia es evidente en los estudiantes lo cual fortalece las destrezas y habilidades motoras
INDICADOR DE EVALUACION
Desarrollo de habilidades físicas que implican el dominio de la habilidad mental y física en la busca de un objetivo claro, atravesar la línea de llegada.
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 2: La Gallina ciega

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	30 /03 /2016

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	La gallina ciega
OBJETIVO	Incursionar la confianza con los compañeras de clase a través de un juego tradicional divertido para los estudiantes
EJE	Confianza
MATERIALES	Tela para cubrir los ojos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
La actividad consiste en seleccionar un estudiante, a ese se le cubren los ojos con el fin de que no pueda ver, normalmente con un pañuelo o una venda. El resto de jugadores le dan vueltas con el fin de desubicarlo, luego el jugador debe atrapar a cualquier integrante con el fin de convertirlo en una gallina el cual deberá hacer lo mismo. Para ello fue necesario contar con un área libre de obstáculos y peligros.	
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)	
Se trabajó la competencia de autonomía personal ya que los niños que hagan de gallinita, tendrán que explicar que es lo que pasa cuando no se ve. Se trabajó en clase y se habló de la importancia del sentido de la vista, en donde pudimos hablar de los niños que tienen este problema, se logró la comprensión en relación con los niños ciegos que tienen otra forma de aprender ya que no tienen la vista, además de la importancia del tacto.	
INDICADOR DE EVALUACION	
Participación activa en las dinámicas grupales e individuales considerando las normas de convivencia que favorecen el desarrollo de competencias ciudadanas.	
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)	

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 3: Bolos

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	13 /04 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Bolos		
OBJETIVO	Mejorar la coordinación sensorial motriz en los estudiantes de las instituciones con el fin de derivar los obstáculos (bolos)		
EJE	Percepción		

MATERIALES	Bolos de plástico, pelota mediana
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
El primer jugador lanza a los bolos intentando tirar el máximo número de bolos, dispondrá de dos lanzamientos en cada tanda para tirar el total de bolos, anotará el número de bolos tirados y cederá el turno a su compañero. Gana el jugador que derribe la mayor cantidad de bolos.	
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)	
El juego de los bolos fomento la coordinación, la visión y la estrategia en los estudiantes, a través del lanzamiento correcto de una pelota, a su vez se puede aplicar este concepto a la puntería, al ser asertivo y eficaz a la hora de realizar las actividades académicas. Los estudiantes siempre estuvieron motivados y atentos siguiendo de manera correcta las instrucciones dadas al inicio.	
INDICADOR DE EVALUACION	
Mejoramiento de los sentidos a través del juego del bolo, con el fin de avanzar y derribar los obstáculos los cuales se representan en los bolos.	
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)	

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 4: Concurso de Parqués

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	27 /04 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Concurso de Parqués		
OBJETIVO	Enseñar la sana competición a través de un juego de mesa en el que se destacan las habilidades mentales de los estudiantes.		
EJE	Compañerismo		
MATERIALES	Tableros de parques, fichas y dados		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
En grupos de 4 estudiantes se organizan en una mesa, a cada uno se les distribuyen unas fichas la cual lo representa en el tablero, el primer estudiante tira el dado con el fin de empezar el juego en cierto orden, se deben seguir las indicaciones del dado (números), el estudiante avanza por el tablero cuyo objetivo es llegar a la meta. Adicional a ello se emplea la estrategia con el fin de llevar a los rivales a la cárcel. El estudiante que llegue primero a la meta y complete el recorrido con sus 4 fichas por todo el tablero será el ganador			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
Por medio de este juego los estudiantes de grado primero repasan el conteo de los numero, clasificación de colores, en sano y pasivo sentido de integración tradicional. Se dieron instrucciones acerca de la dinámica del juego a los niños que jugaron por primera vez			
INDICADOR DE EVALUACION			
Desarrollo mental y matemático, puesto que es necesario sumar y contar a la hora de jugar			

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 5: Competencia de Aros

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	11 /05 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Competencia de aros		
OBJETIVO	Recorrer varios espacios de las instituciones llevando un aro el cual rueda por el suelo y debe pasar por varios obstáculos antes de llegar a la meta		
EJE	Locomoción		
MATERIALES	Aros de diferentes tamaños y colores, palos finos		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
Este juego se desarrolló al aire libre en un ligar preferiblemente plano, cada estudiante dispuso de un aro, consistió en hacer rodar el aro con ayuda de un palo fino sin que se caiga a lo largo del recorrido. Gana el estudiante que llegue primero a la meta. Cada carrera consta de 8 estudiantes			

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)
Para lograr desarrollar la autoconfianza es fundamental el reconocimiento del entorno en donde se desarrolla el ejercicio de aprendizaje como principal instrumento de interacción con el mundo, el enfrentar a los estudiantes a esta clase de ejercicios, en los que cabe aclarar que no hay contacto directo, fortalece el cuidado y el respeto por los otros.
INDICADOR DE EVALUACION
Comprensión del desarrollo motor con un objeto, a través de la competencia entre los estudiantes.
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 6: Pirinola

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	25 /05 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Pirinola		
OBJETIVO	Introducir al estudiante a un juego de mesa cuyo propósito es darle valor a los objetos con los que el estudiante cuenta.		
EJE	Autonomía, Azar		
MATERIALES	Mesa, Pirinolas, Fichas		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
Se organizan en una mesa 5 estudiantes a los cuales se les da unas fichas las cuales representan dinero (para este caso), los estudiantes deben seguir las indicaciones de la pirinola, en orden se gira la pirinola y se siguen las indicaciones (pon 1, pon 2, toma todo, etc.). Al final el estudiante que tenga más fichas (dinero) será el ganador del juego.			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
El valor de las cosas es fundamental en la vida, los estudiantes deben aprender a perder y a ganar, por medio de este ejercicio se gana y se pierde a los cual ellos deben estar dispuestos. En la vida real es necesario obedecer órdenes con el fin de mejorar, es por ello que los estudiantes deben tener presente estos ejercicios.			
INDICADOR DE EVALUACION			
Desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes a través del uso de fichas simulando algo valioso para ellos			

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 7: Partida de Ajedrez

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	08 /06 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Partidas de Ajedrez		
OBJETIVO	El objetivo de los ajedrez es de poner el Rey adverso en una posición que se llama "jaque y mate": el Rey ya no puede moverse en ninguna casilla sin hacerse capturar por una pieza adversa.		
EJE	Estrategia		
MATERIALES	Tableros de ajedrez con fichas, mesas		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			

Por medio de varios tableros de ajedrez, los estudiantes jugaron partiendo de las indicaciones dadas al inicio, en donde se les enseño nos nombres de las fichas, sus movimientos y demás reglas.
Se les pido a los estudiantes que jugaran en parejas, se les repartieron y organizaron las fichas y se dio inicio a las partidas de ajedrez. Para algunos estudiantes esta fue la primera vez que jugaron.

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)

El ajedrez está íntimamente relacionado con el desarrollo de las funciones ejecutivas cerebrales, estas son las que organizan, integran, ejecutan y manejan otras funciones. Hacen que las personas sean capaces de medir las consecuencias de corto y largo plazo de sus acciones y de planear los resultados.
Por lo tanto desarrolla a su vez la responsabilidad , la descentración ya que el estudiante debe considerar que hay un otro que también realiza jugadas y tiene sus propios planes por lo cual debemos observarlos si queremos ganar la partida ,también se fomenta la paciencia ,la tenacidad, la creatividad ,la aceptación de reglas y también fomenta la integración y las relaciones personales ya que se juegan no sólo de forma individual sino también por equipos.

INDICADOR DE EVALUACION

El ajedrez fortalece las funciones ejecutivas y que como éstas son transversales su efecto puede darse en múltiples disciplinas ayudando al aprendizaje de otras asignaturas, potenciando así aspectos clave del rendimiento escolar y además en la formación del carácter de los alumnos.

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 8: Domino

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	05 /07 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Domino		
OBJETIVO	El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente prefijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.		
EJE	Memoria		
MATERIALES	Fichas de dominó, mesa		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
Se organizaron a 4 estudiantes por meda, en donde primero se les explico cómo es el juego y en que consiste, ellos atendieron a la explicación. Posteriormente se les repartieron las fichas en donde ellos iniciaron con la partida de domino. El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.			
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)			
En la vida real muchas veces las victorias más significativas y más importantes viene disfrazadas de un atuendo de derrota, debeos reducirnos a nada antes de llegar a ser algo. Es por eso que el domino nos enseña a perderlo todo para poder ganar.			
INDICADOR DE EVALUACION			
Proporcionar relajación, fortalecerá la inteligencia lo cual permitirá pasar un rato agradable con sus amigos o nietos.			

EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Tabla 9: Lotería Infantil

Propiciar un entorno amigable y deportivo en los espacios del recreo, para lograr fomentar la sana convivencia en los ambientes de aprendizaje entre los estudiantes de las instituciones Comeza Bahó y el Salgado, mediante la lúdica, la recreación y el juego como elementos enriquecedores en su proceso.			
EDUCADOR/A	**Elena Cely Cuevas** **Luz Mery Albarracín**	**FECHA**	08 /07 /2016
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Lotería Infantil		
OBJETIVO	Trabajar nos números y las operaciones a través de un juego de mesa.		
EJE	Creación - Imaginación		
MATERIALES	Tableros y fichas de lotería, mesas		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes. La plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte-todo, con los casilleros de la plancha base. Se dispuso de varias mesas en las cuales los estudiantes se asociaron de a 4 integrantes, se les repartió un tablero de lotería, previamente se les dio instrucciones claras y de fácil entendimiento.
REFLEXIÓN PEDAGÓGICA (Acerca de lo observado, las dificultades, logros alcanzados y conclusiones)
El material adecuado favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.
INDICADOR DE EVALUACION
Promover las manualidades, la creatividad y el entendimiento de los objetos, números y figuras que representa la lotería.
EVIDENCIAS: (Cuadernos, fichas realizadas, fotos)

Fuente. Elaboración Propia, (2016).

Como principal beneficiario se encuentran los estudiantes de las instituciones quienes aprovechan el descanso para dar paso a las actividades recreativas. El grupo, de niños y niñas de la misma edad, es el mayor de los elementos socializadores al que nos podemos enfrentar y es en los tiempos de ocio el recreo en el que la parte más joven de la sociedad empieza a practicar sus habilidades sociales, su afectividad y su empatía. Además, el recreo es un momento excelente para desarrollar su imaginación, inventar juegos, reglas de juegos, desempeñar distintos papeles y hacerlo de forma colectiva. Por otro lado, les aporta un rato de "movimiento" asegurado al día, con los beneficios que eso reporta para su salud, ya que desarrollan actividades motoras y físicas, deportes de grupo, etc. Por tanto, en ese breve espacio de tiempo conjugan todas sus habilidades físicas. Todo se da al unísono en el tiempo de juego. El recreo pedagógico juega un papel tan importante que distintas investigaciones han hecho del su campo de estudio. Desde la utilización del espacio físico al tipo de juegos que se desarrollan pasando por el papel del profesorado, distintos aspectos de este tiempo escolar han sido objeto de análisis.

En cuanto a los recursos se contó con las instalaciones de las escuelas Comeza Bahó y el Salgado, como se evidencia todos los elementos requeridos son de fácil acceso, comprenden desde juguetes hasta material didáctico usado en las instituciones. Incluso algunos estudiantes aportaron con instrumentos y materiales que son muy fáciles de conseguir. La mayoría de los elementos fueron tomados de las instituciones. Como tal no fue necesario comprar los elementos utilizados.

Capítulo 5

Concluyamos con alegría

Una vez terminada la propuesta de intervención se concluye que:

- Dentro de las dimensiones del ser humano, es importante reconocer que la dimensión lúdica existe y no puede ser separada de las otras, en ninguna de las etapas de su vida; pues incluso aun antes de nacer, durante ella y después se ha comprobado con estudios realizados por grandes del pensamiento universal que el ser humano juega, se divierte, goza, ríe, canta, declama, es feliz, en conclusión, es libre de actuar.

- La principal actividad de la "hora del recreo" es el juego ya sea dirigido o espontáneo, individual o grupal; tradicional o de moda; pasivo o violento, en fin, sea cual fuere la expresión del juego que se maneje, es innegable que es el rey del recreo, el imprescindible, el que le da vida, permite socializar, convivir, aprender, pero por sobre todo lo anterior, es la máxima expresión de paz y tranquilidad para tener ánimos de iniciar una nueva clase.

- El recreo es uno de los espacios pedagógicos de mayor valor, donde se manifiestan diferentes tipos de situaciones y contextos a las que a diario se ven enfrentados los estudiantes, unas los ayudarán a formar para la vida en una forma coherente y

positiva, pero otras quizás están influyendo de manera negativa en su formación personal, social, cultural, moral e integral.

- Actualmente el recreo en las escuelas Cómeza Báho y El Salgar es demasiado rutinario, monótono, poco lúdico y mucho menos recreativo, además las vivencias y experiencias diarias de los estudiantes no dan para asegurar que exista un verdadero espacio de libertad y felicidad, donde los deportes son escasos y la presencia del docente es nula; como efectivamente se demuestra al hacer el análisis tanto del cuestionario aplicado, como de la observación y la toma de fotografías.

Algunas recomendaciones tendríamos:

- Aplicar en forma práctica y verídica los conocimientos adquiridos a través del desarrollo de la propuesta.

- Tener presente los juegos tradicionales y de mesa como un medio de aprendizaje en el cual el estudiante refuerce y practique los conocimientos adquiridos en el aula de clase

- Reconocer que existe la necesidad de aplicarle al trabajo de grado “El recreo un espacio de felicidad”, toda la seriedad que se merece por lo tanto el proceso de investigación debiera iniciarse desde el mismo momento en que se inicia la especialización.

- Al momento de desarrollar los diferentes juegos haya un sano esparcimiento en el cual se establecía un entorno de sana convivencia entre los estudiantes.

- Dar mayor valor a los elementos didácticos con los cuales se desarrollaron los diferentes juegos para lograr mantenerlos en buenas condiciones.

- Hacer una campaña de concientización especialmente en los docentes para que aparte de colaborar con el desarrollo del proyecto se interesen por manejar la ludo-creatividad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Lista de Referencias

Acevedo, *Cómo elaborar proyectos*. Bogotá: sin editorial, 1999. 113 p.

Bolaños Mercado, Tomás Emilio. *El que hacer del ocio, elementos teóricos de recreación*. Armenia: Kinesis, 2005. 186 p.

Cerda Gutiérrez, Hugo. *La creatividad en la ciencia y en la Educación*. Bogotá: Magisterio, 2000. 235 p.

Código del menor. Edición completa. Bogotá: sin editorial, 1995. p.111

Constitución Nacional. Bogotá: LESI, 1991. 235 P.

Dinello, Raimundo Jiménez, Carlos. Mota Jesús. Lúdica, *Cuerpo y creatividad*. Bogotá: Magisterio, 2005. 266 p.

Durán, Teresina, Velandía Dora. Necesidad de una modalidad agropecuaria. Socotá: sin editorial. 1988. 59 p.

Enciclopedia la clave del saber. Bogotá: Planeta. 1990. 160 P.

Gómez, Humberto. *Valor pedagógico del recreo*. Bogotá. Magisterio. 1998. 96 p.

Huizinga, Johan. Homo Ludens. Barcelona: Alianza, 2005. 287 p.

Icolpe. *Investigación Educativa*. Sin editorial. 1972. 50 p.

Hernández, Roberto, Fernández Carlos; Baptista, Pilar. Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill, 1996. 505 p.

Jiménez, Carlos Alberto. *Cerebro creativo y lúdico*. Bogotá: Magisterio, 2000, 181 p.

La inteligencia lúdica. Bogotá: Magisterio, 2005. 239 p.

Magisterio Revista Internacional. Ludocreatividad No 19. Bogotá: Magisterio 2006. 88 p.

Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Magisterio, 1998: 169 p.

Recreación, lúdica y juego. Bogotá: Magisterio, 2000. 240 p.

Neuropedagogía, lúdica y competencias. Bogotá: Magisterio, 2003. 2458 p.

Not, Louis. *Las pedagogías del conocimiento*. Bogotá: Fondo de cultura económica de Colombia, 1988. 495 p.

Ocampo, Javier. *Identidad de Boyacá*. Bogotá: sin editorial, 2003. 198 p.

Ojeda, Nevers. *La historia de Socotá*. Bogotá: sin editorial, 2003. 198 p.

Perea, Rosero Tucídides. Fútbol. Bogotá: Panamericana, 1994. 204 p.

Reforma Educativa. Bogotá: Sindimaestros Fecode, 1994. 203 p.

Anexo A

Cuestionario para profesores

Vivimos en un siglo lleno de complejidades y sobresaturación de paradigmas, manejado por las imágenes y los programas digitales, es la era donde reina el software, pero contradictoriamente el conocimiento expresado a través del manejo pedagógico parece haberse estancado en algunas instituciones. Todo lo anterior nos lleva a restructurar el quehacer diario y vivencial de las escuelas Cómeza Báho y el Salgado, motivo por el cual respetuosamente solicitamos su colaboración sincera y verídica para que respondan el presente cuestionario utilizando análisis, auto-análisis crítica y auto-critica.

Ítem No 1: ¿Qué mecanismos se pueden utilizar para mejorar a integración de los estudiantes en el descanso? ----------
-

Ítem No 2: Siendo el recreo un momento obligatorio dentro del día escolar, desde su perspectiva ¿Cómo le parece el descanso de los estudiantes? ----------

---

Ítem No 3: ¿Considera que en el descanso está cumpliendo las expectativas de los estudiantes frente a su libre esparcimiento? ----------

---

Ítem No 4: En el descanso escolar se presentan diferentes conflictos ¿A qué cree usted que se ocasionan estas disputas? ----------

---

Ítem No 5: ¿Por qué muchos niños no participan en las actividades lúdicas en el descanso, sino que se quedan sentados observando a los demás compañeros ejercer su sana diversión?

Ítem No 6: ¿Consideras que la lúdica puede aportar elementos para el descanso escolar y por qué? ----------

---

Anexo B

Evidencias fotográficas

Toma de Onces

Sentados

Muchachos dueños de las canchas

Los juegos observados siempre son los mismos

Charlas con diferentes grados