


**LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL  
APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE CONVIVENCIA DE  
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEPTIMO (7º) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO  
NIÑO DE GÉNOVA- NARIÑO**

**ANA ROCIO BASTIDAS BOLAÑOS  
ALBA NUR MUÑOZ DÍAZ  
CARMEN ADORACION ORDOÑEZ LASSO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES VISUALES  
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD  
SAN JUAN DE ASTO  
2006**




**LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL  
APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL  
GRADO SEPTIMO (7°) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA-  
NARIÑO**

**ANA ROCIO BASTIDAS BOLAÑOS  
ALBA NUR MUÑOZ DÍAZ  
CARMEN ADORACION ORDOÑEZ LASSO**

**Asesor: Mg. Alfredo Palacios Narváez**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES VISUALES  
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD  
SAN JUAN DE ASTO  
2006**



Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de sus autores.

Artículo 1° Del acuerdo número 32 de Octubre 11 de 1966 emanada del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

San Juan de Pasto, Octubre del 2006

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

## AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan los más sinceros sentimientos de gratitud a:

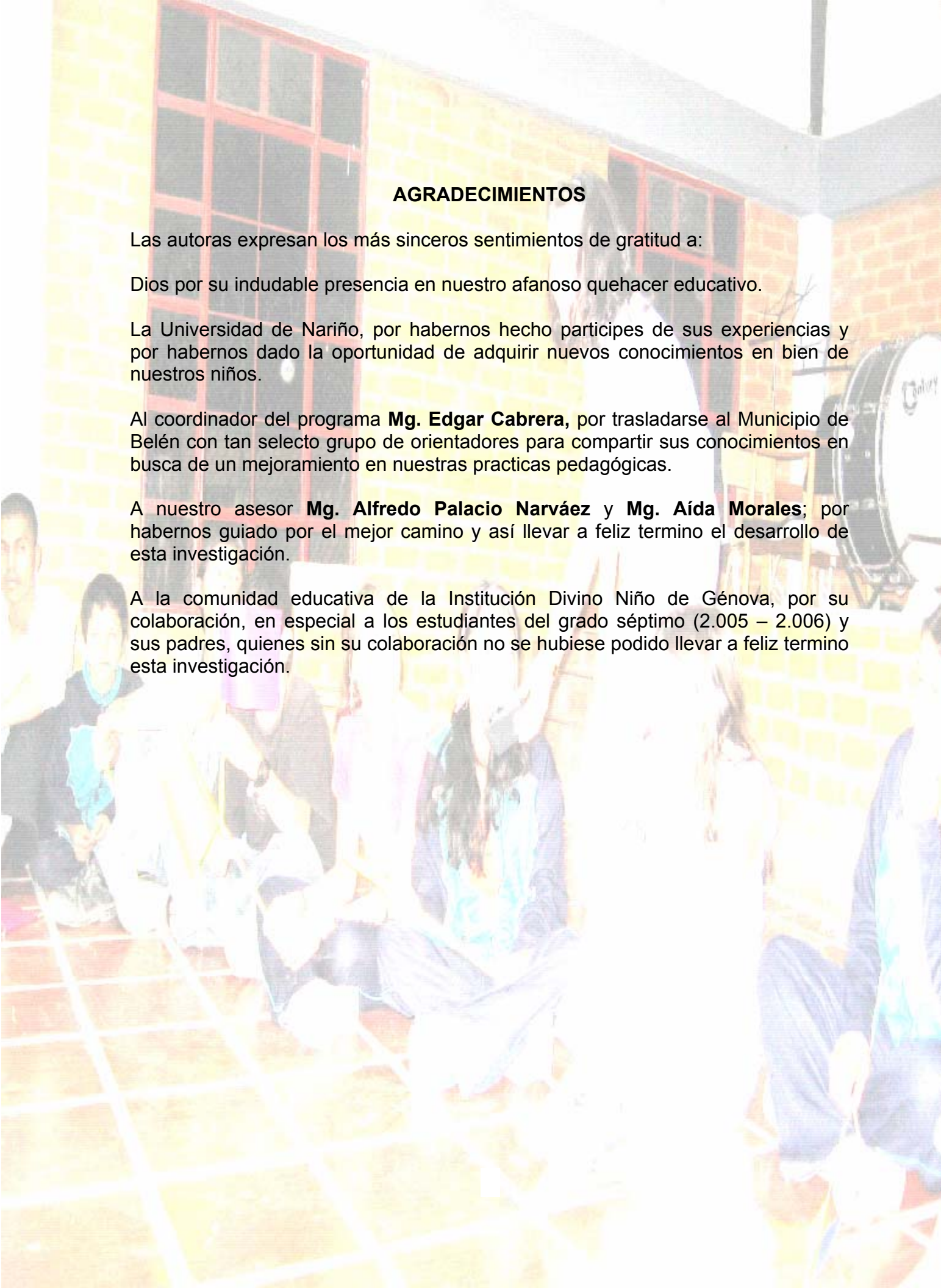
Dios por su indudable presencia en nuestro afanoso quehacer educativo.

La Universidad de Nariño, por habernos hecho partícipes de sus experiencias y por habernos dado la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos en bien de nuestros niños.

Al coordinador del programa **Mg. Edgar Cabrera**, por trasladarse al Municipio de Belén con tan selecto grupo de orientadores para compartir sus conocimientos en busca de un mejoramiento en nuestras prácticas pedagógicas.

A nuestro asesor **Mg. Alfredo Palacio Narváez** y **Mg. Aída Morales**; por habernos guiado por el mejor camino y así llevar a feliz término el desarrollo de esta investigación.

A la comunidad educativa de la Institución Divino Niño de Génova, por su colaboración, en especial a los estudiantes del grado séptimo (2.005 – 2.006) y sus padres, quienes sin su colaboración no se hubiese podido llevar a feliz término esta investigación.





## DEDICATORIA

*A Dios, por la oportunidad y fortaleza  
de terminar con éxito el presente estudio.*

*A mi esposo Nelson Edmundo  
A mis hijos: Ana Lucía, Nelson Javier y  
Andrés Fernando por la comprensión,  
apoyo y tolerancia durante el tiempo que  
no estuve con ellos por dedicarlo a la  
especialización*

*Ana Rocío Bastidas Bolaños*



## DEDICATORIA

*A Dios guía constante  
En cada uno de mis logros.  
A mi hijo Cristian Camilo,  
Bastón de apoyo,  
Quien es mi inspiración en cada instante  
Y quien le da sentido a mi vida.*

*A mis padres cimiento incondicional,  
Quienes me orientaron con cariño en mi formación  
A mi esposo Álvaro Luis por su constante apoyo,  
Por soportar con paciencia los momentos de mi ausencia*

*A Chabelita y a Bebe por todo su cariño y comprensión.*

*A la Niñez futuro de nuestro municipio,  
Creemos firmemente que encauzando su energía,  
Mediante la recreación y la lúdica lograremos  
Una sana convivencia en nuestros jóvenes.*

*Alba Nur Muñoz Díaz*



**DEDICATORIA**

*A mis hijas:  
Deysi, Lorena, Dayana  
A mi esposo José Pantoja;  
Los que han dado una voz de aliento  
En el aspecto moral e intelectual  
Para adquirir herramientas  
Y tratar de hacer fácil la difícil tarea de orientar.*

*A los niños del presente y del futuro,  
Proyectándolos como unos líderes en cualquier sociedad.*

*Carmen Adoración Ordóñez Lasso*



## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	21
1. MARCO GENERAL	23
1.1 TITULO	23
1.2 TEMA	23
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	23
1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	24
1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	25
1.6 PREGUNTAS ORIENTADORAS	26
1.7 JUSTIFICACIÓN	26
1.8 OBJETIVOS	27
1.8.1 OBJETIVO GENERAL	27
1.8.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	27
2. MARCO REFERENCIAL	28
2.1 ANTECEDENTES	28
2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	30
2.2.1 Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje	30
2.3 PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS	33
2.3.1 La Ética y la Moral Fundamentada en la Convivencia	35
2.3.2 Valores de convivencia que se trabajan en ésta investigación.	37

2.3.3. La Recreación y Los Lenguajes Lúdicos	38
2.4 MARCO CONTEXTUAL	42
2.4.1 Macro contexto	42
2.4.1.1 Aspecto histórico.	42
2.4.1.2 Aspecto Geográfico.	42
2.4.1.3 Aspecto Político	43
2.4.1.4 Aspecto económico:	44
2.4.1.5 Aspecto Ambiental.	44
2.4.1.6 Aspecto socio cultural	44
2.4.1.7 Aspecto Religioso.	45
2.4.2 Microcontexto	45
2.4.2.1 Reseña histórica de La Institución Educativa Divino Niño de Génova.	45
2.4.2.2 Visión de La Institución.	45
2.4.2.3 Misión de La Institución	45
2.4.3 Marco Legal	46
2.4.3.1 Bases Legales En Las Cuales Se Fundamenta	46
2.4.4 Revisión De Términos	46
3 DISEÑO METODOLÓGICO	49
3.1. PARADIGMA: CUALITATIVO	49
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
3.2.1 Enfoque de investigación	49
3.3 HISTÓRICO HERMENÉUTICO	49

3.3.1 Población	50
3.3.1.2 Población General	50
3.3.1.3 Muestra	50
3.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	51
3.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	52
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	53
4.1 ANÁLISIS DE LA INFORMACION LUDICA Y RECREACIÓN	53
4.1.1. Categoría lenguajes lúdicos y recreativos	53
4.1.1.1 Subcategoría: Emociones	53
4.1.2 Categoría lenguajes lúdicos y recreativos	63
4.1.2.1 Subcategoría: Expresión	63
4.1.3 Categoría Lenguajes Lúdicos Y Recreativos	65
4.1.3.1 Subcategoría: Comunicación	65
4.1.4 categoría prácticas pedagógicas lúdico-recreativas	69
4.1.4.1 Subcategoría: Juego y Aprendizaje	69
4.1.5 Categoría prácticas Pedagógicas Lúdico Recreativas	71
4.1.5.1 Subcategoría: Juego Individual	71
4.1.6 Categoría: Prácticas Pedagógicas Lúdico-Recreativas	77
4.1.6.1 Subcategoría: Juego en Equipo	77
4.1.7 Categoría Valores	79
4.1.7.1 Subcategoría: Tolerancia	79
4.1.8 Categoría Valores	81

4.1.8.1 Subcategoría: Responsabilidad

81

5. CONCLUSIONES

82

6. RECOMENDACIONES

83

BIBLIOGRAFÍA

84

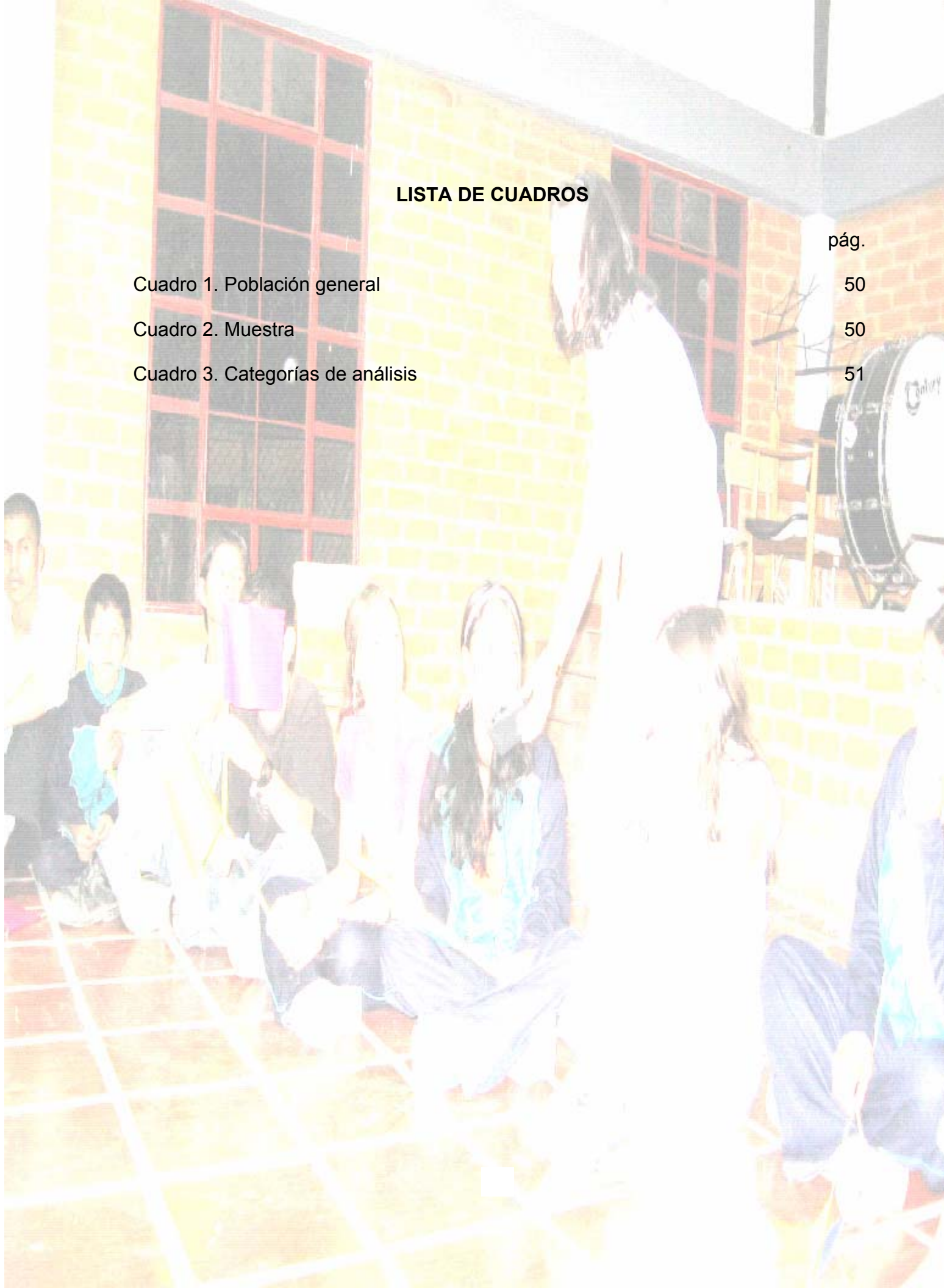
ANEXOS

86



## LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Población general	50
Cuadro 2. Muestra	50
Cuadro 3. Categorías de análisis	51



## LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. El juego nos permite distraernos de la rutina del colegio, pero a la vez aprendemos cosas muy importantes	25
Figura 2. El juego nos permite distraernos de la rutina del colegio, pero a la vez aprendemos cosas muy importantes	26
Figura 3. Taller con estudiantes Experimentación lúdica	31
Figura 4. Recordar que fuimos y tenemos un niño y una niña nos mantiene vivos y con deseos de estar alegres por siempre	32
Figura 5. Expresión y escritura de valores y antivalores por medio del juego y la recreación	34
Figura 6. Panorámica Cerro San Cristóbal	43
Figura 7. Taller Desarrollado Con Padres De Familia	54
Figura 8. Los Talleres creativos permiten que se generen las diferentes manifestaciones en los Padres de familia...al principio de curiosidad y temor y luego...de libertad y alegría.	55
Figura 9. Manifestaciones de alegría y empatía con el juego taller padres de familia.	56
Figura 10. Espacios lúdicos para compartir el disfrute y la amistad y la manifestación de valores	58
Figura 11. Profesores comparten la alegría y los valores en los talleres lúdicos.	59
Figura 12. Espacios de creación colectiva padres e Hijas	60
Figura 13. La lúdica permite la liberación del espíritu creativo	62
Figura 14. Fortaleciendo los canales de comunicación entre padres e hijos	66

Figura 15. Juegos Intergeneracionales que posibilitan nuevos canales de comunicación 68

Figura 16. Nuevas experiencias, nuevos diálogos intergeneracionales pintando a mí abuelo... 69

Figura 17. La Importancia del juego y la recreación en el aprendizaje es de vital importancia, es por ello que la Comunidad Educativa debe promover espacios de encuentro 70

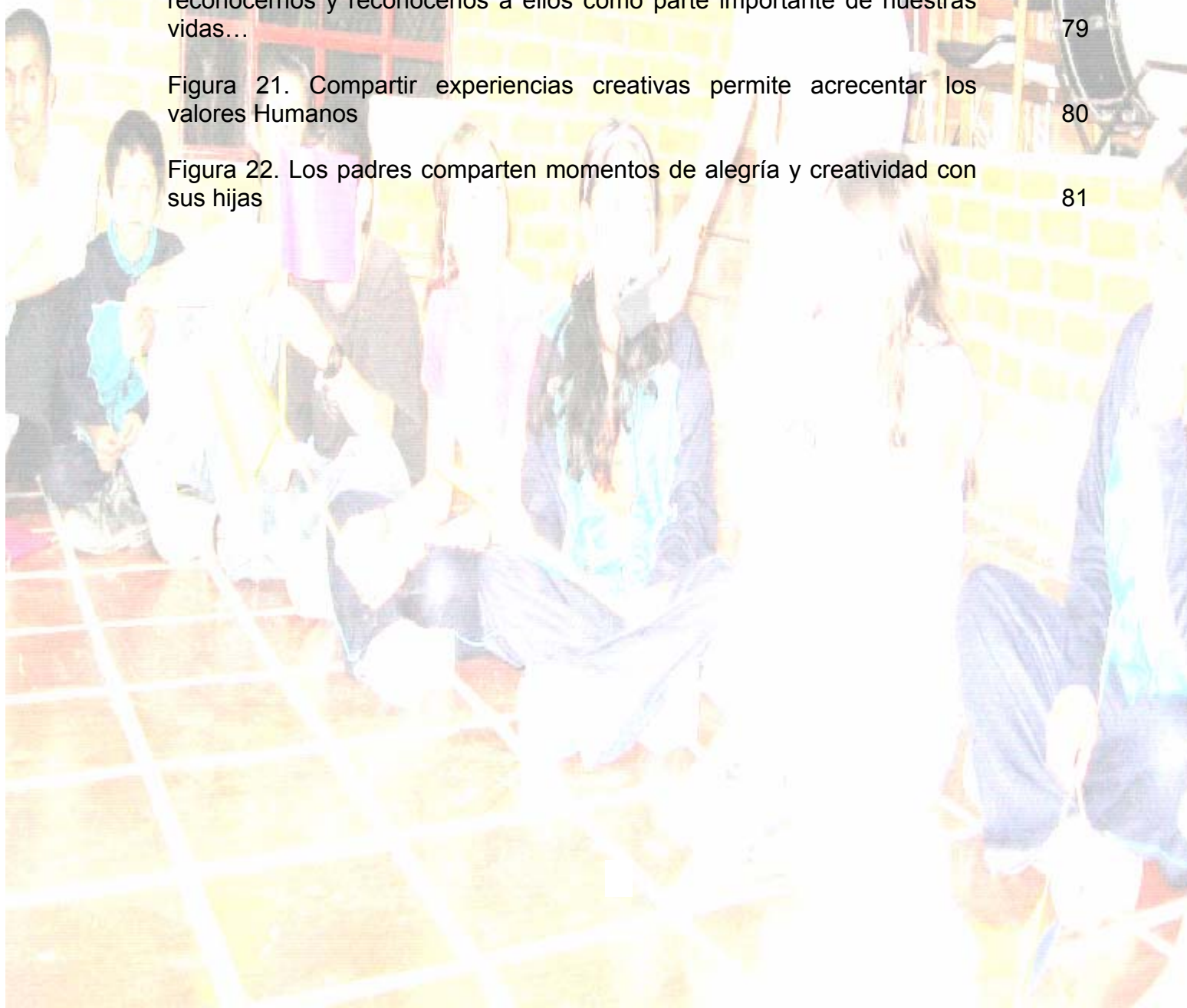
Figura 18 Cada juego nos permite aprehender del otro... 74

Figura 19. Los Padres también juegan y se divierten 76

Figura 20. Compartir con nuestros padres estos momentos permite reconocernos y reconocerlos a ellos como parte importante de nuestras vidas... 79

Figura 21. Compartir experiencias creativas permite acrecentar los valores Humanos 80

Figura 22. Los padres comparten momentos de alegría y creatividad con sus hijas 81



## LISTA DE ANEXOS

	pág.
ANEXO A. Entrevista a docentes y directivos	87
ANEXO B. Entrevista a padres de familia	89
ANEXO C. Entrevista a estudiantes	92
ANEXO D. Talleres participativos	95





## GLOSARIO

**Aflorar:** verse sobre la superficie del terreno algo que en su mayor parte, está oculto bajo el; ser ligeramente perceptible una cosa que se mantiene o se procura mantener oculta.

**Aprehensión:** acción de aprehender o coger.

**Arremeter:** abalanzarse contra algo o alguien. Desagradar a la vista.

**Axiología:** teoría de los valores

**Contrarrestar:** resistir, oponerse a algo.

**Contravalor:** valor dado a cambio de otro.

**Destregar:** Intr. Obrar con destreza.

**Emergente:** que nace de otra cosa.

**Empatía:** capacidad de una persona de participar afectivamente en la realidad de otra.

**Esbozar:** hacer un esbozo, bosquejar.

**Etimología:** ciencia que estudia el orden de las palabras de la lengua.

**Heteronimia:** f. Ling. Hecho de que dos palabras de significado muy próximo procedan de etimos diferentes; como "caballo" y "yegua".

**Inferir:** deducir una cosa de otra por cualquier razonamiento.

**Intergeneracional:** entre generaciones.

**Interlocución:** diálogo.

**Introspección:** mirar adentro. Operación de observar uno sus propios actos o estado de ánimo o de conciencia.

**Lacónico:** se aplica a la persona que por inclinación habitual o en cierta ocasión dice las cosas hablando poco.

**Ocio:** tiempo libre de una persona después de realizar un trabajo económicamente productivo.

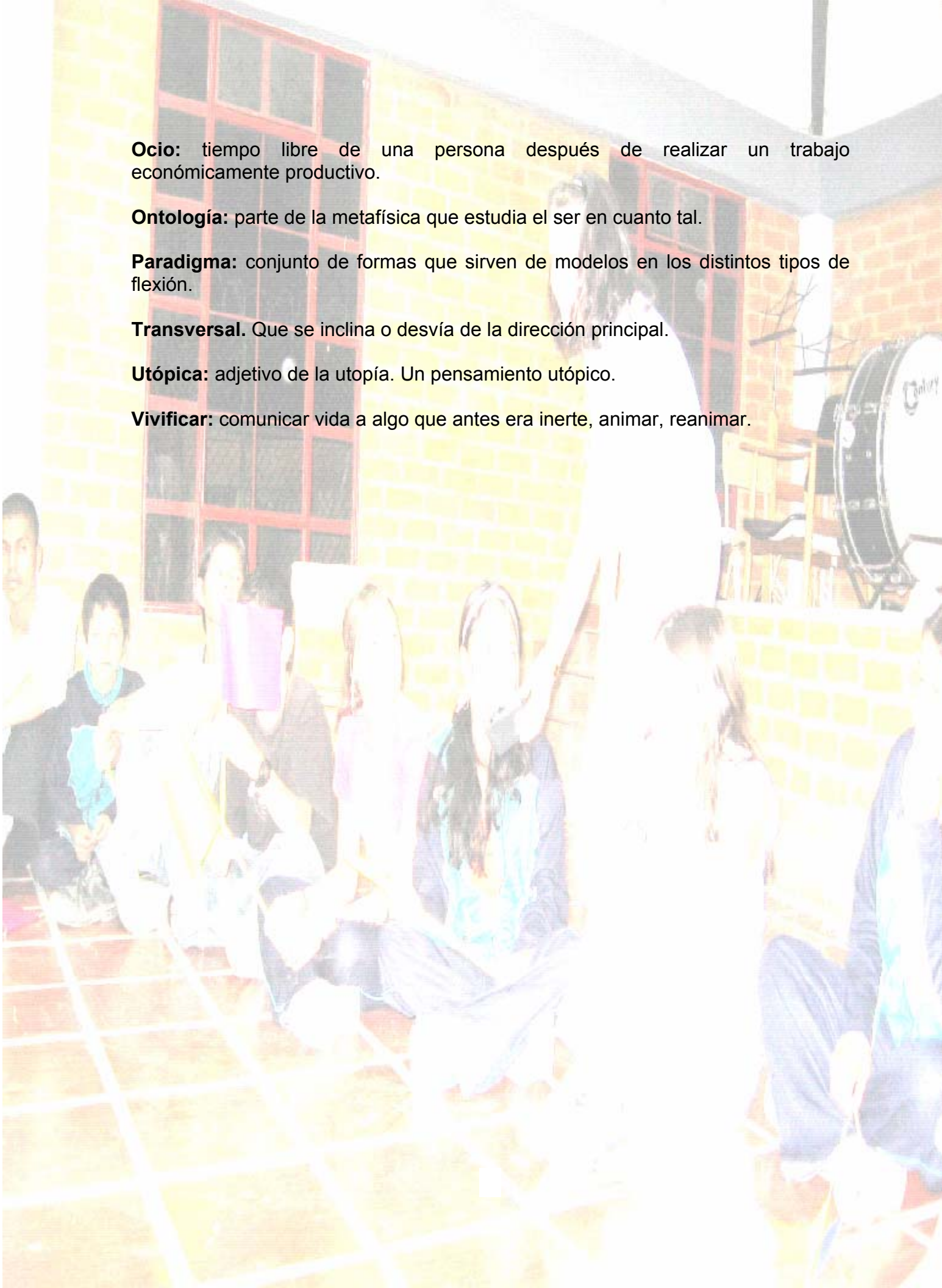
**Ontología:** parte de la metafísica que estudia el ser en cuanto tal.

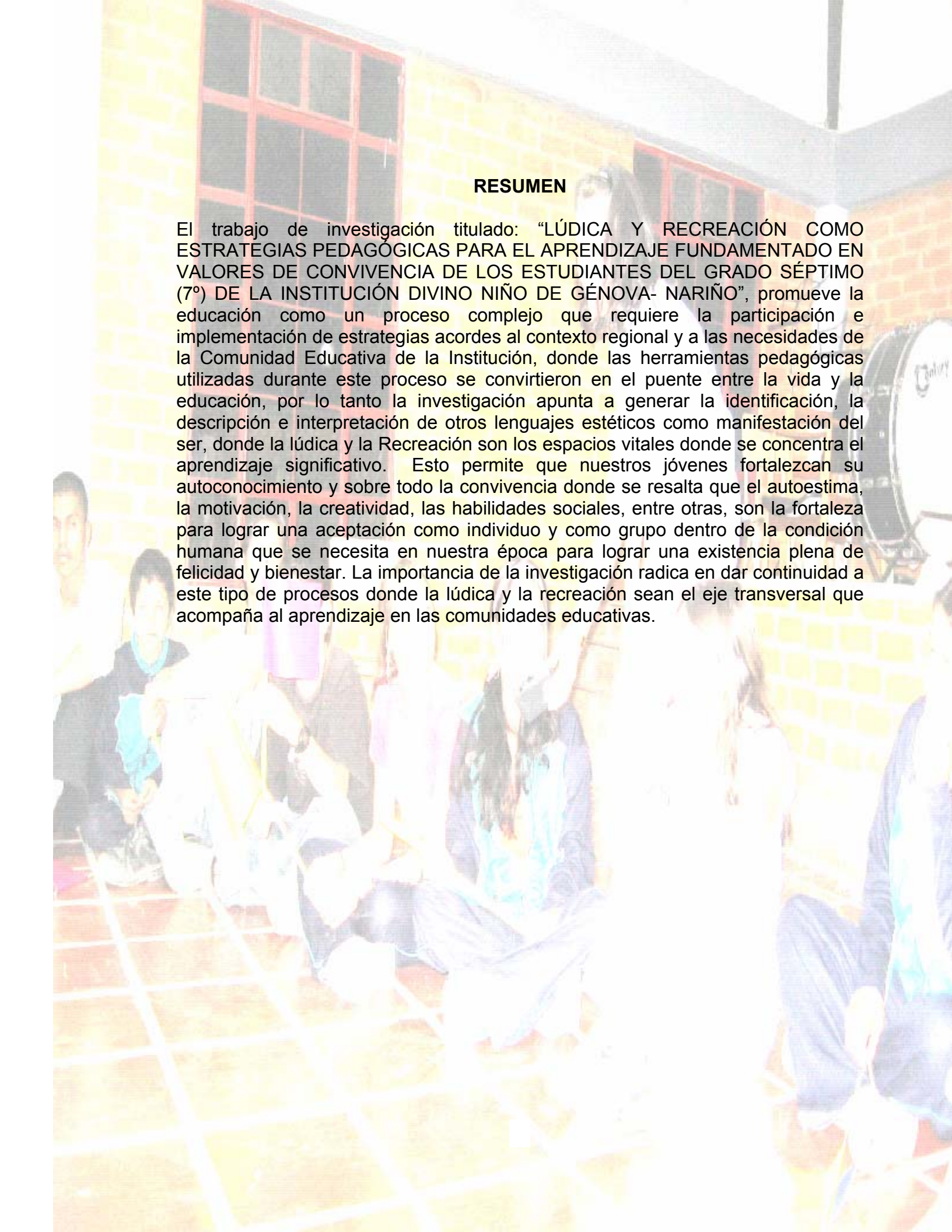
**Paradigma:** conjunto de formas que sirven de modelos en los distintos tipos de flexión.

**Transversal.** Que se inclina o desvía de la dirección principal.

**Utópica:** adjetivo de la utopía. Un pensamiento utópico.

**Vivificar:** comunicar vida a algo que antes era inerte, animar, reanimar.



The background image shows a classroom setting where a group of students is sitting on the floor in a circle. They appear to be engaged in an activity, possibly a game or a discussion. A teacher is visible in the background, standing and observing the students. The room has large windows and a brick wall.

## RESUMEN

El trabajo de investigación titulado: “LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE CONVIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO (7º) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA- NARIÑO”, promueve la educación como un proceso complejo que requiere la participación e implementación de estrategias acordes al contexto regional y a las necesidades de la Comunidad Educativa de la Institución, donde las herramientas pedagógicas utilizadas durante este proceso se convirtieron en el puente entre la vida y la educación, por lo tanto la investigación apunta a generar la identificación, la descripción e interpretación de otros lenguajes estéticos como manifestación del ser, donde la lúdica y la Recreación son los espacios vitales donde se concentra el aprendizaje significativo. Esto permite que nuestros jóvenes fortalezcan su autoconocimiento y sobre todo la convivencia donde se resalta que el autoestima, la motivación, la creatividad, las habilidades sociales, entre otras, son la fortaleza para lograr una aceptación como individuo y como grupo dentro de la condición humana que se necesita en nuestra época para lograr una existencia plena de felicidad y bienestar. La importancia de la investigación radica en dar continuidad a este tipo de procesos donde la lúdica y la recreación sean el eje transversal que acompaña al aprendizaje en las comunidades educativas.

The background image shows a classroom setting. A group of students is sitting on the floor in a circle, engaged in an activity. A teacher is visible in the background, standing near a window. The students are wearing colorful clothing, and the floor is tiled. The overall scene suggests a collaborative learning environment.

## ABSTRACT

The titled investigation work: "LÚDICA AND RECREATION LIKE PEDAGOGIC STRATEGIES FOR THE BASED LEARNING IN VALUES OF COEXISTENCE OF THE STUDENTS OF THE DEGREE SEVENTH (7º) DE OF THE INSTITUTION DIVINE BOY DE GÉNOVA - NARIÑO", it promotes the education like a complex process that it requires the participation and implementation of in agreement strategies to the regional context and the necessities of the Educational Community of the Institution, where the pedagogic tools used during this process became the bridge between the life and the education, therefore the investigation points to generate the identification, the description and interpretation of other aesthetic languages as the being's manifestation, where the lúdica and the Recreation are the vital spaces where he/she concentrates the significant learning. This allows our youths to strengthen their auto knowledge and mainly the coexistence where it is stood out that the self-esteem, the motivation, the creativity, the social abilities, among other, are the strength to achieve an acceptance like individual and I eat group inside the human condition that one needs in our time to achieve a full existence of happiness and well-being. The importance of the investigation resides in giving continuity to this type of processes where the lúdica and the recreation are the traverse axis that accompanies to the learning in the educational communities.

## INTRODUCCIÓN

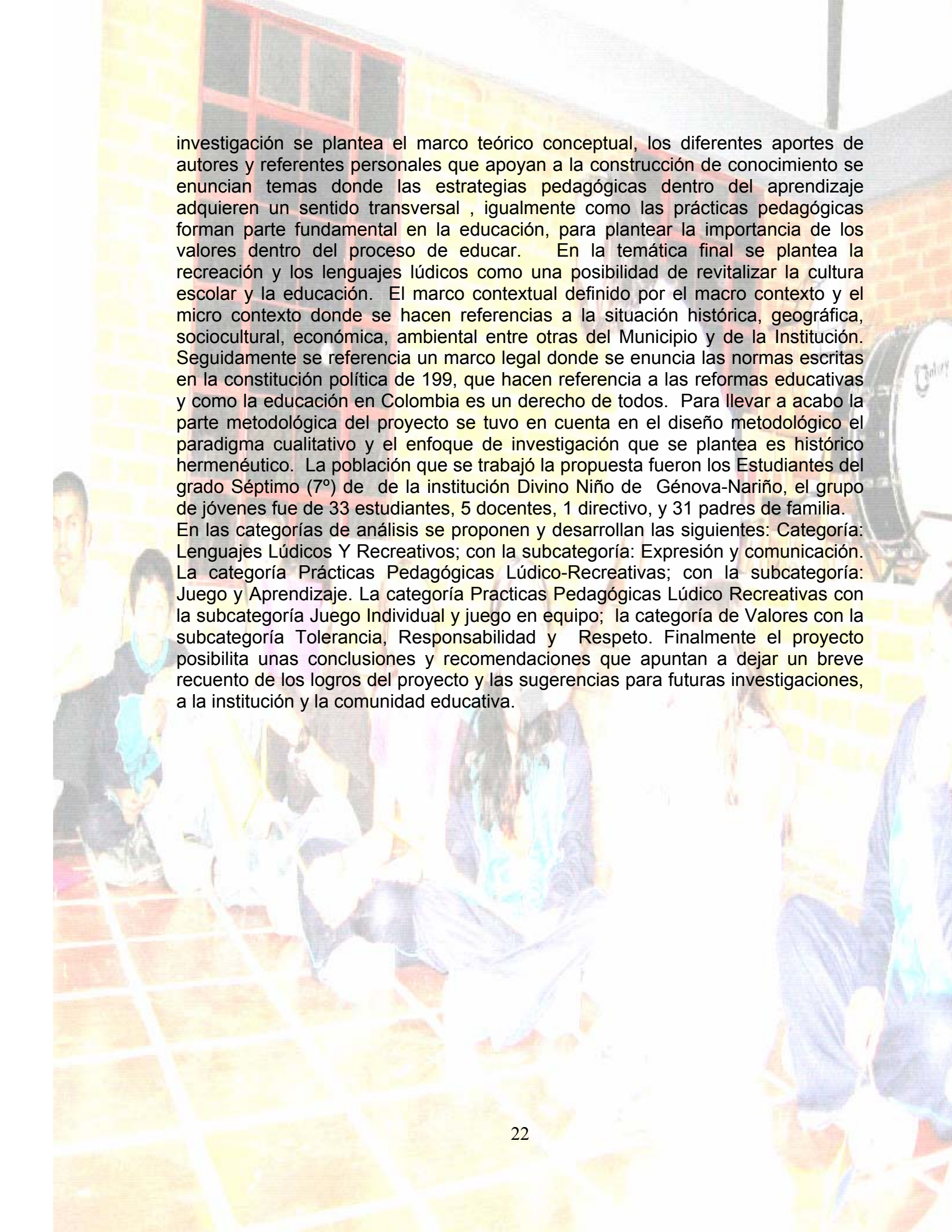
Teniendo en cuenta que el término “lúdico que procede del latín (Ludicer), (Ludicrus). Para designar el acto libre y voluntario que [elude] la [seriedad de la vida] y que no busca una [finalidad lucrativa] sino que tiene como fin a ella misma; se le reconoce como acto zoo – humano caracterizado por ser: una acción libre y voluntaria, que está externa a lo lucrativo y necesario, limitada por el espacio y el tiempo” que obedece a ordenes normativas o reglas de valoración impuestas autónomamente por el actor o actores mismos. Es decir, es una actividad autotélica, de donde emerge que la actividad más lúdica es el juego mismo”<sup>1</sup>.

Lo lúdico – recreativo recoge la actitud del ser humano de asumir la vida desde la perspectiva de pensarse, proyectándose en valores y que busca que las personas ejerzan realmente el uso de su libertad para la creación espiritual, filosófica, social y humanística. El proyecto de investigación “Lúdica Y Recreación Como Estrategias Pedagógicas Para El Aprendizaje Fundamentado En Valores De Los Estudiantes Del Grado Séptimo (7º) De La Institución Divino Niño De Génova-Nariño”, genera diálogos donde involucra la lúdica y la recreación como el eje transversal de la propuesta, donde se busca como la lúdica y la recreación como estrategia pedagógica favorece la enseñanza- aprendizaje de valores de convivencia en los estudiantes de nuestra Institución, donde busca cumplir con metas y objetivos de identificar, los lenguajes lúdicos y recreativos que se manifiestan en el aprendizaje con valores, también describir las prácticas pedagógicas de carácter lúdico – recreativo que emplean los docentes, para reflexionar hacia una interpretación de los componentes lúdicos – recreativos indispensables para el aprendizaje.

Para estructurar la propuesta se sigue una estructura donde se genera planteamiento del problema especificado en las dificultades de la enseñanza aprendizaje dentro del aula escolar, basada en re-significar otros espacios de promover educación, teniendo en cuenta la lúdica y la recreación como base fundamental, seguidamente en la descripción del problema se plantea que la lúdica y la recreación es fundamental para la recuperación de valores humanos que hacen que los canales de comunicación e interacción sean más acordes y armónicos, para lograr formular el problema en sí, y las respectivas preguntas que orientaron la investigación, en cuanto a la justificación se manifiesta la importancia de involucrar otros espacios donde la lúdica y la recreación sean fundamentales en el proceso escolar y que muchas veces la parte académica limita plantear espacios alternativos, dentro de este aspecto se enuncia la importancia de generar estrategias pedagógicas acordes al contexto y la población, encaminadas a la formación, otro aspecto de importancia dentro de la

---

<sup>1</sup> <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/FTabares.html>

A group of people, including students and adults, are sitting on the floor in a room with a brick wall and a window. They appear to be engaged in an activity or discussion. The text is overlaid on this image.

investigación se plantea el marco teórico conceptual, los diferentes aportes de autores y referentes personales que apoyan a la construcción de conocimiento se enuncian temas donde las estrategias pedagógicas dentro del aprendizaje adquieren un sentido transversal , igualmente como las prácticas pedagógicas forman parte fundamental en la educación, para plantear la importancia de los valores dentro del proceso de educar. En la temática final se plantea la recreación y los lenguajes lúdicos como una posibilidad de revitalizar la cultura escolar y la educación. El marco contextual definido por el macro contexto y el micro contexto donde se hacen referencias a la situación histórica, geográfica, sociocultural, económica, ambiental entre otras del Municipio y de la Institución. Seguidamente se referencia un marco legal donde se enuncia las normas escritas en la constitución política de 199, que hacen referencia a las reformas educativas y como la educación en Colombia es un derecho de todos. Para llevar a acabo la parte metodológica del proyecto se tuvo en cuenta en el diseño metodológico el paradigma cualitativo y el enfoque de investigación que se plantea es histórico hermenéutico. La población que se trabajó la propuesta fueron los Estudiantes del grado Séptimo (7º) de de la institución Divino Niño de Génova-Nariño, el grupo de jóvenes fue de 33 estudiantes, 5 docentes, 1 directivo, y 31 padres de familia. En las categorías de análisis se proponen y desarrollan las siguientes: Categoría: Lenguajes Lúdicos Y Recreativos; con la subcategoría: Expresión y comunicación. La categoría Prácticas Pedagógicas Lúdico-Recreativas; con la subcategoría: Juego y Aprendizaje. La categoría Practicas Pedagógicas Lúdico Recreativas con la subcategoría Juego Individual y juego en equipo; la categoría de Valores con la subcategoría Tolerancia, Responsabilidad y Respeto. Finalmente el proyecto posibilita unas conclusiones y recomendaciones que apuntan a dejar un breve recuento de los logros del proyecto y las sugerencias para futuras investigaciones, a la institución y la comunidad educativa.

## **1. MARCO GENERAL**

### **1.1 TITULO**

LÚDICA Y RECREACIÓN FUNDAMENTADA EN LOS VALORES DE CONVIVENCIA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEPTIMO (7°) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA-NARIÑO

### **1.2 TEMA**

LÚDICA Y RECREACIÓN FUNDAMENTADA EN LOS VALORES DE CONVIVENCIA

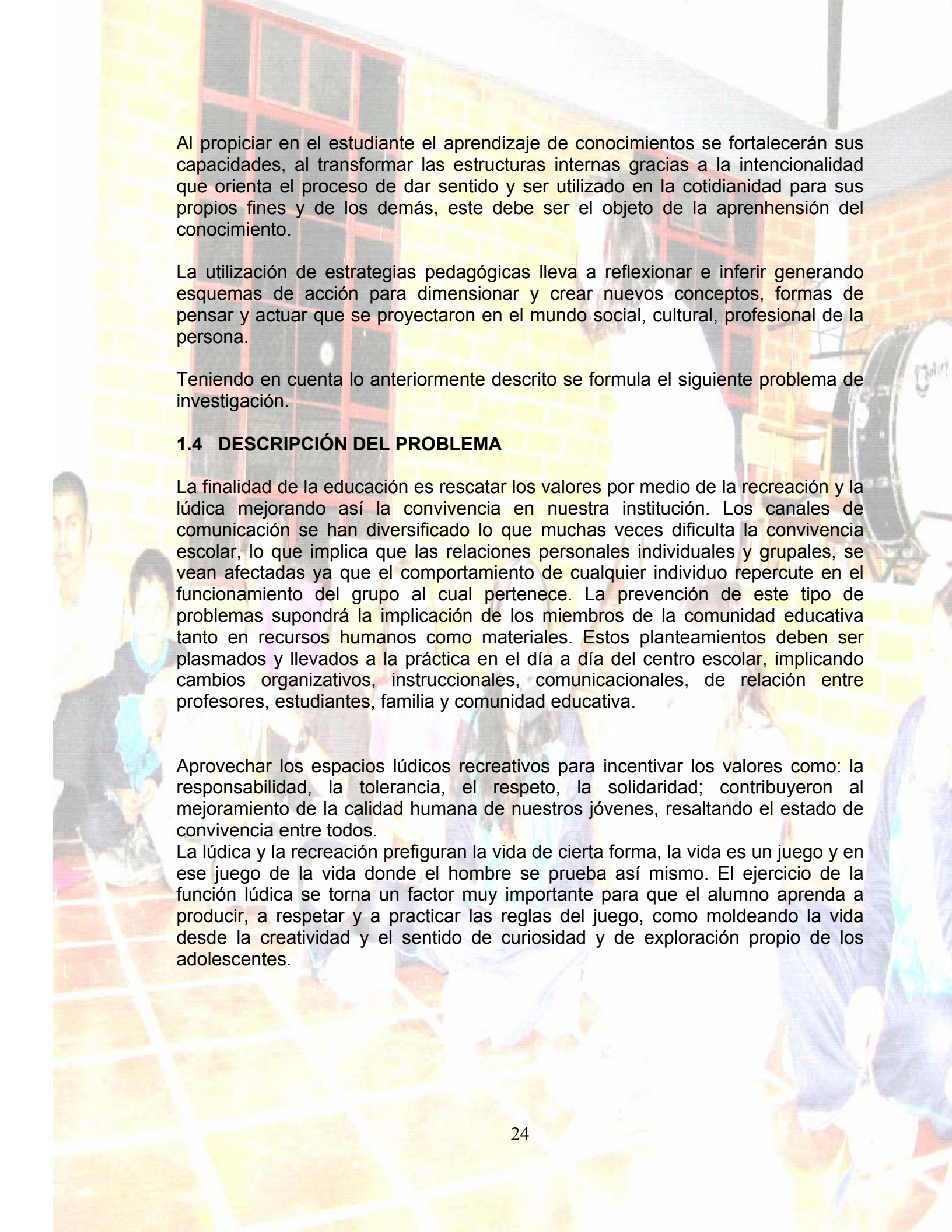
### **1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La enseñanza – aprendizaje que se presenta dentro de las aulas escolares es un proceso continuo y a la vez complejo que requiere de la coherencia utilizada por el docente para impartir una enseñanza que deje frutos en los aprendizajes de sus alumnos, por tal motivo se requiere de ayudas como las estrategias pedagógicas para obtener óptimos resultados, o por lo menos brindar bases firmes para futuros aprendizajes, que se adquieren en un sistema educativo, a la vez, se constituye como un entorno sociocultural influyente en los aprendizajes al poseer ciertos sistemas de creencias e imaginarios sociales que intervienen en dicho proceso.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que debe existir estrategias convenientes que permitan a los estudiantes obtener aprendizajes significativos, contrastándose el conocimiento con la realidad para una mayor comprensión de la sociedad en la que viven, para que en un futuro sean hombres y mujeres competentes, autónomos e integrales en un mundo que a diario experimenta transformaciones que exige desarrollo a escala humana.

Ahora bien, al hacer referencia acerca de las estrategias pedagógicas es indispensable en este documento precisar cuales son, de tal manera que se hace alusión a la lúdica y la recreación, al favorecer la enseñanza aprendizaje, lo anterior se torna útil e importante ser estudiado, consecuentemente se plantea el problema de investigación.

Cabe precisar que estas estrategias favorecen la enseñanza aprendizaje, permitiendo a los estudiantes el desarrollo y fortalecimiento de sus competencias, además de generar un aprendizaje integral, en tanto que se favorece el fortalecimiento de su autoestima, motivación, creatividad, habilidades sociales, etc.



Al propiciar en el estudiante el aprendizaje de conocimientos se fortalecerán sus capacidades, al transformar las estructuras internas gracias a la intencionalidad que orienta el proceso de dar sentido y ser utilizado en la cotidianidad para sus propios fines y de los demás, este debe ser el objeto de la aprehensión del conocimiento.

La utilización de estrategias pedagógicas lleva a reflexionar e inferir generando esquemas de acción para dimensionar y crear nuevos conceptos, formas de pensar y actuar que se proyectaron en el mundo social, cultural, profesional de la persona.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito se formula el siguiente problema de investigación.

#### **1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La finalidad de la educación es rescatar los valores por medio de la recreación y la lúdica mejorando así la convivencia en nuestra institución. Los canales de comunicación se han diversificado lo que muchas veces dificulta la convivencia escolar, lo que implica que las relaciones personales individuales y grupales, se vean afectadas ya que el comportamiento de cualquier individuo repercute en el funcionamiento del grupo al cual pertenece. La prevención de este tipo de problemas supondrá la implicación de los miembros de la comunidad educativa tanto en recursos humanos como materiales. Estos planteamientos deben ser plasmados y llevados a la práctica en el día a día del centro escolar, implicando cambios organizativos, instruccionales, comunicacionales, de relación entre profesores, estudiantes, familia y comunidad educativa.

Aprovechar los espacios lúdicos recreativos para incentivar los valores como: la responsabilidad, la tolerancia, el respeto, la solidaridad; contribuyeron al mejoramiento de la calidad humana de nuestros jóvenes, resaltando el estado de convivencia entre todos.

La lúdica y la recreación prefiguran la vida de cierta forma, la vida es un juego y en ese juego de la vida donde el hombre se prueba así mismo. El ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el alumno aprenda a producir, a respetar y a practicar las reglas del juego, como moldeando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los adolescentes.



**Figura 1. El juego nos permite distraernos de la rutina del colegio, pero a la vez aprendemos cosas muy importantes**



## **1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo la lúdica y la recreación son estrategias pedagógicas para el aprendizaje en valores de convivencia de los estudiantes de 7° de La Institución Educativa Divino Niño de Génova- Nariño.

## **1.6 PREGUNTAS ORIENTADORAS**

- ¿Cómo la lúdica favorece el aprendizaje de las y los niñas en la práctica de los valores?
- ¿Cuál es la influencia del entorno socio-cultural con respecto al comportamiento?
- ¿Qué concepción tiene la comunidad educativa a cerca de la enseñanza de la lúdica y la recreación?
- ¿De qué forma se aborda el componente lúdico-recreativo en las prácticas educativas con los estudiantes de la institución?

- ¿La lúdica y la recreación hacen parte de los principios que orientan las prácticas pedagógicas de los maestros?
- ¿Cómo implementar la práctica de los valores a través de la lúdica y la recreación en la formación de los estudiantes?

### 1.7 JUSTIFICACIÓN

La educación como proceso complejo requiere la participación e implementación de estrategias acordes que brinde a los educandos herramientas propicias para que en éstos se genere aprendizaje significativo, y a la vez comprensión, creatividad y asertividad para poder desempeñarse en el entorno sociocultural. En vista de lo anteriormente expuesto es importante que en los sistemas educativos se implemente varias estrategias pedagógicas que propicien a los estudiantes una formación integral, dos de las estrategias a las cuales se hace alusión es la lúdica y recreación, que favorecen la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, además son innovadoras al no limitarse únicamente en aquella consideración en la cual el educador es el que trasmite el conocimiento y el educando es el sujeto pasivo que recibe y almacena conocimientos sin ser producidos.

**Figura 2. El juego nos permite distraernos de la rutina del colegio, pero a la vez aprendemos cosas muy importantes**



## 1.8 OBJETIVOS

**1.8.1 Objetivo General.** Comprender la lúdica y la recreación como estrategia pedagógica que favorece la enseñanza- aprendizaje de valores de convivencia en los estudiantes del grado 7° de la Institución educativa Divino Niño de Génova.

### 1.8.2 Objetivos Específicos

- Identificar los lenguajes lúdicos y recreativos que se manifiestan en el aprendizaje con valores en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Divino Niño de Génova- Nariño.
- Describir las prácticas pedagógicas de carácter lúdico – recreativo de los docentes que buscan mayor integración con los estudiantes de la institución educativa.
- Generar un plan de acción y transformación, por medio de actividades lúdicas y recreativas donde se fortalezca el manejo de valores con la comunidad educativa.
- Interpretar los componentes lúdicos – recreativos indispensables para el aprendizaje de los estudiantes del grado 7° de la Institución Educativa Divino Niño de Génova – Nariño.
- Realizar monitoria, seguimiento y evaluación del proceso para la verificación y mejoramiento positivo del aporte que se planteo realizar.

## **2. MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 ANTECEDENTES**

Para el marco de antecedentes se ha propuesto la revisión de trabajos de grado acordes al tema de investigación.

#### **LA LUDICA: FUENTE DE MOTIVACION EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA RURAL MIXTA “LA MILAGROSA”**

**Autores:**

**DIONEE NARYIBE MEDINA LÓPEZ  
MARÍA BENILDA QUILINDO CAMAYO.  
UNIVERSIDAD MARIANA  
INSTITUTO DE FORMACIÓN AVANZADA**

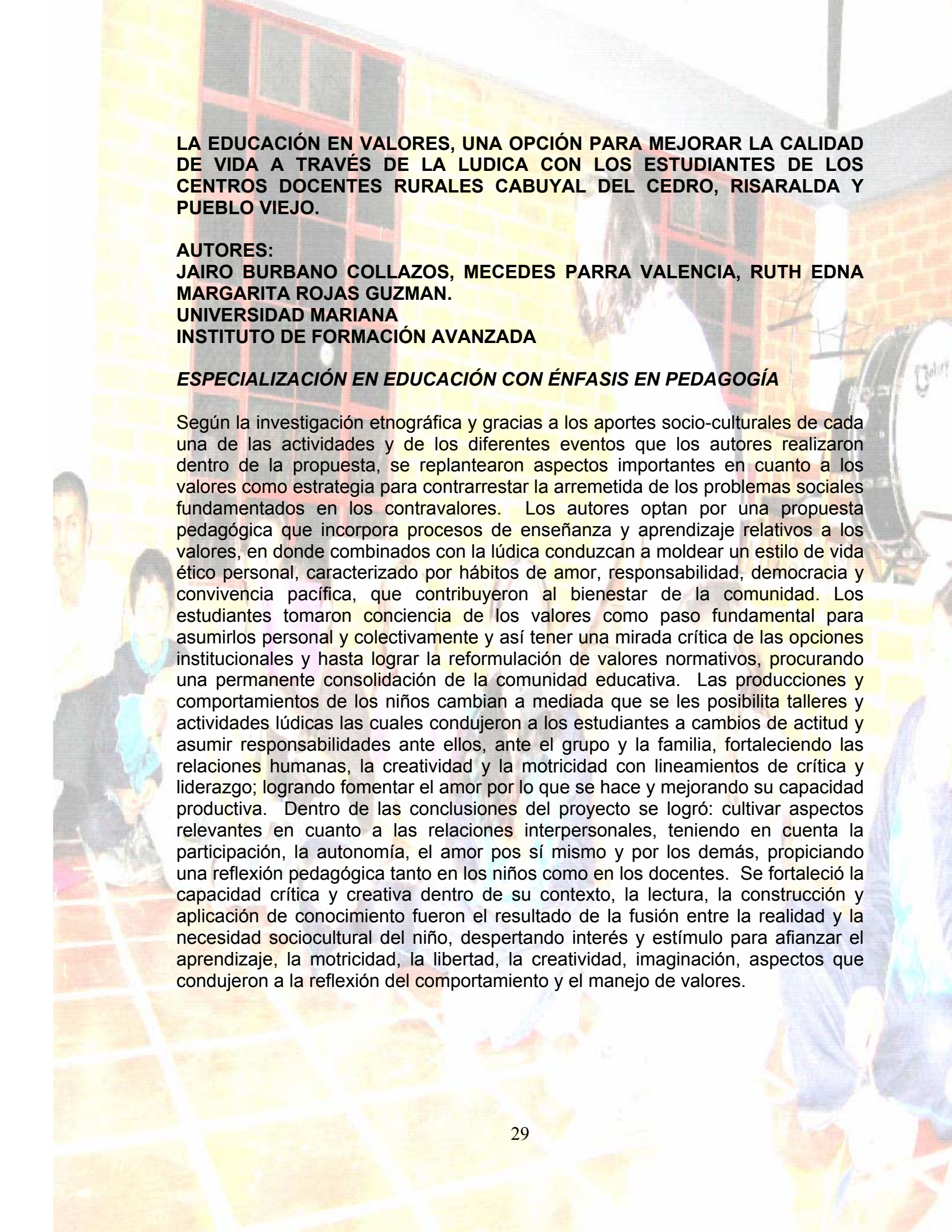
#### ***ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN PEDAGOGÍA***

La propuesta está encaminada a fomentar adecuados hábitos y niveles de conductas y comportamientos mediante actividades lúdicas que motiven a los estudiantes del grado primero y quinto de la escuela rural mixta la milagrosa, municipio de Inzá Cauca en la construcción de conocimiento.

La creatividad a través de las actividades que se desarrollan durante los procesos de aprendizaje aportan y fortalecen los vínculos de amistad y respeto, la afectividad y promovió el desarrollo de altos niveles de autoestima. La propuesta desarrollada permitió que el docente y la comunidad en general afianzaran su vocación de maestro, de padre, madre, etc.

También se fortaleció la proyección social, la formación mediante actividades lúdicas que reflejaron su diario vivir, su imaginación su afectividad y autoestima, facultades que se acrecientan a medida que se ofertan espacios contribuyendo a su estabilidad emocional, superación de obstáculos, satisfacción de intereses entre otros.

Las actividades lúdicas fomentaron la adquisición y construcción de aprendizajes significativos incidiendo de manera especial en la autorrealización personal, a la fluidez verbal, adquisición de nuevo lenguajes de expresión y comunicación dotando a los niños de grandes capacidades de autonomía y decisión, liderazgo y manifestación libre de sus emociones.



**LA EDUCACIÓN EN VALORES, UNA OPCIÓN PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA A TRAVÉS DE LA LÚDICA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS CENTROS DOCENTES RURALES CABUYAL DEL CEDRO, RISARALDA Y PUEBLO VIEJO.**

**AUTORES:**

**JAIRO BURBANO COLLAZOS, MECEDES PARRA VALENCIA, RUTH EDNA MARGARITA ROJAS GUZMAN.**

**UNIVERSIDAD MARIANA**

**INSTITUTO DE FORMACIÓN AVANZADA**

***ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN PEDAGOGÍA***

Según la investigación etnográfica y gracias a los aportes socio-culturales de cada una de las actividades y de los diferentes eventos que los autores realizaron dentro de la propuesta, se replantearon aspectos importantes en cuanto a los valores como estrategia para contrarrestar la arremetida de los problemas sociales fundamentados en los contravalores. Los autores optan por una propuesta pedagógica que incorpora procesos de enseñanza y aprendizaje relativos a los valores, en donde combinados con la lúdica conduzcan a moldear un estilo de vida ético personal, caracterizado por hábitos de amor, responsabilidad, democracia y convivencia pacífica, que contribuyeron al bienestar de la comunidad. Los estudiantes tomaron conciencia de los valores como paso fundamental para asumirlos personal y colectivamente y así tener una mirada crítica de las opciones institucionales y hasta lograr la reformulación de valores normativos, procurando una permanente consolidación de la comunidad educativa. Las producciones y comportamientos de los niños cambian a mediada que se les posibilita talleres y actividades lúdicas las cuales condujeron a los estudiantes a cambios de actitud y asumir responsabilidades ante ellos, ante el grupo y la familia, fortaleciendo las relaciones humanas, la creatividad y la motricidad con lineamientos de crítica y liderazgo; logrando fomentar el amor por lo que se hace y mejorando su capacidad productiva. Dentro de las conclusiones del proyecto se logró: cultivar aspectos relevantes en cuanto a las relaciones interpersonales, teniendo en cuenta la participación, la autonomía, el amor por sí mismo y por los demás, propiciando una reflexión pedagógica tanto en los niños como en los docentes. Se fortaleció la capacidad crítica y creativa dentro de su contexto, la lectura, la construcción y aplicación de conocimiento fueron el resultado de la fusión entre la realidad y la necesidad sociocultural del niño, despertando interés y estímulo para afianzar el aprendizaje, la motricidad, la libertad, la creatividad, imaginación, aspectos que condujeron a la reflexión del comportamiento y el manejo de valores.

## 2.2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

**2.2.1 Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje.** Las estrategias pedagógicas son un elemento importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje por su utilidad, en tanto que es un apoyo a los profesores de educación preescolar, primaria y secundaria para que respondan con éxito a sus grandes responsabilidades de educar.

“Los maestros actuales de todos los niveles educativos no sólo deben saber mucho, sino también tener la capacidad para promover en sus alumnos el aprendizaje de esos conocimientos.

El maestro de hoy necesita enfrentarse a los grupos fortalecido con una formación pedagógica que lo dote de elementos suficientes para enseñar en forma adecuada. Ha de considerar la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza eficaces que produzcan aprendizajes significativos. Así, al conocer los procesos internos que llevan al alumno a aprender significativamente maneja algunas ideas para proporcionar, facilitar o acelerar el aprendizaje”<sup>2</sup>.

El aprendizaje y la enseñanza son dos procesos distintos que los profesores tratan de integrar en uno solo: el proceso enseñanza – aprendizaje. Por tanto, su función principal no es sólo enseñar, sino propiciar que sus alumnos aprendan.

Para que el profesor pueda realizar mejor su trabajo debe detenerse a reflexionar no solo en su desempeño como docente, sino en cómo aprende el alumno, en cuales son los procesos internos que lo llevan a aprender en forma significativa y en qué puede hacer para propiciar este aprendizaje.

El aprendizaje es “el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad”<sup>3</sup>

En el aprendizaje influyen condiciones internas de tipo biológico y psicológico, así como de tipo externo, por ejemplo, la forma como se organiza una clase, sus contenidos, métodos, actividades, la relación con el profesor, etc.

“La relación entre la enseñanza – aprendizaje no es una causa – efecto, pues hay aprendizaje sin enseñanza formal y enseñanza formal sin aprendizaje. La conexión entre ambos procesos consiste en una dependencia ontológica.

---

<sup>2</sup> GONZÁLES, Virginia. Estrategias de Aprendizaje y Enseñanza. México: Pax México. Pág. 1

<sup>3</sup> *Ibíd.* p. 89.

**Figura 3. Taller con estudiantes Experimentación Lúdica**



El trabajo cotidiano del profesor es hacer posible el aprendizaje de sus alumnos. Según Contreras (1990), enseñar es “provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender de los alumno”. Entonces, una de las características esenciales de la enseñanza es la intencionalidad. Los alumnos adquieren muchos conocimientos fuera del salón de clase de manera cotidiana, pero aquí es donde aprenden lo que intencionalmente quiere enseñarle el profesor. El reto de éste será lograr que aquellos sean capaces de darle sentido a su conocimiento para que pueda ser utilizado para sus propios fines, y no solo para fines escolares”<sup>4</sup>

Para lograr lo anterior los profesores debemos enseñar las estrategias que permitan potencializar el aprendizaje de los alumnos.

“El término estrategia tiene su origen en el medio militar, en el que se entiende como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares”; así, una acción estratégica consiste en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares, de tal manera que se consiga el objetivo propuesto. En este ámbito militar, los pasos o momentos que conforman una estrategia son llamados “técnicas” o “tácticas”.

Las estrategias de aprendizaje cognitivas permiten transformar la información en conocimiento a través de una serie de relaciones cognitivas que, interiorizadas

---

<sup>4</sup> Ibíd. p. 77.

por el alumno, le van a permitir organizar la información y, a partir de ella, hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos, facilitándoles su proceso de aprender a aprender (Hernández 1988)”<sup>5</sup>.

Las estrategias de enseñanza se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hace posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permiten incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden. El estudiante, al dominar estas estrategias organiza y dirige su propio proceso de aprendizaje; que le permite incorporar y organizar la nueva información para solucionar problemas de diverso orden. El estudiante, al dominar estas estrategias, organiza y dirige su propio proceso de aprendizaje.

**Figura 4. Recordar que fuimos y tenemos un niño y una niña nos mantiene vivos y con deseos de estar alegres por siempre.**



Las técnicas de aprendizaje forman parte de la estrategia y pueden utilizarse en forma más o menos mecánica, sin que sea necesario para su aplicación que exista un propósito de aprendizaje por parte de quien las utiliza; las estrategias, en cambio, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Este aprendizaje de estrategias no puede desligarse de la conciencia del estudiante, adquirida a partir de los propios procedimientos, no solo por sus logros personales, sino también para sus dificultades para el aprendizaje. El papel del profesor en este proceso del alumno es fundamental, en la medida en que no solo

---

<sup>5</sup> Ibíd. p. 76



tiene que seguir e interpretar los procesos de aprendizaje del alumno, sino también por sus dificultades para el aprendizaje.

“Cuanto más estructuras cognitivas detecte el profesor y cuantas más estrategias de aprendizaje incorpore el alumno, tanta más funcionalidad y flexibilidad adquirirá estas nuevas situaciones de aprendizaje. Las estrategias son una vía para que la multiplicidad de significados que se trabajen y comparten en la clase conecten el conocimiento privado que el alumno posee en el conocimiento público que el profesor pretende enseñar. Desde este punto de vista, resultan clave para llevar a cabo un conocimiento compartido en la medida en que preparan al alumno para poner en situaciones diversas las estrategias que aprende en clase y establecer nuevas relaciones y aplicarlas a partir de este conocimiento inicial”<sup>6</sup>.

### 2.3 PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Antes de conceptualizar a qué hace referencia las prácticas pedagógicas se iniciará con la definición de práctica y pedagogía.

**La práctica:** “En el proceso educativo formal intervienen los estudiantes, el maestro y el saber, actuando en un contexto determinado. La relación que se establece y el papel asignado a cada uno de ellos determinan el método.

La Educación es considerada como una actividad práctica que estimula e invita al aprendizaje. La práctica es la aplicación, articulación y actuación directa de los participantes en el proceso educativo – docentes, estudiantes, institución y cuerpo de conocimientos -, haciendo énfasis en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla en este contexto con la necesidad de formarse una identidad cultural definida”<sup>7</sup>.

**La pedagogía:** “Representa un intento por reflexionar, teorizar o sistematizar en cuerpo lógico de enunciados los hechos vividos durante la educación; segundo, comprende un interrogante acerca de la forma cómo se organizan las acciones sociales educadoras, de manera que se pueda interpretar y describir lo que sucede en la acción, y tercero, la pedagogía va siempre detrás del hecho con el ánimo de levantar esquemas mentales interpretadores de esa acción, en busca de conformar un sistema coherente de ideas que explique la existencia y desarrollo de la educación”<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Ibíd. p. 3

<sup>7</sup> Monografías. Com. Educación. <http://www.monografias.com/trabajos16/practicas-pedagogicas/practicas-pedagogicas2.shtml#N>, 2001

<sup>8</sup> Ibíd. p. 46

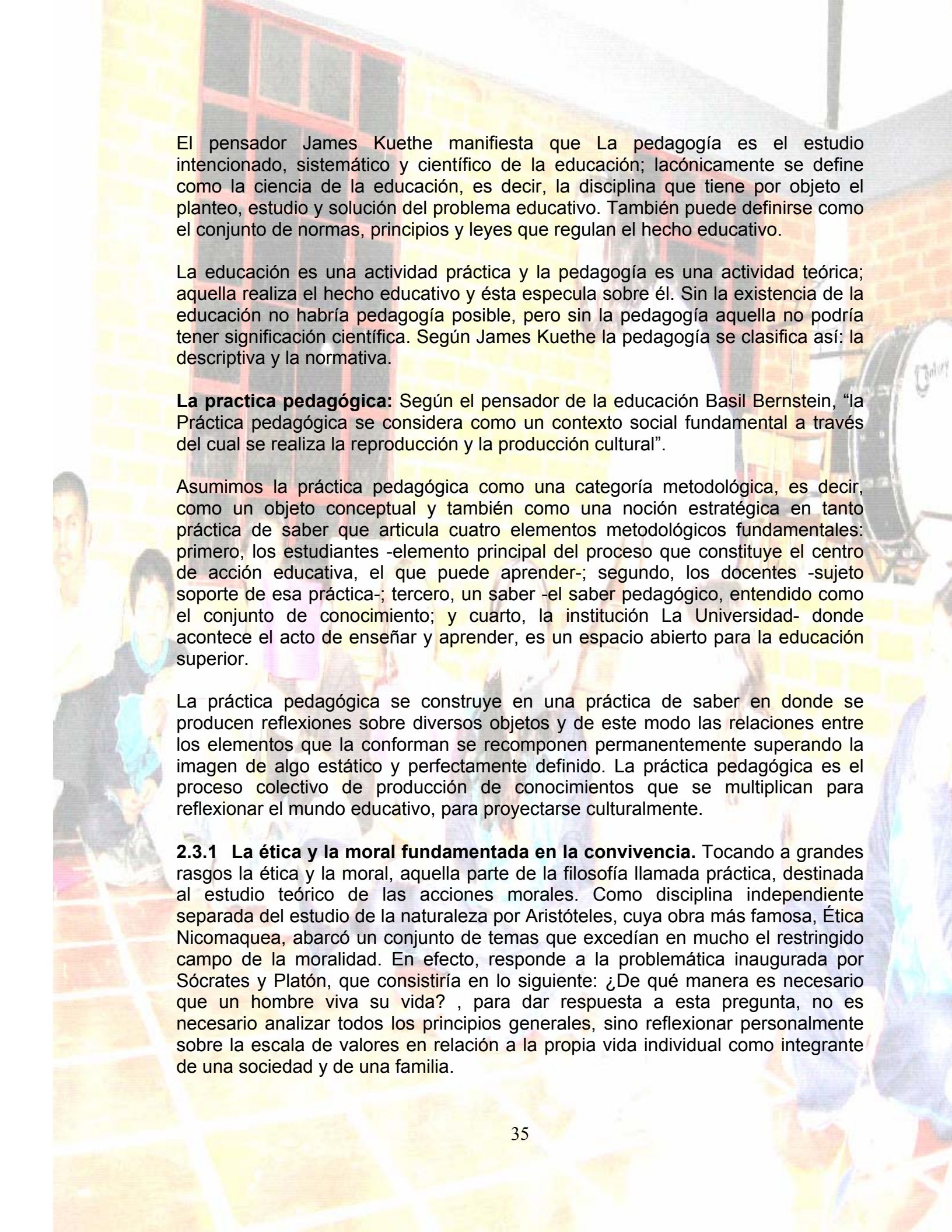
La Pedagogía es un proceso sostenido mediante el que alguien adquiere nuevas formas de conducta, conocimiento, práctica y criterios, o desarrolla las ya adquiridas, tomándolas de alguien o de algo que se considera un transmisor y evaluador adecuado desde el punto de vista del adquirente, desde el punto de vista de otros o de ambos.

La pedagogía considera los fines últimos del proceso educativo, no sólo en sus aspectos de transmisión y adquisición de conocimientos, de formación y desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, sino, además en el sentido de educar y desarrollar sentimientos, convicciones y aspectos de la voluntad y del carácter, moral de los educandos.

Según los académicos Carlos Álvarez y Elvia González, "dentro de la pedagogía se encuentra la didáctica – la didáctica hace parte de la pedagogía-, mientras la pedagogía estudia los procesos formativos en general, la didáctica estudia el proceso docente educativo. Este proceso relaciona el mundo de la vida con el mundo de la escuela a partir de la meta que se fija una sociedad para formar un tipo de persona; a esto, responde las instituciones educativas desde sus estrategias didácticas; ellas son, mucho más que simples medios de enseñanza. La pedagogía es un compromiso de la academia para la educación, al punto de que el escenario más importante del ser humano es educarse, de despertar conocimiento, cultura, relaciones sociales y humanas".

**Figura 5. Expresión y escritura de valores y antivalores por medio del juego y la recreación**





El pensador James Kuethe manifiesta que La pedagogía es el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación; lacónicamente se define como la ciencia de la educación, es decir, la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. También puede definirse como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo.

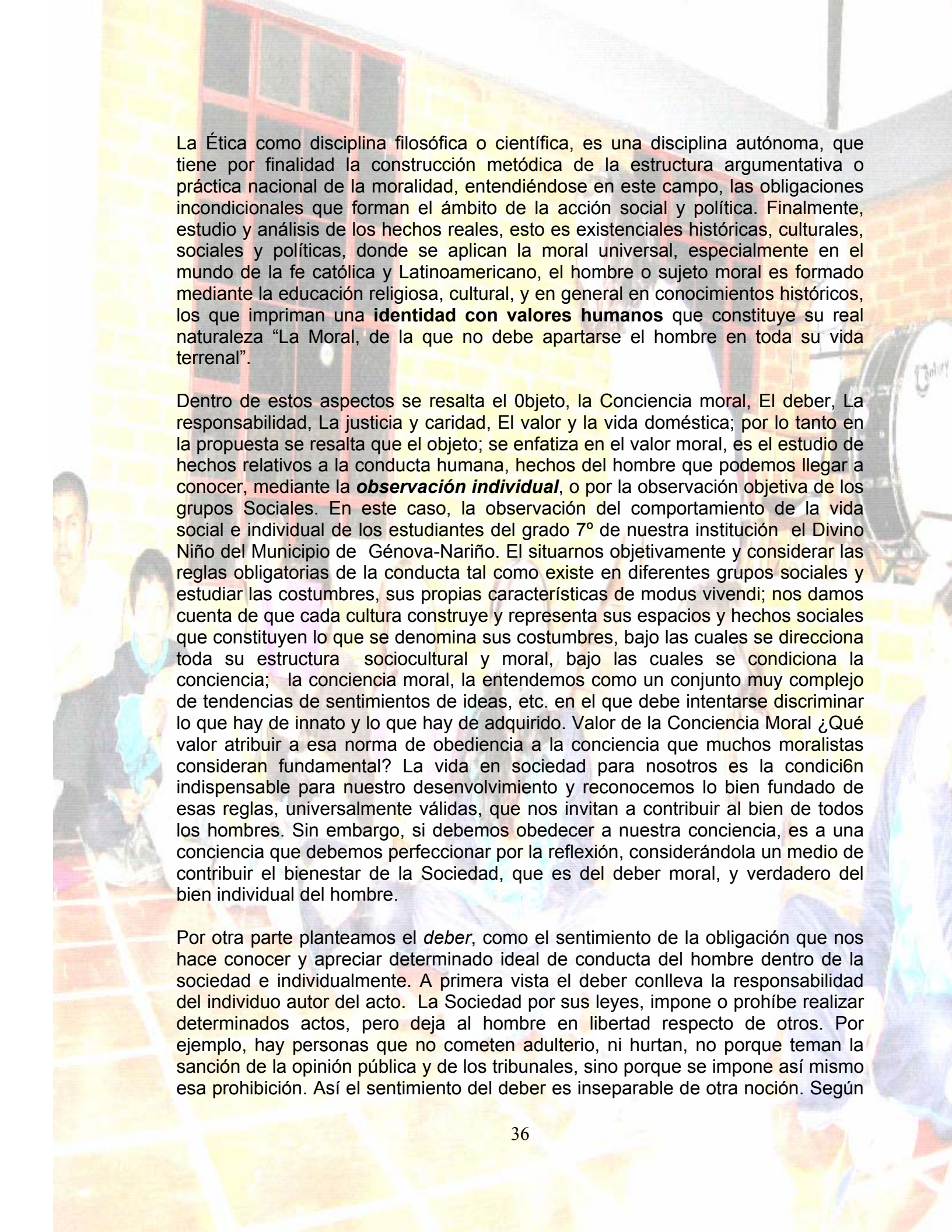
La educación es una actividad práctica y la pedagogía es una actividad teórica; aquella realiza el hecho educativo y ésta especula sobre él. Sin la existencia de la educación no habría pedagogía posible, pero sin la pedagogía aquella no podría tener significación científica. Según James Kuethe la pedagogía se clasifica así: la descriptiva y la normativa.

**La practica pedagógica:** Según el pensador de la educación Basil Bernstein, “la Práctica pedagógica se considera como un contexto social fundamental a través del cual se realiza la reproducción y la producción cultural”.

Asumimos la práctica pedagógica como una categoría metodológica, es decir, como un objeto conceptual y también como una noción estratégica en tanto práctica de saber que articula cuatro elementos metodológicos fundamentales: primero, los estudiantes -elemento principal del proceso que constituye el centro de acción educativa, el que puede aprender-; segundo, los docentes -sujeto soporte de esa práctica-; tercero, un saber -el saber pedagógico, entendido como el conjunto de conocimiento; y cuarto, la institución La Universidad- donde acontece el acto de enseñar y aprender, es un espacio abierto para la educación superior.

La práctica pedagógica se construye en una práctica de saber en donde se producen reflexiones sobre diversos objetos y de este modo las relaciones entre los elementos que la conforman se recomponen permanentemente superando la imagen de algo estático y perfectamente definido. La práctica pedagógica es el proceso colectivo de producción de conocimientos que se multiplican para reflexionar el mundo educativo, para proyectarse culturalmente.

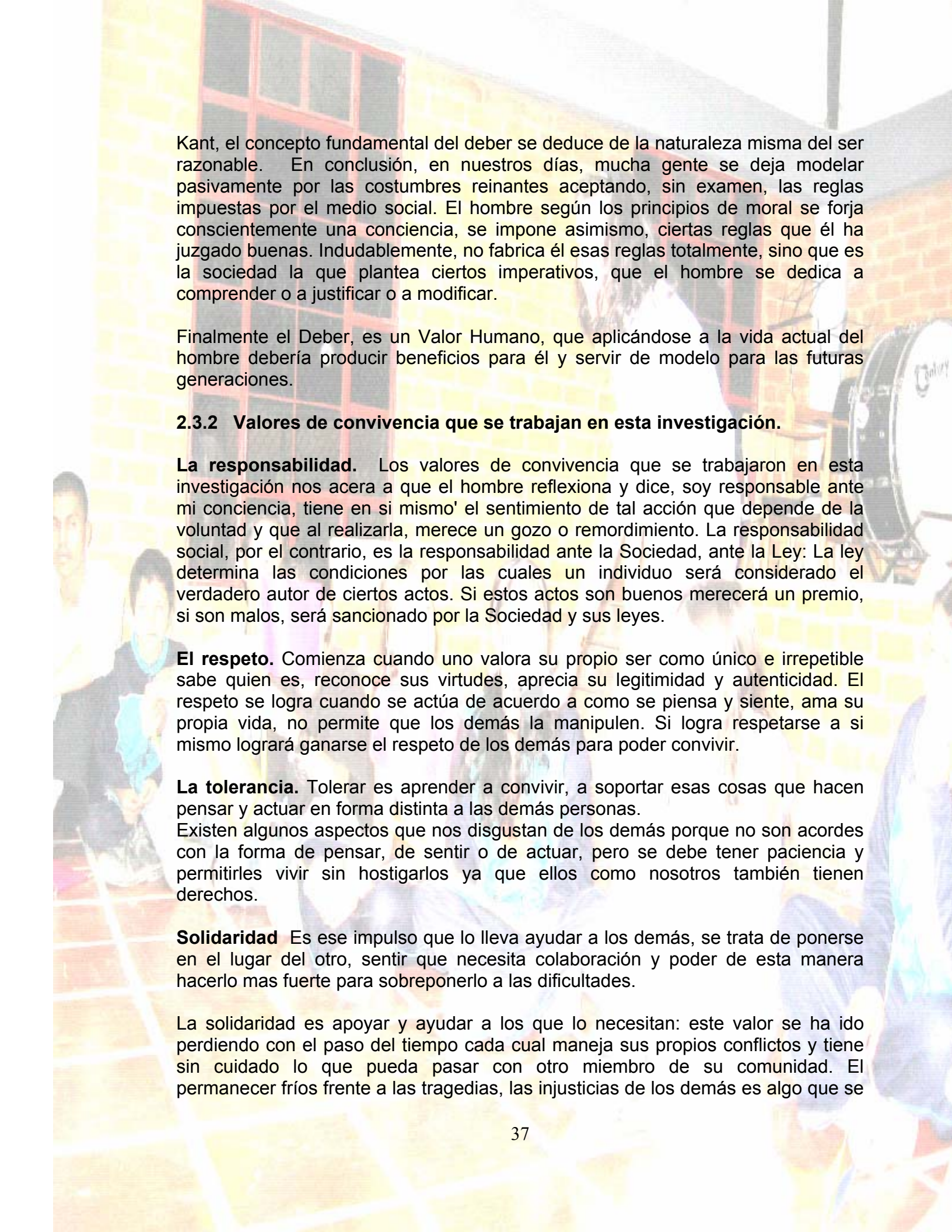
**2.3.1 La ética y la moral fundamentada en la convivencia.** Tocando a grandes rasgos la ética y la moral, aquella parte de la filosofía llamada práctica, destinada al estudio teórico de las acciones morales. Como disciplina independiente separada del estudio de la naturaleza por Aristóteles, cuya obra más famosa, *Ética Nicomaquea*, abarcó un conjunto de temas que excedían en mucho el restringido campo de la moralidad. En efecto, responde a la problemática inaugurada por Sócrates y Platón, que consistiría en lo siguiente: ¿De qué manera es necesario que un hombre viva su vida? , para dar respuesta a esta pregunta, no es necesario analizar todos los principios generales, sino reflexionar personalmente sobre la escala de valores en relación a la propia vida individual como integrante de una sociedad y de una familia.



La Ética como disciplina filosófica o científica, es una disciplina autónoma, que tiene por finalidad la construcción metódica de la estructura argumentativa o práctica nacional de la moralidad, entendiéndose en este campo, las obligaciones incondicionales que forman el ámbito de la acción social y política. Finalmente, estudio y análisis de los hechos reales, esto es existenciales históricas, culturales, sociales y políticas, donde se aplican la moral universal, especialmente en el mundo de la fe católica y Latinoamericano, el hombre o sujeto moral es formado mediante la educación religiosa, cultural, y en general en conocimientos históricos, los que impriman una **identidad con valores humanos** que constituye su real naturaleza “La Moral, de la que no debe apartarse el hombre en toda su vida terrenal”.

Dentro de estos aspectos se resalta el Objeto, la Conciencia moral, El deber, La responsabilidad, La justicia y caridad, El valor y la vida doméstica; por lo tanto en la propuesta se resalta que el objeto; se enfatiza en el valor moral, es el estudio de hechos relativos a la conducta humana, hechos del hombre que podemos llegar a conocer, mediante la **observación individual**, o por la observación objetiva de los grupos Sociales. En este caso, la observación del comportamiento de la vida social e individual de los estudiantes del grado 7° de nuestra institución el Divino Niño del Municipio de Génova-Nariño. El situarnos objetivamente y considerar las reglas obligatorias de la conducta tal como existe en diferentes grupos sociales y estudiar las costumbres, sus propias características de modus vivendi; nos damos cuenta de que cada cultura construye y representa sus espacios y hechos sociales que constituyen lo que se denomina sus costumbres, bajo las cuales se direcciona toda su estructura sociocultural y moral, bajo las cuales se condiciona la conciencia; la conciencia moral, la entendemos como un conjunto muy complejo de tendencias de sentimientos de ideas, etc. en el que debe intentarse discriminar lo que hay de innato y lo que hay de adquirido. Valor de la Conciencia Moral ¿Qué valor atribuir a esa norma de obediencia a la conciencia que muchos moralistas consideran fundamental? La vida en sociedad para nosotros es la condición indispensable para nuestro desenvolvimiento y reconocemos lo bien fundado de esas reglas, universalmente válidas, que nos invitan a contribuir al bien de todos los hombres. Sin embargo, si debemos obedecer a nuestra conciencia, es a una conciencia que debemos perfeccionar por la reflexión, considerándola un medio de contribuir el bienestar de la Sociedad, que es del deber moral, y verdadero del bien individual del hombre.

Por otra parte planteamos el *deber*, como el sentimiento de la obligación que nos hace conocer y apreciar determinado ideal de conducta del hombre dentro de la sociedad e individualmente. A primera vista el deber conlleva la responsabilidad del individuo autor del acto. La Sociedad por sus leyes, impone o prohíbe realizar determinados actos, pero deja al hombre en libertad respecto de otros. Por ejemplo, hay personas que no cometen adulterio, ni hurtan, no porque teman la sanción de la opinión pública y de los tribunales, sino porque se impone así mismo esa prohibición. Así el sentimiento del deber es inseparable de otra noción. Según



Kant, el concepto fundamental del deber se deduce de la naturaleza misma del ser razonable. En conclusión, en nuestros días, mucha gente se deja modelar pasivamente por las costumbres reinantes aceptando, sin examen, las reglas impuestas por el medio social. El hombre según los principios de moral se forja conscientemente una conciencia, se impone asimismo, ciertas reglas que él ha juzgado buenas. Indudablemente, no fabrica él esas reglas totalmente, sino que es la sociedad la que plantea ciertos imperativos, que el hombre se dedica a comprender o a justificar o a modificar.

Finalmente el Deber, es un Valor Humano, que aplicándose a la vida actual del hombre debería producir beneficios para él y servir de modelo para las futuras generaciones.

### **2.3.2 Valores de convivencia que se trabajan en esta investigación.**

**La responsabilidad.** Los valores de convivencia que se trabajaron en esta investigación nos acerca a que el hombre reflexiona y dice, soy responsable ante mi conciencia, tiene en si mismo' el sentimiento de tal acción que depende de la voluntad y que al realizarla, merece un gozo o remordimiento. La responsabilidad social, por el contrario, es la responsabilidad ante la Sociedad, ante la Ley: La ley determina las condiciones por las cuales un individuo será considerado el verdadero autor de ciertos actos. Si estos actos son buenos merecerá un premio, si son malos, será sancionado por la Sociedad y sus leyes.

**El respeto.** Comienza cuando uno valora su propio ser como único e irrepetible sabe quien es, reconoce sus virtudes, aprecia su legitimidad y autenticidad. El respeto se logra cuando se actúa de acuerdo a como se piensa y siente, ama su propia vida, no permite que los demás la manipulen. Si logra respetarse a si mismo logrará ganarse el respeto de los demás para poder convivir.

**La tolerancia.** Tolerar es aprender a convivir, a soportar esas cosas que hacen pensar y actuar en forma distinta a las demás personas. Existen algunos aspectos que nos disgustan de los demás porque no son acordes con la forma de pensar, de sentir o de actuar, pero se debe tener paciencia y permitirles vivir sin hostigarlos ya que ellos como nosotros también tienen derechos.

**Solidaridad** Es ese impulso que lo lleva ayudar a los demás, se trata de ponerse en el lugar del otro, sentir que necesita colaboración y poder de esta manera hacerlo mas fuerte para sobreponerlo a las dificultades.

La solidaridad es apoyar y ayudar a los que lo necesitan: este valor se ha ido perdiendo con el paso del tiempo cada cual maneja sus propios conflictos y tiene sin cuidado lo que pueda pasar con otro miembro de su comunidad. El permanecer fríos frente a las tragedias, las injusticias de los demás es algo que se

ha vuelto natural. Es necesario empezar a gestionar un cambio de actitud desde nuestras aulas y solamente lo lograremos enseñando a los discípulos a ser solidarios mostrándoles nuestro ejemplo.

Dentro de la investigación se tiene en cuenta que el fundamento del proyecto se basa en mejorar la calidad de vida de la comunidad académica, armonizando su convivencia a través de procesos de compromiso con las diferentes actividades y viabilizar por medio de la lúdica y la recreación ciertos aspectos que no permiten la convivencia escolar, siendo la mediación una alternativa válida para los estudiantes permitiéndonos reconocer, a través de temáticas acordes al contexto, los conflictos, que la convivencia carece o pierde armonía, y así focalizar el malestar que aqueja a nuestras jóvenes, permitiendo el diseño de estrategias pedagógicas por medio de la lúdica y la recreación para lograr una mayor calidad de vida de la Comunidad Educativa.

La familia adquiere un papel muy importante dentro de todo este proceso lo que implica que la familia es como repetidamente se ha dicho, una escuela de virtudes personales y sociales. La familia constituye, especialmente para el niño, un primer aprendizaje de la vida. En consecuencia, todo padre y madre de familia tienen una tremenda responsabilidad de formar a sus hijos con valores humanos en forma integral para la felicidad de la misma familia y de la sociedad donde viven.

**2.3.3 La Recreación y Los Lenguajes Lúdicos.** La lúdica donde los jóvenes de la Institución encuentran un marco referencial donde expresarse y comunicar sus inquietudes. Es por ello que se tiene en cuenta referentes teóricos donde se propone que: “La teoría de la lúdica sustenta la necesidad de establecer mecanismos que faciliten eficazmente la educación gratuita y obligatoria, el acceso a la ciencia y el conocimiento, la garantía de una vida Digna, como mecanismo para no ser forzados a la rebelión, supremo recurso contra la opresión.”<sup>9</sup>

Es una invitación a enriquecernos como personas y maestros, descartando el deber hacer para convertirnos en una posibilidad que es responsabilidad individual; humanización las relaciones y rescatando los derechos que no pueden ser negociados, ni violados.

“La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.”<sup>10</sup> Es una

---

<sup>9</sup> SANTA MARIA R. Carlos y MOLINA R. Fausto. La Teoría Lúdica de la Vida y la Pedagogía. Pasto: Argentina, 1.992. Pág. 23

<sup>10</sup> JIMENES, Vélez Carlos Alberto. Taller cotidiano Propuesta lúdica Didáctica. Risaralda: Fondo rotatorio Gobernación de Risaralda. 1993. Pág. 26

forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. *Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al la pragmática del juego.*

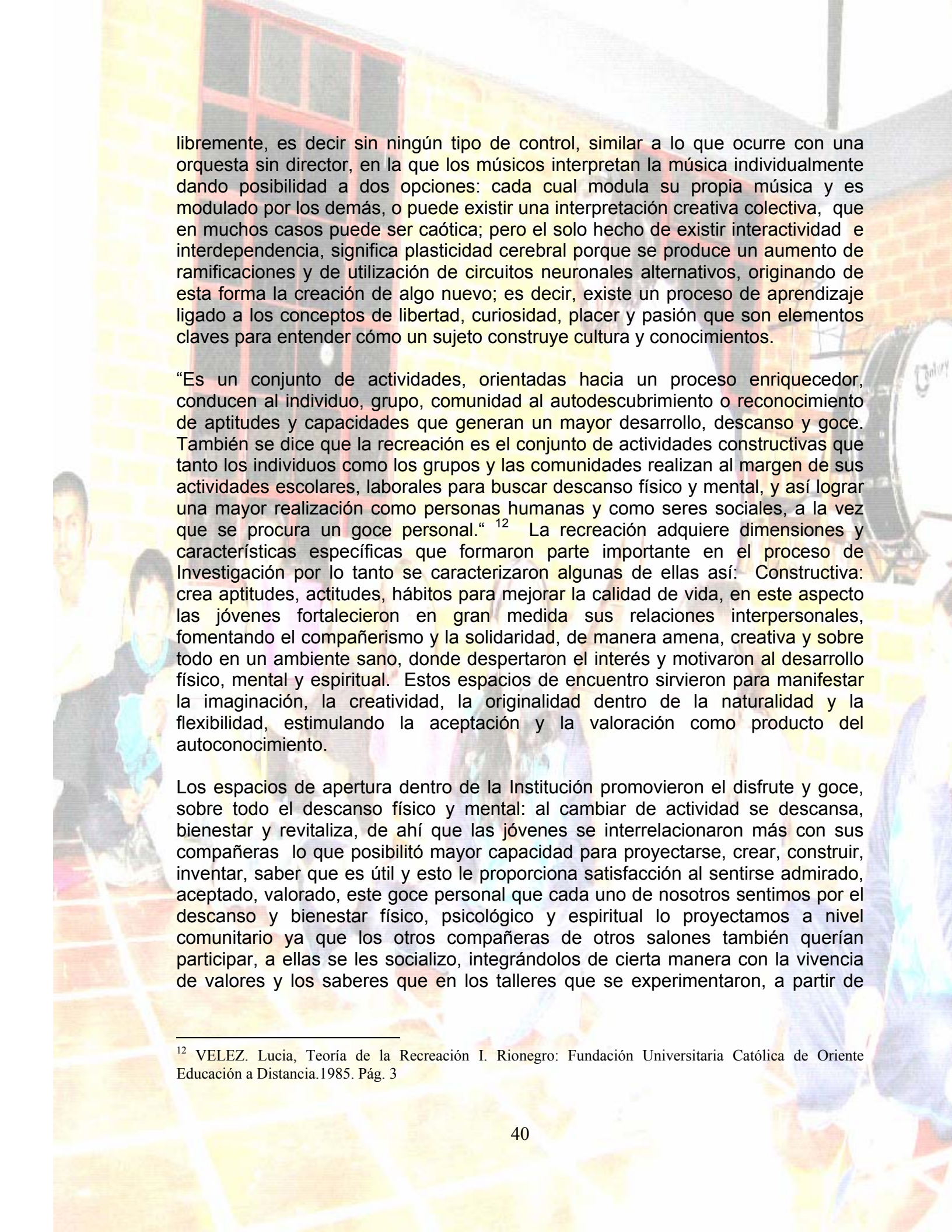
“Sin embargo se hace necesario precisar que a partir de la lúdica y de la creatividad se pueden potenciar los siguientes procesos:

- Capacidad de abstracción y de juicios críticos para ser innovadores y creativos.
- Capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.
- Capacidad de promover procesos de paz, de cooperación y de solidaridad.
- Capacidad de entender problemas sistémicos y dinámicos.
- Capacidad de asombro y de curiosidad.
- Capacidad de solución de problemas utilizando heurísticas.
- Capacidad de promover procesos de acción y de gestión a nivel social.
- Capacidad de imaginar y de fantasear.
- Capacidad de ligar lo operativo con lo emotivo y con lo cognitivo.
- Capacidad de manejar y procesar información, no de memorizar.
- Capacidad de lectura y escritura de los nuevos códigos de la modernidad.
- Capacidad de producir nuevos conocimientos.”<sup>11</sup>

Por otro lado la recreación toma una dimensión formativa y es ahí donde los jóvenes fortalecen los conceptos teóricos, su personalidad y encaminan sus energías a su propia realidad de ahí que ciertos teóricos parten de conceptos donde asumen la recreación como un proceso verdaderamente creativo es un estado de relax, de distensión, de inocencia o en términos neuropsicológicos, una zona de descanso cerebral, porque las neuronas en dicho estado interactúan

---

<sup>11</sup> Ibid. 85p.



libremente, es decir sin ningún tipo de control, similar a lo que ocurre con una orquesta sin director, en la que los músicos interpretan la música individualmente dando posibilidad a dos opciones: cada cual modula su propia música y es modulado por los demás, o puede existir una interpretación creativa colectiva, que en muchos casos puede ser caótica; pero el solo hecho de existir interactividad e interdependencia, significa plasticidad cerebral porque se produce un aumento de ramificaciones y de utilización de circuitos neuronales alternativos, originando de esta forma la creación de algo nuevo; es decir, existe un proceso de aprendizaje ligado a los conceptos de libertad, curiosidad, placer y pasión que son elementos claves para entender cómo un sujeto construye cultura y conocimientos.

“Es un conjunto de actividades, orientadas hacia un proceso enriquecedor, conducen al individuo, grupo, comunidad al autodescubrimiento o reconocimiento de aptitudes y capacidades que generan un mayor desarrollo, descanso y goce. También se dice que la recreación es el conjunto de actividades constructivas que tanto los individuos como los grupos y las comunidades realizan al margen de sus actividades escolares, laborales para buscar descanso físico y mental, y así lograr una mayor realización como personas humanas y como seres sociales, a la vez que se procura un goce personal.”<sup>12</sup> La recreación adquiere dimensiones y características específicas que formaron parte importante en el proceso de Investigación por lo tanto se caracterizaron algunas de ellas así: Constructiva: crea aptitudes, actitudes, hábitos para mejorar la calidad de vida, en este aspecto las jóvenes fortalecieron en gran medida sus relaciones interpersonales, fomentando el compañerismo y la solidaridad, de manera amena, creativa y sobre todo en un ambiente sano, donde despertaron el interés y motivaron al desarrollo físico, mental y espiritual. Estos espacios de encuentro sirvieron para manifestar la imaginación, la creatividad, la originalidad dentro de la naturalidad y la flexibilidad, estimulando la aceptación y la valoración como producto del autoconocimiento.

Los espacios de apertura dentro de la Institución promovieron el disfrute y goce, sobre todo el descanso físico y mental: al cambiar de actividad se descansa, bienestar y revitaliza, de ahí que las jóvenes se interrelacionaron más con sus compañeras lo que posibilitó mayor capacidad para proyectarse, crear, construir, inventar, saber que es útil y esto le proporciona satisfacción al sentirse admirado, aceptado, valorado, este goce personal que cada uno de nosotros sentimos por el descanso y bienestar físico, psicológico y espiritual lo proyectamos a nivel comunitario ya que los otros compañeras de otros salones también querían participar, a ellas se les socializo, integrándolos de cierta manera con la vivencia de valores y los saberes que en los talleres que se experimentaron, a partir de

---

<sup>12</sup> VELEZ. Lucia, Teoría de la Recreación I. Rionegro: Fundación Universitaria Católica de Oriente Educación a Distancia.1985. Pág. 3



estos espacios y tiempos compartidos se crearon y desarrollaron necesidades que son planteadas dentro de teorías que nos ayudan a comprender las situaciones:

- ❖ **La necesidad de jerarquía y la autoestima:** uno de los impulsos más poderosos del ser humano es el de sentirse importante, de ser estimado, de conseguir algo, de ser una entidad autónoma, muchas veces es posible conseguir el reconocimiento y ganar jerarquía en actividades lúdicas, pues en otras esferas la persona, puede pasar inadvertida<sup>13</sup>.
- ❖ **Necesidad de aceptación de grupo:** en lo profundo del alma todo ser humano, anida el deseo de ser respetado y de merecer la aprobación de la sociedad, la necesidad de ser aceptado por un grupo como miembro importante de éste, la necesidad de que alguien necesite de él<sup>14</sup>.
- ❖ **Necesidad de una experiencia nueva e interesante:** una de las características del hombre es el impulso hacia la aventura, hacia la búsqueda de actividades que satisfagan el ansia de experiencias interesantes y ocasionalmente excitantes<sup>15</sup>.
- ❖ **Necesidad de expresión:** el hombre da expresión a sus sentimientos cuando satisface su necesidad de actividad, de reconocimiento, de nuevas experiencias y de aceptación de grupo.
- ❖ **La recreación como desarrollo de las relaciones humanas:** no basta con que el hombre desarrolle sus facultades y su capacidad simplemente como individuos. Al socializarnos con otros en actividades recreativas, aprendemos la lealtad, la solidaridad, el respeto, el altruismo, el espíritu de lucha, etc.

Ante lo anteriormente mencionado se propone que la “La pedagogía ha ido descubriendo la importancia del lúdica y la recreación como medio del aprendizaje; convirtiéndose como instrumento pedagógico para transmitir y producir actitudes, que se realiza a través de las relaciones personales del grupo de juego, que utilizan una comunicación impersonal que emplean símbolos abstractos a diferencia de la comunicación personal directa que se ve aumentada por las impresiones sensoriales inmediatas de los sentidos.

Es por ello que el desarrollo intelectual es consecuencia directa del desarrollo físico, y motor del individuo: el objetivo más importante de la escuela, es la salud intelectual para ello nos remitimos a los cinco supuestos de Taylor.

---

<sup>13</sup> SANTA MARIA R. Carlos y MOLINA R. Fausto. La Teoría Lúdica de la Vida y la Pedagogía. Pasto: Argentina, 1.992. Pág. 23

<sup>14</sup> Ibid . Pág. 24

<sup>15</sup> Ibid Pág. 36

- Las actividades (juegos recreativos) estructuradas, deben intensificar el desarrollo de la inteligencia del hombre (niño, adulto, anciano) y no limitar la actividad individual que es condición para su sano crecimiento y maduración.
- Las actividades (juegos recreativos) deben ser educadas para desafiar el pensamiento, pero no serán tan difíciles para dar cabida al fracaso.
- El individuo debe comprometerse con la actividad de juego y centrar su atención en ella y no en el director o animador del mismo, como si él fuera la fuente del conocimiento.
- Las actividades del juego las realiza el individuo dentro de un grupo con el que coopera, se relaciona socialmente y se enriquece socialmente.”

## 2.4 MARCO CONTEXTUAL

### 2.4.1 Macrocontexto.

**2.4.1.1 Aspecto histórico.** Génova fue fundada el 8 de Junio de 1905 por los hermanos **Benjamín y Raimundo Cerón; Primitivo y Manuel María Urbano**, quienes regalaron el área de terreno para la población con la condición de que en el plano ocupado por la casa de paja de don Primitivo se edificará la iglesia y en el predio de don Manuel María se edificara la Escuela dejando la plaza al medio. Junto a la Iglesia y a la Escuela construirían los dos donantes sus casas.

En 1921, siendo Presidente de la Duna Departamental el Doctor Eliseo Gómez Jurado, y como Gobernador, el Doctor Julián Bucheli, aprobó la Ordenanza No. 37 mediante la cual se creó el Municipio de Colón con los corregimientos de Sucre, Minas y Santa Rosa.

**2.4.1.2 Aspecto Geográfico.** El Municipio de Colón con su capital Génova se sitúa al Norte del Departamento de Nariño y se localiza entre los 1° 38' 12" latitud Norte y los 76° 58' 0" de longitud Oeste del Meridiano de Greenwich. Pertenece a la sub.-región del Río Mayo – Zona Nororiental. Con una extensión aproximada de 82 Km<sup>2</sup>, tiene una altura promedio de 1.914 msnm. Una temperatura media de 17°C y su extensión se delimita así:

Posición geográfica o relativa.

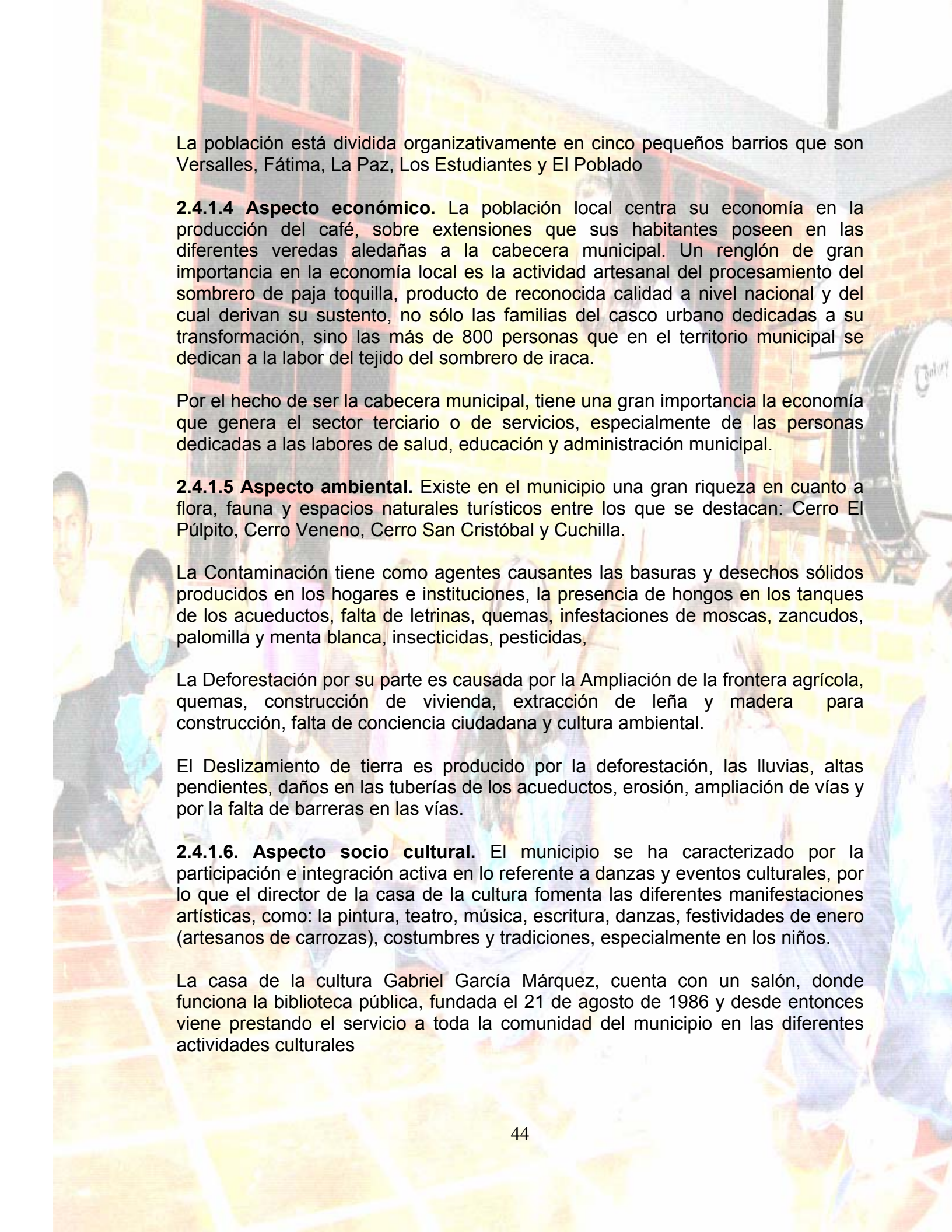
Por el Norte :	con el Municipio de San Pablo
Por el Sur :	con el Municipio de Belén
Por el Este :	con el Municipio de la Cruz
Por el Oeste :	con el Municipio de La Unión

El municipio consta de cuatro corregimientos (Génova, Villanueva, San Carlos y La Plata), haciendo parte la cabecera municipal de uno de ellos, con sus respectivas veredas.

**Figura 6. Panorámica Cerro San Cristóbal**



**2.4.1.3 Aspecto político.** Génova se encuentra ubicada sobre formaciones Geográficas pertenecientes a la Cordillera Central Colombiana. El casco urbano, tiene como centro poblacional al Parque Los Fundadores, el cual se encuentra a una altitud de 1965 metros sobre el nivel del mar entre las coordenadas geográficas siguientes: 1° 38' de Latitud Norte y 77° 01' de Longitud Occidental. El relieve del terreno sobre el cual se ubica el casco urbano de pequeñas ondulaciones sin deformaciones agrestes, entre las inmediaciones de los Cerros El Pulpito, El Veneno y San Cristóbal, los cuales se encuentran formando de manera sucesiva una pequeña cordillera que sirve de límite entre el Municipio de Colón, La Cruz y Belén Nariño.



La población está dividida organizativamente en cinco pequeños barrios que son Versalles, Fátima, La Paz, Los Estudiantes y El Poblado

**2.4.1.4 Aspecto económico.** La población local centra su economía en la producción del café, sobre extensiones que sus habitantes poseen en las diferentes veredas aledañas a la cabecera municipal. Un renglón de gran importancia en la economía local es la actividad artesanal del procesamiento del sombrero de paja toquilla, producto de reconocida calidad a nivel nacional y del cual derivan su sustento, no sólo las familias del casco urbano dedicadas a su transformación, sino las más de 800 personas que en el territorio municipal se dedican a la labor del tejido del sombrero de iraca.

Por el hecho de ser la cabecera municipal, tiene una gran importancia la economía que genera el sector terciario o de servicios, especialmente de las personas dedicadas a las labores de salud, educación y administración municipal.

**2.4.1.5 Aspecto ambiental.** Existe en el municipio una gran riqueza en cuanto a flora, fauna y espacios naturales turísticos entre los que se destacan: Cerro El Pulpito, Cerro Veneno, Cerro San Cristóbal y Cuchilla.

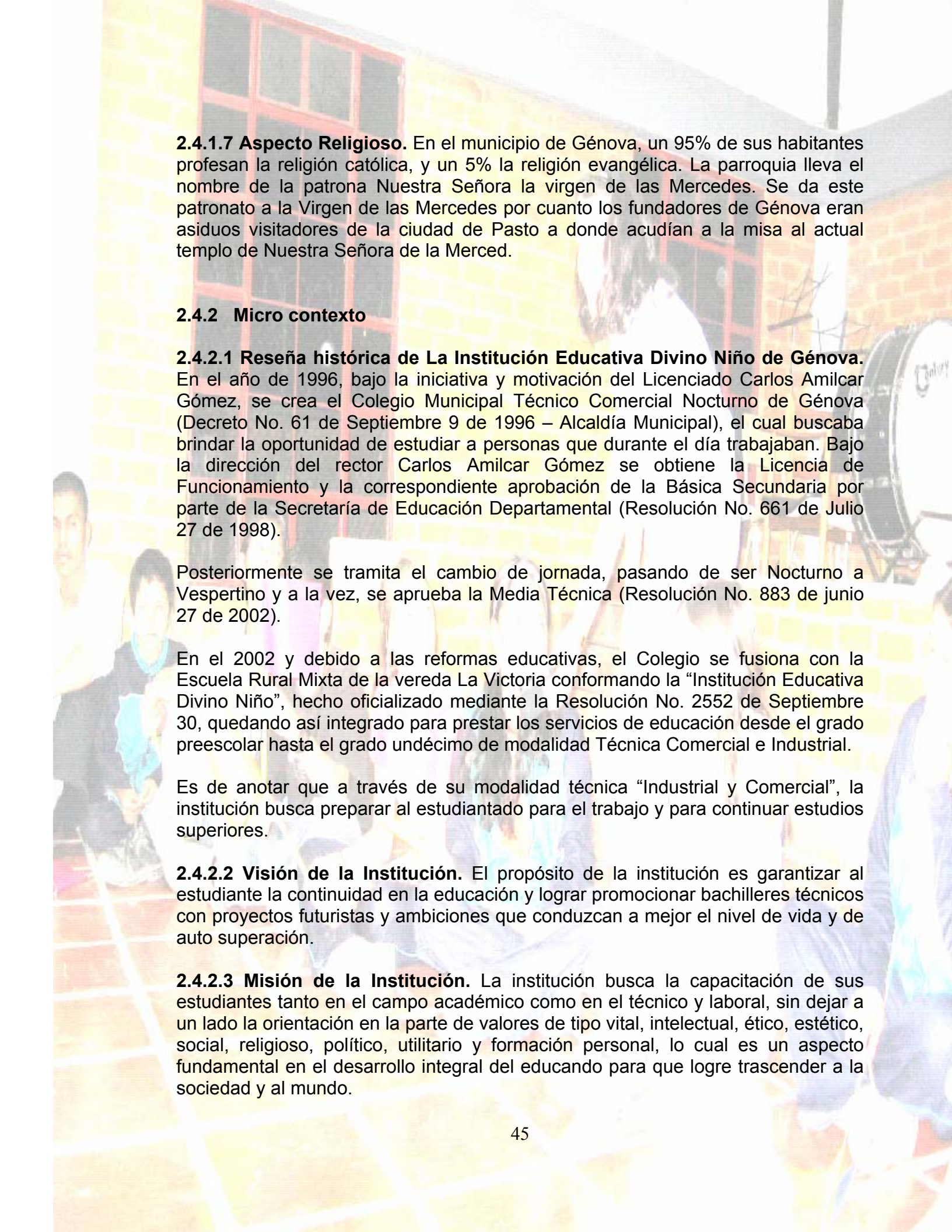
La Contaminación tiene como agentes causantes las basuras y desechos sólidos producidos en los hogares e instituciones, la presencia de hongos en los tanques de los acueductos, falta de letrinas, quemadas, infestaciones de moscas, zancudos, palomilla y menta blanca, insecticidas, pesticidas,

La Deforestación por su parte es causada por la Ampliación de la frontera agrícola, quemadas, construcción de vivienda, extracción de leña y madera para construcción, falta de conciencia ciudadana y cultura ambiental.

El Deslizamiento de tierra es producido por la deforestación, las lluvias, altas pendientes, daños en las tuberías de los acueductos, erosión, ampliación de vías y por la falta de barreras en las vías.

**2.4.1.6. Aspecto socio cultural.** El municipio se ha caracterizado por la participación e integración activa en lo referente a danzas y eventos culturales, por lo que el director de la casa de la cultura fomenta las diferentes manifestaciones artísticas, como: la pintura, teatro, música, escritura, danzas, festividades de enero (artesanos de carrozas), costumbres y tradiciones, especialmente en los niños.

La casa de la cultura Gabriel García Márquez, cuenta con un salón, donde funciona la biblioteca pública, fundada el 21 de agosto de 1986 y desde entonces viene prestando el servicio a toda la comunidad del municipio en las diferentes actividades culturales



**2.4.1.7 Aspecto Religioso.** En el municipio de Génova, un 95% de sus habitantes profesan la religión católica, y un 5% la religión evangélica. La parroquia lleva el nombre de la patrona Nuestra Señora la virgen de las Mercedes. Se da este patronato a la Virgen de las Mercedes por cuanto los fundadores de Génova eran asiduos visitantes de la ciudad de Pasto a donde acudían a la misa al actual templo de Nuestra Señora de la Merced.

## **2.4.2 Micro contexto**

### **2.4.2.1 Reseña histórica de La Institución Educativa Divino Niño de Génova.**

En el año de 1996, bajo la iniciativa y motivación del Licenciado Carlos Amilcar Gómez, se crea el Colegio Municipal Técnico Comercial Nocturno de Génova (Decreto No. 61 de Septiembre 9 de 1996 – Alcaldía Municipal), el cual buscaba brindar la oportunidad de estudiar a personas que durante el día trabajaban. Bajo la dirección del rector Carlos Amilcar Gómez se obtiene la Licencia de Funcionamiento y la correspondiente aprobación de la Básica Secundaria por parte de la Secretaría de Educación Departamental (Resolución No. 661 de Julio 27 de 1998).

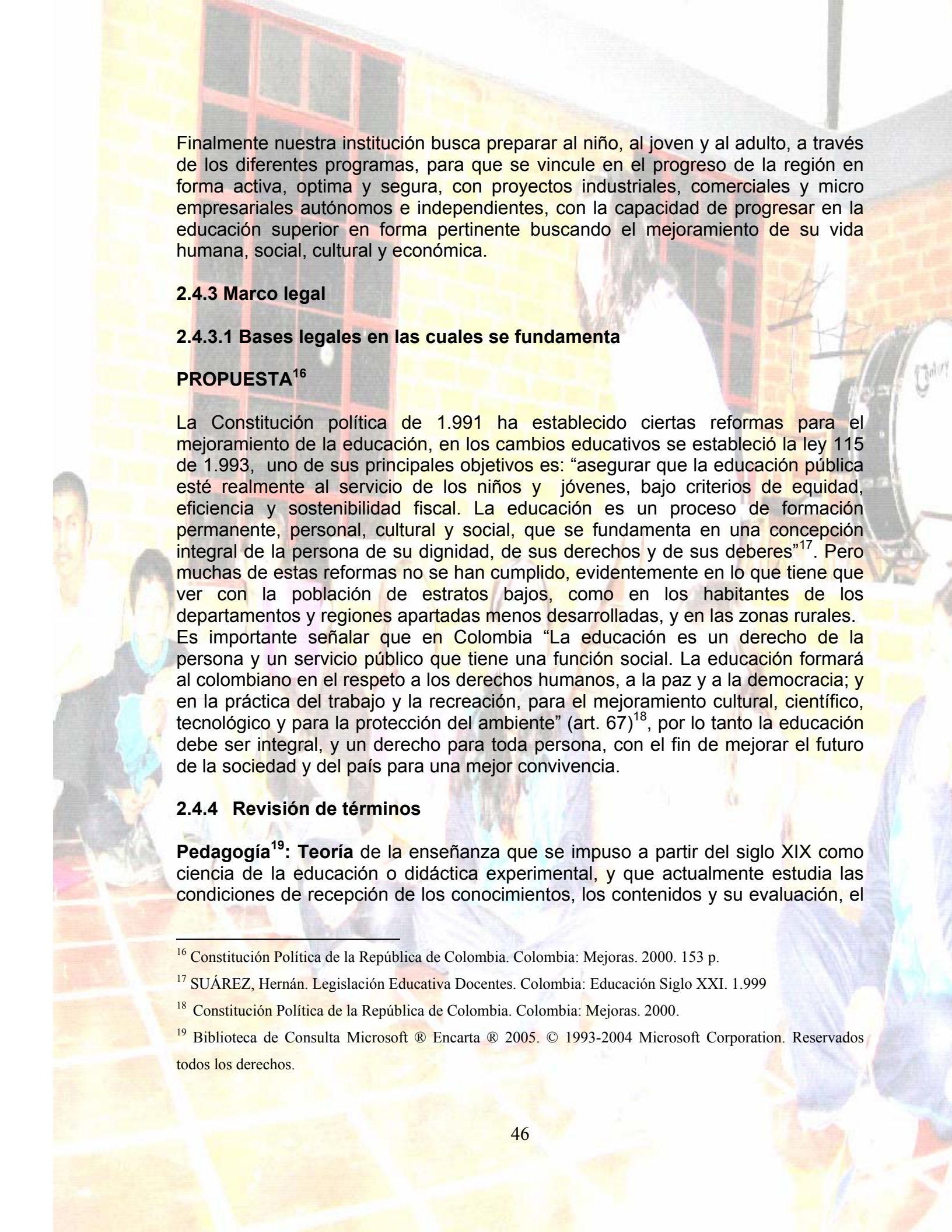
Posteriormente se tramita el cambio de jornada, pasando de ser Nocturno a Vespertino y a la vez, se aprueba la Media Técnica (Resolución No. 883 de junio 27 de 2002).

En el 2002 y debido a las reformas educativas, el Colegio se fusiona con la Escuela Rural Mixta de la vereda La Victoria conformando la “Institución Educativa Divino Niño”, hecho oficializado mediante la Resolución No. 2552 de Septiembre 30, quedando así integrado para prestar los servicios de educación desde el grado preescolar hasta el grado undécimo de modalidad Técnica Comercial e Industrial.

Es de anotar que a través de su modalidad técnica “Industrial y Comercial”, la institución busca preparar al estudiantado para el trabajo y para continuar estudios superiores.

**2.4.2.2 Visión de la Institución.** El propósito de la institución es garantizar al estudiante la continuidad en la educación y lograr promocionar bachilleres técnicos con proyectos futuristas y ambiciones que conduzcan a mejor el nivel de vida y de auto superación.

**2.4.2.3 Misión de la Institución.** La institución busca la capacitación de sus estudiantes tanto en el campo académico como en el técnico y laboral, sin dejar a un lado la orientación en la parte de valores de tipo vital, intelectual, ético, estético, social, religioso, político, utilitario y formación personal, lo cual es un aspecto fundamental en el desarrollo integral del educando para que logre trascender a la sociedad y al mundo.



Finalmente nuestra institución busca preparar al niño, al joven y al adulto, a través de los diferentes programas, para que se vincule en el progreso de la región en forma activa, óptima y segura, con proyectos industriales, comerciales y micro empresariales autónomos e independientes, con la capacidad de progresar en la educación superior en forma pertinente buscando el mejoramiento de su vida humana, social, cultural y económica.

### **2.4.3 Marco legal**

#### **2.4.3.1 Bases legales en las cuales se fundamenta**

##### **PROPUESTA<sup>16</sup>**

La Constitución política de 1.991 ha establecido ciertas reformas para el mejoramiento de la educación, en los cambios educativos se estableció la ley 115 de 1.993, uno de sus principales objetivos es: “asegurar que la educación pública esté realmente al servicio de los niños y jóvenes, bajo criterios de equidad, eficiencia y sostenibilidad fiscal. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”<sup>17</sup>. Pero muchas de estas reformas no se han cumplido, evidentemente en lo que tiene que ver con la población de estratos bajos, como en los habitantes de los departamentos y regiones apartadas menos desarrolladas, y en las zonas rurales. Es importante señalar que en Colombia “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente” (art. 67)<sup>18</sup>, por lo tanto la educación debe ser integral, y un derecho para toda persona, con el fin de mejorar el futuro de la sociedad y del país para una mejor convivencia.

#### **2.4.4 Revisión de términos**

**Pedagogía<sup>19</sup>:** Teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el

---

<sup>16</sup> Constitución Política de la República de Colombia. Colombia: Mejoras. 2000. 153 p.

<sup>17</sup> SUÁREZ, Hernán. Legislación Educativa Docentes. Colombia: Educación Siglo XXI. 1.999

<sup>18</sup> Constitución Política de la República de Colombia. Colombia: Mejoras. 2000.

<sup>19</sup> Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural.

**Creatividad: Capacidad** de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

En psicología, se le atribuyen los siguientes atributos: originalidad (considerar las cosas o relaciones bajo un nuevo ángulo), flexibilidad (utilizar de forma inusual pero razonable los objetos), sensibilidad (detectar problemas o relaciones hasta entonces ignoradas), fluidez (apartarse de los esquemas mentales rígidos) e inconformismo (desarrollar ideas razonables en contra de la corriente social).

Hasta el momento se sabe muy poco sobre el origen de la creatividad y su relación con otras capacidades mentales, pero existen numerosos estudios sobre la 'personalidad creativa' y sobre el desarrollo de tests de creatividad. Es muy probable que la creatividad, en tanto que capacidad de innovación, tenga también una influencia biológica importante en la preservación del hombre.

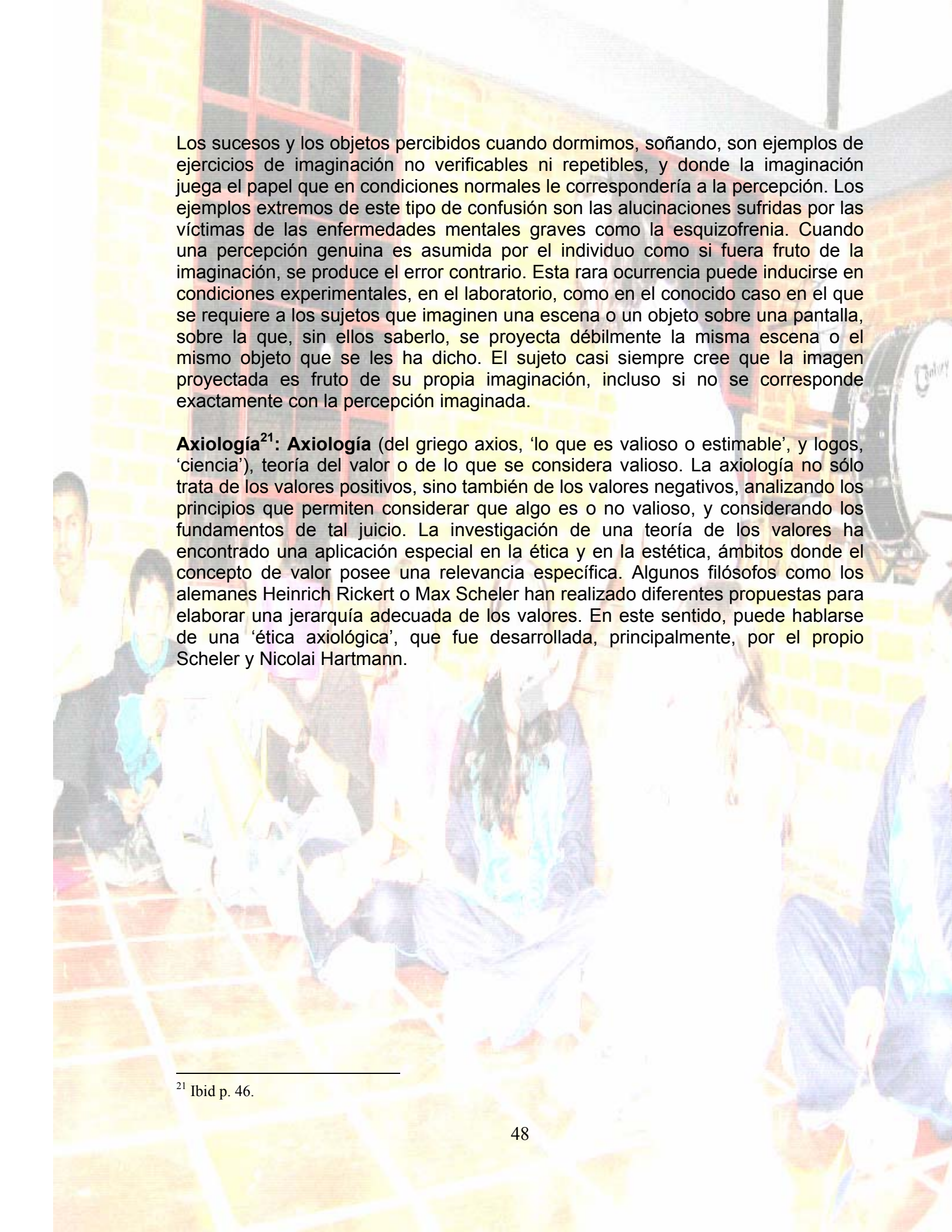
**Imaginación<sup>20</sup>: Proceso** mental consciente en el que se evocan ideas o imágenes de objetos, sucesos, relaciones, atributos o procesos nunca antes experimentados ni percibidos.

La imaginación, la percepción (integración consciente de las impresiones sensoriales de objetos y sucesos externos al sujeto) y la memoria (evocación mental de las experiencias previas) son procesos mentales similares. Esto es particularmente cierto cuando contienen imágenes sensoriales. Los psicólogos distinguen a veces entre imaginación como fenómeno pasivo o reproductivo, que recupera imágenes previamente percibidas por los sentidos; y la imaginación activa, constructiva o creativa, mediante la cual la mente produce imágenes de sucesos o de objetos poco o nada relacionados, o no son relacionados en absoluto con la realidad pasada y presente. El término imaginación incluye la renovación o "reexperimentación" de lo ya vivido (memoria), al tiempo que la creación de imágenes mentales (imaginación). La definición actual de imaginación, más estricta, excluye y se opone a la de memoria, del mismo modo que el concepto de constituir algo nuevo contrasta con el de revivir algo ya pasado.

Cuando una percepción imaginada y una real son simultáneas, la imaginada se puede confundir con la verdadera. Un ejemplo mensurable de este fenómeno es la sinestesia, experiencia en la que la estimulación de un sentido provoca una percepción que de ordinario sería producida cuando se estimulase otro sentido, como cuando un ruido atronador se percibe como una luz cegadora o viceversa.

---

<sup>20</sup> Ibid

A group of people, including men and women, are sitting on the floor in a room with a brick wall and a window. They appear to be engaged in a group activity or discussion. The room has a warm, yellowish light. A drum is visible on the right side of the image.

Los sucesos y los objetos percibidos cuando dormimos, soñando, son ejemplos de ejercicios de imaginación no verificables ni repetibles, y donde la imaginación juega el papel que en condiciones normales le correspondería a la percepción. Los ejemplos extremos de este tipo de confusión son las alucinaciones sufridas por las víctimas de las enfermedades mentales graves como la esquizofrenia. Cuando una percepción genuina es asumida por el individuo como si fuera fruto de la imaginación, se produce el error contrario. Esta rara ocurrencia puede inducirse en condiciones experimentales, en el laboratorio, como en el conocido caso en el que se requiere a los sujetos que imaginen una escena o un objeto sobre una pantalla, sobre la que, sin ellos saberlo, se proyecta débilmente la misma escena o el mismo objeto que se les ha dicho. El sujeto casi siempre cree que la imagen proyectada es fruto de su propia imaginación, incluso si no se corresponde exactamente con la percepción imaginada.

**Axiología**<sup>21</sup>: **Axiología** (del griego axios, 'lo que es valioso o estimable', y logos, 'ciencia'), teoría del valor o de lo que se considera valioso. La axiología no sólo trata de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores. En este sentido, puede hablarse de una 'ética axiológica', que fue desarrollada, principalmente, por el propio Scheler y Nicolai Hartmann.

---

<sup>21</sup> Ibid p. 46.



### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1 PARADIGMA: CUALITATIVO

Se acopla este paradigma por ser propio de las ciencias sociales y humanas, muy acorde para esta investigación. La investigación cualitativa es un proceso que se retroalimenta con “entradas múltiples”. Se fundamenta en tres grandes momentos los cuales incluyen siete etapas. “los tres periodos son:

- **La definición de la situación – problema:** que abarca la exploración de la situación, en este caso canalizar el problema de investigación que se encuentra en la comunidad educativa de nuestra institución, el manejo de valores, posteriormente diseñar propiamente el trabajo de campo, donde se involucrará en sí a toda la comunidad educativa del grado 6°. Para ello se tendrá en cuenta:

**Trabajo de campo:** que corresponde al periodo de recolección y organización de los datos, previamente establecido en el cronograma.

**Identificación de los patrones culturales:** organizando la situación con la comunidad educativa bajo tres fases fundamentales, referentes al análisis, interpretación y conceptualización inductiva”<sup>22</sup>

Desde esta perspectiva la investigación se abordada desde el paradigma cualitativo, por tanto los esbozos de este paradigma buscan llegar más allá de la simple lectura de la realidad, conduce a la interrelación con la comunidad Educativa y especialmente los estudiantes del grado 7°, quien vive la problemática, permitiendo así desarrollar estrategias pedagógicas que favorezcan la comprensión de los valores por medio de la lúdica y la recreación.

#### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

**3.2.1 Enfoque de investigación.** La presente investigación se apoya en un enfoque histórico hermenéutico y en el tipo de investigación acción crítico social.

#### 3.3 HISTÓRICO HERMENÉUTICO

Para Foucault la Hermenéutica es “El conjunto de conocimientos y técnicas que permiten que los signos hablen y nos descubran los sentidos ... es una lectura (interpretación) de aquellos signos en los que se expresa la intencionalidad del ser humano, como persona o colectividad”<sup>23</sup>, tomando en consideración lo anterior es

<sup>22</sup> BARRIOS, Ana. Investigación y Práctica Pedagógica. San Juan de Pasto: Universidad Mariana. Pág. 71

<sup>23</sup> GADAMMER, George. Tratado de estética y Hermenéutica. México: AUEM, 180 p.

preciso mencionar que en la investigación establecerá una comprensión interpretativa que permita comprender lo que se está estudiando en cuanto a lo que se refiere a la lúdica y la recreación como estrategias pedagógicas para el aprendizaje en manejo de valores de los estudiantes de 7° de la Institución Educativa Divino Niño de Génova- Nariño

En este sentido se implementa en la investigación, en tanto que permite captar y comprender la cultura de un grupo de personas, la investigación se trata de una comunidad educativa, esto implica interesarse por su cultura, costumbres, valores, creencias, normas, etc. En suma lo anterior permitirá un acercamiento a la comprensión de la temática tratada.

### 3.3.1 Población

Estudiantes del grado Séptimo (7°) de la institución Divino Niño de Génova-Nariño total (33)

#### 3.3.1.2 Población General

**Cuadro 1. Población general**

<b>Estudiantes Total y Grado 7°</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de Familia</b>	<b>Directivos</b>
<b>254</b>	<b>13</b>	<b>245</b>	<b>1</b>

Fuente: esta investigación

#### 3.3.1.3 Muestra

**Cuadro 2. Muestra**

<b>Estudiantes Total y Grado 7°</b>	<b>Docentes</b>	<b>Padres de Familia</b>	<b>Directivos</b>
<b>254</b>	<b>13</b>	<b>245</b>	<b>1</b>
<b>33</b>	<b>5</b>	<b>31</b>	<b>1</b>

Fuente: esta investigación

Para considerar el estudio se tendrá en cuenta el total de la comunidad Educativa perteneciente al grado 7°.

### 3.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

**Cuadro 3. Categorías de análisis**

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CATEGORÍAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>FUENTES</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Identificar los lenguajes lúdicos y recreativos que se manifiestan en el aprendizaje con valores	Lenguajes Lúdicos y Recreativos	Emociones	Estudiantes Profesores Padres de Familia	Entrevista Taller Observación Participante
		Expresión		Entrevista Taller Observación Participante
		Comunicación	Estudiantes Profesores Padres de Familia	Entrevista Taller Observación Participante
Describir las prácticas pedagógicas de carácter lúdico – recreativo de los docentes que buscan mayor integración con los estudiantes	Prácticas Pedagógicas lúdico-recreativas	Juego y Aprendizaje	Profesores	Entrevista Taller Observación Participante
		Juego Individual		Entrevista Taller Observación Participante
		Juego en equipo		Entrevista Taller Observación Participante
Interpretar los componentes lúdico – recreativos indispensables para el aprendizaje de los Valores en los estudiantes	Valores	Tolerancia	Estudiantes Profesores Padres de Familia	Entrevista Taller Observación Participante
		Responsabilidad		Entrevista Taller Observación Participante
		Respeto		Entrevista Taller Observación Participante

Fuente: esta investigación

### 3.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

- Entrevista Estructurada
- Entrevista No estructurada
- Talleres participativos
- Observación Participante



## 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### 4 ANÁLISIS DE LA INFORMACION LUDICA Y RECREACIÓN

#### 4.1.1 Categoría lenguajes lúdicos y recreativos.

**4.1.1.1 Subcategoría: Emociones.** Si retomamos el significado de Emoción, se puede afirmar que; es un término empleado frecuentemente como sinónimo de sentimientos y que en psicología se emplea para denominar una reacción que implica determinados cambios fisiológicos, tales como la aceleración o la disminución del ritmo del pulso, la disminución o el incremento de la actividad de ciertas glándulas, o un cambio de la temperatura corporal. Todo ello estimula al individuo, o alguna parte de su organismo, para aumentar su actividad. Las tres reacciones primarias de este tipo son la ira, el amor, y el miedo, que brotan como respuesta inmediata a un estímulo externo, o son el resultado de un proceso subjetivo, como la memoria, la asociación o la introspección. El psicólogo conductista estadounidense John Watson puso de manifiesto en una serie de experimentos que los niños pequeños son ya susceptibles de tener estas tres emociones, y que las reacciones emocionales pueden condicionarse.

Los estímulos externos disminuyen su importancia como causa directa de la reacción emocional de un individuo según éste madura, y los estímulos que suscitan estas emociones se vuelven más complejos. Así, la misma condición ambiental que inspiraría ira en un niño pequeño puede causar miedo en un adulto. No obstante, según aumenta el nivel emocional de la reacción, el parecido entre los distintos tipos de reacción aumenta también: la ira extrema, el pánico o el resentimiento tienen más en común que las mismas reacciones en fases menos exageradas. Todas las reacciones emocionales están acompañadas por alteraciones fisiológicas momentáneas, como en el caso del aumento del ritmo del corazón durante un acceso de ira. El miedo, por ejemplo, puede desencadenar manifestaciones violentas, como el temblor de los miembros o una momentánea pérdida de voz<sup>24</sup>.

Alguna idea inicial acertada sobre la naturaleza de las emociones humanas puede extraerse de la propia etimología del término. Nuestra palabra "emoción" proviene del latín *emotional*, que significaba "acto de remover"; y del verbo *emotio*, que venía a significar "alejarse" y "moverse". De ahí los juegos de palabra ingleses actuales que parten de la raíz *motion*, moverse y emoción a la vez. Para nuestros

---

<sup>24</sup> Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

ancestros latinos, pues, la emoción tenía algo que ver con el movimiento, con la acción.

Para la biología, las emociones suponen un complejo proceso hormonal,

**Figura 7. Taller desarrollado con padres de familia**



Alguna idea inicial acertada sobre la naturaleza de las emociones humanas puede extraerse de la propia etimología del término. Nuestra palabra “emoción” proviene del latín emocional, que significaba: “acto de remover”, y del verbo emotio, que venia a significar “alejarse” y “moverse”.

Para la biología, las emociones suponen un complejo proceso hormonal, fisiológico e incluso muscular que sirve para establecer y asentar la vida en sociedad. Para la psicología, simplificando, las emociones suponen el impulso básico de la mente consciente además de una fuente de patologías diversas si han sido mal socializadas. Para las grandes religiones - cristianismo, budismo, islamismo, hinduismo- las emociones son el objeto central de su motivo de existir, consistente en socializar ciertos impulsos emocionales - como la ira o el terror a la muerte- para reorientarlos hacia el amor y el gozo de existir. En definitiva, para

favorecer la vida en sociedad. Desde la antropología, las emociones deben entenderse como el campo básico sobre el cual se crea la red de conexiones y prácticas sociales que devienen en sistemas y contenidos culturales. *Las emociones son la matriz sobre la que se mueve la vida social, son tipos básicos de conductas relacionales sobre las que se da la comunicación necesaria para crear los diversos mundos culturales.* El amor, por ejemplo y en palabras del conocido biólogo Humberto Maturana, es el conjunto de conductas relacionales a través de las que el otro, la otra o uno mismo surge como legítimo "otro" en convivencia con uno mismo. El amor es el resultado de una forma de relacionarnos socialmente basada en el reconocimiento mutuo. En este sentido, las culturas que no alimentan el reconocimiento de los demás, de su realidad existencial, por parte del poder y de cada sujeto en particular, no son culturas amorosas aunque lo afirmen en sus declaraciones ideales"<sup>25</sup>.

**Figura 8. Los Talleres creativos permiten que se generen las diferentes manifestaciones en los Padres de familia...al principio de curiosidad y temor y luego...de libertad y alegría.**



Teniendo en cuenta los diferentes planteamientos sobre la cultura de las emociones, afirmamos: el juego posibilita que mutuamente se concentren canales emocionales y a través de ellos fortalecer los lazos de amistad y comunicación en pro de beneficios comunes, al educar a través de él o por medio de herramientas o espacios lúdicos los jóvenes se preparan para una vida social, afectiva y sobre todo personal tanto presente como futura, donde se presenten experiencias vitales

<sup>25</sup> FERICGLA, Josep M<sup>a</sup>, 1989, *El sistema dinámico de la cultura y los diversos estados de la mente humana: bases para un irracionalismo sistémico*, Cuadernos A de Antropología, n. 9, ed. Anthropos, Barcelona

desde lo objetivo y lo subjetivo para fortalecer la comunicación o los puentes entre los aspectos conceptuales hasta lo más afectivo y personal, permitiendo en gran medida fortalecer los modelos de persona que respeten la diferencia y busquen la igualdad de derechos y posibilidades, la colaboración, reforzando los procesos pedagógicos al interior del aula, lo que significa que los jóvenes comprenden su mundo y el de los demás si se trabaja desde un ambiente preparado a partir del juego y la recreación lúdica, sabiendo que estos espacios no sólo son exclusividad de algunas áreas del conocimiento, se exige más bien la metodología del docente quien debe estar acorde a las necesidades de los estudiantes, del contexto y sobre todo lograr una “empatía con ellos, si tenemos en cuenta que la “Empatía es una palabra de derivación griega introducida por el alemán Theodor Lipps para describir su teoría de la percepción estética. Literalmente, empatía (en alemán Einfühlung) significa “sentir en”, y la teoría propone el sentimiento o proyección de la personalidad en el objeto contemplado, la obra de arte. El resultado de este “sentir en” es la creación en el espectador de una identificación emocional instantánea del “yo” con la obra de arte. La palabra Einfühlung se ha traducido “empatía” por analogía con “simpatía” así como “simpatía” significa sentir con “empatía” significa sentir en o sentir dentro”<sup>26</sup>

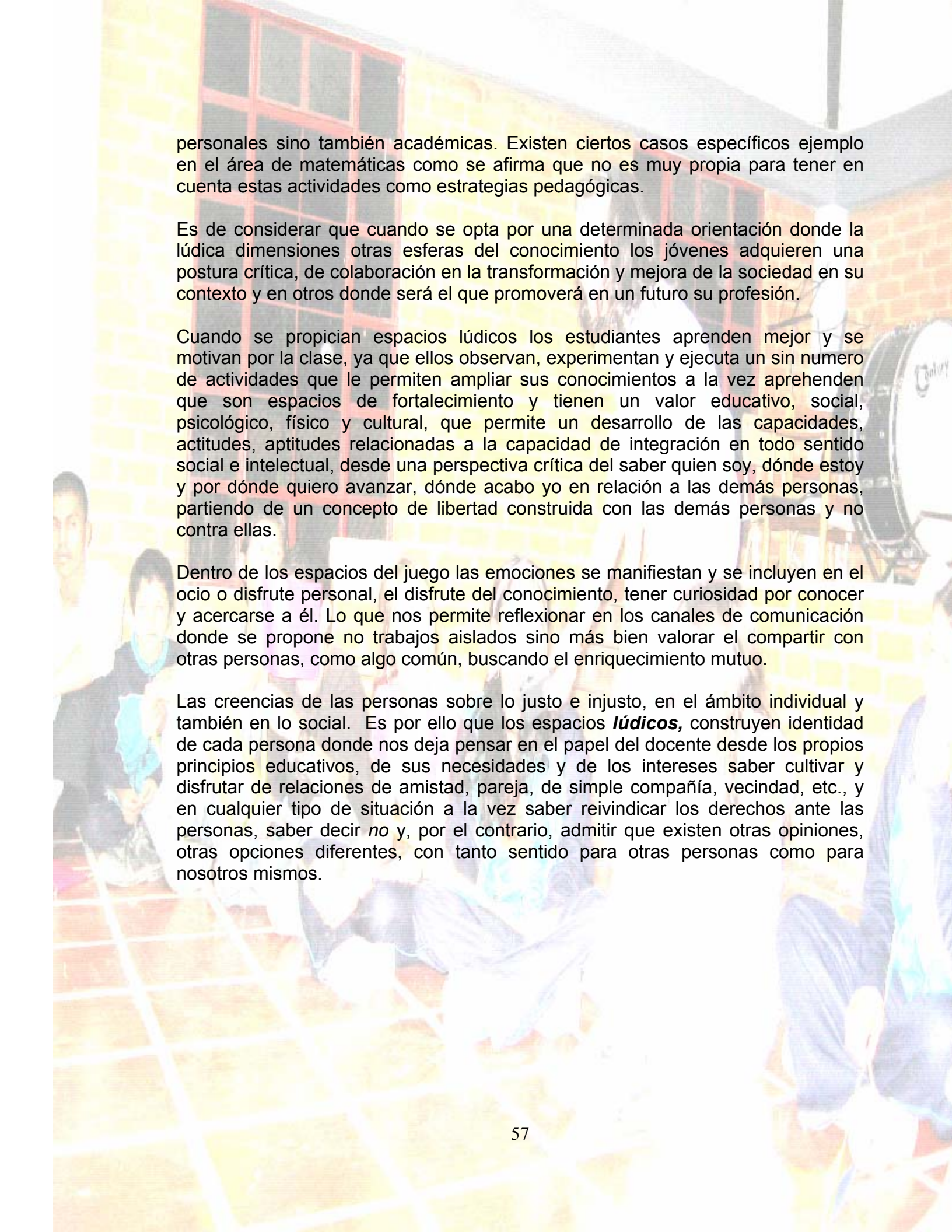
**Figura 9. Manifestaciones de alegría y empatía con el juego taller padres de familia.**



Estos espacios son los que deben prevalecer en las relaciones estudiante docente, espacios donde la empatía tome fuerza y resignifique las relaciones no sólo

<sup>26</sup> FloreSer Trabajo de Grado para optar el título de Maestro en Artes visuales, autor Jesús Lara Martínez p. 17





personales sino también académicas. Existen ciertos casos específicos ejemplo en el área de matemáticas como se afirma que no es muy propia para tener en cuenta estas actividades como estrategias pedagógicas.

Es de considerar que cuando se opta por una determinada orientación donde la lúdica dimensiones otras esferas del conocimiento los jóvenes adquieren una postura crítica, de colaboración en la transformación y mejora de la sociedad en su contexto y en otros donde será el que promoverá en un futuro su profesión.

Cuando se propician espacios lúdicos los estudiantes aprenden mejor y se motivan por la clase, ya que ellos observan, experimentan y ejecuta un sin numero de actividades que le permiten ampliar sus conocimientos a la vez aprehenden que son espacios de fortalecimiento y tienen un valor educativo, social, psicológico, físico y cultural, que permite un desarrollo de las capacidades, actitudes, aptitudes relacionadas a la capacidad de integración en todo sentido social e intelectual, desde una perspectiva crítica del saber quien soy, dónde estoy y por dónde quiero avanzar, dónde acabo yo en relación a las demás personas, partiendo de un concepto de libertad construida con las demás personas y no contra ellas.

Dentro de los espacios del juego las emociones se manifiestan y se incluyen en el ocio o disfrute personal, el disfrute del conocimiento, tener curiosidad por conocer y acercarse a él. Lo que nos permite reflexionar en los canales de comunicación donde se propone no trabajos aislados sino más bien valorar el compartir con otras personas, como algo común, buscando el enriquecimiento mutuo.

Las creencias de las personas sobre lo justo e injusto, en el ámbito individual y también en lo social. Es por ello que los espacios **lúdicos**, construyen identidad de cada persona donde nos deja pensar en el papel del docente desde los propios principios educativos, de sus necesidades y de los intereses saber cultivar y disfrutar de relaciones de amistad, pareja, de simple compañía, vecindad, etc., y en cualquier tipo de situación a la vez saber reivindicar los derechos ante las personas, saber decir *no* y, por el contrario, admitir que existen otras opiniones, otras opciones diferentes, con tanto sentido para otras personas como para nosotros mismos.

**Figura 10. Espacios lúdicos para compartir el disfrute y la amistad y la manifestación de valores**



Dentro de la educación se deben plantear espacios donde se tenga en cuenta que las personas cuyo acercamiento a la realidad y al aprendizaje le sea más emocional y menos cognitivo tendrán serias dificultades para tener un éxito prolongado en la escolaridad obligatoria. Dicho de otra manera, la negación educativa de lo emocional perjudica a todos y todas, pero de forma desigual, contribuyendo a la exclusión educativa de aquellos sectores sociales menos académicos (por lo general, los mismos que son más excluidos socialmente). Lo emocional es un aprendizaje básico por sí mismo, dado que los seres humanos no somos sólo “seres racionales”, sino también “seres emocionales” (y “corporales”). Si hace falta alguna prueba, deberíamos pensar, por ejemplo, en la situación en quien tiene un desarrollo emocional pobre: su vida se encuentra limitada, y se dificulta el aprendizaje cognitivo si se tiene un problema emocional.

Muchas veces no se tiene en cuenta que la necesidad de los propios contenidos de aprendizaje tengan en cuenta lo emocional, de tal manera que sean vividos de forma más cercana por los estudiantes. Dicho de otra forma, los contenidos de aprendizaje deben teñirse con el color de lo personal. Plantear el contenido en una dimensión global y viva, debe incluir las implicaciones emocionales, lo que facilita el entendimiento del mundo real. No se trata sólo de que haya que incluir contenidos más vitales, sino de que otros aprendizajes necesarios pero más “fríos” también puedan relacionarse con las diferentes personalidades de nuestros jóvenes de la institución.

**Figura 11. Profesores comparten la alegría y los valores en los talleres lúdicos.**



Al emplear el juego como un activador de emociones se deben utilizar materiales diversos que posibiliten tener diferentes puntos de vista individual y grupal, esto da pie para que cada uno se manifieste, ejemplo que ellas digan cómo se sienten cuando están mal emocionalmente, el juego nos ayudará a comprender las reacciones que tengan esos jóvenes, las necesidades que puedan sentir de hacer algo colectivo que arregle su situación, la inseguridad o la desesperación por verse en inferioridad de condiciones, etc. Además, podemos favorecer la empatía, el conocimiento y el autoconocimiento, a la hora de escoger los materiales, debemos tener en cuenta las diferencias de sexo, culturas, clase social, ámbito rural y urbano, de tal manera que todo el mundo se sienta representado, de ahí radica la importancia de abrir espacios donde la lúdica y la recreación estén de la mano al acompañamiento académico, dando lugar a entender mejor cómo las situaciones reales dan lugar a cambios sociales contundentes.

Partir de materiales objetivos, pero darles un buen uso “poniéndose en situación de”. Es importante que se den diferentes posibilidades respecto al tipo de persona con la que tenemos que empatizar (hombre-mujer, joven-adulto...), para que todo el mundo pueda sentir más fácilmente la situación y también para contrastar con puntos de vista en principio menos cercanos. Ligar los conocimientos a la vida real de algún personaje del contexto que los puede representar, relacionar las experiencias y una realidad del estudiante con los contenidos. Trabajar con el

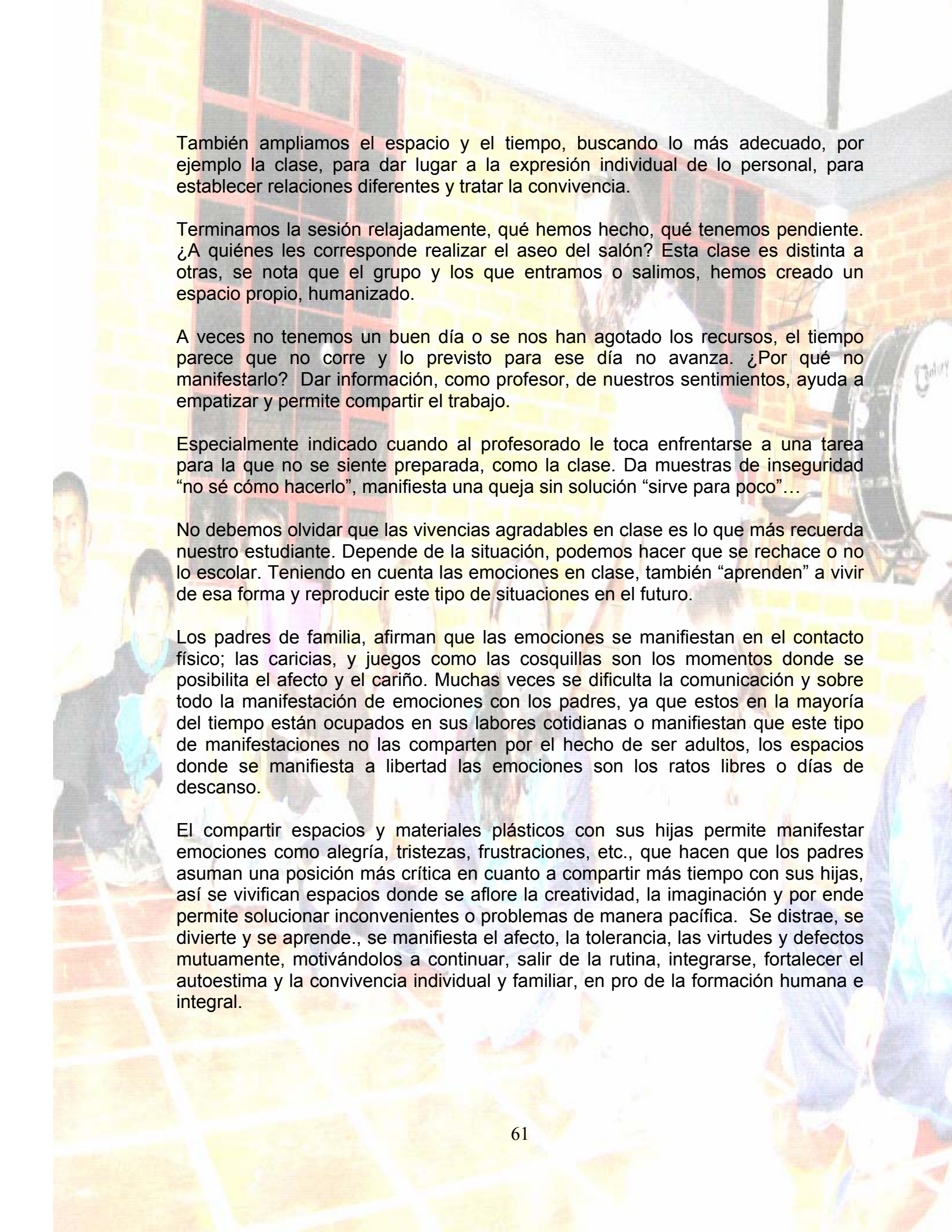
entorno, especialmente el “subjetivo”. Ser sinceros como “profes” respecto al interés de los contenidos: algunos más que otros; admitir otra opinión. Poner anotaciones personales en los trabajos de los estudiantes. Introducir elementos voluntarios en el desarrollo de las clases y de los proyectos de trabajo, incluyendo las “razones objetivas y emocionales” por las que se seleccionan.

Una clase “habitual” debiera ser aquella en la que normalmente se respira humor y las caras se encuentran relajadas. Cuando entra el profesor o profesora se escuchan los saludos, los materiales están preparados? Alguien recuerda lo que se hizo el día anterior, otra persona apunta que ha oído un dato que ha relacionado con el conocimiento que se está trabajando esos días, otras callan pero su mirada nos dice que están interesadas, nombramos a las que faltan, por su nombre y preguntamos a su amiga o amigo si conocen la razón de la ausencia. Alguien se encarga de darle los materiales y explicar lo que se facilitará en ese día.

Toca entrar en la materia, y a medida que avanza la clase, nos paramos a “sentir” y ver lo que está pasando en relación a la investigación. Observamos situaciones o personas que se implican más o menos en el aprendizaje, independientemente de lo motivador que hayamos hecho el contenido, sino que tiene que ver con el tipo de relación que se ha establecido en el grupo o el estado de ánimo. Entonces, flexibilizamos el trabajo, intentamos hacerles participar asumiendo la responsabilidad de hacer algo que les interesa.

**Figura 12. Espacios de creación colectiva padres e Hijas**





También ampliamos el espacio y el tiempo, buscando lo más adecuado, por ejemplo la clase, para dar lugar a la expresión individual de lo personal, para establecer relaciones diferentes y tratar la convivencia.

Terminamos la sesión relajadamente, qué hemos hecho, qué tenemos pendiente. ¿A quiénes les corresponde realizar el aseo del salón? Esta clase es distinta a otras, se nota que el grupo y los que entramos o salimos, hemos creado un espacio propio, humanizado.

A veces no tenemos un buen día o se nos han agotado los recursos, el tiempo parece que no corre y lo previsto para ese día no avanza. ¿Por qué no manifestarlo? Dar información, como profesor, de nuestros sentimientos, ayuda a empatizar y permite compartir el trabajo.

Especialmente indicado cuando al profesorado le toca enfrentarse a una tarea para la que no se siente preparada, como la clase. Da muestras de inseguridad “no sé cómo hacerlo”, manifiesta una queja sin solución “sirve para poco”...

No debemos olvidar que las vivencias agradables en clase es lo que más recuerda nuestro estudiante. Depende de la situación, podemos hacer que se rechace o no lo escolar. Teniendo en cuenta las emociones en clase, también “aprenden” a vivir de esa forma y reproducir este tipo de situaciones en el futuro.

Los padres de familia, afirman que las emociones se manifiestan en el contacto físico; las caricias, y juegos como las cosquillas son los momentos donde se posibilita el afecto y el cariño. Muchas veces se dificulta la comunicación y sobre todo la manifestación de emociones con los padres, ya que estos en la mayoría del tiempo están ocupados en sus labores cotidianas o manifiestan que este tipo de manifestaciones no las comparten por el hecho de ser adultos, los espacios donde se manifiesta a libertad las emociones son los ratos libres o días de descanso.

El compartir espacios y materiales plásticos con sus hijas permite manifestar emociones como alegría, tristezas, frustraciones, etc., que hacen que los padres asuman una posición más crítica en cuanto a compartir más tiempo con sus hijas, así se vivifican espacios donde se aflore la creatividad, la imaginación y por ende permite solucionar inconvenientes o problemas de manera pacífica. Se distrae, se divierte y se aprende., se manifiesta el afecto, la tolerancia, las virtudes y defectos mutuamente, motivándolos a continuar, salir de la rutina, integrarse, fortalecer el autoestima y la convivencia individual y familiar, en pro de la formación humana e integral.

Figura 13. La lúdica permite la liberación del espíritu creativo



Por su parte los jóvenes manifiestan que sus padres juegan con ellos sobre todo cuando tienen tiempo, están tristes o se encuentran bravos por algo, los padres e hijos aprovechan para manifestar sus emociones como el buen humor, el aburrimiento, la tristeza, la felicidad, la recocha, y los espacios que más se prestan para ello son los tiempos libres, cuando hacen mandados, los fines de semana. También se afirma en ciertos casos que no juegan con ellos por lo tanto las manifestaciones de emociones es baja, lo manifiestan porque pasan el mayor tiempo con los amigos y amigas, ya que los padres no se encuentran en su casa permanecen trabajando y no tienen tiempo, lo que permite deducir que la comunicación se ve interrumpida y por ende las manifestaciones de cariño, afecto.

La **Lúdica**, permite que los muchachos, aprendan, no sólo por medio del juego y la recreación, si no también por diferentes medios creativos donde la diversión es el aspecto más importante para aprender, divertirse y a la vez practicar el deporte, aprender a relacionarse consigo mismo y con los demás, practicar continuamente distraerse de la rutina y compartir espacios bonitos con los compañeros e

integrarse más, manifestando cada uno su forma de ser y respetando la de los otros amigos.

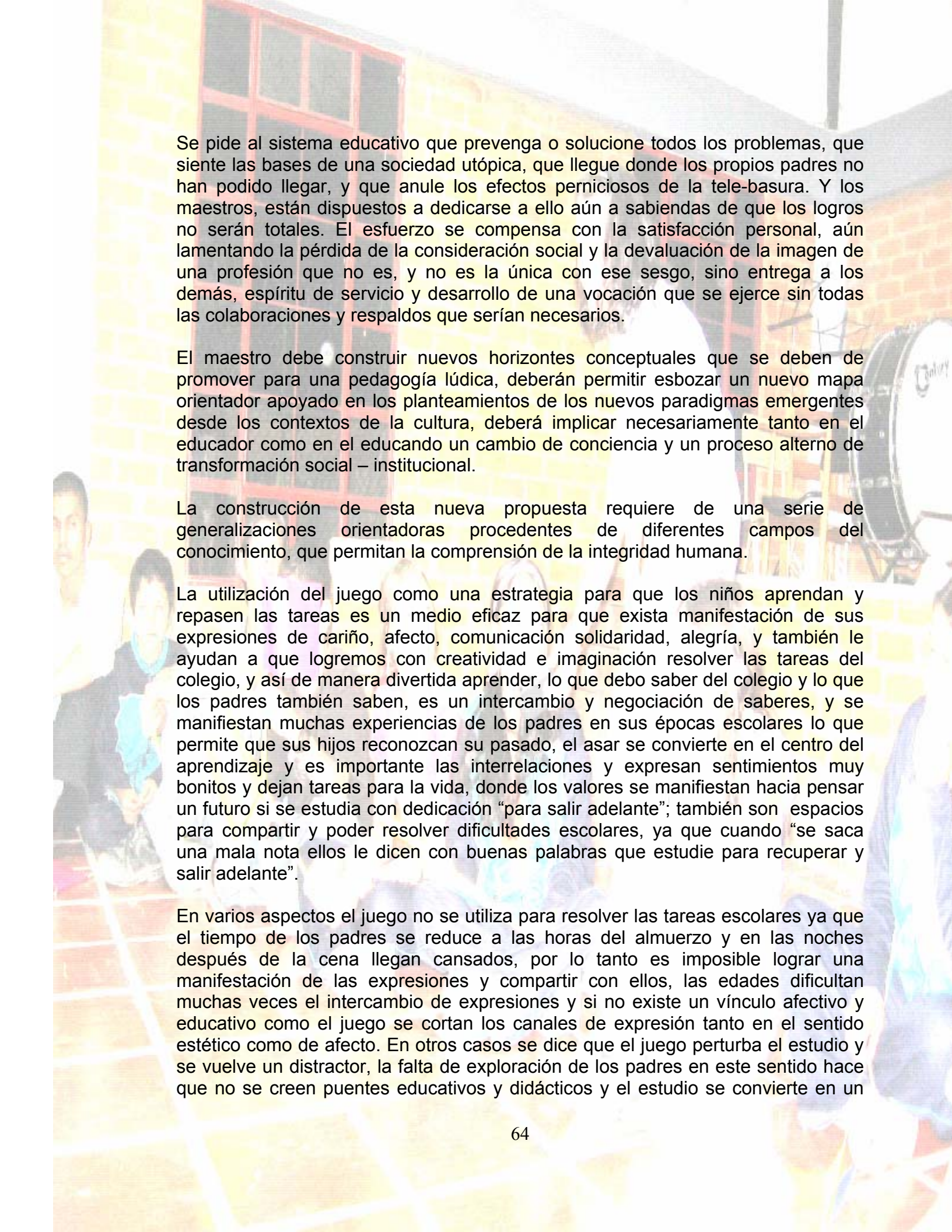
La lúdica y el juego permiten despejarse, interactuar, aventurarse, descansar corporal y mentalmente, acercarse a los demás, adquirir confianza, volver a ser niños.

#### **4.1.2 Categoría lenguajes lúdicos y recreativos**

**4.1.2.1 Subcategoría: Expresión.** Es un proceso que involucra el juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje. Actividad recreativa, encaminada al aprendizaje. Aprender jugando. El juego una actividad recreativa para motivar el aprendizaje. Encaminar el juego a la enseñanza. Juegos que se realizan encaminados hacia la recreación y a través de los cuales se obtiene aprendizaje. El juego mediante el cual el estudiante capta o aprende mejor un tema. Son actividades que se realizan con estudiantes con el fin de aprender a distraerse. Es una fiesta del cuerpo y de la mente que requiere y desarrolla al mismo tiempo cualidades físicas y recreativas mentales. Enseñar teniendo como base principal el juego, el estudiante aprende con más facilidad un tema propuesto a desarrollarse y se convierte en una estrategia pedagógica que debemos utilizar en todas las áreas y grados en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Con esta investigación se ha podido comprobar que el docente, se está enfrentando hoy en día a una enorme tarea, que resulta prácticamente imposible de cumplir en su totalidad, y ello a pesar de la dedicación y voluntad que pone en su empeño. Ha de desarrollar la propia personalidad de sus alumnos, al mismo tiempo que los socializa en una cultura que, aunque cada vez más plural, tiende a la unidimensionalidad.

A partir de esta investigación entendemos que es el sistema educativo, el maestro, el que ha de educar para desenvolverse en una sociedad competitiva al mismo tiempo que en la solidaridad, en los valores del Estado y en los propios de cada comunidad; ha de impartir los conocimientos de su materia y educación vital, educar para la igualdad de género, para la salud, para el consumo, para la paz, para la educación medioambiental, entre otras, todos requieren del maestro su implicación y la de la escuela para la consecución de sus fines o legítimos intereses. Y el maestro no solo acepta más funciones, más trabajo, más responsabilidades, sino que lo hace con orgullo, consciente de lo que se espera de él, voluntarioso en el empeño, entregándose a sus alumnos, aunque no exento de preocupación por ser sabedor de sus límites y posibilidades, de la insuficiencia de medios, de cierta incompreensión social en algunos casos y de desamparo jurídico de otros.



Se pide al sistema educativo que prevenga o solucione todos los problemas, que siente las bases de una sociedad utópica, que llegue donde los propios padres no han podido llegar, y que anule los efectos perniciosos de la tele-basura. Y los maestros, están dispuestos a dedicarse a ello aún a sabiendas de que los logros no serán totales. El esfuerzo se compensa con la satisfacción personal, aún lamentando la pérdida de la consideración social y la devaluación de la imagen de una profesión que no es, y no es la única con ese sesgo, sino entrega a los demás, espíritu de servicio y desarrollo de una vocación que se ejerce sin todas las colaboraciones y respaldos que serían necesarios.

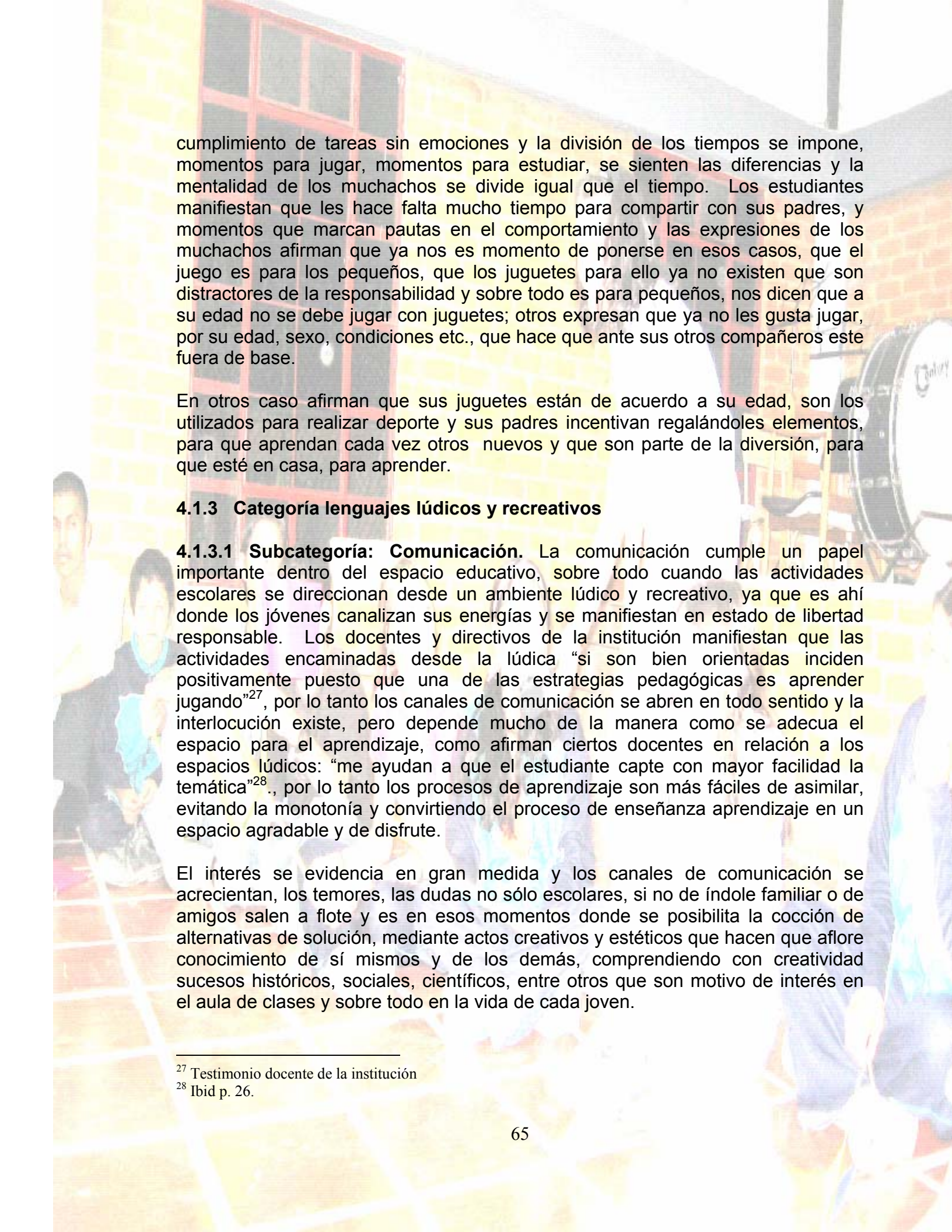
El maestro debe construir nuevos horizontes conceptuales que se deben de promover para una pedagogía lúdica, deberán permitir esbozar un nuevo mapa orientador apoyado en los planteamientos de los nuevos paradigmas emergentes desde los contextos de la cultura, deberá implicar necesariamente tanto en el educador como en el educando un cambio de conciencia y un proceso alterno de transformación social – institucional.

La construcción de esta nueva propuesta requiere de una serie de generalizaciones orientadoras procedentes de diferentes campos del conocimiento, que permitan la comprensión de la integridad humana.

La utilización del juego como una estrategia para que los niños aprendan y repasen las tareas es un medio eficaz para que exista manifestación de sus expresiones de cariño, afecto, comunicación solidaridad, alegría, y también le ayudan a que logremos con creatividad e imaginación resolver las tareas del colegio, y así de manera divertida aprender, lo que debo saber del colegio y lo que los padres también saben, es un intercambio y negociación de saberes, y se manifiestan muchas experiencias de los padres en sus épocas escolares lo que permite que sus hijos reconozcan su pasado, el asar se convierte en el centro del aprendizaje y es importante las interrelaciones y expresan sentimientos muy bonitos y dejan tareas para la vida, donde los valores se manifiestan hacia pensar un futuro si se estudia con dedicación “para salir adelante”; también son espacios para compartir y poder resolver dificultades escolares, ya que cuando “se saca una mala nota ellos le dicen con buenas palabras que estudie para recuperar y salir adelante”.

En varios aspectos el juego no se utiliza para resolver las tareas escolares ya que el tiempo de los padres se reduce a las horas del almuerzo y en las noches después de la cena llegan cansados, por lo tanto es imposible lograr una manifestación de las expresiones y compartir con ellos, las edades dificultan muchas veces el intercambio de expresiones y si no existe un vínculo afectivo y educativo como el juego se cortan los canales de expresión tanto en el sentido estético como de afecto. En otros casos se dice que el juego perturba el estudio y se vuelve un distractor, la falta de exploración de los padres en este sentido hace que no se creen puentes educativos y didácticos y el estudio se convierte en un





cumplimiento de tareas sin emociones y la división de los tiempos se impone, momentos para jugar, momentos para estudiar, se sienten las diferencias y la mentalidad de los muchachos se divide igual que el tiempo. Los estudiantes manifiestan que les hace falta mucho tiempo para compartir con sus padres, y momentos que marcan pautas en el comportamiento y las expresiones de los muchachos afirman que ya nos es momento de ponerse en esos casos, que el juego es para los pequeños, que los juguetes para ello ya no existen que son distractores de la responsabilidad y sobre todo es para pequeños, nos dicen que a su edad no se debe jugar con juguetes; otros expresan que ya no les gusta jugar, por su edad, sexo, condiciones etc., que hace que ante sus otros compañeros este fuera de base.

En otros caso afirman que sus juguetes están de acuerdo a su edad, son los utilizados para realizar deporte y sus padres incentivan regalándoles elementos, para que aprendan cada vez otros nuevos y que son parte de la diversión, para que esté en casa, para aprender.

#### **4.1.3 Categoría lenguajes lúdicos y recreativos**

**4.1.3.1 Subcategoría: Comunicación.** La comunicación cumple un papel importante dentro del espacio educativo, sobre todo cuando las actividades escolares se direccionan desde un ambiente lúdico y recreativo, ya que es ahí donde los jóvenes canalizan sus energías y se manifiestan en estado de libertad responsable. Los docentes y directivos de la institución manifiestan que las actividades encaminadas desde la lúdica “si son bien orientadas inciden positivamente puesto que una de las estrategias pedagógicas es aprender jugando”<sup>27</sup>, por lo tanto los canales de comunicación se abren en todo sentido y la interlocución existe, pero depende mucho de la manera como se adecua el espacio para el aprendizaje, como afirman ciertos docentes en relación a los espacios lúdicos: “me ayudan a que el estudiante capte con mayor facilidad la temática”<sup>28</sup>., por lo tanto los procesos de aprendizaje son más fáciles de asimilar, evitando la monotonía y convirtiendo el proceso de enseñanza aprendizaje en un espacio agradable y de disfrute.

El interés se evidencia en gran medida y los canales de comunicación se acrecientan, los temores, las dudas no sólo escolares, si no de índole familiar o de amigos salen a flote y es en esos momentos donde se posibilita la cocción de alternativas de solución, mediante actos creativos y estéticos que hacen que aflore conocimiento de sí mismos y de los demás, comprendiendo con creatividad sucesos históricos, sociales, científicos, entre otros que son motivo de interés en el aula de clases y sobre todo en la vida de cada joven.

---

<sup>27</sup> Testimonio docente de la institución

<sup>28</sup> Ibid p. 26.

**Figura 14. Fortaleciendo los canales de comunicación entre padres e hijos**

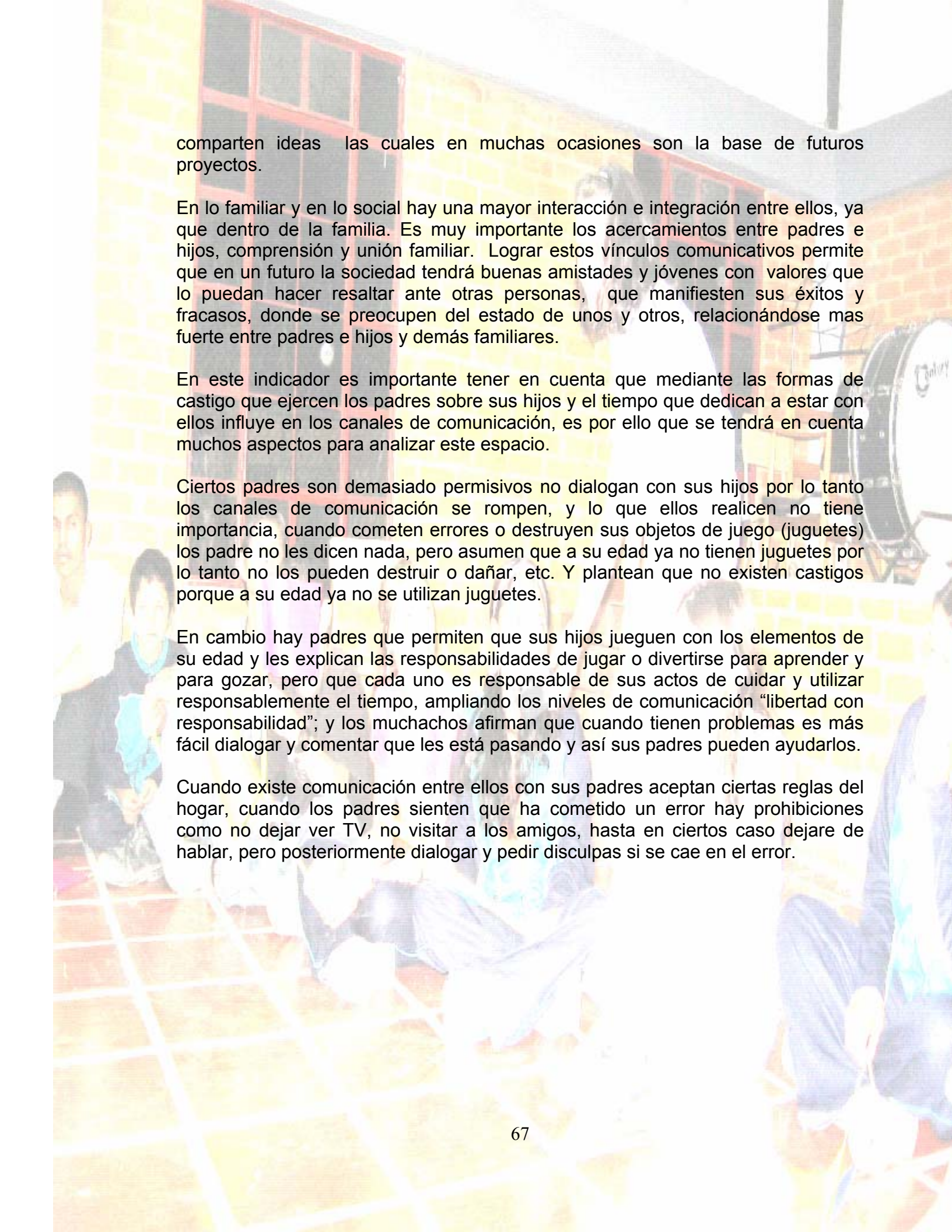


Construir conocimiento implica el desarrollo de iniciativas propias, compartir intereses, desarrollar habilidades comunicativas, aprender normas, recordar épocas, ser creativo al resolver problemas, imaginativo en el momento de crear soluciones, etc., porque el aprendizaje es fruto del trabajo conjunto de un maestro que comprende y motiva a sus estudiantes y de unos jóvenes movidos por la necesidad de saber: “Me he dado cuenta que el joven aprende y comprende mejor el tema jugando...con estas estrategias el estudiante capta y retiene con mayor facilidad lo enseñado”<sup>29</sup>.

“Es muy importante el desarrollo de actividades lúdicas en ese contacto porque favorecen la interrelación entre los individuos. Pienso que esta dentro de las actividades más importantes para la integración tanto en el contexto familiar como social. Estas actividades nos ayudan al asesoramiento e incluso a conocernos mas, nos integran a los diferentes contextos, mejorando la convivencia entre los integrantes de una familia o una comunidad, estrechando aún más sus relaciones y fortaleciendo sus vínculos afectivos, además propician los ambientes donde se

---

<sup>29</sup> Ibid. p. 19.



comparten ideas las cuales en muchas ocasiones son la base de futuros proyectos.

En lo familiar y en lo social hay una mayor interacción e integración entre ellos, ya que dentro de la familia. Es muy importante los acercamientos entre padres e hijos, comprensión y unión familiar. Lograr estos vínculos comunicativos permite que en un futuro la sociedad tendrá buenas amistades y jóvenes con valores que lo puedan hacer resaltar ante otras personas, que manifiesten sus éxitos y fracasos, donde se preocupen del estado de unos y otros, relacionándose mas fuerte entre padres e hijos y demás familiares.

En este indicador es importante tener en cuenta que mediante las formas de castigo que ejercen los padres sobre sus hijos y el tiempo que dedican a estar con ellos influye en los canales de comunicación, es por ello que se tendrá en cuenta muchos aspectos para analizar este espacio.

Ciertos padres son demasiado permisivos no dialogan con sus hijos por lo tanto los canales de comunicación se rompen, y lo que ellos realicen no tiene importancia, cuando cometen errores o destruyen sus objetos de juego (juguetes) los padre no les dicen nada, pero asumen que a su edad ya no tienen juguetes por lo tanto no los pueden destruir o dañar, etc. Y plantean que no existen castigos porque a su edad ya no se utilizan juguetes.

En cambio hay padres que permiten que sus hijos jueguen con los elementos de su edad y les explican las responsabilidades de jugar o divertirse para aprender y para gozar, pero que cada uno es responsable de sus actos de cuidar y utilizar responsablemente el tiempo, ampliando los niveles de comunicación “libertad con responsabilidad”; y los muchachos afirman que cuando tienen problemas es más fácil dialogar y comentar que les está pasando y así sus padres pueden ayudarlos.

Cuando existe comunicación entre ellos con sus padres aceptan ciertas reglas del hogar, cuando los padres sienten que ha cometido un error hay prohibiciones como no dejar ver TV, no visitar a los amigos, hasta en ciertos caso dejare de hablar, pero posteriormente dialogar y pedir disculpas si se cae en el error.

**Figura 15. Juegos Intergeneracionales que posibilitan nuevos canales de comunicación**



El juego constituye un fin en sí mismo, un mundo aparte donde el individuo es capaz de representar su rol, interactuar eficazmente consigo mismo y con lo que le rodea, sentir placer y expresar sus más profundos sentimientos y emociones que le permiten realizar en el estado inteligente más cualitativo.

El juego adquiere un valor psicopedagógico evidente siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. A través del juego se desarrollan una serie de aspectos cognitivos; el juego estimula la memoria, la atención y el rendimiento, fomenta la superación del egocentrismo cognitivo, desarrolla la imaginación y la realidad, estimula la construcción de la realidad y desarrolla el lenguaje. El mundo del juego es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo.

Por medio del juego los jóvenes se recrearon, descargaron energía y descansaron, también lograron ejercitar ciertas funciones que los preparan para la vida adulta, expresaron sentimientos, deseos, necesidades, fantasías conscientes e inconscientes, aprendieron a autodescubrirse y explorarse a sí mismos, fantasear, potenciar espacios simbólicos, para desarrollar nuevos pensamientos y reafirmar la personalidad.

**Figura 16. Nuevas experiencias, nuevos diálogos intergeneracionales pintando a mí abuelo...**



#### **4.1.4 Categorías prácticas pedagógicas lúdico-recreativas**

**4.1.4.1 Sub-categoría: Juego y Aprendizaje.** Los docentes promueven actividades lúdicas, recreativas y deportivas tanto en sus espacios académicos o como propuesta en la utilización del tiempo libre, por ello afirman que las prácticas más usuales son : Juegos de concentración, Dinámicas que tienen que ver con acciones que diariamente realizan las personas (juego de roles), diferentes deportes, Ajedrez, rondas, parques, loterías, fútbol, rompecabezas, cantos, poemas, coplas, cuentos, dramatizaciones, palmoteos, bailes, teatro, mímica, Ajedrez, para el desarrollo de la mente rondas, trabalenguas, fútbol, básquet, La libertad, ajedrez, parques, trique y ábaco., actividades que se complementan con la parte intelectual y física para promover un desarrollo integral, óptimo, de diversión, esparcimiento, donde se promueven las reglas de acción, distracción, recreación, prácticas sanas donde se aprende y enseña la confianza en cada uno de nosotros y en los demás, se pierde la timidez y la vergüenza, se socializa, compite sanamente reforzando los procesos

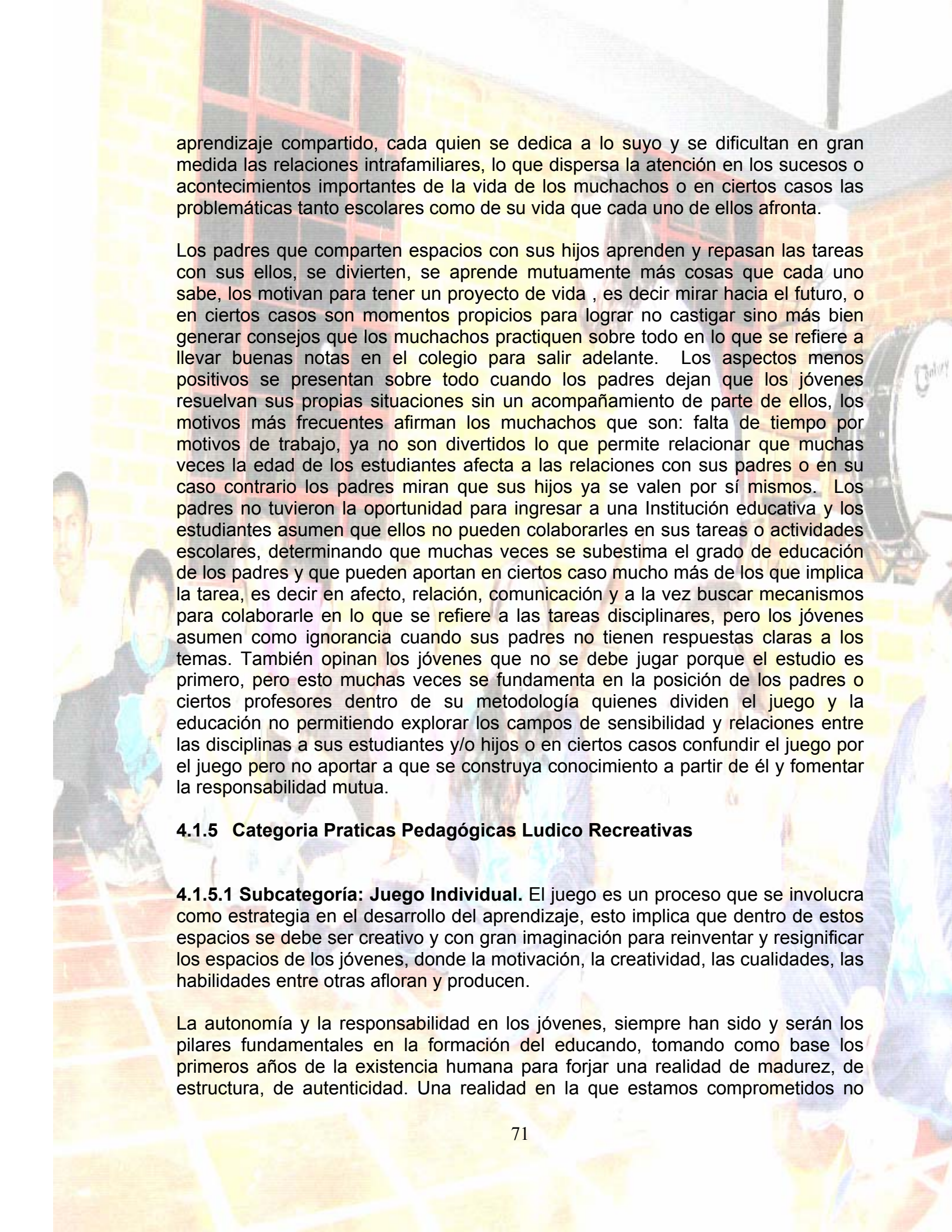
**Figura 17. La importancia del juego y la recreación en el aprendizaje es de vital importancia, es por ello que la Comunidad Educativa debe promover espacios de encuentro**



### **Estudiantes**

Los juegos que más practican son: microfútbol, baloncesto, voleibol, montar bicicleta, correr, resbalarse, parques, Xbox, al escondite, congel, terronazos, cosquillas, jugar con agua, entre otros.

Los muchachos consideran que sus padres juegan con ellos en sus tiempos libre y horas de descanso, tiempos y espacios que se reducen en una mínima parte de dedicación a sus hijos por los diferentes motivos de trabajo o quehaceres diarios, los muchachos manifiestan que sus padres si suelen jugar con ellos sobre todo cuando se sienten tristes, bravos, aburrido, están de buen humor, están contentos, cuando se recocha sobre todo con el papá y cuando se realizan los mandados, espacios que fortalecen los lazos de amistad, de comprensión, de enseñanza-aprendizaje y sobre todo de intercomunicación, lo que permite canalizar las problemáticas no sólo escolares sino también de la vida íntima de sus hijos, otros compañeros opinan que no porque la edad ya no se los permite o nunca juegan con ellos o están fuera de casa tanto los padres como sus hijos sobre todo en casa de las amigos, lo que permite reflexionar que sustituyen los momentos de compartir mutuamente sus lazos de amistad y comunicación en pro del



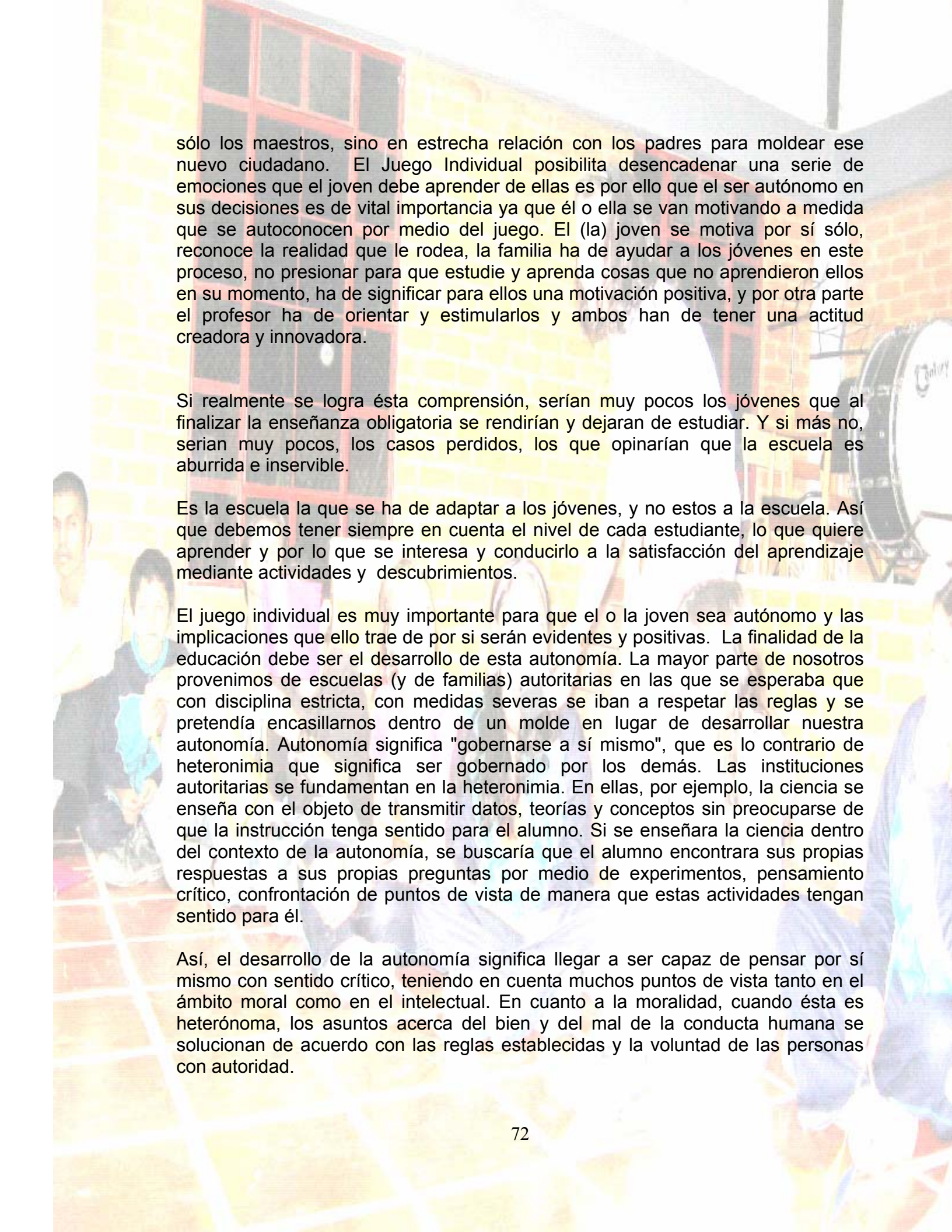
aprendizaje compartido, cada quien se dedica a lo suyo y se dificultan en gran medida las relaciones intrafamiliares, lo que dispersa la atención en los sucesos o acontecimientos importantes de la vida de los muchachos o en ciertos casos las problemáticas tanto escolares como de su vida que cada uno de ellos afronta.

Los padres que comparten espacios con sus hijos aprenden y repasan las tareas con sus ellos, se divierten, se aprende mutuamente más cosas que cada uno sabe, los motivan para tener un proyecto de vida, es decir mirar hacia el futuro, o en ciertos casos son momentos propicios para lograr no castigar sino más bien generar consejos que los muchachos practiquen sobre todo en lo que se refiere a llevar buenas notas en el colegio para salir adelante. Los aspectos menos positivos se presentan sobre todo cuando los padres dejan que los jóvenes resuelvan sus propias situaciones sin un acompañamiento de parte de ellos, los motivos más frecuentes afirman los muchachos que son: falta de tiempo por motivos de trabajo, ya no son divertidos lo que permite relacionar que muchas veces la edad de los estudiantes afecta a las relaciones con sus padres o en su caso contrario los padres miran que sus hijos ya se valen por sí mismos. Los padres no tuvieron la oportunidad para ingresar a una Institución educativa y los estudiantes asumen que ellos no pueden colaborarles en sus tareas o actividades escolares, determinando que muchas veces se subestima el grado de educación de los padres y que pueden aportar en ciertos casos mucho más de los que implica la tarea, es decir en afecto, relación, comunicación y a la vez buscar mecanismos para colaborarles en lo que se refiere a las tareas disciplinares, pero los jóvenes asumen como ignorancia cuando sus padres no tienen respuestas claras a los temas. También opinan los jóvenes que no se debe jugar porque el estudio es primero, pero esto muchas veces se fundamenta en la posición de los padres o ciertos profesores dentro de su metodología quienes dividen el juego y la educación no permitiendo explorar los campos de sensibilidad y relaciones entre las disciplinas a sus estudiantes y/o hijos o en ciertos casos confundir el juego por el juego pero no aportar a que se construya conocimiento a partir de él y fomentar la responsabilidad mutua.

#### **4.1.5 Categoría Prácticas Pedagógicas Ludico Recreativas**

**4.1.5.1 Subcategoría: Juego Individual.** El juego es un proceso que se involucra como estrategia en el desarrollo del aprendizaje, esto implica que dentro de estos espacios se debe ser creativo y con gran imaginación para reinventar y resignificar los espacios de los jóvenes, donde la motivación, la creatividad, las cualidades, las habilidades entre otras afloran y producen.

La autonomía y la responsabilidad en los jóvenes, siempre han sido y serán los pilares fundamentales en la formación del educando, tomando como base los primeros años de la existencia humana para forjar una realidad de madurez, de estructura, de autenticidad. Una realidad en la que estamos comprometidos no



sólo los maestros, sino en estrecha relación con los padres para moldear ese nuevo ciudadano. El Juego Individual posibilita desencadenar una serie de emociones que el joven debe aprender de ellas es por ello que el ser autónomo en sus decisiones es de vital importancia ya que él o ella se van motivando a medida que se autoconocen por medio del juego. El (la) joven se motiva por sí sólo, reconoce la realidad que le rodea, la familia ha de ayudar a los jóvenes en este proceso, no presionar para que estudie y aprenda cosas que no aprendieron ellos en su momento, ha de significar para ellos una motivación positiva, y por otra parte el profesor ha de orientar y estimularlos y ambos han de tener una actitud creadora y innovadora.

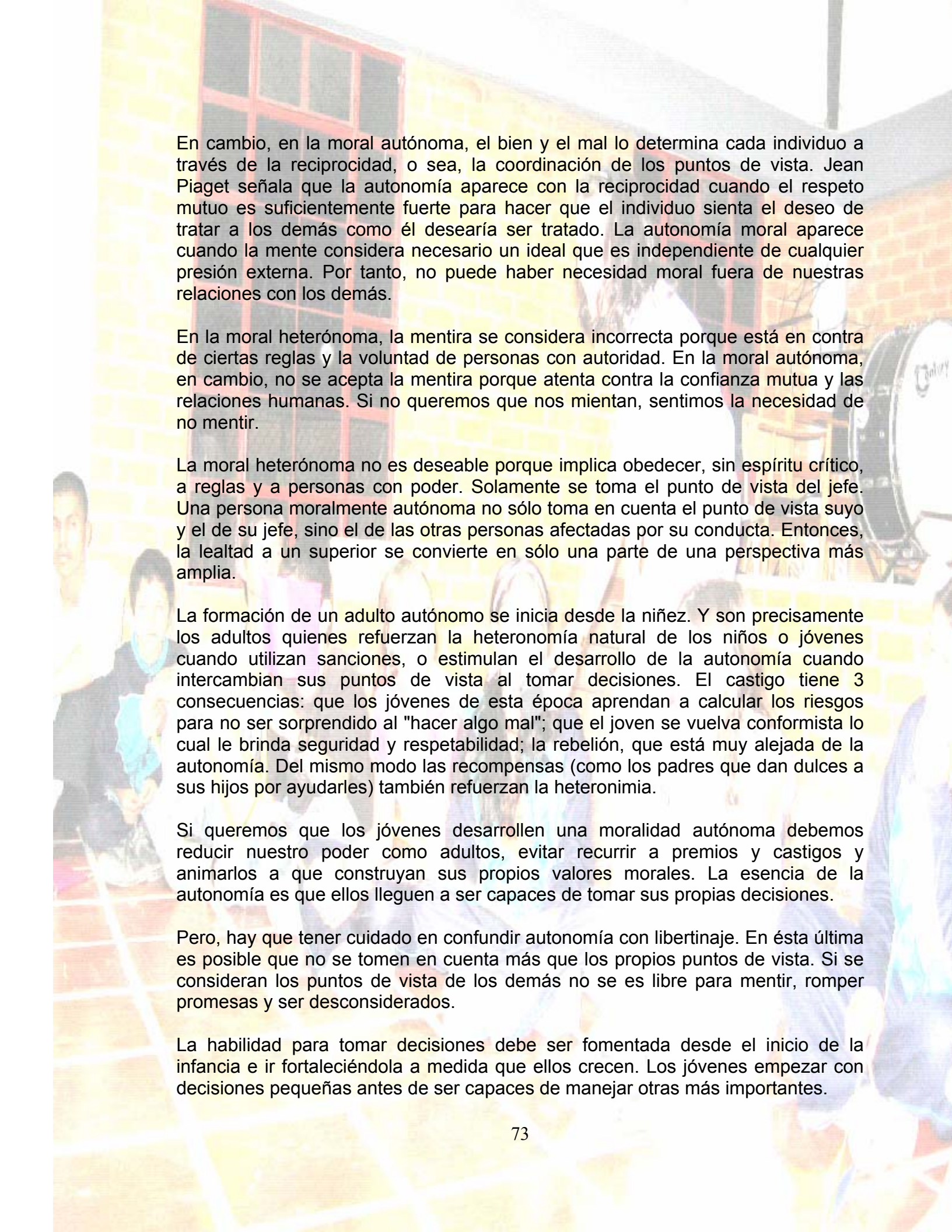
Si realmente se logra ésta comprensión, serían muy pocos los jóvenes que al finalizar la enseñanza obligatoria se rendirían y dejaran de estudiar. Y si más no, serían muy pocos, los casos perdidos, los que opinarían que la escuela es aburrida e inservible.

Es la escuela la que se ha de adaptar a los jóvenes, y no estos a la escuela. Así que debemos tener siempre en cuenta el nivel de cada estudiante, lo que quiere aprender y por lo que se interesa y conducirlo a la satisfacción del aprendizaje mediante actividades y descubrimientos.

El juego individual es muy importante para que el o la joven sea autónomo y las implicaciones que ello trae de por sí serán evidentes y positivas. La finalidad de la educación debe ser el desarrollo de esta autonomía. La mayor parte de nosotros provenimos de escuelas (y de familias) autoritarias en las que se esperaba que con disciplina estricta, con medidas severas se iban a respetar las reglas y se pretendía encasillarnos dentro de un molde en lugar de desarrollar nuestra autonomía. Autonomía significa "gobernarse a sí mismo", que es lo contrario de heteronimia que significa ser gobernado por los demás. Las instituciones autoritarias se fundamentan en la heteronimia. En ellas, por ejemplo, la ciencia se enseña con el objeto de transmitir datos, teorías y conceptos sin preocuparse de que la instrucción tenga sentido para el alumno. Si se enseñara la ciencia dentro del contexto de la autonomía, se buscaría que el alumno encontrara sus propias respuestas a sus propias preguntas por medio de experimentos, pensamiento crítico, confrontación de puntos de vista de manera que estas actividades tengan sentido para él.

Así, el desarrollo de la autonomía significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista tanto en el ámbito moral como en el intelectual. En cuanto a la moralidad, cuando ésta es heterónoma, los asuntos acerca del bien y del mal de la conducta humana se solucionan de acuerdo con las reglas establecidas y la voluntad de las personas con autoridad.





En cambio, en la moral autónoma, el bien y el mal lo determina cada individuo a través de la reciprocidad, o sea, la coordinación de los puntos de vista. Jean Piaget señala que la autonomía aparece con la reciprocidad cuando el respeto mutuo es suficientemente fuerte para hacer que el individuo sienta el deseo de tratar a los demás como él desearía ser tratado. La autonomía moral aparece cuando la mente considera necesario un ideal que es independiente de cualquier presión externa. Por tanto, no puede haber necesidad moral fuera de nuestras relaciones con los demás.

En la moral heterónoma, la mentira se considera incorrecta porque está en contra de ciertas reglas y la voluntad de personas con autoridad. En la moral autónoma, en cambio, no se acepta la mentira porque atenta contra la confianza mutua y las relaciones humanas. Si no queremos que nos mientan, sentimos la necesidad de no mentir.

La moral heterónoma no es deseable porque implica obedecer, sin espíritu crítico, a reglas y a personas con poder. Solamente se toma el punto de vista del jefe. Una persona moralmente autónoma no sólo toma en cuenta el punto de vista suyo y el de su jefe, sino el de las otras personas afectadas por su conducta. Entonces, la lealtad a un superior se convierte en sólo una parte de una perspectiva más amplia.

La formación de un adulto autónomo se inicia desde la niñez. Y son precisamente los adultos quienes refuerzan la heteronomía natural de los niños o jóvenes cuando utilizan sanciones, o estimulan el desarrollo de la autonomía cuando intercambian sus puntos de vista al tomar decisiones. El castigo tiene 3 consecuencias: que los jóvenes de esta época aprendan a calcular los riesgos para no ser sorprendido al "hacer algo mal"; que el joven se vuelva conformista lo cual le brinda seguridad y respetabilidad; la rebelión, que está muy alejada de la autonomía. Del mismo modo las recompensas (como los padres que dan dulces a sus hijos por ayudarles) también refuerzan la heteronomía.

Si queremos que los jóvenes desarrollen una moralidad autónoma debemos reducir nuestro poder como adultos, evitar recurrir a premios y castigos y animarlos a que construyan sus propios valores morales. La esencia de la autonomía es que ellos lleguen a ser capaces de tomar sus propias decisiones.

Pero, hay que tener cuidado en confundir autonomía con libertinaje. En ésta última es posible que no se tomen en cuenta más que los propios puntos de vista. Si se consideran los puntos de vista de los demás no se es libre para mentir, romper promesas y ser desconsiderados.

La habilidad para tomar decisiones debe ser fomentada desde el inicio de la infancia e ir fortaleciéndola a medida que ellos crecen. Los jóvenes empezar con decisiones pequeñas antes de ser capaces de manejar otras más importantes.

Cuando los adultos ofrecen una opción, ésta debe ser real. No debemos ofrecer opciones, si terminamos imponiendo nuestra decisión. El respeto mutuo es, por cierto, esencial para el desarrollo de la autonomía en nuestros estudiantes. Es probable que ellos que se sienten respetados por su forma de pensar y sentir, respete la forma en que piensa y siente el otro.

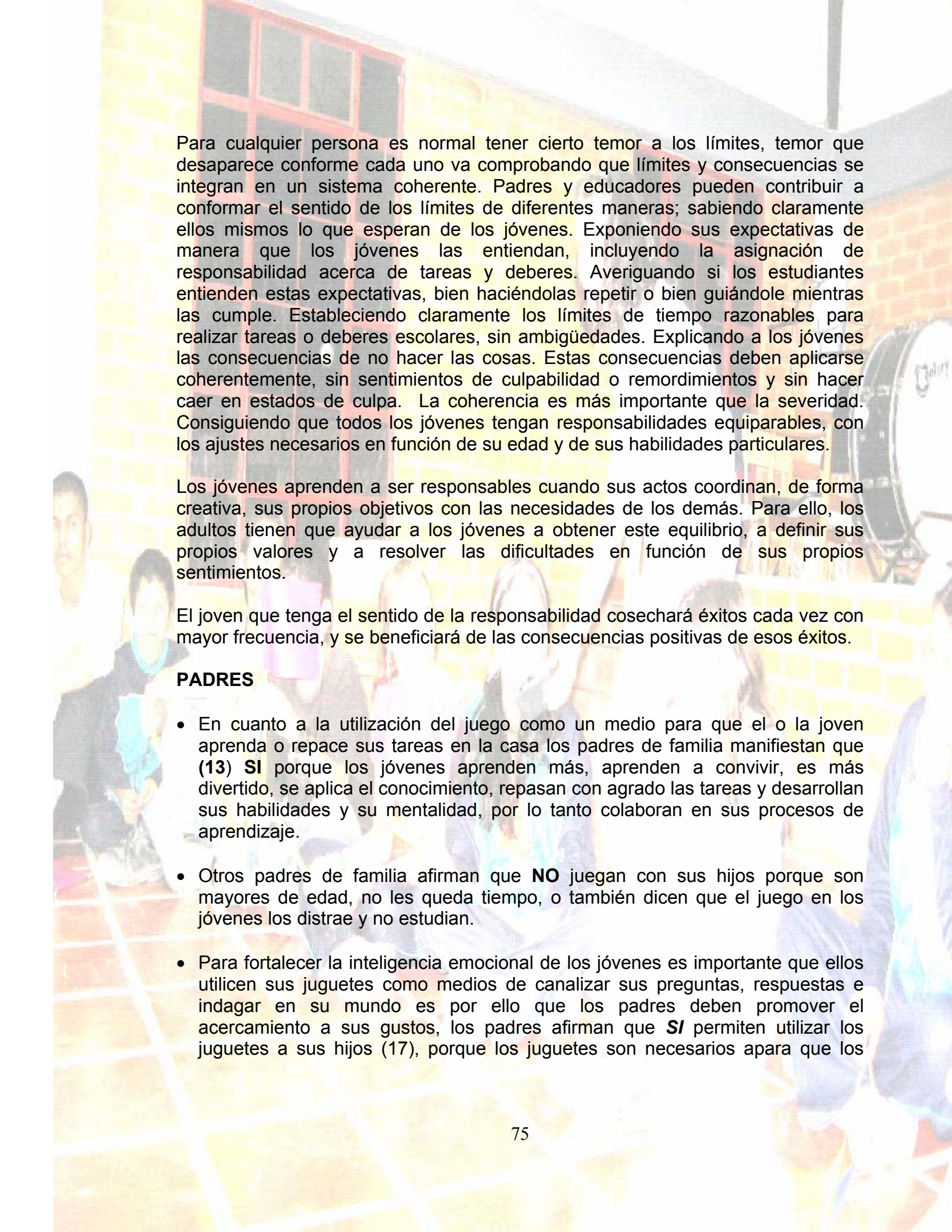
Enseñar a los jóvenes a ser responsables por medio de los juegos individuales requiere un ambiente especial en el hogar y en la escuela. Se trata de conseguir un espacio que les ofrezca información sobre las opciones entre las que deben escoger y las consecuencias de cada una de ellas, y que les proporcione también los recursos necesarios para elegir bien.

La responsabilidad es la habilidad para responder; se trata de la capacidad para decidir apropiadamente y con eficacia, es decir, dentro de los límites de las normas sociales y de las expectativas comúnmente aceptadas. Por otro lado, una respuesta se considera efectiva cuando permite al niño conseguir sus objetivos que reforzarán sus sentimientos de autoestima.

La responsabilidad conlleva, en cierta forma, ser autosuficiente y saber defenderse. Estas son dotes propias de poder personal que, según Gloria Marsellach Umbert en su artículo "La autoestima en niños y adolescentes", significa tener seguridad y confianza en uno mismo y para ello es necesario ser responsable además de saber elegir, llegar a conocerse a uno mismo y adquirir y utilizar el poder en las propias relaciones y en la vida.

**Figura 18 Cada juego nos permite aprehender del otro...**





Para cualquier persona es normal tener cierto temor a los límites, temor que desaparece conforme cada uno va comprobando que límites y consecuencias se integran en un sistema coherente. Padres y educadores pueden contribuir a conformar el sentido de los límites de diferentes maneras; sabiendo claramente ellos mismos lo que esperan de los jóvenes. Exponiendo sus expectativas de manera que los jóvenes las entiendan, incluyendo la asignación de responsabilidad acerca de tareas y deberes. Averiguando si los estudiantes entienden estas expectativas, bien haciéndolas repetir o bien guiándole mientras las cumple. Estableciendo claramente los límites de tiempo razonables para realizar tareas o deberes escolares, sin ambigüedades. Explicando a los jóvenes las consecuencias de no hacer las cosas. Estas consecuencias deben aplicarse coherentemente, sin sentimientos de culpabilidad o remordimientos y sin hacer caer en estados de culpa. La coherencia es más importante que la severidad. Consiguiendo que todos los jóvenes tengan responsabilidades equiparables, con los ajustes necesarios en función de su edad y de sus habilidades particulares.

Los jóvenes aprenden a ser responsables cuando sus actos coordinan, de forma creativa, sus propios objetivos con las necesidades de los demás. Para ello, los adultos tienen que ayudar a los jóvenes a obtener este equilibrio, a definir sus propios valores y a resolver las dificultades en función de sus propios sentimientos.

El joven que tenga el sentido de la responsabilidad cosechará éxitos cada vez con mayor frecuencia, y se beneficiará de las consecuencias positivas de esos éxitos.

## **PADRES**

- En cuanto a la utilización del juego como un medio para que el o la joven aprenda o repase sus tareas en la casa los padres de familia manifiestan que **(13) SI** porque los jóvenes aprenden más, aprenden a convivir, es más divertido, se aplica el conocimiento, repasan con agrado las tareas y desarrollan sus habilidades y su mentalidad, por lo tanto colaboran en sus procesos de aprendizaje.
- Otros padres de familia afirman que **NO** juegan con sus hijos porque son mayores de edad, no les queda tiempo, o también dicen que el juego en los jóvenes los distrae y no estudian.
- Para fortalecer la inteligencia emocional de los jóvenes es importante que ellos utilicen sus juguetes como medios de canalizar sus preguntas, respuestas e indagar en su mundo es por ello que los padres deben promover el acercamiento a sus gustos, los padres afirman que **SI** permiten utilizar los juguetes a sus hijos (17), porque los juguetes son necesarios para que los

jóvenes se distraigan, que se interrelacionen y jueguen con sus amigos, son felices y manifiestan que tienen que jugar.

- En cambio en un porcentaje bajo (5) dicen que **NO**, porque ya no juegan o es mayor de edad.
- Al preguntarles a los padres si ellos permiten que sus hijos jueguen con materiales como pinturas, arcilla, arena, agua entre otros para desarrollar sus habilidades ellos afirman en su gran mayoría (16) que **SI**, porque la pintura les permite crear y aprenden a diseñar dibujos, es un método de desarrollar la imaginación, el o la joven experimente muchas cosas y ellos lo necesitan, aprende a explorar la naturaleza, el juego los hace libres, se divierten, aprende a trabajar con los materiales, son jóvenes inquietos también afirman que se entretienen en sus ratos libres y aprenden a ser creativos.

### ESTUDIANTES

Los padres admiten en ciertos casos que sus hijas e hijos juegan con elementos o materiales como pinturas, arena, agua entre otros para que ellas y ellos experimenten pero afirman los estudiantes que no están acordes a su edad que se encuentran cruzando otra etapa de su vida, o muchos padres son regañones porque muchas veces por recocha o curiosidad utilizan elementos como estos pero se los prohíbe porque ensucian la ropa o enferman, porque es mayor de edad, que se debe jugar con otras cosas, que hay que cuidarse, hay que pensar en otras cosas.

**Figura 19. Los Padres también juegan y se divierten**



#### **4.1.6. Categoría: Prácticas Pedagógicas Lúdico-Recreativas**

**4.1.6.1 Subcategoría: Juego en Equipo.** Practican Juegos de concentración, Dinámicas que tienen que ver con acciones que diariamente realiza la persona, diferentes deportes, Ajedrez, rondas, parques, loterías, fútbol, rompecabezas, Rondas, cantos, poemas, coplas, cuentos, dramatizaciones, palmoteos, bailes, teatro, mímica, Ajedrez, para el desarrollo de la mente rondas, trabalenguas, fútbol, básquet, La libertad, ajedrez, parques, triqui, ábaco.

Juegos de mejoramiento de la concentración, ajedrez, percepción de figuras. Actividades de imitación, actividades físicas, de gestos de movimiento, de capacidad mental. Las rondas, rompecabezas, loterías Correr en el salón, cambiar en la forma mas rápida de silla, respuestas estupendas, los múltiplos, luego de números el zoológico, escribir rápido en equipo, juegos de mesa y tablero. Ajedrez. Triqui, loterías, rompecabezas, parques, ábaco, títeres. Actividades de concentración como concétrese, actividades de atención como lateralidad.

Es un proceso que involucra el juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje.

Es una actividad recreativa, encaminada al aprendizaje.

Es aprender jugando.

Es el juego.

Una actividad recreativa para motivar el aprendizaje.

Es encaminar el juego a la enseñanza.

Son juegos que se realizan encaminados hacia la recreación y a través de los cuales se obtiene aprendizaje.

Es el juego mediante el cual el estudiante capta o aprende mejor un tema.

Son actividades que se realizan con estudiantes con el fin de aprender a distraerse.

Es una fiesta del cuerpo y de la mente que requiere y desarrolla al mismo tiempo cualidades físicas y recreativas mentales.

Enseñar teniendo como base principal el juego.

Es mediante un juego o ronda que él estudiante aprende con mas facilidad un tema propuesto a desarrollarse.

Es una estrategia pedagógica que debemos utilizar en todas las áreas y grados en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Como refuerzo en actividades o mejoramiento de la concentración o percepción.

Se las desarrolla con alguna temática ya sea en el salón de clase o en el patio organizando grupos o también en general con todo el grado en las diferentes áreas como: español, matemáticas, ciencias sociales realizo actividades de juegos en el salón, otras en el patio. Invito a los estudiantes a inventar cuentos, coplas etc. Se hacen dramatizaciones en el patio y en el salón se las desarrolla en el aula

de clase y otras en campo abierto como estadio o patio; sobre todo en las clases de matemáticas con las tablas, sumas, en español y ed. Física se desarrollan con mucha seriedad y responsabilidad formando grupos en el patio o en el aula de clase, para reforzar o hacer mas fácil la asimilación de un tema

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO GRUPAL**

### **PADRES**

- Al indagar sobre la importancia que tiene el juego dentro del colegio los padres afirman que:
- Que el juego es una herramienta que hace que los estudiantes aprendan más fácil, se distraen, manifiestan su alegría y a la vez su responsabilidad, es bueno para la salud, se tiene en cuenta de acuerdo a su edad, es un medio para canalizar respuestas, hace que no coja malos caminos, se divierte y aprende, enseña a que no exista discriminación, aprenden valores, aprende a utilizar su tiempo libre.
- En cuanto a las diversas sugerencias que hacen los padres para lograr los objetivos de la enseñanza por medio del juego se manifiesta que:
- Se debe destinar tiempo (una hora) para el juego, que se genera más integración, enseñarle con respeto, tener cuidado al realizar cualquier tipo de juegos, que se diviertan y consigan más amigos, recrearse sin excederse, que sea un espacio de motivación para que sigan estudiando, que se utilicen medios tecnológicos como el computador, debe ser a diario, que sus trabajos sean más dinámicos y que se los realice en todas las materias. Otros padres de familia no contestan (4); y uno no sabe.

### **ESTUDIANTES**

- La lúdica y el juego son importantes en el aprendizaje porque estos espacios posibilitan un mayor aprendizaje y se hace más fácil comprender, se convierte en una aventura en lo que no se conoce, a ser más amables y respetuosos con los compañeras y compañeros, se manifiestan las relaciones con los compañeras y compañeros padres y profesores, se puede recrear y desestresarse y es bueno para la salud, se aprende a ser más sociable, a relacionarse con los demás, divertirse y pasarla bien, pasar ratos agradables, facilitar el aprendizaje, se desaburre, distrae y alegra, es deporte, se hace ejercicio y fortalece los huesos, orienta, es parte fundamental para poder integrarse entre los compañeras y compañeros del grupo, también se denota en ciertos casos que el juego pierde interés porque ya no es el estilo de ellos y ellas, no es acorde a su edad y ya no juegan.

#### **4.1.7 Categoría Valores**

#### 4.1.7.1 Subcategoría: Tolerancia

El grupo de trabajo se involucra dentro de un proceso muy especial, donde las cualidades de cada participante, sea padre, madre, hijas e hijos -estudiante, docente o directivo se compromete y expresa sus cualidades y virtudes, desde el respeto y la tolerancia como un eje coordinador del crecimiento personal y grupal. En estas actividades se logra un gran desarrollo de la personalidad y el manejo de valores donde la actitud y los atributos que cada uno entrega son muy especiales, haciendo de ellos y ellas personas comprometidas con el cambio educativo. Los protagonistas de esta investigación; la comunidad educativa plantean que los valores son prácticas para vivir mejor, que nos permiten generar convivencia y el mejor vivir, mediante ellos aprendemos a realizar bien las cosas, apreciamos y humanizamos la existencia lo que nos permite ser hombres y mujeres de bien, ser motores impulsores que orientan nuestra vida y nuestra sociedad dentro de un marco de tolerancia y respeto al otro.

**Figura 20. Compartir con nuestros padres estos momentos permite reconocernos y reconocerlos a ellos como parte importante de nuestras vidas...**



Los padres de Familia asumen los valores como: Valorarse a sí mismos; las cualidades, formas de respeto, fundamentos para tener buena convivencia, son normas, es lo que tiene la persona y es fundamental para su vida, es valorar a los demás, las cualidades, parte central e importante del ser humano, es algo importante para la vida cotidiana del ser humano, representan el

futuro de la familia, es todo lo que los hijos deben aprender, son los que hacen distinguir a los seres humanos de los animales, son los aspectos positivos, es la educación, el respeto, las cualidades, las aptitudes.

Los valores a trabajar:

- Responsabilidad
- Autoestima
- Respeto
- Sinceridad
- Honestidad
- Amabilidad
- Honradez
- Autoestima
- Honestidad
- Tolerancia
- Convivencia
- Confianza
- Perdón
- Amistad
- Comprensión
- Humildad

**Figura 21. Compartir experiencias creativas permite acrecentar los valores Humanos**



#### **4.1.8 Categoría Valores**



#### 4.1.8.1 Subcategoría: Responsabilidad

Aquello que se aprende y se puede enseñar, son formas de comportamiento con profesores, compañeros, padres y demás personas que nos rodean, y nos hacen sentir bien cuando estamos tristes, es valorar a las personas, respetarlas, no ser *creídos*, ser amigables y valorarse a uno mismo como persona incluyendo el autoestima, es el respeto y la honestidad, es donde uno mismo se hace respetar, y respeta a los demás, son aquellos espacios que llenan nuestra vida, nos hacen sentirnos seres humanos, ser obedientes, tener buen vocabulario, ser responsable, son derechos de cada quien, no ser grosero, tener educación, respetar las decisiones, respeto a los mayores, son formas de expresión de nuestra vida diaria, no fingir, ser realista con el otro.

**Figura 22. Los padres comparten momentos de alegría y creatividad con sus hijas**



## 5. CONCLUSIONES

- La propuesta de investigación colaboró en gran medida al fortalecimiento de la amistad y el manejo de valores como la responsabilidad, la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre otros con la comunidad educativa del grado 7°, ya que las actividades, Talleres y la aplicación misma de los instrumentos posibilitaron abrir nuevos espacios.
- Se logró canalizar ciertas dificultades en la convivencia entre compañeros, que fue un punto muy importante y vital para trabajarlo procesualmente dentro del proyecto, presentándose aspectos muy positivos al finalizarlo.
- Las actividades desarrolladas estuvieron acordes al contexto cultural y social de la comunidad, lo que permitió un mejor manejo de las temáticas, dentro del espacio y el tiempo propicio, sin que afectara las actividades académicas y extraescolares, más bien reforzaron conceptos de otras áreas como Ciencias Sociales ya que las actividades se encaminaron desde conceptos y manifestaciones desde la tradición oral, las narraciones, cuentos de la zona, sirviendo de base para jugar y recrearse, para manifestarse mediante propuestas artísticas como la pintura, el dibujo, los escritos entre otras.
- Dentro de la comunidad educativa se reforzaron en gran medida los canales de comunicación, inicialmente se verificó la falta de comunicación y contacto entre docentes-estudiantes; estudiantes-padres de familia y padres de familia docentes, la investigación entra a replantear estos aspectos y adquiere logros en el camino que se evidencian claramente en la convivencia y mejor utilización del tiempo libre.
- El proyecto promovió reconocerse desde las diferencias de sentir, pensar y actuar, afrontar los temores y sobre todo manejar los valores, las actividades desarrolladas contribuyeron a todos estos aspectos ya que se fortalecieron con toda la ayuda de la comunidad educativa.

## 6. RECOMENDACIONES

En la actualidad nuestros y nuestras jóvenes necesitan de métodos más eficaces para formar y educar, basados en la ética y estética de la vida misma, sin olvidar la historia. Esta formación ha de realizarse de tal forma que los destinatarios de la misma se sientan respetados en su libertad y, al mismo tiempo, dotados de pautas de interpretación suficientes para estar orientados ante las diversas encrucijadas que encuentran en la vida. La formación verdadera consiste en disponer de poder de discernimiento, y éste sólo se alcanza si se conocen las leyes que rigen el desarrollo de la vida humana y la convivencia con los compañeros. Las instituciones deben preocuparse por estos aspectos y promover espacios y tiempos dedicados a resignificar los valores y la cultura de la convivencia.

Actualmente, los jóvenes se resisten a aceptar doctrinas por razón de la autoridad de quien las transmite. Sólo se muestran dispuestos a asumir aquello que sean capaces de interiorizar y considerar como algo propio. De ahí su aversión a toda forma de enseñanza que proceda o parezca proceder de forma autoritaria, llegando a determinadas conclusiones a partir de ciertos principios inmutables. Esto significa que ellos y ellas buscan su autonomía y las personas que se encuentran dentro de su círculo de formación deben estar preparados para abordar estos nuevos significados juveniles y lograr una empatía no sólo comitiva sino de vida junto a ellas y ellos.

La lúdica y la recreación vivifican al ser humano, por lo tanto educarse bajo estos espacios permite una visión más integral de la vida. Las manifestaciones que surgen de llevar a cabo estos encuentros lúdicos y otras manifestaciones permiten que los jóvenes lean, interioricen y comprendan los conceptos fundamentales de la vida encaminada en los valores, por estas razones las instituciones educativas deben promover estos encuentros y fortalecer los conocimientos bajo orientaciones metodológicas acordes al contexto y la realidad de las y los jóvenes.

## BIBLIOGRAFÍA

BARRIOS. E. Ana, et al. Investigación y Prácticas Pedagógica. Pasto: Universidad Mariana Facultad de Educación. 2000. Pág. 75. p. 46-49.

BARRIOS, Ana. Investigación y Práctica Pedagógica. San Juan de Pasto: Universidad Mariana. Pág. 71. p. 32-46.

Constitución Política de la República de Colombia. Colombia: Mejoras. 2000. Pág. 114. p. 63-67.

CRONBACH, Lee J. Psicología Educativa: México: Pax-México. 1980. Pág. 79. p. 13-19.

ANTA MARIA R. Carlos y MOLINA R. Fausto. La Teoría Lúdica de la Vida y la Pedagogía. Pasto: Argentina, 1.992. pág. 320. p. 280-289.

WOOLFOLK, Anita. PSICOLOGÍA EDUCATIVA. Ed. Prentice Hall. Tercera edición. México 1.990. Pág. 21. p. 9-14

El papel de la Pedagogía Crítica en la educación. Por: Ruth E. Claros-Kartchner Universidad de Arizona Sur

<http://www.iesa.gob.mx/revista/13/10.htm>

P.O.T Municipal de Colón Nariño

GONZALES, Virginia. Estrategias de Aprendizaje y Enseñanza. México: Pax México. Pág. 101. p. 77-83.

GADAMMER, George. Tratado de estética y Hermenéutica. México: AUEM, 180 p. p. 101-114.

Monografías. Com. Educación.

<http://www.monografias.com/trabajos16/practicas-pedagogicas/practicas-pedagogicas2.shtml#N>, 2001

SANTA MARIA R. Carlos y MOLINA R. Fausto. La Teoría Lúdica de la Vida y la Pedagogía. Pasto: Argentina, 1.992. Pág. 23. p. 9-15.

JIMENES, Vélez Carlos Alberto. Taller cotidiano Propuesta Lúdica Didáctica. Risaralda: Fondo rotatorio Gobernación de Risaralda. 1993. Pág. 26. p. 9-13.

VELEZ. Lucia, Teoría de la Recreación I. Rionegro: Fundación Universitaria Católica de Oriente Educación a Distancia.1985. Pág. 340. p. 33-49.

SUAREZ, Hernán. Legislación Educativa Docentes. Colombia: Educación Siglo XXI. 1.999. p. 280. p 101-130.





# ANEXOS

**ANEXO A**  
**Entrevista a docentes y directivos**

**LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO (7º) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA-NARIÑO**

**ENTREVISTA A DOCENTES Y DIRECTIVOS**

La investigación es un aporte a los procesos de construcción educativa para nuestra comunidad, es importante su colaboración y veracidad en las respuestas.

1. Promueve actividades lúdicas, recreativas o deportivas en sus procesos de enseñanza aprendizaje?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Cuáles? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Cómo las desarrolla?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Usted utiliza la lúdica como estrategia pedagógica? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
Porqué?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Para Ud. Qué es lúdica?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Para Ud. Qué es Juego?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Para Ud. Que son valores?

\_\_\_\_\_

7. Usted considera que las actividades lúdicas inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué?

8. Que importancia le merece el desarrollo de actividades lúdicas en el contexto familiar y social?

9. utiliza juegos como estrategia pedagógica o metodológica en sus clases? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Cuáles?

10. Que tipo de valores considera Ud. que deben ser trabajados en el aula de clase y porqué?

**Gracias y éxitos en sus labores.**



**ANEXO B**  
**Entrevista a padres de familia**

**LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO (7º) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA-NARIÑO**

**ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA**

La investigación es un aporte a los procesos de construcción educativa para nuestra comunidad, es importante su colaboración y veracidad en las respuestas.

1. Como padre o madre de familia, ustedes promueven el juego en sus hijos?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Cuáles? \_\_\_\_\_

---

---

2. Con qué frecuencia juega con sus hijos?

2.1 Siempre \_\_\_\_\_ 2.2 Con frecuencia \_\_\_\_\_ 2.3 Pocas veces \_\_\_\_\_ 2.4 Nunca \_\_\_\_\_ 2.5 Otra cuál? \_\_\_\_\_

3. Cada cuanto juega con sus hijos?

3.1 cuando llega del colegio \_\_\_\_\_ 3.2. En sus tiempos libres \_\_\_\_\_ 3.3 Los días de descanso \_\_\_\_\_ 3.4 No tiene tiempo para jugar \_\_\_\_\_ 2.5 otra Cuál? \_\_\_\_\_

4. Usted utiliza el juego como medio para que el niño aprenda o repase sus tareas en la casa? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué?

---

---

---

5. Permite que sus hijos utilicen juguetes en casa? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué? \_\_\_\_\_

---

---

---

6. Cuando sus hijos destruyen sus juguetes cuál es su reacción?

6.1 Los castiga \_\_\_\_\_ 6.2. Le explica la importancia de cuidar \_\_\_\_\_ 6.3  
No le dice nada \_\_\_\_\_ 6.4 otro  
cuál? \_\_\_\_\_

7. Cómo lo castiga? 7.1 No lo deja ver TV \_\_\_\_\_ 7.2 no lo deja  
jugar? \_\_\_\_\_ 7.3 No lo deja visitar a sus amigos? \_\_\_\_\_  
7.4 No lo castiga? \_\_\_\_\_ 7.5 Le pega \_\_\_\_\_ Otro cuál?  
\_\_\_\_\_

8. Usted deja que sus hijos jueguen con pinturas, arena, arcilla, agua, entre  
otros?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

9. Que importancia tiene para usted que en el Colegio se implemente del  
juego y la lúdica como estrategia para enseñar a sus  
hijo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. Que sugerencias realizaría Ud. Para lograr los objetivos de enseñar por  
medio del juego a sus hijos? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

11. Para Ud. Qué es lúdica?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

12. Para Ud. Qué es Juego?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

13. Para Ud. Que son valores?

---

---

---

---

14. Que tipo de valores considera Ud. que deben ser trabajados en el aula de clase y porqué?

---

---

---

---

---

---

---

---

***Gracias y éxitos en sus labores.***

**ANEXO C**  
**Entrevista a estudiantes**

**LÚDICA Y RECREACIÓN COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN VALORES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO (7º) DE LA INSTITUCIÓN DIVINO NIÑO DE GÉNOVA-NARIÑO**

La investigación es un aporte a los procesos de construcción educativa para nuestra comunidad, es importante su colaboración y veracidad en las respuestas.

1. Sus padres, suelen jugar con ustedes?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Cuando? \_\_\_\_\_

---

---

2. Con qué frecuencia juegan sus padres con ustedes?

2.1 Siempre \_\_\_\_\_ 2.2 Con frecuencia \_\_\_\_\_ 2.3 Pocas veces \_\_\_\_\_ 2.4 Nunca \_\_\_\_\_ 2.5 Otra cuál? \_\_\_\_\_

3. Cada cuanto juegan sus padres con ustedes?

3.1 cuando llega del colegio \_\_\_\_\_ 3.2. En sus tiempos libres \_\_\_\_\_ 3.3 Los días de descanso \_\_\_\_\_ 3.4 No tiene tiempo para jugar \_\_\_\_\_ 2.5 otraCuál? \_\_\_\_\_

4. Sus padres utilizan el juego como medio para que tú aprendas o repases tus tareas en la casa? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué?

---

---

5. Tus padres te dejan que utilices tus juguetes en casa?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_  
Porqué? \_\_\_\_\_

---

---

6. Cuando tú destruyes uno de tus juguetes cuál es la reacción de tus padres?

a. Te castiga \_\_\_\_\_ 6.2. te explica la importancia de  
cuidar \_\_\_\_\_ 6.3 No te dice nada \_\_\_\_\_ 6.4 otro  
cuál? \_\_\_\_\_

7. Cómo te castiga? 7.1 No lo deja ver TV \_\_\_\_\_ 7.2 no lo deja  
jugar? \_\_\_\_\_ 7.3 No lo deja visitar a sus amigos? \_\_\_\_\_  
7.4 No lo castiga? \_\_\_\_\_ 7.5 Otro cuál? \_\_\_\_\_

8. Tus padres te dejan jugar con pinturas, arena, arcilla, agua, entre otros?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porqué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

9. Que importancia tiene para ti el juego y la lúdica como estrategia para que  
aprendas? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. Qué tipo de juegos te gustan más?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

11. Para ti Qué es lúdica?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

12. Para Ti que significa el Juego?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

13. Para ti que son valores?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

14. Que valores te gustaría trabajar en clase y porqué?

---

---

---





## ANEXO D

### Talleres Participativos

#### TALLER N° 1

**NOMBRE:** Promoviendo los valores por medio del juego.

**OBJETIVO:** Promover los valores de convivencia como el respeto, la responsabilidad, la tolerancia y la solidaridad por medio del juego.

**INTRODUCCION:** Comentario de valores y antivalores

**DESARROLLO:**

- Entregar bombas y marcadores a los participantes.
- Inflar y amarrar la bomba
- Escribir de un lado un antivalor y un valor que posee cada estudiante.
- Pedir a los participantes que lean los antivalores y expliquen luego los valores que poseen.
- Todos los participantes deben estar atentos a la lectura de los valores de sus compañeros.
- Quitar las bombas de los compañeros teniendo en cuenta el valor que le hace falta.
- Posteriormente tocarse el cuerpo con las bombas.
- Luego colocarse en parejas y colocar la bomba en la frente, mirarse, luego en el estomago.
- Armar una guerra de bombas pegándose todos contra todos.

**EVALUACION:**

Sentarse en el piso haciendo un círculo, tomar aire, relajarse, hacer comentarios acerca de la importancia del juego, hacer énfasis sobre los valores de convivencia.

**REFLEXION:**

Con la aplicación de este taller se consiguió que los participantes descubrieran en ellos y en los demás valores como: la tolerancia, el respeto, la solidaridad, la responsabilidad por medio del juego y la recreación.

## TALLER N° 2

**NOMBRE:** La colchoneta humana

**OBJETIVO:** Reconocer la equidad de género y establecer relaciones de respeto a través del roce humano

**INTRODUCCION:** Comentario acerca del respeto.

**DESARROLLO:**

- Colocar un grupo de hombres acostados boca arriba y unidos unos a otros.
- Luego las niñas rodaran por encima de los niños.
- Igualmente lo harán las niñas y los niños ruedan.
- Posteriormente lo harán combinados : hombre – mujer acostados y hombre - mujer ruedan,

**EVALUACION:**

Participación de todos los participantes y comentario de los que sintieron.

**REFLEXION:**

Mediante el desarrollo del anterior taller facilita a los participantes el reconocimiento del respeto, la tolerancia por los demás, la igualdad de género y el conocimiento colectivo en la unión de sus cuerpos.



### TALLER N° 3

**NOMBRE:** Compartiendo con los demás los banderines

**OBJETIVO:** Crear y fomentar una conciencia de solidaridad por medio de la lúdica y la recreación.

**INTRODUCCION:** El valor de la solidaridad

**DESARROLLO:**

- Realizar 3 grupos y entregar a cada grupo banderines de diferentes colores.
- A una señal intercambiar banderines y cada grupo comentará de la experiencia de pertenecer a un grupo diferente.

**EVALUACION:**

Comentario de la importancia de compartir.

**REFLEXION:**

Al realizar este juego, los participantes sintieron alegría, euforia y reconocieron que la solidaridad es un valor que se ha ido perdiendo con el tiempo y que es necesario empezar a practicarlo desde la familia, la escuela, el colegio, enseñando a nuestros hijos, estudiantes a ser solidarios partiendo de nuestro ejemplo.

#### TALLER N° 4

**NOMBRE:** Juego y Retrato

**OBJETIVO:** Reconocer que la comunicación crea las relaciones de acercamiento entre las personas y permite expresar nuestros sentimientos.

**INTRODUCCION:** Reconociendo a los demás

**DESARROLLO:**

- Formar parejas, sentarse frente a frente en el piso y observarse.
- Dibujar a la persona contraria utilizando temperas y pintura dactilar. Luego sentarse formando un círculo y decir cuales son las cualidades de la persona que dibujo.

**EVALUACION:**

Comentario de las cualidades que poseen las personas.

**REFLEXION:**

El anterior taller fue fundamental en todos los grupos por que se abordaron problemáticas familiares que fue necesario que las tratara la Psicóloga, donde se les dio una orientación al respecto.