

**EL JUEGO COMO ELEMENTO PARA DISMINUIR LOS ALTOS INDICES DE  
AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4 Y 5 DE PRIMARIA DEL  
CENTRO EDUCATIVO LAS CAMELIAS**

**MARIA NELLY ULLOA**

**MARISOL VALENCIA LONDOÑO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA  
EL DESARROLLO CULTURAL  
SAN SEBASTIAN DE MARIQUITA TOLIMA  
2011**

**EL JUEGO COMO ELEMENTO PARA DISMINUIR LOS ALTOS INDICES DE  
AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4 Y 5 DE PRIMARIA DEL  
CENTRO EDUCATIVO LAS CAMELIAS**

**MARIA NELLY ULLOA**

**MARISOL VALENCIA LONDOÑO**

**Trabajo presentado para Optar el Título de Especialista en Pedagogía de la  
Lúdica para el Desarrollo Cultural**

**ASESORA ACADEMICA  
M.G CECILIA ESPINEL AVENDAÑO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA  
EL DESARROLLO CULTURAL  
SAN SEBASTIAN DE MARIQUITA TOLIMA  
2011**

**NOTA DE ACEPTACION**

---

---

---

---

**PRESIDENTE DEL JURADO**

---

**JURADO**

---

**JURADO**

**S.S. DE MARIQUITA 1 JUNIO DE 2011**

**A todas aquella personas que durante todo este  
tiempo estuvieron respaldándonos para que este  
gran proyecto que un día emprendimos  
Diera hoy este gran fruto.**

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, que nos iluminó y nos dio fortalezas para culminar con éxito este trabajo y así poder lograr esta especialización.

A los tutores de los diferentes talleres, a la asesora académica, de la universidad los libertadores

A todos los compañeros de la Institución que de una u otra forma nos manifestaron su acompañamiento y animaron constantemente para que no decayéramos en el desarrollo de este proyecto.

## CONTENIDO

GLOSARIO

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCION                                  | 19 |
| 1. PROBLEMA:                                  | 22 |
| 1.1 Planteamiento del problema                |    |
| 1.2 Formulación del problema                  | 23 |
| 1.3 Antecedentes del problema                 | 23 |
| 2. JUSTIFICACION                              | 28 |
| 3. OBJETIVOS                                  | 29 |
| 3.1 OBJETIVO GENERAL                          | 29 |
| 3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS                     | 29 |
| 4. MARCO REFERENCIAL                          | 30 |
| 4-1 MARCO CONCEPTUAL                          | 30 |
| 4.1.1 El Juego                                | 30 |
| 4.1.1.1 Juego y Deporte                       | 33 |
| 4.1.1.2 Carácter del Juego                    | 34 |
| 4.1.1.3 Juego vs. Diversión                   | 35 |
| 4.1.1.4 Violencia Social y Violencia Escolar. | 35 |

|  |    |
|--|----|
| 4.2- MARCO CONTEXTUAL  | 37 |
| 4.3 MARCO TEORICO  | 38 |
| 4.4 MARCO LEGAL  | 43 |
| 4.4.1 Constitución Política de Colombia de 1991.                         | 46 |
| 4.4.2 Ley 115 de 1994 del Congreso de la República                       | 46 |
| 4.4.3 SISTEMA NACIONAL DE DEPORTE  | 47 |
| 4.4.4 LEY 115 DE 1994 (FEBRERO 8)  | 48 |
| 4.4.5 De los derechos sociales, económicos y culturales                  | 50 |
| 5- DISEÑO METODOLOGICO   | 53 |
| 5.1 TIPO DE INVESTIGACION CUALITATIVA EN PLAN<br>DE ACCION PARTICIPATIVA | 53 |
| 5.2 POBLACION Y MUESTRA  | 54 |
| 5.2.1 Población base   | 54 |
| 5.2.1 Población muestreada   | 54 |
| 5.3 INSTRUMENTOS   | 55 |
| 5.4 ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA                            | 55 |
| 5.5 DIAGNOSTICO.   | 56 |

|   |    |
|---|----|
| 6. PROPUESTA                                      | 75 |
| 6.1 JUGANDO ME INTEGRO Y DISMINUYO LA AGRESIVIDAD | 75 |
| 6.2 DESCRIPCION                                   | 75 |
| 6.3 JUSTIFICACION                                 | 75 |
| 6.4 OBJETIVO                                      | 75 |
| 6.5 ESTRATEGIAS ACTIVIDADES Y TALLERES            | 76 |
| 6.6 CONTENIDO DE LOS JUEGOS                       | 76 |
| 6.6.1 Los meses del año                           | 76 |
| 6.6.2 Stop (atrapa la pelota)                     | 77 |
| 6.6.3 Saltar la cuerda                            | 78 |
| 6.6.4 La golosa                                   | 79 |
| 6.6.5 Juego de los bolos                          | 80 |
| 6.6.6 Juego del bingo                             | 81 |
| 6.6.7 El parques                                  | 82 |
| 6.6.8 Ajedrez                                     | 83 |
| 6.6.9 Domino                                      | 84 |
| 6.6.10 Naipe                                      | 85 |



|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 6.6.11 Juego de las canicas   | 86 |
| 6.7 PERSONAS RESPONSABLES     | 88 |
| 6.8 BENEFICIARIOS             | 88 |
| 6.9 RECURSOS                  | 88 |
| 6.10 EVALUACION Y SEGUIMIENTO | 89 |
| 7. CONCLUSIONES               | 90 |
| 8- BIBLIOGRAFIAS              | 91 |
| 9- ANEXOS                     | 92 |

## LISTADO DE TABLAS

- 1- **Tabla 1** ha tenido que intervenir para resolver conflictos con sus estudiantes de aula. 57
- 2- **Tabla 2** ha participado para intervenir o resolver conflictos en la hora del descanso 58
- 3- **Tabla 3** aprovecha usted el descanso para orientar juegos con los estudiantes 59
- 4- **Tabla 4** ha observado algún compañero docente realizar juegos a la hora del descanso 60
- 5- **Tabla 5** ha observado a los estudiantes dirigir o liderar juegos a la hora del descanso 61
- 6- **Tabla 6** Ayuda usted a solucionar conflictos que se presentan en horas de descanso 63
- 7- **Tabla 7** Usted como estudiante ha participado en juegos dirigidos a la hora del descanso 64

- 8- Tabla 8** Ha detectado a algún docente practicar o dirigir juegos a la hora del descanso
- 65
- 9- Tabla 9** si se hicieran juegos a la hora del descanso le gustaría participar en cual de estos juegos te gustaría participar.
- 66
- 10- Tabla 10** ha observado comportamientos agresivos de su hijo con otros compañeros
- 67
- 11-Tabla 11** dedica tiempo a sus hijos para jugar.
- 69
- 12- Tabla 12** sus hijos les enseñan o le hablan de juegos aprendidos en la escuela
- 70
- 13-Tabla 13** ha escuchado hablar de la agresividad o conflictos en las horas de descanso en la escuela
- 71
- 14- Tabla 14** Cuándo su hijo(a) utiliza comportamientos inadecuados, agresivos, palabras grotescas, ¿usted lo corrige
- 72

**15-** Tabla 15 PERSONAS RESPONSABLES

73

**16-** Encuesta a los padres de familia

74

## LISTADO DE GRAFICAS.

1. **GRAFICA 1.** ha tenido que intervenir para resolver conflictos con sus estudiantes de aula.  
57
2. **GRAFICA 2** ha participado para intervenir o resolver conflictos en la hora del descanso  
58
3. **GRAFICA 3** aprovecha usted el descanso para orientar juegos con los estudiantes  
59
4. **GRAFICA 4** ha observado algún compañero docente realizar juegos a la hora del descanso  
60
5. **GRAFICA 5** ha observado a los estudiantes dirigir o liderar juegos a la hora del descanso  
61
6. **GRAFICA 6** Ayuda usted a solucionar conflictos que se presentan en horas de descanso  
63
7. **GRAFICA 7** Usted como estudiante ha participado en juegos dirigidos a la hora del descanso  
64

- 8. GRAFICA 8** Ha detectado a algún docente practicar o dirigir juegos a la hora del descanso  
65
- 9. GRAFICA 9** si se hicieran juegos a la hora del descanso le gustaría participar en cual de estos juegos te gustaría participar.  
66
- 10. GRAFICA 10** ha observado comportamientos agresivos de su hijo con otros compañeros  
67
- 11. GRAFICA 11** dedica tiempo a sus hijos para jugar.  
69
- 12. GRAFICA 12** sus hijos les enseñan o le hablan de juegos aprendidos en la escuela  
70
- 13. GRAFICA 13** ha escuchado hablar de la agresividad o conflictos en las horas de descanso en la escuela  
71
- 14. GRAFICA 14** Cuando su hijo(a) utiliza comportamientos inadecuados, agresivos, palabras grotescas, ¿usted lo corrige  
72
- 15. GRAFICA15** Personas responsables  
73
- 27

**16. GRAFICA 16** Encuesta a los padres de familia

74

## LISTADO DE FIGURAS.

|                    |  |    |
|--------------------|--|----|
| <b>1. FIGURA 1</b> | <b>SALTAR LA CUERDA</b>                  | 78 |
| <b>2. FIGURA 2</b> | <b>JUGAR BOLOS</b>                       | 79 |
| <b>3. FIGURA 3</b> | <b>BINGO</b>                             | 80 |
| <b>4. FIGURA 4</b> | <b>PARQUES</b>                           | 81 |
| <b>5. FIGURA 5</b> | <b>AJEDRES</b>                           | 82 |
| <b>6. FIGURA 6</b> | <b>JUGAR DOMINO</b>                      | 83 |
| <b>7. FIGURA 7</b> | <b>JUGAR NAIPE</b>                       | 84 |
| <b>8. FIGURA 8</b> | <b>JUGAR CANICAS</b>                     | 84 |
| <b>9. FIGURA 9</b> | <b>FOTOGRAFIAS REFERENTES AL TRABAJO</b> | 85 |



## LISTADO DE ANEXOS

1. **ANEXO 1.** FICHA DE RECOLECCION DE EVIDENCIAS 56
  
2. **ANEXO 2** ENCUESTA PARA DOCENTES SOBRE VIOLENCIA ESCOLAR 62
  
3. **ANEXO 3** ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE AGRESIVIDAD ESCOLAR 68

## RESUMEN

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencia, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

- La lúdica como desarrollo personal
- Lúdica como herramienta del aprendizaje
- Lúdica como experiencia cultural
- Metodología del Aprendizaje Experiencia en la lúdica
- Estructura, sentido y contenido en la lúdica.

## GLOSARIO

**AGRESIVIDAD:** El término **agresividad** hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea ficticia hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque.

Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología.

Como adjetivo, y en sentido vulgar, hace referencia a quien es propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos. La conducta agresiva es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno "multidimensional" (Huntington y Turner, 1987; Mos y Oliver, 1988).

**CONDUCTA:** La conducta de un espécimen biológico que está formada por patrones de comportamiento estables, mediados por la evolución, resguardada y perpetuada por la genética. Esta conducta se manifiesta a través de sus cualidades adaptativas, dentro de un contexto o una comunidad.

La aceptación social de un comportamiento es evaluada por las normas sociales y regulada por varios medios de control social. El comportamiento de la gente es estudiado por varias disciplinas, incluyendo la psicología, la sociología y la antropología en el caso del comportamiento humano, y la Etología ampliando su estudio a todo el Reino Animal.

**CONFLICTO:** Se han avanzado muchas teorías acerca del origen del conflicto. Últimamente se puede alegar que el hombre es un animal social, y, por lo tanto, uno que responde a las tendencias tanto de competición como cooperación que se observan en animales sociales. Así se aduce que hay motivos últimamente biológicos o psicológicos para la agresividad.

Desde este punto de vista la idea más básica y desde la que habría que partir para poder llegar a resolver un conflicto social de manera adecuada es en la que el conflicto empieza con una emoción desbordada.

Otras visiones aducen que si bien podrían haber tales causas inherentes o innatas, no es menos cierto que a menudo tal conflicto o violencia se expresa ya

sea en formas socialmente permitidas o aceptadas o tiene como meta objetivos que son socialmente valiables. Como mínimo, el conflicto se expresa en un acto ejercido en relación a otros. Así, el conflicto no se puede entender o estudiar sino en un contexto social.

**JUEGO:** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.<sup>1</sup> Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

**LUDICA:** La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

**RECREACION:** es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente. Mientras que el ocio es más bien una forma de entretenimiento o descanso, la diversión implica participación activa pero de una manera refrescante y divertida. A medida que la gente de las regiones más ricas del mundo lleva cada vez estilos de vida más sedentarios, la necesidad de la diversión se incrementa. El aumento de las llamadas vacaciones activas ejemplifica esta tendencia. El entretenimiento es importante porque ayuda a mantener un equilibrio en la vida entre los deberes y ocupaciones, y una salud física y mental.

## INTRODUCCION

En la actualidad se detectan que la agresividad o violencia es una manifestación cotidiana en la mayor parte de nuestros estudiantes en su diario vivir.

En esta propuesta pedagógica se intenta como reducir los altos índices de agresividad, se plantean algunas estrategias que a través de la lúdica faciliten un buen desarrollo e interacción diaria y así fomentar los valores necesarios en la convivencia escolar.

El objetivo es disminuir las relaciones agresivas entre los estudiantes dominantes, autoritarios, pasivos, violentos y discriminados por sus compañeros.

En el centro educativo ~~la~~ las camelias+ se visualiza la falta de material deportivo, didáctico y la carencia de actividades lúdicas para los estudiantes, además en los salones se observan algunos comportamientos de agresividad como palabras grotescas y comportamientos inadecuados lo que hace que se afecte la convivencia grupal y la interacción entre ellos.

Desde este marco referencial se pretende estimular la importancia del juego y comprender la violencia como una problemática que a través de actividades lúdicas recreativas y planeadas nos permiten botar y dar a esta situación una solución de respuestas a esta realidad.

La agresividad es una actitud que se caracteriza por la predisposición al empleo de la fuerza, es uno de los factores que se presenta con mas frecuencia en el descanso, por la limitación de espacios, la falta de valores en los educandos, hace que se tornen violentos y reacciones agresivamente, incomodando el ambiente escolar en los descansos.

La utilización y aprovechamiento del juego por parte de los niños, la integración familiar y hacer efectivo de que estos también aprendan jugando y recreándose, igualmente es innegable que actualmente el juego adquiera formas insospechadas

dadas las ondas implicaciones que ejerce la infancia del avance tecnológicos, sobre la sociedad actual, sobre el hombre nuestro objetivo específico ~~el~~ niño+

Indudablemente dicho avance es de gran importancia, dado que el hombre como el mundo han de cambiar, han de presentar una evolución continua, evolución en continuo progreso, sin embargo ha sido impuesto sin respeto alguno por los valores autóctonos de nuestra cultura, a través de diversas formas.

La sociedad de consumo hizo que el hombre desdeñara el juego por otras cosas. Con la televisión se impuso una nueva forma de recreación, la diversión señala y autóctona de las distintas regiones de nuestro país, el hombre se ha venido contaminando inconscientemente de bombardeo publicitario de los medios de comunicación.

La vinculación de la mujer a las relaciones productivas obliga a dejar su hogar para poder trasladarse al lugar de trabajo dejando a sus hijos solos o en poder de personas que no le brindan recreación afectiva, antes la madre jugaba con ellos, les enseñaba a hacer juguetes con objetos del medio, ahora los reemplaza con los discos juguetes o juegos que va proporcionando la tecnología.

Por lo anterior el hombre ya no sabe en que emplear su tiempo libre, ha olvidado los valores de la cultura, sus diversiones, su verdadera recreación.

Se hace necesario que sin desconocer la forma de recreación en el avance de la sociedad se produzca un reencuentro con los valores perdidos para estimular la diversión sencilla del niño y del adulto retomando no épocas muy remotas a la actual y para que el hombre teniendo una gama de diversiones escoja las suyas y la autentica, se motive a jugar y mejorar el desarrollo cultural.

Por ello se plantea el empleo del juego infantil como herramienta de base para la sensibilización, aprestamiento artístico y medio afectivo para generar interés, respeto y aprecio por la cultura.

Se pretende con este proyecto de intervención compartir experiencias, logros y reflexiones sobre la lúdica, a despertar el interés por el juego difundiendo su importancia pedagógica y artística.

Se propone de hecho resaltar, revalorar la cultura popular y su significativo aporte universal cimentando en sus procesos históricos y contextos particulares.

El inicio para el tema parte de las experiencias observadas, artísticas, investigativas y proyectivas con los diferentes clases de juegos dirigidos y didácticos al alcance de nuestra cotidianidad, no habíamos descubierto todo su potencial, su significados intrínsecos culturales, sus perspectivas y aplicaciones en las diferentes áreas del conocimiento.

Se espera que este proyecto de intervención cumpla su cometido de lograr una niñez, una juventud y adultos entusiastas, libres de los problemas socioculturales que generan el no jugar y ser pedagogos tradicionalistas alejados de la realidad del educando.

## **1- PROBLEMA:**

### **1-1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el centro educativo las camelias, sector primario se ha detectado que día a día se ha ido aumentando la agresividad, el irrespeto, la falta de interés por la participación en las actividades programadas, la carencia de valores, todo esto es debido a la falta de material para la recreación, la planeación de juegos en el descanso de espacios amplios y la sana convivencia; como resultado de todas estas se pueden manifestar que se presentan muchos accidentes graves que ponen en peligro la integridad física de los educandos en primaria.

De igual manera en los descansos se encuentran estudiantes imitando personajes de televisión como los del chavo y otros provocando violencia, también en horas de clase destruyen los útiles de sus compañeros o de la escuela (cuadernos, carteleras, pupitres, útiles, rayan la pared, la conformación de grupos) en espera para agredir al niño y quitarle los objetos como las onces, la plata y amenazas a las horas de salida.

El tema es de gran relevancia en todos los ámbitos ya que al presentarse este problema hay niños que no juegan por miedo de ser agredidos. Y el juego es importante en el desarrollo y formación del ser humano, se hace necesario que el niño experimente a través del juego el mundo que lo rodea, de no hacerlo sanamente puede afectar su proceso cognoscitivo y manifestar un lento aprendizaje.

Los afectados son los niños de 4 y 5 de primaria de la institución educativa las camelias quienes tienen el problema de agresividad que impide relacionarse y convivir con los demás, y es así, que el juego como elemento de integración no cumple con la función que se reconoce en lo social.



Es de entender que una persona que se encuentra en un periodo de formación requiere de unas buenas normas o base para su desarrollo personal; la no enseñanza de valores, el maltrato infantil, por parte de los padres, el poco afecto por su familia, la falta de afecto, y la escasa dedicación del tiempo de sus padres para compartir con sus hijos o el dejar jugar a los niños sin saber con quién y a qué?

Se deduce que al no solucionar el problema, el estudiante tiende a hacer lo que quiera, a no querer lo que hace, se presentan anti valores que afectan la socialización de un individuo con otro, a ser rechazados por la sociedad y no valorasen ellos mismos y a los demás.

## **1-2 FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Es posible que la recreación y el juego permitan reducir los altos índices de agresividad que se manifiestan en la básica primaria del centro educativo las camelias?

## **1-3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

María Arango m. en el folleto ~~ya~~ juguemos utilizando los recursos del medio+ dice que el juego es la mejor manera de aprender. En nuestra casa, en la institución educativa se deben crear espacios para el juego, pues este cumple una labor importante, hace más fácil el aprendizaje y fortalece valores como el amor, respeto, solidaridad, responsabilidad, orden, verdad, sinceridad, en fin. El niño aprende a respetar reglas, a hacer valer sus derechos, cumple con deberes y se prepara para convivir pacíficamente en esta sociedad cada día más azotada por la violencia. Enseñar juegos nuevos y rescatar tradicionales, enriquece nuestra identidad cultural y motiva a los padres a compartir ratos con sus hijos estrechando más los vínculos familiares.

Manuel morales Cifuentes en la página 75 de la revista *alegría de enseñar*, hace referencia al juego y actividades lúdicas donde para el niño no hay obstáculos que impidan hacer lo que a ellos les gusta. A pesar de que como maestros conocemos la importancia del juego, limitamos muchas veces la actividad lúdica del niño, no le permitimos compartir con otros abiertamente.

En el libro *fundamentos para la escuela del siglo XXI*, del ministerio de educación nacional en la pagina 21. Dice que el niño aprende a través de la observación, que la creatividad no se desarrolla solo en trabajos manuales, si no también creando por si mismo y observando cambios favorables para si y para la sociedad, destacando valores y corrigiendo errores. Son estas las personas que necesitamos en el futuro, que sepan ocupar bien su tiempo libre y que sus actos y acciones giren en torno a los valores para beneficio de la sociedad.

Respecto a la escuela, en los últimos años, se habla mucho de un fenómeno del que apenas se decía nada antes: la agresividad escolar. De una manera más o menos alarmista, los medios de comunicación han sacado a la luz episodios de violencia vinculados a la vida escolar y protagonizada generalmente por alumnos, bien hacia sus compañeras y compañeros, bien hacia el profesorado, bien hacia las instalaciones o materiales escolares. Se ha hablado de *crisis de la escuela*, de *descontrol en los centros educativos*, incluso se han oído, con una falta de sensibilidad y de medida considerables, algunas voces que han defendido la necesidad de contar con presencia policial en los centros educativos.

Pero los episodios extremos que llaman la atención de los medios de comunicación no son las únicas manifestaciones de la violencia en la escuela.

Hay conflictos que suelen aparecer en el contexto escolar y tienen su origen en él, pero también hay otros muchos que provienen de fuera de la escuela y que las alumnas y los alumnos los llevan a ella.

\* Un gesto, un golpe, un insulto, hacer oídos sordos, menospreciar, amenazar, ridiculizar, marginar...en una palabra: excluir; todo esto son manifestaciones de la violencia en la escuela que afectan a cada niña y a cada niño: a su cuerpo, a su forma de entender el mundo, a su sexualidad, a la visión que tienen de sí, a su dignidad.

Debido a algunos cambios sociales recientes (la llegada y el asentamiento de personas procedentes de otros países) y a los cambios de la propia escuela (el paso de la escuela segregada a la escuela mixta, la ampliación de la escolaridad obligatoria hasta los 16 años, la integración en los centros de alumnas y alumnos con necesidades educativas especiales), en la escuela de hoy conviven alumnos y alumnas entre los que hay una gran disparidad. A la diversidad de procedencias, culturas, situación económica, social y personal, hay que sumar la propia de un espacio social en el que conviven diferentes generaciones: personas adultas, niñas, niños y jóvenes. Todo ello sin olvidar que previa a todas estas diferencias está la diferencia sexual, que siempre está presente porque siempre hay profesoras, profesores, alumnas, alumnos, padres y madres.

Todas estas circunstancias hacen de la escuela un espacio que se caracteriza por la heterogeneidad de quienes lo habitan. Un espacio en el que se hace más necesario que nunca cuidar las relaciones con el fin de que las diferencias sean una riqueza, una ocasión para el intercambio y el aprendizaje mutuo y, por el contrario, no se vivan como algo que dificulta la labor del profesorado y, en general, la vida escolar.

Si la estructura escolar no tiene en cuenta esta diversidad no facilita que las personas que componen la comunidad educativa tengan los recursos y las mediaciones necesarias para expresar sus expectativas, sus sentimientos o sus necesidades.

---

\* tomado del informe anual (Instituto de la Mujer, 1998b).

### **1.3.1 Bibliografías**

- INVESTIGACIÓN SOBRE LA ADECUACIÓN SOCIOCULTURAL DE LA TERAPIA A TRAVÉS DEL DEPORTE Y EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA CON MUJERES EN GUATEMALA TESIS DOCTORAL EUROPEA.
- TRATAR LOS CONFLICTOS EN LA ESCUELA SIN VIOLENCIA. TESIS DE GRADO. PRE GRADO UNIVERSIDAD MAGDALENA.

### **1.3.2 ANTECEDENTES EMPIRICOS**

En el desarrollo como docentes, siempre hemos notado que los niños y niñas que entran a los primeros cursos de primaria, con una buena observación de los mismos y análisis psicofamiliar. Se ha demostrado que las buenas conductas que vienen de seno familiar y de ay la clasificación de la agresividad y comportamiento de los niños, ante situaciones de rebeldía.

A lo largo de esta tesis se aborda globalmente la agresividad como una forma de entender las relaciones entre las personas en la que se acepta o se legitima la imposición por medio de la fuerza. Esta es una idea que se fundamenta en un orden social y simbólico en el que no se aceptan las diferencias, haciendo de ellas un motivo de exclusión, de discriminación y de desigualdad. Y hemos señalado que la primera diferencia que se da entre las personas y que además es irreductible, es la diferencia sexual. La no aceptación de esta diferencia, ha traído consigo históricamente la pretensión de convertir en representante de la humanidad, en referente único y supuestamente neutro, al sexo masculino; excluyendo al sexo femenino o considerándolo inferior o complementario. Es precisamente la negación de esta diferencia lo que da origen a ese orden social y simbólico en el que la violencia tiene cabida, ya no sólo la violencia hacia las mujeres, también hacia cualquier persona a la que, por otros motivos, se considere diferente.

Por eso las propuestas de reflexión y de actuación que aquí se hacen no son exclusivamente referidas a la violencia hacia las mujeres, también se incluyen otras manifestaciones de la violencia en las relaciones escolares. Porque es necesario prevenir la violencia en todas sus formas, ya que su origen es siempre el mismo aunque sus expresiones sean diversas.

La escuela es un espacio social y de relación en el que, además de otros contenidos escolares más o menos académicos, se aprenden fundamentalmente formas de estar, de comportarse y de relacionarse con las demás personas. Prevenir la violencia en la escuela contribuye a que la vida escolar sea fuente de bienestar para todas y todos. Además, también proporciona al alumnado una experiencia de relación que tiene una gran transcendencia en los demás espacios sociales en los que las y los escolares se desenvuelven en el presente y lo harán en el futuro.

\* Aunque pudiera parecer lo contrario, la preocupación por la violencia escolar es un indicio que desde la opinión pública, las instituciones y desde la comunidad escolar se presta atención a las relaciones que se dan en la escuela, a cómo son, cómo se dan y cómo mejorarlas. Y este es el camino para prevenir la violencia.

---

\* tomado del libro HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. México: Alianza editorial, 2002. 289 p.

## **2- JUSTIFICACIÓN**

La proyección de actividades lúdicas produce un aprendizaje social, a través del cual, el individuo comparte, sigue reglas, respeta turnos, y hace su propia disciplina, por ello es importante incrementar el juego en la lúdica como elemento fundamental para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes de primaria.

Se desea transformar para todos los estudiantes los espacios de la escuela en lugares agradables donde el juego y el deporte sean estimulados, despertando hábitos lúdicos, deportivos, compañerismo, de competencia sincera (es decir saber ganar o perder y competir con uno mismo) también hábitos de respeto al entorno que redundaran en beneficio de la formación integral de todos los niños.

Es de notar que en nuestro centro educativo existen zonas verdes y lugares reducidos y periodos de tiempo que se pueden apreciar en cuanto a su utilización se refiere. Se pretende mejorar el desarrollo de actividades educativas, lúdicas y deportivas que sin duda fomentaran las relaciones interpersonales y mejora el desarrollo cultural de la comunidad educativa y en especial para los educandos del grado 4 y 5 de primaria.

### **3- OBJETIVOS:**

#### **3.1- OBJETIVO GENERAL**

- Desarrollar actividades lúdicas recreativas y juegos que ayuden a reducir los índices de agresividad durante el descanso y la clase de la básica primaria en los grados 4 y 5.

#### **3.2- OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Identificar las causas y efectos que inciden los altos índices de agresividad en los estudiantes de primaria
- Planear el desarrollo de actividades lúdico recreativas con personas que puedan asesorar e integrar a la comunidad educativa para disminuir la agresividad.
- Recopilar y analizar la información diagnosticando el problema y buscar soluciones.
- Ejecutar y diseñar una propuesta pedagógica y metodológica.
- Evaluar seguimiento a las actividades en solución al problema mediante el desarrollo de talleres lúdico recreativo.

## 4- MARCO REFERENCIAL

### 4.1- MARCO CONCEPTUAL

**4.1.1 El Juego.** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, porque sus intereses son diferentes a los que posibilita el juego.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Desde el punto de vista histórico y antropológico se considera el juego como una actividad universal, experimentando por todos los pueblos a través de la historia sin importar su condición socioeconómica. El surgimiento de la ideología del trabajo ocultó o menospreció la actividad lúdica.

En los niños se presenta inicialmente como una actividad exploratoria. Entre las múltiples interpretaciones del juego se destaca la de John Huizinga quien en su texto *Homo Ludens* lo considera fundamentalmente para el desarrollo de la cultura occidental. El filósofo Schiller considera el juego una instancia entre lo instintivo biológico y la experiencia estética, entre la ley y la necesidad. Otros autores lo consideran como una búsqueda de tensión y liberación de éste. Desde



el punto de vista sociológico se distingue la obra de Roger Caillois en su obra ya clásica *Los Juegos y los Hombres*<sup>1</sup>.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga expresa que *el juego, en un aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si+ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual*<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> SILVA CAMARGO, Germán. Diccionario Básico del Deporte y la Educación Física. Bogotá: Editorial Kinesis, 2002. p. 149 y 150.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

El juego como una actividad libre, es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

Cagigal define el juego como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. Expresado en las Obras Selectas de Cádiz ante el Comité Olímpico Español en 1996<sup>1</sup>.

**4.1.1.1 Juego y Deporte.** Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cagigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

El deporte de alto rendimiento busca la mirada del espectador y el jugador pasa a ser actor, el juego aquí pasa a ser espectáculo, que exige una altísima calidad técnica de parte de sus jugadores. Caso contrario sucede con el juego desprevenido de los niños en donde se juega para ellos sin importar si hay espectadores, porque, lo importante es disfrutar del juego, así no se posean las suficientes habilidades o se entiendan bien las reglas o se haga trampa.

El espectáculo es una forma lúdica en la que se opera un distanciamiento entre el gesto y la mirada, entre el actor y el espectador, y el que la intensidad de la vivencia emocional, después de haber sido proyectada al exterior del grupo, está compensada por una sustitución de lo maravilloso, él mismo provocado más por sortilegios técnicos que por el juego humano<sup>ii</sup>.

**4.1.1.2 Carácter del Juego.** El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

**412.1.3 Juego vs. Diversión.** El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

#### **4.1.1.3 Características del Juego**

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

**4.1.1.4 Violencia Social y Violencia Escolar.** Una aproximación hacia un concepto de violencia se puede definir como el uso de una fuerza abierta u oculta con el fin de obtener de un individuo o grupo lo que no quieren libremente.

El tema de la violencia está estrechamente vinculado al poder, toda situación de violencia es una situación de poder. Al analizar la manera en que se ejerce el poder en la sociedad lo hacemos desde una concepción jurídica.

Foucault señala que existen redes sociales en las cuales el poder circula y que el ejercicio del poder se fue modificando a lo largo de la historia. Antiguamente se ejercía el poder sobre la totalidad de la sociedad, pero al complejizarse la red de relaciones hay elementos que se escapan a su control; se hace necesario,

entonces, un nuevo mecanismo que controle las cosas y las personas en cada detalle, de esta forma el poder se ejerce sobre el individuo y no sobre el cuerpo social en su totalidad.

Esta técnica de individualización se ve aplicada en el ejército y en la educación.

En la escuela se hace cotidianamente uso de técnicas de mantenimiento de poder y control del otro sin siquiera notarlo. Al concentrar cientos de estudiantes, se busca la forma de que cada educando este bajo la vigilancia constante del docente; así aparecen las notas cuantitativas, los exámenes, los concursos, etc., que representan la posibilidad de "clasificar a los individuos de tal manera que cada uno esté exactamente en su lugar, bajo los ojos del maestro o en la clasificación . calificación o el juicio que hacemos de cada uno de ellos" (Michael Foucault, "Las redes del poder" conferencia proferida en 1976 en la facultad de filosofía de la Universidad del Brasil). Por ejemplo, la ubicación en fila no es casual, permite individualizar a cada uno y ejercer un control sobre ellos.

Como en los grupos, en una clase social, en la sociedad existen mallas de poder y cada individuo tiene una localización exacta en esa red de poder. La violencia es un fenómeno sobre el cual experimentamos muchas vivencias. Nos rodea y la mayoría de las veces como una presencia "invisible" acompaña nuestras interacciones diarias<sup>3</sup>.

En nuestro mundo privado, familia y amigos, buscamos por todos los medios evitar que el maltrato circule y nos dañe; pero la violencia se desarrolla en diferentes ámbitos: social, político, económico, y por supuesto el familiar. Sin embargo, en nuestra sociedad, consideramos a la familia como un reducto de amor en donde nos parece inaceptable la coerción física o psíquica.

---

<sup>3</sup> PSICOPSO. Violencia [en línea]. Bogotá: La Empresa [citado 20 enero, 2010]. Disponible en Internet: <http://psicopsi.com/violencia-en-escuela-fenomeno-social-psicologia>

## 4.2- MARCO CONTEXTUAL

El departamento del Tolima esta ubicado en el centro de Colombia, su nombre fue adquirido por una cacica de la región protectora de los indios pijaos, también por el hermoso nevado del Tolima, su capital es Ibagué fundada por Andrés López de garza.

Su cultura se festeja en las fiestas de san Pedro y san pablo en el espinal, y las fiestas del bunde en Ibagué, estas celebran con aguardiente, la música tradicional es el bunde que se interpreta con el tiple y la guitarra.

El plato típico es la lechona acompañadas con arepa; también son famosas las achiras, los trajes típicos para las fiestas constan de una falda de colores con cintas y ancha arandele, blusa de manga larga cuello alto elegante, para el hombre pantalón sombrero y camisa blanca y alpargatas.

Su economía es basada en la agricultura y la ganadería, en la agricultura sobresale el cultivo del arroz, algodón, café, sorgo, plátano, yuca, maíz, caña de azúcar entre otros.

En la ganadería sobresale el ganado vacuno, el porcino asnal, mular y caballar, en la industria se produce el chocolate, cerveza y gaseosas.

En el nivel educativo se encuentra en buenas condiciones, el 70% de la población acude a la primaria, el 20% a la secundaria y el 10% post-secundaria.

El municipio de mariquita está ubicado al norte del Tolima con una delimitación al occidente con el municipio de fresno, al sur falan y al oriente con victoria caldas

\* Con una altura de 800 a 1200 metros sobre el nivel del mar, los habitantes de esta región pertenecen al estrato uno y dos. Por su ubicación ha merecido el apelativo de ~~COMBLIGO~~ **COMBLIGO DE COLOMBIA+** es turístico por sus casas coloniales entre ellas la expedición botánica, la casa de la moneda, la ermita, las ruinas de santa lucia y la iglesia de san Sebastián.

Los terrenos son privilegiados para el cultivo de aguacate, mangos, mangostino, guanábana y frutas diversas, su topografía es plana con un clima cálido. El 28 de agosto se celebran las fiestas tradicionales y cumpleaños del municipio de mariquita, algunos colegios reciben el nombre de historiadores.

La institución educativa las camelias está ubicada en el municipio de mariquita al noroccidente a 17 km de la cabecera municipal por vía carreteable.

Los estudiantes de los grados 4 y 5 de primaria se encuentran en las edades entre los 9 a 11 años los cuales, los cuales cuentan con programas de salud oral, y vacunación para prevenir epidemias de varicela, sarampión y otras.

A la institución llega el programa del refrigerio del I.C.B.F (instituto colombiano de bienestar familiar) que cubre toda la primaria de lunes a viernes con un menú variado el cual incluye hortalizas, frutas, dulces, proteínas, lácteos y grasas.

Según la base de datos el 10% de los estudiantes provienen de hogares separados, es decir conviven con sus familiares como abuelos, tíos, primos o uno de sus padres, la mayoría de sus padres derivan su economía de trabajar en el campo, adquiriendo la fortaleza de tener su parcela en propiedad devengando menos de un salario mínimo requiriendo de sostenimiento de los gastos del hogar donde se detecta la escasa motivación al juego demostrando agresividad, por la carencia de juguetes, es poco lo que los estudiantes explotan y por eso se demarcan timidez y desmotivación al juego y otros comportamientos agresivos con sus compañeros de escuela.

---

\* Información tomada de internet [www.dane.gov.co](http://www.dane.gov.co)



### 4.3- MARCO TEORICO

#### **Acción psicosocial en contextos de violencia y conflicto**

Otras terminologías están intentando utilizar términos más neutrales, como el término geográfico *norte . sur*. En este caso, un mapa realq del mundo, por ejemplo, muestra que una gran parte del hemisferio del sur está asociado a pobreza y con condiciones económicas inferioresq mientras que Australia está geográficamente situada en el sur. El norte al que hace referencia la terminología *norte . sur* ocupa, desde el punto de vista geográfico, un pequeño porcentaje del planeta (Cruz Roja Española, 2000), que ni de lejos corresponde a la mitad norte del mismo. Del mismo modo, países asociados al sur en dicha terminología (buena parte de África, por ejemplo), están situados geográficamente en el hemisferio norte. Finalmente, cada terminología tiene sus inconvenientes.

De ahí parte la primicia que no podemos seguir estigmatizando nuestras generaciones si son del norte o son del sur. Simplemente que existe un hemisferio en nuestro planeta que todos somos iguales con los mismos valores. Ni mucho menos dar aire de grandeza a alguna persona que nos visite de un país del norte.

Históricamente el desarrollo ha estado asociado al *desarrollo económico*. Este desarrollo se mide principalmente por el Producto Interior Bruto (PIB) de los respectivos países. Muchas personas entienden que el desarrollo económico conlleva también un desarrollo en los otros ámbitos de la vida. Cierto es que el desarrollo económico - y en su conjunto la industrialización . puede promover avances en diversos campos como la medicina, la tecnología, etc. Pero si se mira el *Índice de Desarrollo Humano* (IDH), . uno de los índices más importantes para hacerse una idea acerca del nivel de vida de los diferentes países del planeta.

---

5 Siempre que se trate de educar y formar nosotros como educadores estaremos en arras de nuevas técnicas de aprendizajes

Que incluye indicadores bastante aproximados para cuantificar la duración de la vida, el nivel de vida y el de salud y cualificar el grado de libertad política, la garantía de los derechos humanos y el respeto a la persona por ella misma+

En una época más o menos reciente se pensó que el juego infantil era una actividad que no conducía a nada por lo tanto era una pérdida de tiempo opuesta a la seriedad del trabajo.

- Como consecuencia en la educación se trataba de limitar el juego en los niños entrenándolos en actividades de trabajo serios+ no se aconsejaba enseñar por medio del juego porque el niño podía tomar la enseñanza a la ligera. La disciplina era la base educativa y ser disciplinado era ser obediente, solo la obediencia podría destruir la voluntad obstinada y mal dispuesta del niño.

Se puede deducir que algunos padres en épocas anteriores no los dejaban jugar, los limitaban al trabajo y siendo niños poco podían explorar el juego, quizás en la actualidad ellos tienen el mismo pensar, se limitan a que sus hijos van a la escuela a llenar sus cuadernos, no los dejan jugar en casa porque el trabajo forma al niño y quien no trabaja y juega puede adquirir una inadecuada formación.

Por fortuna esta consideración del juego como opuesto al trabajo puede verse en los planteamientos de GUY JACQUIN afirma que:

- que es imposible establecer en la realidad la dicotomía juego- trabajo, pues en la vida cotidiana puede discriminarse con claridad que una actividad del juego puede tomarse en una de trabajo y una de trabajo en juego.

---

El juego como lúdica siempre será una forma de interactuar con la sociedad y hay es la base para aprender muchos valores

El juego es la base fundamental que se le puede brindar al niño para que disfruten aprendiendo y tome sentido de responsabilidad; además donde pueda expresarse como una persona diferente de los demás.

Nuestra función como docentes y miembros de una comunidad es brindarle a nuestros estudiantes pautas necesarias que le permitan amar y valorar sus costumbres, sus juegos de infancia, sus deportes y de esta manera hacer que se sientan orgullosos de pertenecer a ellos. Sería valioso que los adultos tomáramos conciencia del valor educativo que tiene el juego y no acabaríamos con esa tierna innovación futura.

Los proyectos pedagógicos desarrollados como conjunto de actividades programadas son una forma de ampliar y generar conocimientos en unidades de sentido de acuerdo con las necesidades reales, por temas por núcleos, problemas, casos en forma interdisciplinaria, personalizada y por grupos.

Haciendo el aprendizaje dinámico creativo y útil para la vida, la actividad lúdica se constituye aquí en una herramienta de aprendizaje de vida, de ciencia y tecnología.+

Un proyecto pedagógico debe girar en torno a la comunidad, donde se le de participación, se compartan ideas y experiencias.

En otras palabras, desde el punto de vista creativo lo docentes debemos trabajar desde y para el conocimiento que tienen los estudiantes para no incurrir en el error de ignorar el conocimiento personal y desperdiciar talentos. Desarrollando diversas actividades lúdicas y artísticas en nuestro medio, motiva a muchos a querer participar y de esta forma se logra integración y la motivación al juego de una manera sana y creativa.

Al no jugar el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía ya que no puede decidir como emplear su tiempo.

El juego es una actividad lúdica principal en la edad infantil en la que afloran procesos internos, fuente de evolución y creación de zonas de desarrollo próximo.

No existe juego sin normas, reglas pues estas constituyen su esencia cultural. La noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas es una situación imaginaria, es sencillamente errónea si el niño está representando el papel de madre debe estar observando las reglas de la conducta materna.

El autor hace referencia a que el niño a medida que juega da a conocer lo que él es y avanza para mejorar en sí mismo.

El juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas.

Se trata no solamente de tenerlas en cuenta, aceptarlas, respetarlas o tolerarlas, sino de partir de ellas, escucharlas, relacionarse con ellas. Esto permite evitar interpretaciones de las diferencias basadas en prejuicios que llevan a clasificar a las personas en categorías estáticas y jerarquizadas y a impedir que se relacionen entre sí: quien es normal y quien no lo es; quien es conflictivo y quien no lo es; quien estudia y quien no; quien tiene interés y quien no lo tiene; etc. De esta manera se hace posible valorar las diferencias como una riqueza y no como un problema o una dificultad.

Y para ello es preciso tener disponibilidad para el intercambio y abrirse a la posibilidad de conflictos que son inevitables, especialmente cuando las relaciones se dan entre gente muy dispar. Así, todas las personas podrán expresar sus experiencias, opiniones, sentimientos y ser escuchadas.

---

Aspecto a la diferencia sexual, es preciso saber que no es una diferencia más, sino que es la diferencia primera que se da entre seres

## Una concepción del espacio escolar como lugar de relación y de intercambio

Como ya hemos señalado, la escuela es un lugar en el que no sólo se aprenden contenidos académicos, sino que se aprenden relaciones. Sin embargo, ciertos modelos de enseñanza han olvidado este hecho, poniendo el acento en la transmisión de contenidos y dejando en segundo plano o incluso desatendiendo los aspectos relacionales de la enseñanza y el aprendizaje.

Así, durante mucho tiempo la convivencia en los centros se ha dejado fuera del currículo (o en el currículo oculto). En lugar de potenciar y fomentar el intercambio y la relación, se ha pretendido regularizar la vida de los centros a través de normas y reglas generales para promover un cierto orden que permite a la escuela cumplir lo que se considera a menudo su misión principal: la transmisión de conocimientos.

Actualmente sabemos que ésta es una idea limitada de la enseñanza y que es imprescindible prestar atención a la convivencia. Por eso, las relaciones entre el alumnado atañen a la estructura escolar y no sólo en el sentido de regularlas o normativizarlas, sino en el de facilitarlas y potenciarlas como un elemento esencial del aprendizaje.

Por otro lado, la figura del profesor o profesora y su papel respecto al alumnado no se limita a la concepción dicotómica, estática y jerárquica de quién sabe y enseña, frente a quién no sabe y aprende. La autoridad del profesorado radica en su competencia académica y también en su capacidad para entrar en relación con el alumnado, una relación de intercambio a través de la cual se aprende y se enseña. Desde esta perspectiva, se hace necesario presentar y tratar los contenidos escolares de forma abierta y participativa, dando lugar a la crítica, al diálogo y al intercambio.

Una concepción de la enseñanza y el aprendizaje basada en el desarrollo integral

Ésta es una cuestión que tiene que ver con las dos anteriores. Partir de las diferencias y valorar los aspectos relacionales de la enseñanza son consecuencia de una concepción integral de las necesidades y de las capacidades de las alumnas y los alumnos. Y también hace referencia a la necesidad de valorar a cada escolar de forma integral y no sólo por sus resultados académicos o por aspectos parciales de su estancia en la escuela.

Esta concepción integral de cada alumna y de cada alumno implica también un currículo que no separe ni jerarquice los aspectos relacionales, físicos y afectivos, de los considerados intelectuales y cognitivos.

El juego es un canal común para expresarse y descargar tanto sentimientos positivos como negativos. Permite un equilibrio emocional. Por lo tanto, es común que podamos observar, a través de esos juegos, situaciones de violencia que los niños hayan vivido o visto en el seno de su familia, la televisión, etc.

Esta es una de las razones por lo que la escuela suele ser el lugar en donde aparece esa agresión. Si bien es cierto que el niño pequeño daña sin intención a algún compañero, desde ese mismo momento debemos tratar el origen de la agresión para que la misma se revierta.

La violencia dentro de un establecimiento escolar es algo complejo, ya que responde a una gran amplitud de causas a veces difíciles de individualizar, pero siempre, lo mejor es llevar a cabo un plan de prevención como solución a esta problemática. Las siguientes acciones pueden ayudar a este ámbito a lograr una convivencia sin problemas entre todos los integrantes de la comunidad educativa.

El primer acto de violencia (no el segundo o el tercero) indica una reunión inmediata de toda la comunidad educativa para discutir, aunar criterios y proponer estrategias y soluciones.

Lo principal con respecto a este tema, como dijimos anteriormente, es la prevención, y para ello hay que tomar acciones desde las salas más pequeñas del jardín de infantes y aunar criterios entre los distintos niveles, incluido el secundario. Por ejemplo:

- Actuar en conjunto
- Respetar el derecho de todos
- Posibilitar diferentes espacios de expresión
- Promover la no discriminación bajo ningún motivo (color de piel, ojos, religión, etc.)
- Actuar con afecto

Además, el docente debe ser el ejemplo ante todos los niños, contenerlos y ser generador de ejemplos y transmisor de ideales y valores.

En los recreos, la mirada atenta de cada docente deberá ser sentida por todos los niños, y además, permitirá intervenir de inmediato ante el comienzo de una acción agresiva de un compañero hacia otro.

Podríamos decir entonces que para evitar la violencia dentro de la escuela se debe trabajar conjuntamente y crear entre todos, adultos y niños, un ambiente sano, en el cual prevalezca el respeto, la libertad, la posibilidad de expresarse sin miedos y el afecto.

---

El juego es una actividad que los niños realizan espontánea y libremente, pero que en ocasiones debe ser controlado por los adultos para evitar situaciones de agresión

#### 4.4- MARCO LEGAL

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, 1959, adoptada en la asamblea general de la \* ONU, %El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.+

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a si mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La antropóloga Margaret Mead, investigadora de sociedades indígenas, señala que el comportamiento competitivo o cooperativo entre los indígenas se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de ésa sociedad; las metas que persiguen los individuos así como los medios que utilizan para alcanzarlas, se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por naturaleza, aprende, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos. Hay muchos ejemplos de cooperación como valor importante en las culturas indígenas; Terry Orlick ha investigado en diversas comunidades, no sólo el valor de la cooperación, sino como se ve reflejada en los juegos tradicionales de ésas culturas. La cultura es su "modo de vivir" que incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación.

---

*Los juegos para el encuentro son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros*



**4.4.1 Constitución Política de Colombia de 1991.** En el artículo 52 se reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte y al aprovechamiento el tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. ~~%~~Modificado. Art. 1°, Acto Legislativo 02 de 2000. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.<sup>4</sup>

**4.4.2 Ley 115 de 1994 del Congreso de la República.** ~~%~~Por la cual se expide la Ley General de Educación+.

En cuanto a los Fines de la educación entre otros considerandos en su numeral 12 la educación tiene como fin; la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

---

<sup>4</sup> COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución Política de Colombia. Bogotá: Editorial Unión, 1991. p. 21 y 22.

En el título II en cuanto a la estructura del servicio educativo en su artículo 14 establece que el aprovechamiento del tiempo libre, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte debe ser obligatorio en todos los establecimientos oficiales o privados en todos los niveles.

Por la cual se dictan disposiciones para el fomento de deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte:

En cuanto a los objetivos generales y rectores de esta ley, en su artículo 3°. Del capítulo I en su numeral 1. Se integra la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

En cuanto a los principios fundamentales en el capítulo II, artículo 4°. El deporte es un derecho social, el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituye gasto público, social:

**4.4.3 Sistema Nacional del Deporte. Ley 181 de 1995.** Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación el aprovechamiento del tiempo libre y la educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte:

En el capítulo II, en los principios fundamentales, en el Artículo 4°. Derechos sociales. El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona<sup>5</sup>.

---

S.N.D. Es un conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte

En la ley general de educación, artículo 14 literal (d) dice el aprovechamiento del tiempo libre, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo; para lo cual el gobierno promoverá y estimulara su difusión y desarrollo.

Otros artículos como el 5, 16, 21, 22, tratan sobre el mismo tema; la constitución política de Colombia de 1991 en sus artículos 44 y 52 observa aspectos como los derechos fundamentales de los niños entre ellos la recreación y libre expresión, la práctica de los deportes es nuestra tarea en causar a las comunidades para el uso adecuado del tiempo.

#### **4.4.4 LEY 115 DE 1994 (FEBRERO 8)**

**Artículo 1** objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, sus derechos y deberes.

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

#### **Artículo 2**

**5:** la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos mas avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

**6:** el estudio y la comprensión critica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

**9:** el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social económico del país.

**10:** la adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la nación.

**Artículo 14:** enseñanza obligatoria

**B:** el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas cultural, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulara 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 valores humanos.

**Artículo 21:** objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a)** La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;
- b)** El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como el espíritu crítico;
- c)** El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;

- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;
- e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;
- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;
- g) La asimilación de conceptos físicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual de la edad;
- h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;
- i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;
- j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;
- k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana;
- l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;
- m) La adquisición de elementos de conservación y de lectura al menos en una lengua extranjera;
- n) La iniciación en el conocimiento de la constitución política, y
- o) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

## **Capítulo 2**

### **4.4.5 DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONOMICOS Y CULTURALES**

**Artículo 44.** Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozaran también de los demás derechos consagrados en la constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores.

**Artículo 52.** El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentara estas actividades e inspeccionara, vigilara y controlara las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

- **ARTICULO 3**

**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.

A que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezca.

- **ARTICULO 31**

**Derecho a la participación de los niños, las niñas y a los adolescentes**

Los niños y las niñas tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas, esto departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.

- **Ley 724 de diciembre 27 de 2001**

**Por la cual se institucionaliza el día de la niñez y la recreación**

**Artículo 1:** establece el día nacional de la niñez y la recreación, el cual se celebrara el último día sábado del mes de abril de cada año.

**Artículo 2:** con el objeto de realizar un homenaje a la niñez colombiana y con el propósito de avanzar en la sensibilización de la familia, la sociedad y el estado sobre su obligación de asistir y proteger a los niños y niñas para garantizarles su desarrollo armónico e integral, durante el mes de abril de cada año las organizaciones e instituciones del orden nacional, departamental y municipal, sector central y descentralizado, diseñaran y desarrollaran programas, actividades y eventos que fundamentados en una metodología lúdica, procuraran el acceso de los niños y niñas a opciones de salud, educación extraescolar, recreación, bienestar y participación además de la generación de espacios de reflexión sobre la niñez entre los adultos.

## **Constitución nacional**

### **Capítulo II**

#### **Los derechos sociales económicos y culturales**

**Artículo 52:** se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y aprovechamiento libre.

**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 formara 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.

## **5- DISEÑO METODOLOGICO**

### **5.1- TIPO DE INVESTIGACION**

Teniendo en cuenta la importancia que contiene el presente proyecto especialmente en el proceso investigativo y de acuerdo con las normas establecidas para la investigación científica se ha tenido en cuenta lo siguiente:

Para llevar a cabo el trabajo se propone aplicar un tipo de investigación: **INVESTIGACION ACCION**, la cual se constituye en cualitativa y de carácter social.

Este tipo de investigación tiene semejanza con la investigación participativa tanto en su crítica a las formas tradicionales de indagación como en sus propósitos y métodos, aparece como alternativa para comprender e incorporar participativamente a la comunidad en las etapas de la teorización sobre el problema.



En ella participan los investigadores y las personas afectadas por los problemas sociales.

Los problemas y las soluciones se buscan conjuntamente y a demás tanto en el enfoque de los problemas como las soluciones respondan a nivel cultural del grupo.

Los procesos a seguir en este tipo de investigación son los siguientes:

- ❖ Se realiza una ficha de observación con el objetivo de tomar nota de los acontecimientos más sobresalientes a la hora del descanso
- ❖ Se manifiestan los hechos anotados y se procede a coleccionar las posibles actividades que afectan o llaman la atención en la hora de descanso, ratificando con una encuesta la cual se hace a algunos docentes y educandos.
- ❖ Se elaboran estrategias importantes porque ayudan a conocer y reconocer el actuar, implicando ambos sentidos, a la población de la realidad que se vive.
- ❖ Se realizan constantes ajustes evaluativo de las actividades que se le van presentando a los alumnos del grado 4 y 5 primaria, con propósito de corregir las dificultades de los mismos. Se busca un desarrollo autónomo de las actividades lúdicas, recreativas y juegos, que nazca de la participación por su propio interés y no por sugerencia de otros.
- ❖ Una propuesta preliminar, se fomenta la integración a la comunidad educativa.

## **5.2- población y muestra**

### **5.2-1 población**

La población estuvo constituida por padres de familia, estudiantes y docentes de la comunidad educativa las camelias.

La población de padres la integración 80 personas entre hombres y mujeres cuyas edades están entre 25 a 45 años, la mayoría de ellos dedicados a la agricultura, y la ebanistería, gran parte son de escasos recursos económicos, muchos de ellos con bajo nivel intelectual, estratificados en el nivel, situación que en algunos casos dificulta la colaboración académica y de formación integral.

En el campo educativo hay 92 estudiantes matriculados en primaria de los cuales 40 son niños y 42 niñas.

La población de muestra la constituyen 5 docentes de educación básica primaria que prestan sus servicios en la sección primaria, la totalidad de ellos licenciados en diferentes áreas del saber y algunos cursando sus estudios de post grado, nombrados en propiedad y bien ubicados en el escalafón nacional de docentes.

#### **5.2.2 población muestreada:**

De la población anterior se selecciono una muestra estratificada de 28 estudiantes que equivale al 30,4 %, 26 padres representando al 32,5 % y los 5 docentes.

#### **5.3- instrumentos:**

La observación directa fue realizada por las docentes María Nelly Ulloa Saavedra y Marisol Valencia Londoño la cual tenía como propósito caracterizar las relaciones de convivencia de los estudiantes a la hora del descanso, teniendo en cuenta énfasis en los del grado 4 y 5 de primaria.

Se realiza tres encuestas para muestra a los educandos, padres y una a los docentes.

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
**PROGRAMA DE ESPECIALIZACION PEDAGOGICA PARA EL DESARROLLO**  
**CULTURAL**

**FORMULARIO DE ENCUESTA A LOS MAESTROS**

Escriba en la línea, **siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_ según los conceptos que usted maneje marcando una **x**

17. ¿ha tenido que intervenir para resolver conflictos con sus estudiantes de aula?

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

18. ¿ha participado para intervenir o resolver conflictos en la hora del descanso?

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

19. ¿aprovecha usted el descanso para orientar juegos con los estudiantes?

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

20. ¿ha observado algún compañero docente realizar juegos a la hora del descanso?

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

21. ¿ha observado a los estudiantes dirigir o liderar juegos a la hora del descanso?

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**5.4- Análisis de los resultados de la encuesta**

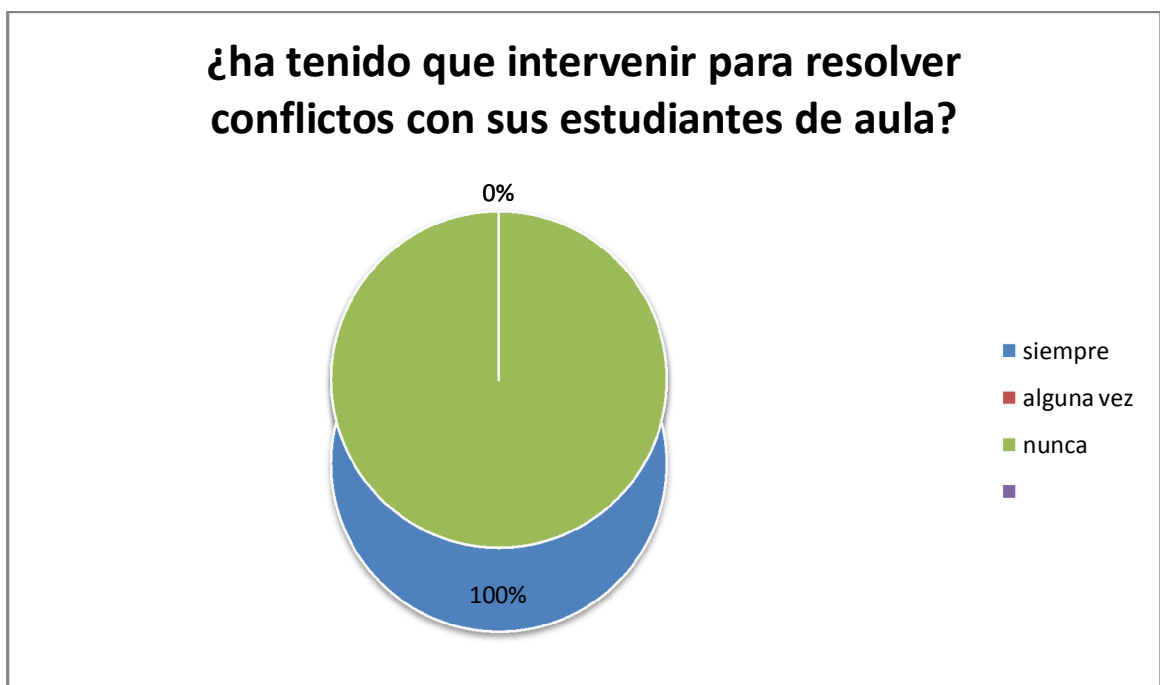
- Los resultados de estas encuestas por muestreo fueron realizadas a los docentes del centro educativo las camelias.

### Cuadro 1. Resultados de encuestas maestros

| 1- ¿ha tenido que intervenir para resolver conflictos con sus estudiantes de aula? |        |            |
|--|--------|------------|
| Resultado  | Numero | Porcentaje |
| Siempre  | 5      | 100%       |
| Alguna vez   | 0      |            |
| Nunca  | 0      |            |
| Total  | 5      | 100%       |

Se puede analizar en los resultados que los docentes siempre han tenido que intervenir a resolver conflictos que puedan presentar en el aula de clase y a la hora del descanso. Ya que de no hacerlo se puede generar más violencia y puede crear más problemas extensos.

### Grafica 1. Preguntas 1



## .Cuadro 2

| 2- ¿ha participado para intervenir o resolver conflictos en la hora del descanso? |        |            |
|---|--------|------------|
| resultado   | Numero | Porcentaje |
| Siempre   | 4      | 80%        |
| Alguna vez  | 1      | 20%        |
| Nunca   | 0      |            |
| total   | 5      | 100%       |

Se puede observar la poca participación de los maestros en los juegos de los niños y niñas durante el descanso como se puede observar en el siguiente grafico

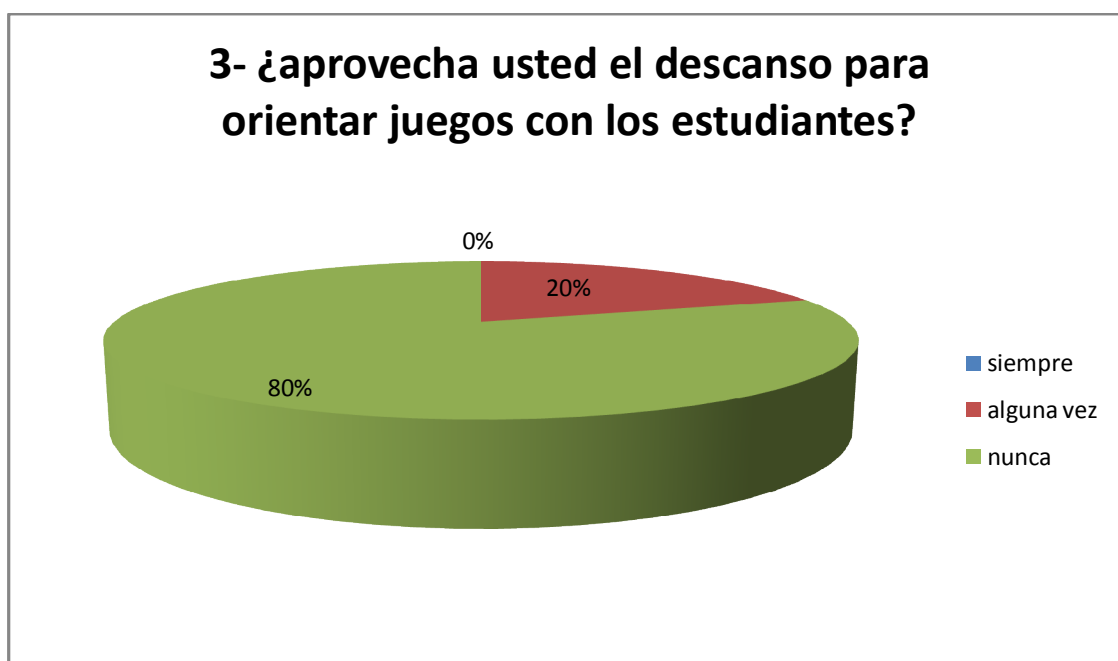
**Grafica 2 pregunta 2**



**Cuadro 3**

| 3- ¿aprovecha usted el descanso para orientar juegos con los estudiantes? |        |            |
|---|--------|------------|
| Resultado   | Numero | Porcentaje |
| Siempre   |        |            |
| Alguna vez  | 1      | 20%        |
| Nunca   | 4      | 80%        |
| total   | 5      | 100%       |

**Grafica 3 pregunta 3**



Se detecta que el docente es consciente de la participación espontanea y libre que presenta el estudiante a la hora del descanso y que su participación en los juegos es poca o nula.

**Cuadro 4**

| 4- ¿ha observado algún compañero docente realizar juegos a la hora del descanso? |        |            |
|--|--------|------------|
| Resultado  | Numero | Porcentaje |
| Siempre  | 0      |            |
| Alguna vez   | 1      | 20%        |
| Nunca  | 4      | 80%        |
| total  | 5      | 100%       |

**Grafica 4**



Es notorio el desinterés de algunos docentes ya que como no se tiene un plan adoptado o institucionalizado para el buen desarrollo lúdico con la comunidad estudiantil. Por eso se hace necesario la implementación de un buen sistema lúdico

**Cuadro 5**

| <b>5- ¿ha observado a los estudiantes dirigir o liderar juegos a la hora del descanso?</b> |               |                   |
|--|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>   | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>   | <b>2</b>      | <b>40%</b>        |
| <b>Alguna vez</b>  | <b>3</b>      | <b>60%</b>        |
| <b>Nunca</b>   | <b>0</b>      |                   |
| <b>total</b>   | <b>5</b>      | <b>100%</b>       |



En la comunidad estudiantil es más fácil y notorio reconocer estudiantes que tiene un poco mas de liderazgo que otros y son lideres a la hora de crear nuevos juegos o ser capitanes de equipo.



**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
**PROGRAMA DE ESPECIALIZACION PEDAGOGICA PARA EL DESARROLLO**  
**CULTURAL**

**FORMULARIO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES**

Escriba en la línea, **siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_ según los conceptos que usted maneje marcando una x

**1- ¿Ayuda usted a solucionar conflictos que se presentan en horas de descanso?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**2- ¿Usted como estudiante ha participado en juegos dirigidos a la hora del descanso?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**3- ¿Ha detectado a algún docente practicar o dirigir juegos a la hora del descanso?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**4- ¿si se hicieran juegos a la hora del descanso le gustaría participar?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**5- ¿EN CUAL DE ESTOS JUEGOS TE GUSTARIA PARTICIPAR?**

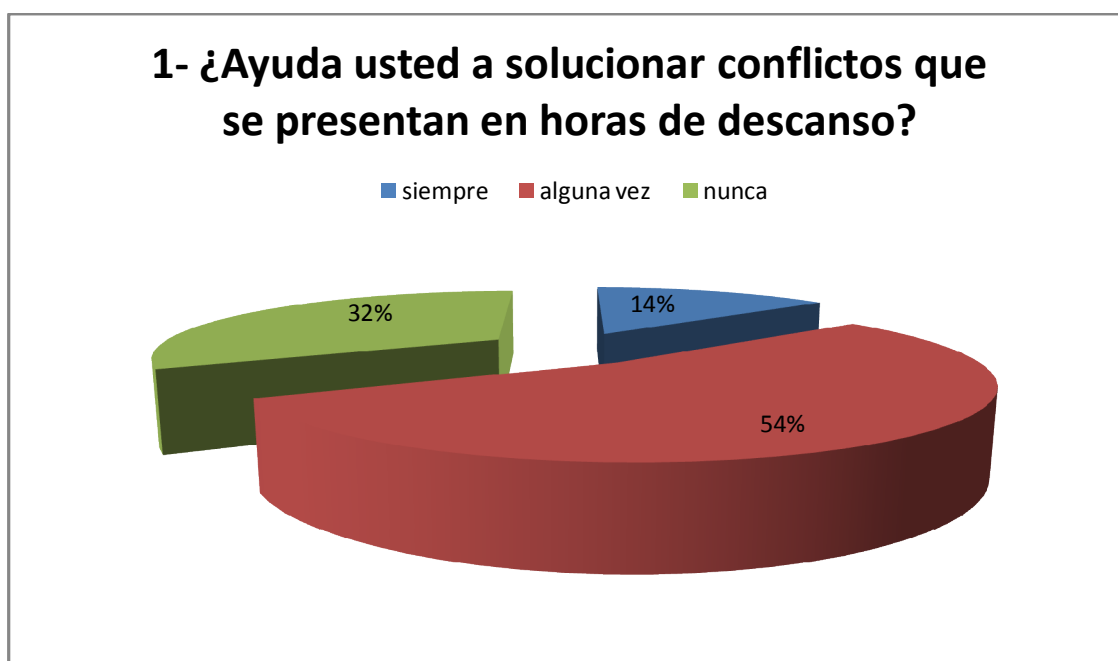
Juegos de piso \_\_\_\_\_ juegos con lazo \_\_\_\_\_ juegos de mesa \_\_\_\_\_

Juegos de canica \_\_\_\_\_ otros \_\_\_\_\_ futbol \_\_\_\_\_ baloncesto \_\_\_\_\_

**Cuadro 6**

| <b>1- ¿Ayuda usted a solucionar conflictos que se presentan en horas de descanso?</b> |               |                   |
|---|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>  | <b>numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>  | <b>4</b>      | <b>14,2857%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>   | <b>15</b>     | <b>53,5714%</b>   |
| <b>Nunca</b>  | <b>9</b>      | <b>32,1428%</b>   |
| <b>Total</b>  | <b>28</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 6**



La muestra se aplicó a 28 estudiantes del grado 4 y 5 de primaria, se puede analizar que más de la mitad de estudiantes ha intervenido en conflictos con sus compañeros.

**Cuadro 7**

| <b>2- ¿Usted como estudiante ha participado en juegos dirigidos a la hora del descanso?</b> |               |                   |
|---|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>  | <b>numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>  | <b>23</b>     | <b>82,1428%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>   | <b>4</b>      | <b>14,2857%</b>   |
| <b>Nunca</b>  | <b>1</b>      | <b>3,5714%</b>    |
| <b>total</b>  | <b>28</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 7**

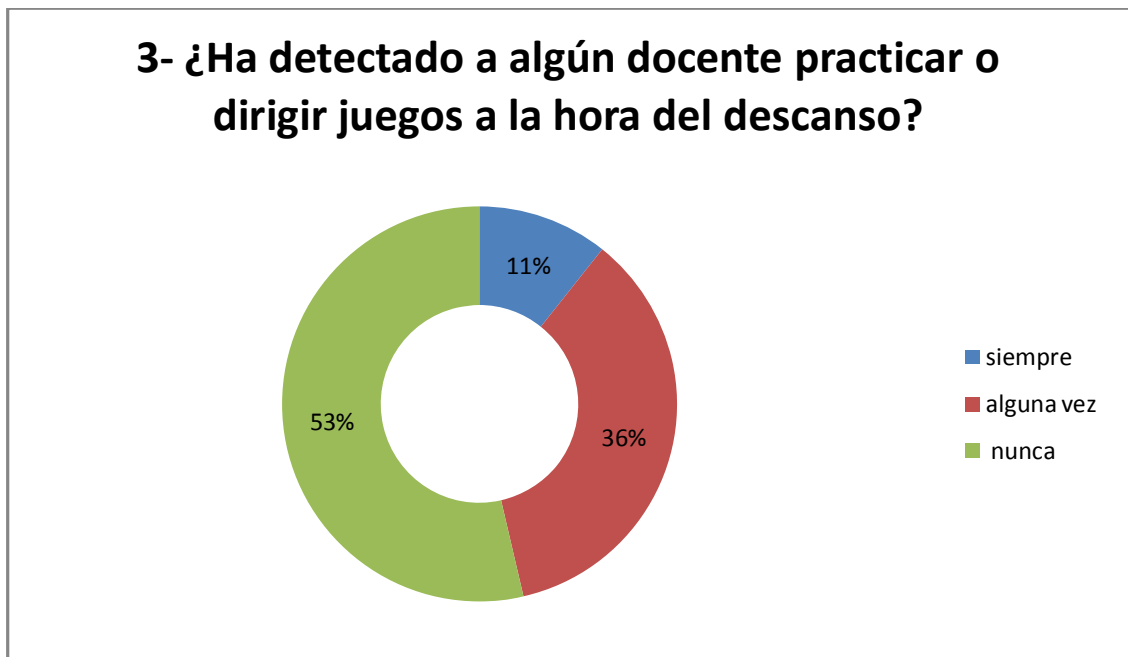


Es alta la intervención de los estudiantes que manifiestan no haber participado en algún conflicto a la hora del descanso, pero se ha observado un lenguaje agresivo, en algunas circunstancias se presentan acciones en la hora del descanso como, las estrelladas involuntarias, tropiezos con otros compañeros, agredir voluntariamente etc.

**Cuadro 8**

| <b>3- ¿Ha detectado a algún docente practicar o dirigir juegos a la hora del descanso?</b> |               |                   |
|--|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>   | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>   | <b>3</b>      | <b>10,7142%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>  | <b>10</b>     | <b>35,7142%</b>   |
| <b>Nunca</b>   | <b>15</b>     | <b>53,5714%</b>   |
| <b>Total</b>   | <b>28</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 8**



Se puede identificar que la gran parte de docentes no practican o dirigen juegos en los descansos. Esto conlleva a que algunos alumnos tomen otras actividades distintas que conllevan a la indisciplina.

**Cuadro 9**

| <b>4- ¿si se hicieran juegos a la hora del descanso le gustaría participar?</b> |               |                   |
|---|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>  | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>  | <b>22</b>     | <b>78,5714%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>   | <b>4</b>      | <b>14,2857%</b>   |
| <b>Nunca</b>  | <b>2</b>      | <b>7,1428%</b>    |
| <b>Total</b>  | <b>28</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 9**

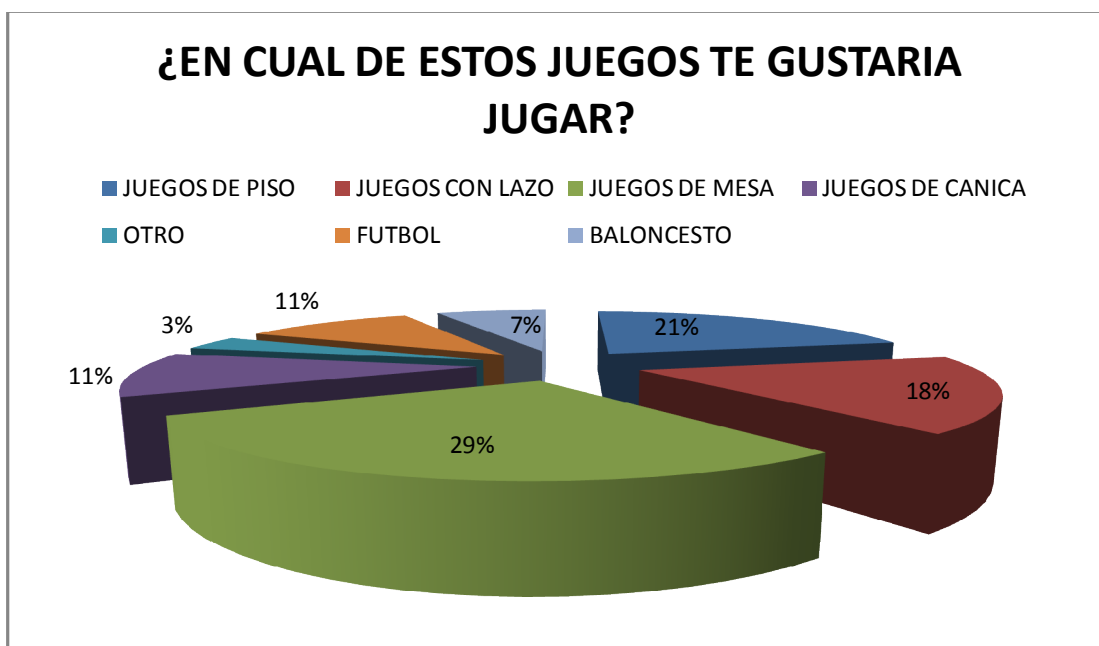


Se es notorio dicha realización de actividades lúdicas ya que por medio de estas notamos la integración escolar. Y los mismos estudiantes expresan sus necesidades de relacionarse con otros compañeros

**Cuadro 10**

| 5- ¿En cuál de estos juegos te gustaría participar? |           |             |
|---|-----------|-------------|
| Resultado   | Numero    | Porcentaje  |
| Juegos de piso                                      | 6         | 21,4285%    |
| Juegos con lazo                                     | 5         | 17,8571%    |
| Juegos de mesa                                      | 8         | 28,5714%    |
| Juegos de canica                                    | 3         | 10,7142%    |
| Otro  | 1         | 3,5714%     |
| Futbol  | 3         | 10,7142%    |
| Baloncesto  | 2         | 7,1428%     |
| <b>Total</b>  | <b>28</b> | <b>100%</b> |

**Grafica 10**



En el resultado los estudiantes sugieren juegos de mesa y juegos de piso como integración donde se congregan más personas y son más activos para estas actividades.

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
**PROGRAMA DE ESPECIALIZACION PEDAGOGICA PARA EL DESARROLLO**  
**CULTURAL**

**FORMULARIO DE ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA**

Escriba en la línea, **siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_ según los conceptos que usted maneje marcando una x

1- **¿ha observado comportamientos agresivos de su hijo con otros compañeros?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

2- **¿dedica tiempo a sus hijos para jugar?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

3- **¿sus hijos les enseñan o le hablan de juegos aprendidos en la escuela?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

4- **¿ha escuchado hablar de la agresividad o conflictos en las horas de descanso en la escuela?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

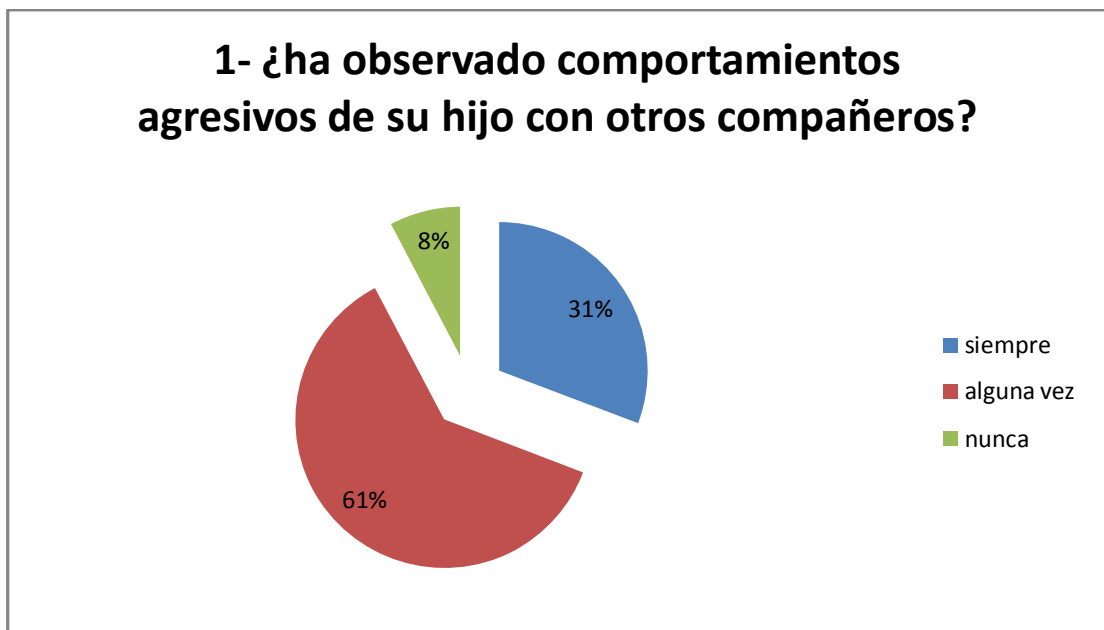
5- **¿Cuándo su hijo(a) utiliza comportamientos inadecuados, agresivos, palabras grotescas, ¿usted lo corrige?**

**Siempre** \_\_\_\_\_ **alguna vez** \_\_\_\_\_ **nunca** \_\_\_\_\_

**Cuadro 11**

| <b>1- ¿ha observado comportamientos agresivos de su hijo con otros compañeros?</b> |               |                   |
|--|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>   | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>   | <b>8</b>      | <b>30,7692%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>  | <b>16</b>     | <b>61,5384%</b>   |
| <b>Nunca</b>   | <b>2</b>      | <b>7,6923%</b>    |
| <b>total</b>   | <b>26</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 11**



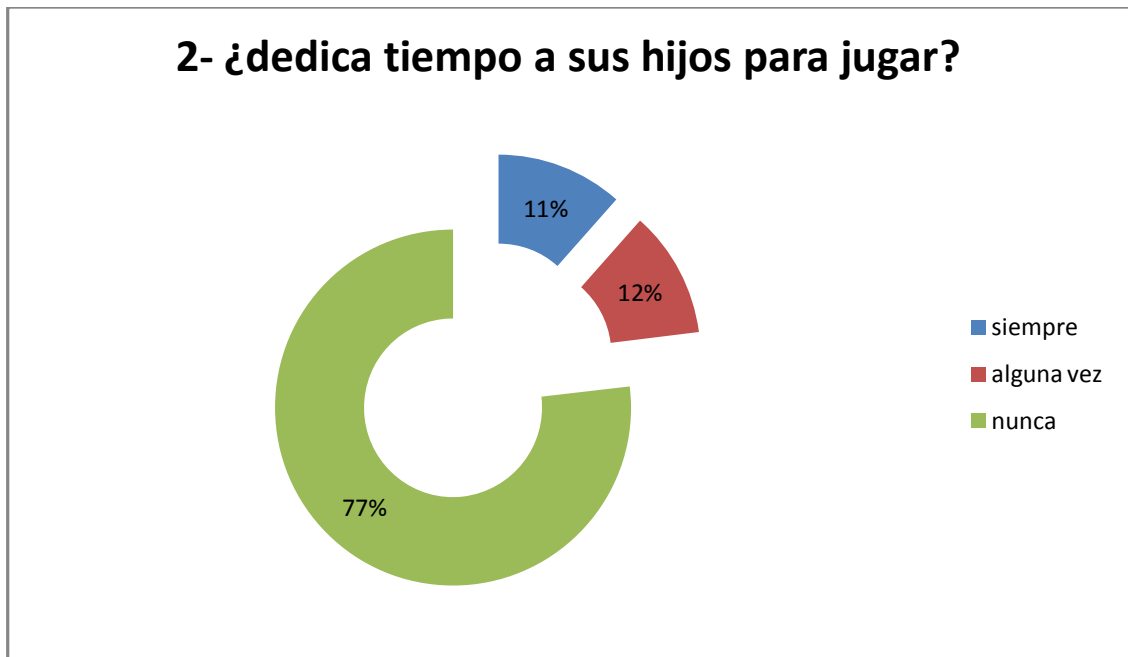
Es normal ver que los padres se sorprendan al ver reacciones agresivas de sus hijos así otros compañeros. Pero nunca se detienen a mirar sus propias reacciones y saber si sus hijos están siguiendo sus mismos ejemplos.



**Cuadro 12**

| 2- ¿dedica tiempo a sus hijos para jugar? |        |            |
|---|--------|------------|
| Resultado                                 | Numero | Porcentaje |
| Siempre                                   | 3      | 11,5384%   |
| Alguna vez                                | 3      | 11,5384%   |
| Nunca                                     | 20     | 76,9210%   |
| Total                                     | 26     | 100%       |

**Grafica 12**

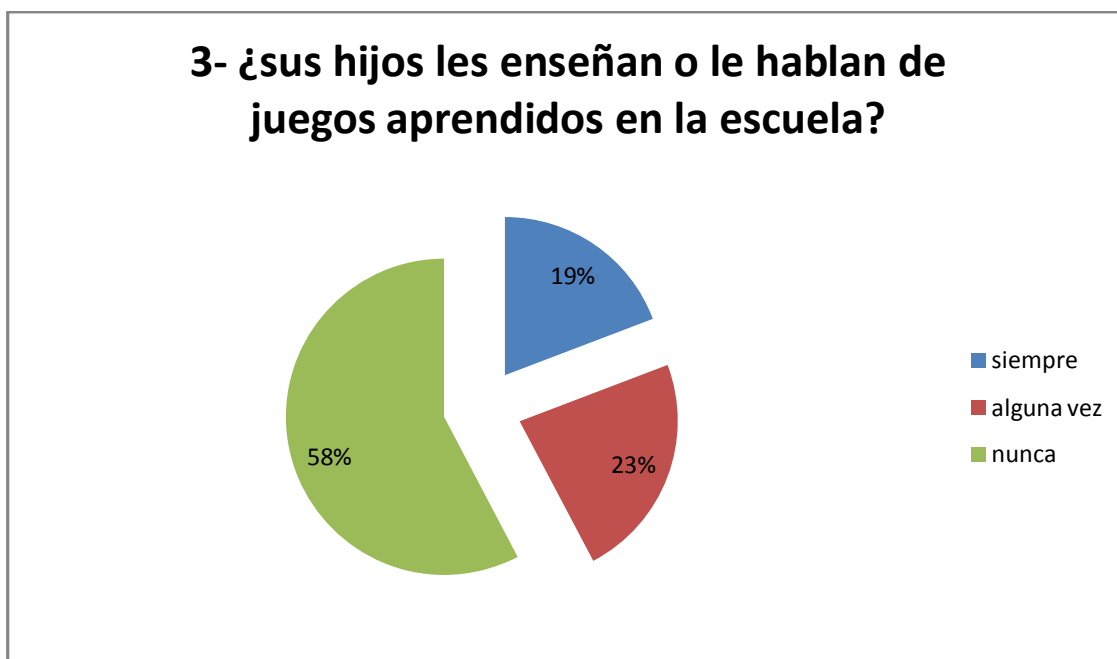


Muchas actitudes de los padres hacia los niños cuando es la hora de jugar prefieren esquivar estas actividades. Algunas veces por llegar cansados del trabajo. Y otras en peores casos de la figura paterna desean que sus hijos los vean como hombres rudos que ni siquiera el hijo puede dirigirles la palabra.

**Cuadro 13**

| <b>3- ¿sus hijos les enseñan o le hablan de juegos aprendidos en la escuela?</b> |               |                   |
|--|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>   | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>   | <b>5</b>      | <b>19,2307%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>  | <b>6</b>      | <b>23,0769%</b>   |
| <b>Nunca</b>   | <b>15</b>     | <b>57,6923%</b>   |
| <b>Total</b>   | <b>26</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 13**



Con lo relacionado a la figura anterior observamos que los padres nunca permiten que sus hijos les hable solo exigen un nivel académico excelente. Pero nunca se detiene a comprender las necesidades de sus hijos.

**Cuadro 14**

| <b>4- ¿ha escuchado hablar de la agresividad o conflictos en las horas de descanso en la escuela?</b> |               |                   |
|---|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>  | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>  | <b>18</b>     | <b>69,2307%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>   | <b>5</b>      | <b>19,2307%</b>   |
| <b>Nunca</b>  | <b>3</b>      | <b>11,5384%</b>   |
| <b>Total</b>  | <b>26</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 14**

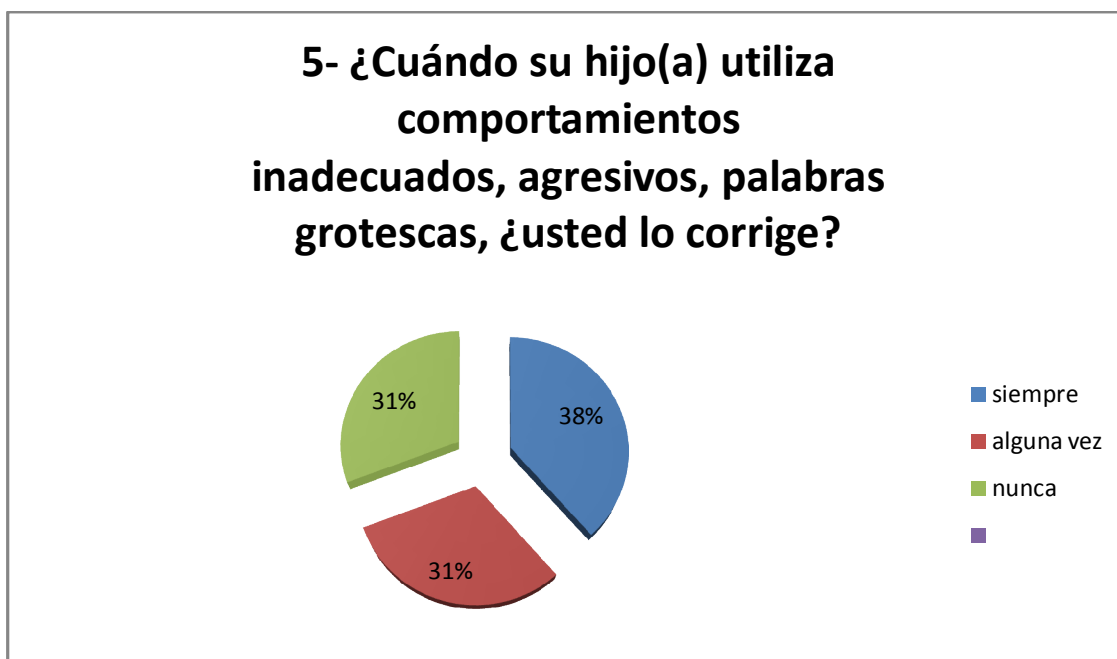


Muchas veces que los padres que escuchan que sus hijos agredieron fuertemente a otros niños casi siempre el padre celebran estas acciones. Pero cuando su hijo es agredido es donde buscan otros responsables pero no saben que ellos son los que festejan estas acciones.

**Cuadro 15**

| <b>5- ¿Cuándo su hijo(a) utiliza comportamientos inadecuados, agresivos, palabras grotescas, ¿usted lo corrige?</b> |               |                   |
|---|---------------|-------------------|
| <b>Resultado</b>  | <b>Numero</b> | <b>Porcentaje</b> |
| <b>Siempre</b>  | <b>10</b>     | <b>38,4615%</b>   |
| <b>Alguna vez</b>   | <b>8</b>      | <b>30,7692%</b>   |
| <b>Nunca</b>  | <b>8</b>      | <b>30,7692%</b>   |
| <b>Total</b>  | <b>26</b>     | <b>100%</b>       |

**Grafica 15**



Algunos padres corrigen a sus hijos pero en el 95% de estos casos las correcciones son inadecuadas ya que los padres no utilizan el mejor vocablo hacia sus hijos.

## 5.5- DIAGNOSTICO

Una vez aplicada las encuestas y los demás instrumentos de investigación, graficada y tabulada la información obtenida por los docentes que muestra el diagnostico:

- Los docentes no orientan las clases aplicando el juego
- Pocos docentes orientan las clases fuera del aula
- La escuela no cuenta con espacios para designar sitios a estudiantes que necesiten practicar actividades entre ellos el juego.
- En los estudiantes se puede evidenciar que en los descansos y en las clases se presentan algunos conflictos:
  - Palabras grotescas
  - Punta pie
  - Los estrellones en los descansos
  - Conflictos en salones por cosas insignificantes
  - Quitarle los objetos al compañero en clase para llamar la atención
  - La falta de aceptación al ganar o perder un juego.
- La mayoría de los estudiantes anhelan jugar diferentes juegos de recreación.
- Son pocos los padres de familia que juegan con sus hijos, les orientan las clases jugando, y no reconocen la importancia de los juegos lúdicos recreativos para sus hijos, desconocen si en la escuela orientan juegos en las horas del descanso.
- Se evidencia en los docentes que son muy pocos los que usan el juego en la orientación del aprendizaje, algunos no les gusta orientar la clase de educación física.

La situación es de analizar se puede inferir que a los estudiantes problema les falta amor y afecto por los padres de familia y los docentes.

Por ello se hace necesario un análisis referente a la problemática del juego como elemento a reducir los altos índices de agresividad a través de una propuesta pedagógica donde se incremente la lúdico recreación y juego a mejorar el desarrollo cultural de los educandos.

## **6- PROPUESTA**

### **6.1- TITULO: JUGANDO ME INTEGRO Y DISMINUYO MI AGRESIVIDAD**

#### **6.2- DESCRIPCION:**

La presente propuesta de intervención se plantea con el propósito de generar espacios de integración de los niños de 4 y 5 de primaria de la institución educativa las camelias, quienes se mantienen en agresividad, con sus compañeros y el juego es poco aprovechado por ellos. Se hacen adaptaciones necesarias en el patio, en el aula de la escuela para crear un ambiente agradable y se les dé la oportunidad de compartir de una manera sana con los compañeros en las clases y horas de descanso.

#### **6.3- JUSTIFICACION**

Se hace necesario la implementación de lúdicas, y en especial juegos que permitan sensibilizar a los estudiantes, reconocer a sí mismo y a los demás, para romper las barreras de esa falta de motivación e integración para el niño, a la vez ayuda a construir sus relaciones sociales y crea un aprendizaje a través del cual el comparte, sigue reglas, respeta turnos y crea su propia disciplina.

#### **6.4- OBJETIVO**

Desarrollar actividades que permitan mejorar la interacción y reducir los niveles de agresividad en los estudiantes del grado 4 y 5 del centro educativo las camelias a través de juegos de interacción.

## **6.5- ESTRATEGIAS ACTIVIDADES Y TALLERES**

La realización de las actividades se tiene en cuenta el piso del patio con los gráficos necesarios para el desarrollo de los juegos donde se va a utilizar el piso entre ellos:

Los meses del año, atrapa la pelota, la golosa, los bolos, también se les facilita el espacio en el suelo para jugar canicas, o bolos de cristal, sus diferentes estilos como el cuadrado, el hueco, etc. También el juego de la cuerda utilizando diferentes técnicas (candela, el abecedario, los múltiplos y el stop) es muy tradicional se pretende tener en cuenta otros juegos de mesa (el bingo, naipes, parques etc.) estas actividades son dirigidas por los docentes de 4 y 5 de primaria con el objetivo de despertar el interés por el juego, e incrementar la participación de estos y al a vez fomentar reglas y buscar posibles soluciones a reducir la agresividad a través de la integración de los estudiantes. Es de pensar un estudiante debe estar ocupado, o dirigido en las actividades.

## **6.6- CONTENIDOS DE LOS JUEGOS**

### **6.6-1 LOS MESES DEL AÑO**

Se demarcara un cuadro más amplio que el de la golosa, un rectángulo en forma vertical en donde se describieron los meses del año (iniciando por el lado derecho y termina en su posición inicial).

El primer participante iniciara lanzando una piedrita redonda u objeto liviano que pueda rodar, el cuadrado del mes de enero y desde allí saltando en un solo pie lograra desplazar el objeto lanzado en empujándolo con sus partes del pie. (Talón, borde, punta) hacia el segundo cuadro correspondiente (febrero) y así hasta terminar el recorrido de los 12 cuadros demarcados. (Puede descansar en el cuadro del mes de junio) según las normas hayan impuesto antes de iniciar el juego.

El objetivo de este juego es respetar la palabra de los compañeros en grupo, el turno y estar pendiente que se haga bien.

|                   |                |
|-------------------|----------------|
|                   |                |
| <b>JULIO</b>      | <b>JUNIO</b>   |
| <b>AGOSTO</b>     | <b>MAYO</b>    |
| <b>SEPTIEMBRE</b> | <b>ABRIL</b>   |
| <b>OCTUBRE</b>    | <b>MARZO</b>   |
| <b>NOVIEMBRE</b>  | <b>FEBRERO</b> |
| <b>DICIEMBRE</b>  | <b>ENERO</b>   |

### 6.6-2 STOP (ATRAPA LA PELOTA)

Se realizan grupos de 2 personas y cada uno se sitúa en un cuadro. En un círculo se enumeran. El director del juego se sitúa en el centro del círculo y mientras lanza la pelota hacia arriba dice en voz alta un número: el jugador a quien le corresponda el número, se dirige lo más rápido posible a atrapar la pelota antes de que esta haya tocado el suelo.





### 6.6-3 SALTAR LA CUERDA

Esta actividad es practicada por los niños, consiste en que uno, o más participantes saltan sobre una cuerda o lazo, que se hace girar de modo que pase los pies y la cuerda no toque la cabeza. 2 personas baten el lazo, todos los jugadores deben estar pendientes que al girar deben saltar, quien pise la cuerda, o quede al lado contrario de la cuerda es eliminado. Gana quien se quede al final, también al saltar la cuerda se puede hacer individualmente practicando el abecedario en ingles, los múltiplos de un numero.

Otra estrategia es saltar con candela los que giran la cuerda deben hacer la actividad rápidamente, buscando que el participante se rinda rápidamente.

Se puede saltar en un solo pie, aplaudiendo, su objetivo es generar la participación, la solidaridad, la integración, donde el reto es saltar al ritmo establecido de quienes hacen girar la cuerda.



#### 6.6-4 LA GOLOZA

En el patio se enmarca la golosa con sus números en orden.

Iniciación del juego: se realiza por un sorteo, se rifa el numero quien adivine el numero, quien adivine el numero inicia el juego, lanzara una piedrita, una tapita, una moneda o cualquier objeto pequeño, deberá caer en el cuadro demarcado, sin pisar la línea o caer en otro numero o cuadro.

El jugador debe saltar en un pie hacia adelante evitando pisar la línea, el cuadro donde cayó el objeto y llegar al último cuadro o cielo, luego devolverse a recoger el objeto lanzado. Y así sucesivamente ira avanzando en orden hasta terminar.

Para iniciar el jugador debe lanzar de espaldas para no mirar donde cae el objeto.



### 6.6-5 JUEGO DE LOS BOLOS

Este juego consiste en derribar con una bola de madera una serie de bolos o botellas, tirando desde una distancia señalada por una raya, quien tumbe los bolos seleccionados en determinado tiempo según las normas exigidas por el grupo.

Para ubicar los bolos se pueden ubicar en filas, cuadrados, triángulos, rectángulos, círculos etc.

El objetivo del juego es respetar las normas del juego, los turnos, desarrollar habilidades matemáticas, artísticas, de pulso y lo mejor lograr la integración para compartir un juego.



## 6.6-6 JUEGO EL BINGO

Es un juego de azar que consiste en ir señalando los numerales de unos cartones a medida que extrañándose los números de un rombo ganado.

Se realiza con varios jugadores cada uno debe obtener un cartón y un jugador se ubica en un lugar determinado y va diciendo en voz alta los números, los jugadores van llenando su cartón, el que logre llenar el cartón dice **ya** y alza la mano derecha. Todos aplauden a quien gane.

El objetivo de este juego es de concentración, atención, participación, e integración de disciplina por que el silencio debe existir para escuchar.



**6.6-7 EL PARQUÉS.** El parqués es un juego de pensar influido por el azar; se juega con dos dados, pero se deben pensar las jugadas para tratar de escoger la mejor. El tablero tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas) de cada jugador. Cada jugador posee 4 fichas; sin embargo, se puede jugar con menos fichas. Hay tableros de parqués para 4, 6, 8 y 12 jugadores.

Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas cárceles. El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. Tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y posicionarlas en la casilla de salida. Se sacan fichas con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son presadas ó pares. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; las restantes, como 3-3, sacan sólo dos. Existe una variación a esta regla, que debe ser acordada al comienzo del juego: Si el jugador obtiene 1-1 o 6-6 en los dados, podrá sacar de la cárcel, si quiere, dos fichas y en este caso tendrá de opción de mover una de las fichas el valor que tenga un dado, es decir, mover 1 o mover 6.

Si puede sacar alguna ficha tiene que lanzar de nuevo y pasar el turno. El turno se pasa al jugador en la derecha. Después de que haya salido de la cárcel, el jugador debe decidir cómo distribuir su puntaje: puede "correr" ("mover") todo con una sola ficha o mover lo de cada dado con una ficha. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.



### 6.6-8 EL AJEDREZ.

El ajedrez es un juego de mesa o deporte para dos jugadores. Se juega sobre un tablero cuadrado de 8x8 casillas, alternadas en colores blancos y negro, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones. El objetivo del juego es derrocar al rey del oponente, alcanzando la casilla que éste ocupa con alguna de las piezas propias, hacer jaque, sin que el otro jugador pueda moverlo o eliminar a la pieza atacante para zafarse del ataque, jaque mate.

El ajedrez se juega entre dos jugadores; cada uno posee 16 trebejos o piezas, siendo las de un jugador de color claro, llamadas *blancas*, y las de su oponente de color oscuro, llamadas *negras*. Las piezas se mueven sobre un tablero de ajedrez cuadrado de  $8 \times 8 = 64$  casillas, con los mismos colores que las piezas colocadas

alternativamente, 32 claras y 32 oscuras 32, también llamadas *escaques*. Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

- Un rey
- Una dama, comúnmente llamada reina
- Dos alfiles
- Dos caballos
- Dos torres
- Ocho peones

Cada tipo de pieza se puede mover de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego

El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego racional, ya que cada jugador decidirá el movimiento de sus piezas en cada turno. El desarrollo del juego es tan complejo que ni siquiera los mejores jugadores (o los más potentes ordenadores existentes) pueden llegar a considerar todas las posibles combinaciones: aunque el juego sólo pueda desarrollarse en un tablero con sólo 64 casillas y 32 trebejos al inicio, el número de diferentes partidas que pueden jugarse excede el número de átomos en el universo.

El objetivo de este juego es el de desarrollar unas habilidades estratégicas propias de las reglas del juego, reconociendo los meritos del adversario.



## 6.6-9 DOMINÓ

El dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en las que hay valores de 0 a 9 en vez de 0 a 6, lo que da un total de 55 fichas. El juego generalmente se juega de a cuatro jugadores en parejas. También puede jugarse en solitario.

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

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.

El objetivo de este juego es la integración y el respeto por el turno de cada uno





## 6.6-10 EL NAIPE

Cada una de las cartulinas de una baraja y sirve para los juegos de azar o para la supuesta adivinación del futuro. Algunos naipes traen (32, 48 o 52 cartas) los españoles lo designan con símbolos como oros, bastones, copas y espadas, con el naipe se designan juegos como el burro, aquí gana el rey, el tute gana con el haz o el numero 1.

Otros naipes son de tréboles, corazones, picas, diamantes, y el haz y números del 1 al 10, más conocido como póker.

En el naipe español es de 1 a 7 cartas, se coloca una al centro y cartas para recoger y sale el 1 jugador por la derecha, si no tiene la muestra debe recoger de las cartas sobrantes ubicadas en el centro, tiene el turno quien lance la carta de mas puntaje.

Para ganar este juego es el que primero termine, con las cartas, el propósito del juego es reconocer el afecto, utilizar un lenguaje correcto y aceptar ganar o perder y formar lazos de amistad en los grupos, respetar las normas del juego, con este juego se rescatan valores entre ellos la amistad, la paciencia etc.



### 6.6-11 JUEGOS DE CANICAS, PIQUIS O BOLAS DE CRISTAL.

Los estudiantes participarán a nivel grupal (2 o 3) y se ubicarán en el sitio que ellos mismos elijan.

#### Variantes del juego:

a) A determinada distancia 5 o 10 metros, demarcarán un cuadro en el centro y colocará cada uno de los participantes 2, 3 o 4 bolas para iniciar.

Iniciarán desde determinada distancia lanzando su propia bola en orden y quien quede más cerca a recuadro será el inicialista, quien intentará sacar un mayor número de bolas de cristal del recuadro.

b) Conformarán una hilera o filas de bolas y a determinada distancia comenzarán a lanzar los piques hasta tocar o chocar con las que tiene al frente irá ganando el que realice el mayor número de piquis.

Los estudiantes, cuando conocen el juego, adquieren ciertos vocablos específicos del mismo, juegan a Quema y Hoyo, consistiendo este hoyo en una pequeña

c) el círculo, el triángulo o la figura geométrica que ellos diseñen en donde cada uno de los participantes inicia casando o colocando 4 o 5 bolas para construir una figura y desde determinada distancia tratarán de derribarla y ganará el de mayor número de canicas que logre golpear o tocar con la que inicio su lanzamiento.



## 6.7 PERSONAS RESPONSABLES

### Cuadro personas responsables

| <b>NOMBRE</b>              | <b>CARGO</b>                    | <b>ROL</b>    |
|----------------------------|---------------------------------|---------------|
| María Nelly Ulloa Saavedra | Docente de básica primaria      | Dinamizador   |
| Marisol Valencia Londoño   | Docente de español y literatura | Investigadora |

## 6.8 BENEFICIARIOS

Los estudiantes del grado preescolar a 5 de primaria del centro educativo las camelias jornada mañana.

## 6.9 RECURSOS

| <b>HUMANOS</b>                   | <b>TECNICOS</b>   | <b>DIDACTICOS</b>  |
|----------------------------------|---|--|
| Estudiantes de 4 y 5 de primaria | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pintura</li><li>• Tizas</li><li>• Lazos</li><li>• Balón</li><li>• Botellas</li><li>• Bola de palo</li><li>• canicas</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• loterías</li><li>• naipes</li><li>• domino</li><li>• bingo</li><li>• ajedrez</li><li>• parques</li></ul> |

## **6.10 EVALUACION Y SEGUIMIENTO**

Se detecta una mayor motivación en los niños y niñas de los grados inferiores, también quieren estar en las horas del descanso integrados con los estudiantes del grado 4 y 5 de primaria dispuestos a las reglas de los diferentes juegos que les llama la atención.

Se nota un gran interés cuando están jugando la curiosidad de los grados inferiores es grande se observan alrededor de los que juegan.

Se detectan cambios en disminuir la agresividad por un verdadero juego, quieren estar jugando, creerse los dueños de este, se nota tener muy claro las normas del juego y asumen un rol de cumplimiento, responsabilidad y afecto por lo que hacen.

## 7- CONCLUSIONES

La hora del descanso es el momento más importante y esperado para los niños y niñas pues allí se encuentran la libertad de expresar sus sentimientos, emociones en un espacio participativo desarrollando las relaciones sociales a través de su cuerpo.

Se puede decir que el juego ayuda a solucionar problemas por su casualidad positiva y estética. Promueve la interacción y el encuentro con otros propiciando la imaginación individual, colectiva y la experiencia grupal.

A través de las experiencias hace necesario a provechar el potencial educativo del juego, incorporándolo a la educación y sé que este debe influir desde la edad. Se practique como elemento que ayuda a las relaciones en los lugares escolares y así se van afianzando imaginarios sociales que califiquen sus conductas.

En la propuesta se asignaran juegos tradicionales y las participación es magnífica, la institución ha colaborado con las zona del polideportivo (zona de descanso escolar) con las diferentes pinturas en el piso despiertan la curiosidad y experimentación corporal.

Se invita a los docentes a reflexionar y que se integran a participar de los diferentes juegos de los niños y niñas en las horas del descanso y en las clases.

## 8- BIBLIOGRAFIA

ALIPSO. Violencia social y escolar [en línea]. Bogotá: La Empresa [citado 20 enero, 2011]. Disponible en Internet: <URL: <http://www.alipso.com/monografias4/Violencia-Social-y-Escolar/>>

BARREAU, Jean Jacques y MORNE, Jean Jacques. Epistemología y Antropología del Deporte. Barcelona: Alianza Editorial, 1991. 487 p.

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución Política de Colombia. Bogotá: Editorial Unión, 1991. 65 p.

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 181 (18, enero, 1995). "Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte". Bogotá: El Congreso, 1995. p. 14.

ESCUELA DE FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN DOCENTE. Violencia social y escolar. Bogotá: La Escuela Sede b. Cuadernillos 1, 2, 3, 4, 5.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. México: Alianza editorial, 2002. 289 p.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Compendio tesis y otros trabajos de grado. NTC 1486. Sexta actualización. Bogotá: ICONTEC, 2008. 36p.

PRIETO ORTIZ, Javier Emiro. El juego en el patio escolar. Simbolismo, poder e identidad en dos escuelas de Bogotá. Tesis de grado. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2003.

PSICOPEDAGOGIA. Violencia en la escuela [en línea]. Bogotá: La Empresa [citado 20 enero, 2011]. Disponible en Internet <http://www.psicopedagogia.com/violencia-escuela>

JUGUEMOS (OSCAR VAHOS JIMENES)

DIDACTICA DE LA LITERATURA INFANTIL (UNIVERSIDAD DEL QUINDIO, MAGDALENA GOMEZ DE RIOS)

EL JUEGO, JUEGOS PEDAGOGICOS Y TRADICIONALES (GLADIS ELENA CAMPOS SANCHEZ)

**9- ANEXOS**

**ANEXO A**

**FICHA DE RECOLECCION DE EVIDENCIAS**

**CENTRO EDUCATIVO LAS CAMELIAS**

**JORNADA MAÑANA**

**FICHA DE RECOLECCION DE EVIDENCIAS**

**LUGAR:** patio del polideportivo centro educativo las camelias

**HORA:** de 10 am a 10:30 am

**NOMBRE DEL OBSERVADOR:** Marisol valencia Londoño

**HECHOS OBSERVADOS:**

---

**ANALISIS DE LO OBSERVADO:**

-----  
-----  
-----  
-----

**CONCLUSIONES:**

-----  
-----

**ANEXO B**

**ENCUESTA PARA DOCENTES SOBRE VIOLENCIA ESCOLAR**

**CENTRO EDUCATIVO LAS CAMELIAS**

**JORNADA MAÑANA**

**ENCUESTA PARA DOCENTES SOBRE VIOLENCIA ESCOLAR**

**FEBRERO 10 DE 2011**

**NOMBRE:** -----

Marque con una **X** con la que usted se identifique:

- 1- ¿ha tenido usted que intervenir para resolver conflictos con sus estudiantes de aula?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 2- ¿ha participado en ayudar a resolver conflictos a la hora del descanso?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 3- ¿aprovecha usted la hora de descanso para orientar y compartir juegos con los estudiantes?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 4- ¿Ha observado algún compañero docente realizar juegos a la hora del descanso?



## ANEXO C

### ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE AGRESIVIDAD ESCOLAR

#### CENTRO EDUCATIVO LAS CAMELIAS

#### JORNADA MAÑANA

### ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE AGRESIVIDAD ESCOLAR

FEBRERO 10 DE 2011

- 1- ¿Ayuda usted a solucionar conflictos que se presentan en horas de descanso?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 2- Usted como estudiante ¿ha participado en juegos dirigidos a la hora del descanso?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 3- ¿ha detectado a algún docente dirigir o hacer juegos a la hora del descanso?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 4- ¿si se hicieran juegos a la hora del descanso le gustaría participar?
  - a- Siempre
  - b- Alguna vez
  - c- Nunca
- 5- ¿en cuál de estos juegos le gustaría participar?

Encuesta a los padres de familia:

| <b>PREGUNTAS</b>   | <b>RESPUESTAS</b> |           |
|--|-------------------|-----------|
| ¿Observa usted comportamientos agresivos de su hijo ante sus compañeros? | <b>SI</b>         | <b>NO</b> |
| ¿Cree que su hijo se divierte sanamente?                                 |                   |           |
| ¿Aplica reglamentos al juego de los niños?                               |                   |           |
| ¿Corrige usted a sus hijos cuando utiliza palabras grotescas?            |                   |           |
| ¿Ayudas a inventar juegos a tus hijos?                                   |                   |           |

## ANEXOS FOTOGRAFIAS REFERENTES AL TRABAJO DE INVESTIGACION

### MUESTRA DE AGRESIVIDAD



**Agresividad en el descanso**



**Conflictos durante las clases**



**Palabras grotescas.**



**Discusiones por un juego.**



---

**Integración a los padres de familia.**

**Integración en el juego de bolos.**



**Aceptación al juego.**



**Aprovechamiento del tiempo libre**



**Practica de juegos.**



**Juego de la golosa.**



**Desarrollo de la inteligencia a través del rompecabezas.**





**Desarrollo de actividades lúdico recreativas con entidades y personas gubernamentales.**



**Juego de atención.**

**Juegos de expresión corporal.**



**Imitación de personajes.**



**Juegos de orden.**