

COMO EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN MEDIO EFICAZ PARA
ESTIMULAR LA TOLERANCIA EN LOS NIÑOS DEL GRADO 5-6 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD DE PASTO SEDE MIRAFLORES J.T

CARLOS ALFREDO BASTIDAS MUÑOZ
GLORIA ESTELLA HIDALGO DÍAZ
MARIO FERNANDO MENESES CALVACHE
NELLY PATIÑO VILLAREAL

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2007

COMO EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN MEDIO EFICAZ PARA
ESTIMULAR LA TOLERANCIA EN LOS NIÑOS DEL GRADO 5-6 DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD DE PASTO SEDE MIRAFLORES J.T

CARLOS ALFREDO BASTIDAS MUÑOZ
GLORIA ESTELLA HIDALGO DÍAZ
MARIO FERNANDO MENESES CALVACHE
NELLY PATIÑO VILLAREAL

ASESORA
MAGÍSTER. AIDA MORALES

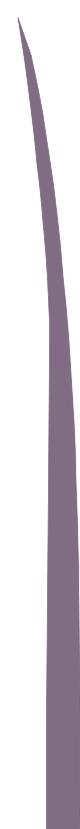
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO COMO ESPECIALISTA EN
PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2007

A Dios ser supremo que con sus bendiciones
Diarias permite que se acreciente su presencia
Mí, fortaleciendo mis conocimientos y
Engrandeciendo mi espíritu.

A mi esposa Verónica,
A mis hijos: Nicolás Alberto y Nathaly Vanessa
Quienes amo con profundidad convirtiéndose
En estandarte de fortaleza y colaboración en
El logro de esta meta.

Carlos Alfredo.



Este trabajo, ha sido realizado con mucho esfuerzo. Razón por la cual quiero dedicarlo a mi familia; quien impulso mis actividades diarias.

A mis estudiantes, quienes serán beneficiados con los conocimientos adquiridos durante este pos grado. Lo hice con mucho agrado, gracias.

Gloria Estella.



A Dios, quien me guió con su grandeza
en el enriquecimiento de nuevos
conocimientos para enfrentar los retos
que se presentan en la cotidianidad.

Nelly Rubiela.



A Dios por todas las oportunidades que me brinda,
llenando mi vida de luz, alegría y amor

A mi familia, mis padres, mis hermanos, mis tíos
quienes con su calidez de familia me
Han ayudado a superarme con su amor
Su ejemplo y su fortaleza, por todo eso mil
GRACIAS

Mario Fernando.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. MARCO GENERAL	15
1.1 TEMA	15
1.2 TITULO	15
1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA	15
1.4 JUSTIFICACION	15
1.5 OBJETIVOS	16
1.5.1 Objetivo general.	16
1.5.2 Objetivos específicos.	16
2. MARCO REFERENCIAL	17
2.1 ANTECEDENTES	17
2.2 MARCO TEORICO	18
2.2.1 EL juego según diferentes autores.	19
2.2.2 La vision piagetiana.	22
2.2.3 Modelo Waldorf .	23
2.2.4 La importancia del juego en el marco de la educación escolar.	25
2.2.5 Clases de juegos.	29
2.2.6 El Juego en la Escuela.	32
2.3 MARCO LEGAL.	33
2.4 ALCANCES Y LIMITES	34
2.4.1 Alcances	34

2.4.2	Limites.	34
2.5	CONTEXTOS	34
2.5.1	Macro contexto.	34
2.5.2	Micro contexto	35
2.6	VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION	37
2.7	REVISION DE TERMINOS	37
3.	METODOLOGÍA	39
3.1	TIPO DE INVESTIGACION	39
3.2	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.3	MÉTODO	39
3.4.	TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION	39
3.5	POBLACION	40
3.5.1	Población general	40
3.5.2	Población Muestra	40
3.6	CATEGORIA DE ANALISIS	41
3.7	APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN Y TRABAJO DE CAMPO.	43
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	55
5.	CONCLUSION	64
7.	RECOMENDACIONES	65
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

LISTA DE FOTOS

	Pag.
Foto 1. Município De Pasto.	35
Foto 2. I.E.M Ciudad de Pasto sede Miraflores.	36
Foto 3. Estudiantes grado 5-6.	42
Foto 4. Rudolf Stainer.	45
Foto 5 Intolerância 1.	46
Foto 6. Intolerância 2.	47
Foto 7. Agresividad.	48
Foto 8. Juego Brusco.	49
Foto 9. Juego de Lucha.	50
Foto 10. Portada Cartilla.	52
Foto 11. Diseño Estructural Cartilla.	55
Foto 12. Salto del Cordero.	57
Foto 13. Futbol.	58
Foto 14. Balones Presentadores.	59
Foto 15. Presentando a un Amigo.	60
Foto 16. Enfoque de Valores.	61
Foto 17. Pescar con las Manos.	62
Foto 18. Huracán de Ideas.	63
Foto 19. Aros Musicales.	64

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro No 1. Total Estudiantes En La Institución Educativa Ciudad De Pasto Sede Miraflores	41
Cuadro No 2. Total docentes En La Institución Educativa Ciudad De Pasto Sede Miraflores	41
Cuadro No 3. Población muestra 5-6	42
Cuadro No 4. Categoría 1	43
Cuadro No 5. Categoría 2	43
Cuadro No 6. Categoría	44
Cuadro No 7. Categoría 4	44

Resumen

El trabajo de investigación "El juego como instrumento para estimular la tolerancia." Permite vislumbrar que el juego es un fenómeno que acompaña paralelamente el complejo proceso del desarrollo infantil como eje de su equilibrio, que el juego lleva a los niños a descubrir nuevos aspectos de su imaginación, afrontando problemas cotidianos, fortaleciendo su autonomía, independencia y conducta, conduciendo a una mejor percepción del entorno, sensibilizando su ser. Así lo sugieren autores como J. Huizinga en su libro "Homo Ludens". La pedagogía dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente de la persona, en especial del niño, por que expresa la intimidad orgánica y espiritual del niño, permanece en muchas etapas de su vida. Desde el punto de vista de la psicología el juego permite estudiar las tendencias del niño y su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. Además el niño a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea. El juego ofrece a los niños la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Son muchos los autores, que bajo distintos puntos de vista, consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. La escuela Waldorf ofrece características pedagógicas necesarias de tener en cuenta como: la Importancia del juego y la socialización en la educación infantil, en una misma clase conviven niños de diferentes edades, realizando actividades de juego libre, canciones, manualidades, pintura, elaboración de pan, desayunar juntos, etc.

Esta escuela necesita para existir una relación fructífera con la sociedad. Las escuelas Waldorf son escuelas libres, formadas exclusivamente «por el trabajo conjunto y colegiado de los profesores y por el estrecho contacto y participación de los padres que forman parte de la Asociación de padres y maestros, que colaboran en la administración de la escuela y participan en el proceso educativo y formativo de los escolares». En el «organismo escolar» también está presente la vida económica. Las tres «escuelas» realizan un proceso continuo de aprendizaje, teniendo en cuenta, naturalmente, las diferentes áreas de desarrollo y conciencia en el organismo escolar. Es una escuela integral que reúne distintos tipos de escuelas: Jardín de Infancia, enseñanzas primaria y secundaria, formación preparatoria profesional, formación profesional técnica, de ciencias sociales, escuelas técnicas de metalurgia, electricidad, madera, textil, asistencia social y bachillerato. La meta primera de un maestro es la de «despertar las facultades individuales del niño».

En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y

habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Con referencia al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, establecer juicios, analizar y sintetizar, imaginar y formular mediante el juego. El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979). El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965). Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico, la necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socio emocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

Por otra parte Vygotsky, creador de la teoría sociocultural, también considera el juego como un factor básico en el desarrollo. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a: Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión, evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final, compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

Muy diversos autores coinciden en resaltar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte

definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Si la naturaleza del juego es tan variada y se puede decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades. El niño debe aceptar las normas de juego y la participación es libre, y el niño puede aceptar las reglas o transgredirlas si abandona el juego. Los niños que empiezan a jugar son iniciados por los mayores en el respeto por la ley y tienden a practicar las reglas de juego correctamente, característica propia de la dignidad humana.

Es así como aportamos creando la cartilla: "El juego y la tolerancia" como una herramienta pedagógica, que facilite una mejor convivencia en los centros educativos de nuestra región.

Abstract

The work of investigation " El juego como instrumento para estimular la tolerancia." It allows glimpsing that the game is a phenomenon that parallelly accompanies the complex process by the infantile development like axis of its balance, that the game takes to the children to discover new aspects of its imagination, confronting daily problems, fortifying its autonomy, independence and conduct, leading to one better perception of the surroundings, sensitizing its being. Thus they suggest authors as J. Huizinga in its book "Homo Ludens". The pedagogy says that the game is the vital activity, spontaneous and permanent of the person, in special of the boy, so that it expresses the organic and spiritual privacy of the boy, it remains in many stages of its life. From the point of view of psychology the game allows to study the tendencies of the boy and their character, its inclinations and their deficiencies. In addition the boy through the game learns to know itself, the others and the world that surrounds them. The game offers to the children the possibility of unfolding its initiative, to be independent, instead of letting itself take reason why already it is given. Any capacity of the boy is developed more effectively in the game that outside him. The authors, who under different points of view, consider the game like an important and powerful factor of the physical development as much psychic of the human being, specially in their infantile stage are many. The Waldorf school offers pedagogical characteristics necessary to consider like: the Importance of the game and the socialization in the infantile education, in a same class coexist young of different ages, making activities of free game, songs, handicrafts, painting, elaboration of bread, to have breakfast together, etc.

This school needs to be a fruitful relation with the society. The Waldorf schools are free schools, formed exclusively "by the joint and collegiate work of the professors and by the close contact and participation of the parents who comprise of the Association of parents and teachers, who collaborate in the administration of the school and participate in the educative and formative process of the students". In the "scholastic organism" also the economic life is present. The three "schools" make a continuous process of learning, considering, naturally, the different areas from development and conscience in the scholastic organism. It is an integral school that reunites different types from schools: Primary and secondary kindergarten, lessons, professional preparatory formation, technical professional formation, of social sciences, technical schools of metallurgy, electricity, wood, textile, social attendance and baccalaureate. The goal first of a teacher is the one "to wake up the individual faculties of the boy".

In concrete the infantile development she is direct and totally tie with the game since, in addition to being a natural and spontaneous activity to which

the boy dedicates to him all along possible, through him, the boy develops to his personality and social abilities, stimulates the development of his intellectual and psychomotor capacities and, in general, it provides to the boy experiences that teach to him to live in society, to know his possibilities and limitations, to grow and to mature. In reference to the cognitive development, it is possible to be verified that many of the studies and present investigations on the playful activity in the formation of the psychic processes turn to the game in one of the bases of the cognitive development of the boy, since this one by itself constructs the knowledge by means of the own experience, experience that essentially is activity. The game becomes the ideal situation thus to learn, in the key piece of the intellectual development. Is possible to be affirmed that any capacity of the boy is more effectively developed in the game that outside its. The game is the main means of learning in the first childhood, the children develops concepts of causal relations gradually, learns to discriminate, to establish judgments, to analyze and to synthesize, to imagine and to formulate by means of the game. The boy progresses essentially through the playful activity. The game is a capital activity that determines the development of the boy (Vygotsky, 1932). The game creates a zone of next development in the boy. During the game, the boy is always over his age average, over his daily conduct (Vygotsky, 1979). The game helps the growth of the brain and as consequence conditions the development of the individual (Congress UNESCO, 1968). The children show to special interest before the tasks focused like game and an increasing understanding and disposition to render (Hetzer, 1965). Jowett and Sylva (1986) have shown that the surroundings of an infantile school of the first cycle that offers games of cognitive challenges provide a greater potential for the future learning. For other authors the game develops the attention and the memory, since, while he plays, the boy concentrates it better and remembers more than in a no playful learning, the necessity of communication, the emotional impulses, force the boy to concentrate themselves and to memorize. The game is the main factor that introduces to the boy in the world of the ideas. Barbara Kaufman (1994) considers that the game activities can cause optimal opportunities for the healthy cognitive development and emotional partner and presents/displays several examples of cases that illustrate the importance of integrating the suite in programs of development of the boy. On the other hand Vygotsky, creator of the sociocultural theory, also considers the game like a basic factor in the development. This didactic intervention on the game must go directed a: To allow to the growth and global development of children and children, while situations on pleasing and diversion live, to avoid that in the games always they emphasize, by its ability, the same people, diversifying the games and giving to more importance to the process that to the final result, companions of game,

spaces or playful, material areas of game, time to play and a game that is valued by those who they have in his surroundings. Very diverse authors agree in emphasizing the educative function of the game. The infantile, fundamental stage in the construction of the individual comes to a large extent defined by the playful activity, so that the game appears like something inherent to the boy. If the nature of the game so is varied and it can say that it includes all the nature of the boy, if by means of the game physics is developed, psychically and morally, is natural who a classification of the game can be made under very different aspects and modalities. The boy must accept the game norms and the participation is free, and the boy can accept the rules or transgress them if he leaves the game. The children who begin to play are initiated by the greater ones in the respect by the law and tend to practice the game rules correctly, own characteristic of the human dignity. He is as well as we contributed creating the prime: "El juego y la tolerancia" like a pedagogical tool that facilitates a better coexistence in the educative centers of our region.

Introducción

La educación artística es un campo inmensamente rico y amplio la cual abarca muchos campos como el dibujo, la escultura, pintura, expresión corporal etc. El hablar de educación artística es hablar de algo lúdico y que más lúdico que el juego y los talleres de expresión y creatividad relacionados con el juego.

Los juegos son cultura y raíces profundas de tradiciones y expresiones populares de las comunidades, pueblos y regiones las cuales utilizaban los juegos con medio de integración, perdón y liberación, de ahí que el juego es el lenguaje por excelencia que tiene los niños y niñas para explorar, comunicarse, expresarse, sorprenderse, interactuar con el otro, protagonizar, imaginar, aprender el mundo que lo rodea. El juego es un fenómeno que acompaña paralelamente el complejo proceso del desarrollo infantil como eje de su equilibrio. Además es esencial para el desarrollo físico, cognitivo, lingüístico, psíquico, y emocional del niño e indispensable para la construcción de su identidad lo cual lo hace más tolerante a las reacciones de los demás niños. A través de ese espacio y tiempo: se refuerzan, amplían y favorecen los vínculos interpersonales, grupales y el conocimiento del mundo que los rodea.

El presente texto tiene como objetivo principal, el de confirmar y explicar, la importancia de los juegos en todas sus clasificaciones, dentro del ambiente escolar y como este contribuye para la formación física, moral, espiritual; y de las relaciones interpersonales de una persona y en especial del niño; ya que el juego está presente en todas las etapas de nuestra vida y es una de las cosas que más recordamos de nuestra infancia, nuestra adolescencia y por que no de nuestra etapa adulta, aunque a medida que pasan los años vamos olvidando la importancia que tiene en nuestras vidas

En la actualidad nosotros los docentes para resolver comportamientos agresivos de nuestros estudiantes, consecuencia de los problemas político sociales de nuestro país, que afectan o desembocan fundamentalmente a los niños. Tenemos que fundamentarnos en los métodos activos y en especial en los juegos en sus distintas clasificaciones como juegos de presentación, de seguridad, expresivos, de afirmación y de creatividad haciendo de este una herramienta lúdica y didáctica para desarrollar la tolerancia como forma clave de reducir la violencia en nuestros niños.

Con esta cartilla pretendo plantear el juego como parte de la educación con un fin fundamental, el cual es la formación de un nuevo hombre en una sociedad que pide a gritos un cambio. Tratando de Lograr que el niño amplíe su espacio para desenvolverse de una manera plena e íntegra dentro de una formación olistica.

Aparece la inquietud actual para proporcionar a los educandos una recopilación de los mejores juegos en sus diferentes clasificaciones, para que puedan servir como un soporte, y se puedan manejar a manera de talleres como complemento de una clase o en sus tiempos libres. Poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo esta basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la independencia, sino también en el juego, la lúdica y la creatividad, que son parte fundamental de la educación artística.

1. MARCO GENERAL

1.1 TEMA

El juego como instrumento para estimular la tolerancia.

1.2 TITULO

El juego como medio eficaz para estimular la tolerancia en *los niños del grado 5-6 de la institución educativa ciudad de pasto sede miraflores j.t.*

1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Como el juego se convierte en un medio eficaz para estimular la tolerancia en los niños del grado 5-6 de la institución educativa ciudad de pasto sede miraflores j.t”?

1.4 JUSTIFICACION

Los juegos son cultura y raíces profundas de tradiciones y expresiones populares de las comunidades, pueblos y regiones las cuales utilizaban los juegos con medio de integración, perdón y liberación, de ahí que el juego es el lenguaje por excelencia que tiene los niños y niñas para explorar, comunicarse, expresarse, sorprenderse, interaccionar con el otro, protagonizar, imaginar, aprender el mundo que lo rodea. El juego es un fenómeno que acompaña paralelamente el complejo proceso del desarrollo infantil como eje de su equilibrio. Además es esencial para el desarrollo físico, cognitivo, lingüístico, psíquico, y emocional del niño e indispensable para la construcción de su identidad lo cual lo hace mas tolerante a las reacciones de los demás niños. A través de ese espacio y tiempo: se refuerzan, amplían y favorecen los vínculos interpersonales, grupales y el conocimiento del mundo que los rodea.

El juego lleva a los niños a descubrir nuevos aspectos de su imaginación, afrontando problemas cotidianos, fortaleciendo su autonomía, independencia y conducta, conduciendo a una mejor percepción del entorno, sensibilizando su ser. Apoyados en autores o trabajos realizados. Como lo sugiere J. Huizinga en su libro "Homo Ludens"

La pedagogía dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente de la persona, en especial del niño, por que expresa la intimidad orgánica y espiritual del niño, permanece en muchas etapas de su vida. Según Maria Montessori.

Desde el punto de vista de la psicología el juego permite estudiar las tendencias del niño y su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias; desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia. Afirma en su publicación la doctora Luciana Bechi.

Siendo la educación artística una de las áreas fundamentales dentro del plan de estudios, la que facilita la expresión, la sensibilidad y por ende la creatividad en los estudiantes, utilizamos el juego como estrategia o herramienta pedagógica para el desarrollo de nuestra propuesta.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general. Aplicar el juego como estrategia pedagógica para estimular la tolerancia en los estudiantes de grado 5-6 de la Institución Educativa “Ciudad de Pasto sede Miraflores J.T.”

1.5.2 Objetivos específicos:

- Analizar teorías y modelos pedagógicos relacionados con el juego enfocados al mejoramiento de la tolerancia.
- Revisar el seguimiento estudiantil sobre el manejo de conflictos.
- Identificar las preferencias de los niños respecto al juego en la escuela y la aplicación de la estrategia pedagógica en la estimulación de la tolerancia.
- Elaboración de la cartilla “El Juego y la tolerancia”.

3. MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

En el mundo hay muchas organizaciones encargadas de luchar contra la violencia en sus distintas formas, ya que esta es un cáncer que devora la humanidad.

Claro está que la verdadera lucha es contra la falta de tolerancia y respeto, ya que de aquí surgen la mayoría de inconvenientes.

Una de las organizaciones que empezó la lucha contra violencia fue la organización “No a los juguetes bélicos” creada en Madrid España en 1987, la cual con su publicidad llegó a todas partes del mundo. La propuesta de la organización era que los padres no compraran a sus hijos juguetes que tengan que ver con la violencia como armas y muñecos alusivos a este, o que si los niños ya los tuvieran intercambiaran por otros que les dejaran una mejor enseñanza, la organización fue apoyada por muchos países y por la O.N.U.

Empezó una nueva estrategia para contrarrestar la violencia, entonces fue que se dio cuenta que la falta de tolerancia es uno de los ejes de la violencia y empezó a desarrollar planes de contingencia como foros, juguetes educativos y juegos que contribuyan a aumentar la tolerancia y la convivencia entre los niños.

Hoy en día existe una organización creada por la presidencia de la república de Colombia y la UNICEF, apoyada por artistas colombianos la cual se llama más arte menos minas “+ arte - minas” su filosofía es

“Un modelo personal y social que permitirá trabajar el perdón, la reconciliación, la superación de eventos traumáticos y el temor causado por la presencia o sospecha de MAP “minas anti personas o quiebra patas”, mediante mecanismos de recuperación psicológica, social y afectiva, canalizados a través del arte, la ciencia y la tecnología.

Filosóficamente, + Arte - Minas tomará del arte, el lenguaje humanitario e inmensamente creativo, donde la esperanza será el centro de atracción, por encima de la tristeza y el dolor que serían formas más fáciles de impactar pero menos efectivas en resultados. El manejo de los símbolos y los códigos hace que el arte pueda establecer canales de comunicación que permitan abstraer sentimientos y emociones dirigidas a promover acciones positivas de la comunidad en la dirección buscada.

La estrategia + ARTE—MINAS se divide en seis proyectos, con misiones diferentes, pero complementarios entre sí:

- Proyectos especiales o alianzas con artistas (por ejemplo la alianza con Miguel Bosé y La Orquesta Filarmónica de Bogotá para la concientización y recolección de fondos).
- ERM en el Magdalena Medio.
- Talleres de asistencia a víctimas.
- Propuesta de creación y talleres de formación artística.
- Convocatoria de dramaturgia y artes escénicas.
- Arte y discapacidad. ”

2.2 MARCO TEORICO

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte; Estos aspectos están relacionados con la sensibilidad del ser humano, por eso se aborda el juego ya que este permite liberar sentir, expresarse de una forma creativa e individual.

También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

El juego es el tema más discutido y estudiado en los últimos 50 años desde el punto de vista psíquico y pedagógico. Todos los que se han dedicado a este campo de la investigación, coinciden en afirmar que el juego es una necesidad vital para el niño sobretodo en los primeros años de la vida.

La realización de la cartilla titulada “El Juego y la Tolerancia” en la Institución Educativa Ciudad de Pasto, se realiza con base en la conceptualización y análisis de los principales aspectos que caracterizan el Juego en los niños, mediante la fundamentación teórica existente sobre el tema, siendo de especial relevancia los estudios realizados por María Montessori, Piaget, Eric Berne, permitiendo ubicar el tema objeto de investigación dentro del conjunto de teorías existentes, con el propósito de precisar la utilidad y aplicación de las mismas en su desarrollo, y al mismo tiempo lograr una mayor comprensión de su contenido.

Es muy importante que los docentes que tienen bajo su responsabilidad la formación y educación de niños conozcan las diferentes teorías sobre el juego para enfrentarse con sus estudiantes en condiciones óptimas, y de esta manera no coartar su libertad y su desarrollo integral.

Desde esta perspectiva se hace necesario conocer y analizar las distintas interpretaciones que han surgido respecto al tema con el fin de resaltar su importancia en el desarrollo personal y social del niño, así mismo establecer su incidencia en el comportamiento del mismo y en los niveles de tolerancia que se pueden alcanzar en el ámbito del cual forma parte.

2.2.1 El Juego Según Diferentes Autores. Quienes se han dedicado a investigar y estudiar el juego y su incidencia en el desarrollo integral del niño parten de distintos puntos de vista y enfocan el problema bajo diferentes aspectos.

Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, que como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho¹.

J.L. Stone y J.C. Church, dicen que “juego” es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar el vientre, vestirse, desvestirse, etc.

Alton Patridge lo define así: “recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juego”².

Charlotte Bünler define el juego como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que se puede decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida.

Maria Montessori. Concibe el juego como un factor para el desenvolvimiento de los sentidos y de las facultades intelectuales. Existe un vínculo muy estrecho entre el juego y el trabajo. Admitió el papel de la imaginación en la instrucción de los niños de siete a doce años, convencida de que ésta constituye la fuerza más grande de esta edad. Sin embargo eliminó de su sistema (para niños de la escuela maternal) las fábulas, las historias imaginarias, los centros de interés que atraen a la credulidad y a la fantasía e insistió en que ciertos juguetes de papel simbólico no favorecen al desarrollo normal. Concibió el simbolismo como el resultado de una imaginación desenfrenada que puede conducir a la confusión mental y propiciar ilusiones en el espíritu infantil. Pero si el niño enriquece sus

¹ CASTILLO CEBRIAN, Cristina. FLOREZ ZAPATA Carmen y otros. Educación Preescolar, Métodos Técnicas y organización. España. Ediciones Ceac. 5ª. Edición. 1983. p. 84.

² Ibid. p. 84.

conocimientos a partir de experiencias surgidas de la realidad, dejará de imaginarse cosas que no puede obtener. Por tanto, la imaginación creadora debe partir de lo real, así el espíritu infantil reconstruirá un mundo correspondiente a la realidad. Montessori no se opuso al hecho de que el desarrollo de la imaginación sea favorable, únicamente no admitió que el método utilizado pretenda que el niño viva un mundo ficticio, desvinculado del mundo real. En relación al trabajo y al juego, afirma que no es posible que el juego libre y desorganizado constituya el fundamento de una educación intelectual y plantea la efectividad del trabajo infantil en contacto con la realidad, lo que permitirá al niño desarrollar su inteligencia y partir de bases sólidas y concretas porque la actividad del niño se organiza y su interés se despierta con un material elaborado científicamente y presentado de manera sistemática. Por tanto, el juego representa una actividad sin objetivo, el trabajo, a su vez, el medio por el cual el adulto crea la "supernaturaleza" y el niño desarrolla su personalidad³.

Con fin de desarrollar el sentido social, la educación montessoriana recurre a juegos colectivos como el de la "lección de silencio" que implica el cumplimiento de reglas y sufrir algunos sacrificios individuales frente a un grupo. Emplea una serie de trabajos que se realizan en común: explorar, poner la mesa, cultivar plantas, cuidar animales.. Al movimiento se le considera educativo, de esta manera se convierte en una terapia que ayuda a curar, y consiguientemente, a socializar a algunos tipos de niños frágiles: impulsivos, inhibidos.

Según J. Huizinga en su libro "Homo Ludens" dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría"⁴.

Según del doctor Eric Berne "Un juego es una serie de transacciones sucesivas, complementarias, que progresan hacia un resultado previsto y planificado. Descriptivamente es un conjunto de actividades repetitivas detalladas superficialmente con una motivación oculta. Una serie de jugadas con una trampa o truco, los juegos se diferencian claramente de los procedimientos, rituales y pasatiempos, por dos características principales:

- a. su carácter venidero. "en espera de lo que pasará"
- b. el ajuste de cuentas. "lo que resulta después del juego" o ganadores

Los seres humanos siempre vivimos un rol o una postura frente a nuestras vidas, las cuales nos dan una característica emocional y personal, algunas personas las

³ MONTESSORI, Maria. La educación natural y el medio. Disponible en: <http://www.cnep.org.mx/Informacion/teorica/educadores/montessori.htm>

⁴ LOS JUEGOS Y LOS JUEGOS COOPERATIVOS. Disponible en: <http://www.efydep.com.ar>

llaman mascarar, o posturas que las personas asumen en la vida pero en realidad son sus propios juegos que se vienen esquematizando desde su infancia.

Estas personas pueden invitar o involucrar a otras personas a sus juegos y esta en la otra persona en aceptar la invitación o rechazarla, hay juegos o conductas que pueden ser peligrosas o beneficiosas dependiendo del rol y la postura de los implicados.

- a. Los juegos pasan de generación en generación y pueden ser rastreados desde sus abuelos, sus padres y seguir a su hijo y nietos, de aquí que los juegos tienen una gran matriz histórica, dentro de nuestras vidas.
- b. Es primordial la cuestión de enseñarles a jugar. Diferentes tipos de cultura y de clases sociales favorecen distintos tipo de juegos, este es el significado cultural de los juegos.”

La doctora Luciana Bechi dice en su estudio. “El juego constituye para el niño, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él. Además el niño a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. El juego ofrece a los niños la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan a sí mismo; tienen ocasión de ser ellos mismos.

El contenido del juego expresa un nivel de desarrollo instintivo, así como también un nivel de organización de las estructuras cognitivas (de pensamiento). El juego que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

El niño se va involucrando en juegos cada vez más complejos, de acuerdo a sus adquisiciones, seguirán ejercitando las anteriores, más simples (aun cuando puedan implicarse en juegos más complicados) si esa repetición les resulta más accesible y agradable. Una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que le resulta fácil y placentero.”

Roger Cousinet⁵ propone que las actividades escolares las deben adelantar los estudiantes dentro de la mayor libertad y espontaneidad y que el maestro debe desempeñar el rol de orientador o guía, más no de instructor para esto se debe tener en cuenta dentro del desarrollo y formación de los niños aspectos del

⁵ MEDINA, C., Pensadores y Escuelas Pedagógicas

entorno social, como el cine, la radio, la televisión, la prensa, los espectáculos callejeros, lo que Cousinet denomina “educación difusa” con respecto a esta teoría se concluye que la educación y sus métodos deben de asumirse como retos en donde el estudiante y el maestro deben aprender juntos y para esto deben aprovechar las posibilidades que brinda la espontaneidad y libertad del juego en su entorno educativo, el cual se vera reflejado en su formación y se proyectara hacia otros campos como el familiar y posteriormente hacia el campo sentimental.

2.2.2 La vision piagentiana. Piaget, apoyándose en los datos descubiertos y a lo largo de su estudio genético y sobre las formas sucesivas que reviste en el niño la conducta lúdica, distingue tres tipos de estructuras: el ejercicio, el símbolo y la regla.

- El Ejercicio. Los juegos de ejercicio no ponen en funcionamiento ninguna técnica particular y responden únicamente al placer de actuar. De esta forma el juego no consiste en la cosa hecha, sino en la práctica misma. Estos juegos parecen ser los primeros y no requieren instrumento determinado.
- El símbolo. Son juegos en los cuales se produce una disociación en el referente y el significado y se sitúa en un nivel relativamente alto del desarrollo intelectual; en tanto que el ejercicio como placer de actuar, puede identificarse en especies como los gatos y los perros, el símbolo como estructura, específicamente humano, el más común de este tipo de juego es el “hacer como si”. Los niños y las niñas hacen como si fuera el papá y la mamá, como si hablasen por el teléfono o manejasen un carro.
- La regla, a la categoría anterior se superpone progresivamente, la categoría de juegos con reglas. Estos implican regulación y suponen al menos dos individuos, en ellos se manifiesta la actividad lúdica del ser socializado; estos juegos sustituyen gradualmente a los símbolos y subsisten hasta la edad adulta.

Piaget recurre a una categoría aparte: “los juegos de construcción” a los que sitúa en una zona fronteriza que pone en relación los juegos con las conductas no lúdicas. En ellos intervienen procesos de asimilación de la realidad objetiva a los propósitos del sujeto y también procesos de acomodación que modifican la realidad, ajustándola a la conducta del individuo. Lo importante en esta categoría es la primacía de la asimilación sobre la acomodación, que permita despojar al juego de la idea

banal de que es una actividad gratuita o estéril, que no transforma al mundo y que únicamente produce placer al individuo⁶.

El esquema propuesto por Piaget permite situar la actividad lúdica en relación con formas de comportamiento que se caracterizan por la imitación y con aquellas que se derivan de la inteligencia propiamente dicha, de ahí la importancia del juego en relación con los progresos de la vida social del niño. A partir de los siete años los niños y niñas ya no gozan imitando a los adultos, se esfuerzan más por parecerse a otros niños o niñas mayores que ellos y por ser admitidos y reconocidos por ellos.

En relación con la visión de Piaget se puede comprender la importancia que este autor le concede al juego en los procesos de desarrollo, puesto que relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con la realidad.

2.2.3 Modelo Waldorf.

- **La educación y el juego.** La Escuela Waldorf. Rudolf Steiner, fundador de la Pedagogía Waldorf en el año 1919, en Stuttgart (Alemania) dio las bases de una metodología que emana de la libertad, de la iniciativa y de la creatividad del educador. Tiene su fundamento en la investigación cotidiana y en la comprensión del niño en evolución: del desarrollo físico, de las facultades psíquicas y de la individualidad. Educar a los niños exige por parte del adulto un trabajo personal profundo que le capacite para percibir los procesos madurativos de los estudiantes y para captar los fenómenos de la naturaleza y los impulsos científicos, históricos y sociales de nuestros tiempos. La educación se lleva a cabo como un obrar artístico, en un ambiente libre y creador. Su funcionamiento se basa en una amistosa colaboración entre maestros y padres ya que los estudiantes serán siempre el centro de toda la actividad. Algunas características de esta pedagogía son: Importancia del juego y la socialización en la educación infantil, en una misma clase conviven niños de diferentes edades, realizando actividades de juego libre, canciones, manualidades,

⁶ GARCÉS SOLARTE, Nancy, DÍAZ ORDOÑEZ, Olga Rocio, DÍAZ ORDOÑEZ Wellington. El juego como estrategia para el aprendizaje en los estudiantes del grado primero de la Escuela Rural Mixta Plan Aradas. Ciclo Complementario a Docente Énfasis en Español y Literatura. El tablón de Gomez. 2002.

pintura, elaboración de pan, desayunar juntos, etc. Se huye de una intelectualización temprana: no hay fichas.

Últimamente empieza a oírse hablar en España de la Pedagogía Waldorf, también llamada «Rudolf Steiner» en el área anglosajona. Sin embargo, constituye un movimiento de renovación pedagógica y cultural con más de 60 años de vida en Europa y otros continentes.

La primera escuela Waldorf nació en un momento histórico muy importante, al finalizar la Primera Guerra Mundial. Respondía al impulso, sentido también en los años 20 por otros muchos pedagogos, por modernizar la enseñanza —base de cualquier desarrollo social— cuando muchas viejas formas y estructuras exigían un cambio profundo. Rudolf Steiner, creó la pedagogía Waldorf basándola en un conocimiento profundo del hombre y del mundo. Partiendo del pensamiento de Goethe, desarrolló un método de observación e investigación científica que hace posible conocer al hombre total y al hombre que va creciendo, por etapas, en cada niño. Rudolf Steiner, que conocía bien los problemas sociales y la vida cultural de principios de siglo, no solamente quería mejorar las escuelas existentes, sino que se propuso dar una nueva fundamentación a la escuela sobre la base de una concepción antropológica y cultural que denominó Antroposofía.

La Escuela Waldorf de Stuttgart, creada en Septiembre de 1919 para los hijos de los obreros de la fábrica de cigarrillos Waldorf Astoria, tenía unos claros fines sociales. Rudolf Steiner daba también clases nocturnas a los obreros de la fábrica y se encargó así mismo de preparar y formar a los maestros fundadores de la Escuela.

Esta escuela creció rápidamente y llegó a tener más de 700 estudiantes en poco tiempo, superándose así los límites de una escuela de fábrica, ya que uno de los fundamentos ideológicos de cada escuela Waldorf es el de trabajar, no en favor de un orden social de clases —superado ya hace tiempo— sino el de aportar una formación integral al hombre, dentro de la sociedad moderna, posibilitando al niño, para cuando sea adulto, el acceso a la libertad y responsabilidad individual y colectiva. Desde entonces, el movimiento pedagógico Waldorf se fue extendiendo por otros países: Holanda, Inglaterra, Suiza, entre otros.

Hubo un paréntesis ocasionado por la subida al poder del nacional-socialismo que cerró todas las escuelas Waldorf a partir de 1938, pues no podía consentir una pedagogía que «educa para la libertad» y que hace tanto hincapié en el desarrollo de la individualidad que cada niño —hombre en evolución— lleva dentro. A partir de 1945 comenzaron a abrirse nuevamente las escuelas y a extenderse por todo el mundo; hoy existen escuelas en más de 40 países y, según cifras recientes, hay 375 Jardines de Infancia, 285 centros de Educación Básica, otros tantos de Bachillerato y formación profesional y cerca de 250 centros para niños y chicos

deficientes. En la mayoría de los casos se trata de «escuelas unitarias», que poseen todos los grados⁷.

Otras iniciativas están apareciendo en Alicante, Barcelona y Canarias. El procedimiento, que suele ser parecido en todas partes, surge de una base social: un grupo de padres se reúne junto con uno o varios profesores con el fin de crear un colegio o Jardín de Infancia.

Al reflexionar sobre el modelo Waldorf, se puede analizar que su fundamento pedagógico, esta representado por un verdadero interés en el desarrollo integral del niño, cuya característica principal es apoyar y fortalecer el desarrollo individual del niño, mediante la utilización de estrategias que estimulan la creatividad, la sensibilidad, el conocimiento de si mismos, la cooperación, la construcción y búsqueda de conocimiento, con el compromiso de la comunidad educativa, conformada por maestros, padres de familia y estudiantes.

Es posible entender como este modelo ha logrado crear un ambiente libre y creativo, brindando las condiciones necesarias para lograr que los niños aprendan, se formen y exploten sus distintas aptitudes; de especial importancia es el fomento a la cultura, el arte y la utilización del juego libre.

El éxito del modelo se atribuye a varios factores, siendo fundamental el papel del pedagogo, quien asume la responsabilidad de conocer, apoyar, guiar al niño en varios años de su formación, concediéndole la libertad necesaria para descubrir y aprovechar sus aptitudes en su proceso de formación.

Cabe resaltar que es una escuela del presente y para el futuro, que se apoya en el desarrollo evolutivo del niño, adaptándose a las exigencias de la vida moderna, fomentando la cooperación, trabajando diferentes conductas como la serenidad, la imaginación, sensibilidad artística, solidaridad y tolerancia.

Este modelo se constituye en un ejemplo a seguir en las distintas instituciones educativas que aun continúan brindando una formación dentro de modelos pedagógicos tradicionales; concretamente es de gran utilidad en el proyecto que se adelanta en la Institución Educativa Ciudad de Pasto, entidad donde se presentan dificultades en los estudiantes, quienes requieren de la aplicación de estrategias motivantes que influyan positivamente en su comportamiento y propicien una formación integral y una sana convivencia.

Características de la Escuela Waldorf. Dentro del marco social caracterizado en el apartado anterior, se desarrolla la actividad pedagógica propiamente dicha. La

⁷ ESCUELA WALDORF. Disponible en: <file:///D:/Educacion/escuela%20waldorf.htm>

meta primera de un maestro Waldorf es la de «despertar las facultades individuales del niño». Obviamente, el criterio del rendimiento del estudiante se acepta sólo parcialmente. «El éxito del estudiante como única medida de su rendimiento y como criterio de selección, conduce, más que a un fomento auténtico de sus dotes intelectuales, a una explotación de las mismas».

El pedagogo Waldorf sabe que, a cada proceso de aprendizaje y en cada «rendimiento», actúan conjuntamente un número grande de fuerzas psíquicas y espirituales. No se da sólo importancia a una asignatura concreta sino a la acción conjunta de las aptitudes que se desarrollan en los diversos campos de la enseñanza. La ínter influencia de las distintas disciplinas hace posible un crecimiento armónico de las facultades psíquicas y su adecuada metamorfosis en las diferentes etapas evolutivas. En este sentido, con el programa Waldorf se pretende equilibrar la adquisición de conocimientos intelectuales con la constante práctica de actividades artísticas y artesanales.

2.2.4 La importancia del juego en el marco de la educación escolar. Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar⁸.

Con referencia al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

⁸ <http://sepanmas.sepbcs.gob.mx/Descargas/EL%20JUEGO.doc>.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego: El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977)⁹.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, establecer juicios, analizar y sintetizar, imaginar y formular mediante el juego.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzler, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico, la necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables

⁹ Ibid.

en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

Llegados a este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad (Vaca, 1987). A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”. Si además la Administración Educativa favorece esta línea de actuación se tendrá los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.

Las distintas corrientes psicológicas se han ocupado profundamente por este tema y llama la atención que no tenga mayor protagonismo en un currículo cuyas fuentes teóricas psicológicas se basan en la teoría cognitiva de Piaget y colaboradores de la Escuela de Ginebra y la teoría histórico cultural de Vygotsky, Luria y Leontiev (Coll, 1987). Piaget analiza pormenorizadamente su concepción del juego en su libro *La formación del símbolo en el niño* (1986), dedicándole una parte central y vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar. Por otra parte Vygotsky, creador de la teoría sociocultural, también considera el juego como un factor básico en el desarrollo.

En las Orientaciones Didácticas Generales de esta etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

En las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de Educación Infantil se hace también mención al juego. Por ejemplo, en el área de Identidad y Autonomía personal se habla de la planificación de espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones. En el área del Medio Físico y Social se dice que el educador ha de ofrecer al niño, principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del

mundo que le rodea. A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas. En el área de Comunicación y Representación, por ejemplo, se señala que el juego es un elemento educativo de primer orden para trabajar los contenidos referentes a estos lenguajes, por su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto. Por último, cabe señalar también que en el Proyecto Curricular se incluye entre los instrumentos de evaluación más útiles del proceso de aprendizaje de los estudiantes las situaciones de juego.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.

- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en resaltar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los estudiantes y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el estudiante construya sus aprendizajes. El juego está presente fundamentalmente en los Objetivos Generales de la Educación Física y de la Educación Artística, así como en la evaluación de conceptos, procedimientos y actitudes.

2.2.5 Clases de juegos. Si la naturaleza del juego es tan variada y se puede decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades.

Estas clasificaciones son relativas, ya que habrá juegos que se podrán incluir en más de una clase por sus implicaciones con otros juegos.

Juegos funcionales.

Son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes. Estos juegos también propios de los animales y según Chateau cuanto más perfecto es un animal más larga es su infancia, más largo es el periodo de juego en el cual el animal, imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual el débil capital que le fue transmitido por herencia¹⁰.

El juego funcional es, pues, el que el niño desarrolla en la primera infancia (desde 0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo realiza. Es suficiente observar al niño de pocos meses para comprobar tales juegos: golpea la cuna o coche con el pie, repite gorgoros largamente, mueve sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer. Por medio de

¹⁰ CASTILLO CEBRIAN, Cristina et al. Educación Preescolar, Métodos, técnicas y organización. España. Ediciones Ceac. 5ª. Edición. 1983. p. 90.

esos juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma poco a poco conciencia de qué es lo que le envuelve, pero aún es incapaz de distinguir su “yo” de lo que le rodea.

La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

Juegos Configurativos.

Esta denominación dada por Arnulf Rüssell comprende también la clasificación dada por otros autores de juegos constructivos.

En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateos) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

Juegos de entrega: suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material. Son típicos juegos de entrega: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena (éstos pueden ser también configurativos). Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensoriomotores.

Juegos Simbólicos.

Entran en esta acepción todos los juegos dramáticos, representativos de personajes. Tienen su eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual. Este juego marca, según Shiller, Froebel, Piaget y Chateau, el paso del pensamiento animal a la representación intelectual. El juego simbólico marca la victoria del gesto sobre la cosa. Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales (esta silla es un tren, esta escoba es un caballo, esta rueda es un coche), etc.

Todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño le da. El niño representa personajes pero no sólo como imitación. Representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un palo pueda hacer de caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca. Por eso todos los modernos juguetes con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego de los niños. Les quitan todo poder simbólico, les convierte en objeto que impiden al niño dar rienda suelta a su fantasía.

Juegos de Regla.

El juego de reglas es más propio del adulto y de los niños mayores, Según PIAGET "El juego de reglas es una institución que implica una cooperación, suscita obligación."

El niño debe aceptar las normas de juego y la participación es libre, y el niño puede aceptar las reglas o transgredirlas si abandona el juego. Puede parecer de extrema rigidez la observación de las reglas e incluso pudiera parecer que coartan la libertad del niño, sin embargo se puede observar como son los mismos niños quienes inventan las reglas cuando estas no existen.

Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado

En consideración al trabajo investigativo que se realiza en la Institución Educativa Ciudad de Pasto "Sede Miraflores tendiente a estimular la tolerancia por medio de juegos o talleres de expresión corporal en los niños de 5-6 de esta Institución, se considera de especial relevancia la utilización de juegos de regla, puesto que la población estudiada se encuentra en un rango de edades entre 9 y 11 años, periodo en el cual se hace necesario estimular la cooperación, el entendimiento, el respeto y la tolerancia, aspectos necesarios para formar seres sociales y conscientes de la realidad donde se desarrollan.

Para esto es necesario conocer algunos criterios para que un juego sea considerado de reglas¹¹:

- Un objetivo claro a ser alcanzado.
- Existencia de reglas.
- Intenciones opuestas.
- Posibilidades de realizar estrategias.

Es importante enseñar a los niños a crear reglas de juego y aquí van algunas sugerencias para esto:

Los profesores deben preguntar sobre los juegos o algunas actitudes. Los diferentes puntos de vista, harán que los niños perciban la necesidad de creación de reglas y también a respetarlas.

¹¹ LOS JUEGOS Y LOS JUEGOS COOPERATIVOS. Disponible en: <http://www.efydep.com.ar>

La participación del profesor en los juegos como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas.

Estimular a que resuelvan como van a ser constituidos los equipos para evitar las exclusiones.

Los juegos de reglas tienen un nítido e intencional carácter social.

Es muy importante que cuando se eligen las reglas los niños, todos si es posible den sus puntos de vista.

Al dar oportunidades de construir las reglas, también se esta trabajando y desarrollando su actividad, autonomía, independencia y cooperación.

2.2.6 El juego en la escuela:

La Escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, se dice sería porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Se puede aprovechar en este espacio, a los niños, verdaderos especialistas en juego y modificar las conductas y actitudes por este medio. Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, él volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."¹².

¹²LOS JUEGOS Y LOS JUEGOS COOPERATIVOS. Disponible en: <http://www.efydep.com.ar>

2.3 MARCO LEGAL

De acuerdo al artículo 67 del capítulo 2 de la Constitución Nacional, la educación es un derecho social que debe propiciar y facilitar el conocimiento, formar a los individuos integralmente, para el mejoramiento cultural, ambiental, científico y técnico, por tanto el estado, sociedad y la familia son responsables de dicho compromiso, garantizando su finalidad y su adecuado manejo.

En el artículo 70 y 71 se da prioridad a la búsqueda del conocimiento y a la expresión artística, beneficiando de esta forma la promoción y el fomento de la cultura por medio de la educación permanente.

Atreves de la ley 115 de educación expedida el 8 de febrero de 1994, se vigilaran las anteriores concepciones para regular el Servicio Publico de la Educación, que comprende el conjunto de normas, programas curriculares, educación por niveles y grados, educación formal e informal, establecimientos e instituciones (estatales o privadas) y recursos para alcanzar los objetivos de la Educación. Así lo exponen en sus artículos 2, 4, 5,7 y 8 del título 1.

En el artículo 20; numerales, 1,2 y 3 de la mencionada ley se cita la formación integral mediante el conocimiento artístico, humanístico, social creativo y ambiental; el desarrollo de habilidades, la ampliación y profundización en razonamiento lógico y analítico para la vinculación con la sociedad en la vida cotidiana.

En el título 5 que trata de los educandos conceptúa el favorecimiento de la formación educativa, en el artículo 92; a través de acciones pedagógicas que enriquezcan las habilidades y capacidades.

Además el artículo 14 en el literal “b” exige un proyecto relacionado con el aprovechamiento del tiempo libre,..... para lo cual el gobierno promoverá y estimulara su desarrollo.

El título XI, capítulo 1, artículo 204 hace referencia a los ambientes pedagógicos diferentes a los familiares y escolares; y sus objetivos.

Finalmente el decreto 1860, en su artículo 57, determina que el proyecto educativo institucional establezca un tiempo no inferior a 10 horas, dedicado a la parte lúdica, cultural y social según pautas curriculares y el interés del estudiante.

2.4 ALCANCES Y LIMITES

2.4.1 Alcances. La propuesta pedagógica pretende dar unas pautas generales a la aplicación del juego en la estimulación de la tolerancia en los estudiantes objeto de investigación.

Por medio de este proyecto se pretende utilizar la cartilla pedagógica: “El juego y la tolerancia”, con el fin de estimular las relaciones interpersonales de los estudiantes, que conlleven a una sana convivencia; Igualmente se brinda esta herramienta pedagógica a los docentes para su aplicación y apoyo al proyecto de recreación y tiempo libre.

2.4.2 Limites. Brindar una herramienta pedagógica, para la aplicación de los juegos en las clases, y mejorar la convivencia por medio de estos; diseñando la cartilla “el juego y la tolerancia” como propuesta.

2.5 CONTEXTOS

2.5.1 Macro Contexto

Foto 1. Municipio de pasto



Fuente. Esta Investigación

“Pasto capital del Departamento de Nariño, localizada a 1 grado, 12 minutos, 49 segundos de latitud norte; 77 grados, 16 minutos, 52 segundos longitud al oeste Greenwich; altura sobre el nivel del mar 2.527 metros, temperatura 14 grados centígrados.

Limita con los Municipios de Chachagüi, Buesaco, La Florida, Consacá, Tangua, Funes, y el Departamento del Putumayo”.

“La población del Municipio de Pasto asciende a los 340.474 habitantes en la zona urbana y 46.789 en la zona rural. Tiene una superficie de 1.143 kilómetros cuadrados.

2.5.2 Micro Contexto.

Foto 1. I.E.M Ciudad de Pasto sede “Miraflores”



Fuente. Esta Investigación

La Institución Educativa Municipal Ciudad De Pasto “Sede Miraflores” se encuentra ubicada en la comuna 6 de los barrios sur orientales en el barrio Miraflores en la diagonal 16^a con careara 2^a

PRINCIPIOS INSTITUCIONALES

LA PERSONA

* Concebida como un ser cultural, social, histórico, antropológico e inacabado, en relación con la naturaleza, los seres humanos, consigo misma y la divinidad.

* Su desarrollo humano depende de un proceso educativo que la lleve a apropiarse críticamente de la cultura, el saber, la técnica, la tecnología, la organización económica y social, las costumbres, las normas y valores.

- UNIVERSALIDAD

* La institución forma ciudadanos para el mundo.

* Acoge a todas las personas sin distinciones.

* Asume el conocimiento como inacabado y objeto de investigación

- RELACIONALIDAD

Es un espacio para las relaciones interpersonales al interior y exterior de la comunidad educativa.

- LIBERTAD

Promueve la libertad de los hombres y de los pueblos por el ejercicio de su entendimiento y voluntad a través de sus decisiones, en coherencia con su pensar, sentir y obrar.

- TRASCENDENCIA

Forma personas para la trascendencia histórica y espiritual.

- LIDERAZGO

Prepara líderes que en la acción integren la existencia humana desde sus valores.

- VISIÓN

La Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto liderará procesos para la adquisición, construcción y práctica social del conocimiento, la ciencia y la tecnología; será reconocida a nivel local, departamental, nacional e internacional por su desempeño en los campos académico, social, cultural y ético, por la formación integral del ser humano, las innovaciones pedagógicas articuladas a nuevas tecnologías y la investigación. Dinamizará la construcción de espacios de participación democrática y relaciones de mutuo respeto entre los miembros de la comunidad educativa.

- MISIÓN

Somos una institución que dirige su acción educativa hacia el fortalecimiento del desarrollo humano, con fundamento en la apropiación, construcción, uso y producción del conocimiento; orientada por valores de respeto, eficiencia, transparencia y participación democrática. Con el concurso de su potencial humano y la articulación de procesos pedagógicos y sociales, contribuye a la formación integral de personas, con excelentes niveles de desempeño, capaces de generar y liderar procesos de cambio conforme a las exigencias de la sociedad.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES

- Mejorar los niveles de acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y la tecnología, en preescolar, básica y media, a través del fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y evaluación, de tal manera que mejoren las condiciones del estudiante para el ingreso a la educación superior y su articulación con la sociedad y el trabajo.
- Promover con los integrantes de la institución, la construcción de reglas de convivencia fundamentadas en principios y valores humanos y ciudadanos como: respeto, solidaridad, responsabilidad, diálogo, justicia, transparencia y equidad, que contribuyan al mejoramiento de sus relaciones interpersonales y a la solución pacífica de conflictos.
- Fomentar acciones para la formación integral del estudiante desde la práctica de la Constitución, uso adecuado del tiempo libre, protección del ambiente y educación sexual responsable.
- Establecer una estrategia de comunicación que optimice los procesos administrativos y pedagógicos, con el fin de desarrollar competencias comunicativas en la comunidad y garantizar el flujo de la información con criterios de calidad, objetividad y oportunidad.

2.6 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION

Esta investigación es viable por que se cuenta con el talento humano de los investigadores; teniendo en cuenta que este grupo esta conformado por profesionales en el área de la educación artística, pedagogía y licenciatura en primaria lo que amerita un acercamiento al objeto de estudio. También se cuenta con el apoyo en infraestructura, directivas y docentes de Institución Educativa Ciudad de Pasto sede Miraflores J.t, lo mismo que de asesores que brinda la especialización en pedagogía de la creatividad promoción XVI.

2.7 REVISION DE TERMINOS

- **Violencia:** La violencia es una acción ejercida por una o varias personas en donde se somete que de manera intencional al maltrato, presión sufrimiento, manipulación u otra acción que atente contra la integridad tanto físico como psicológica y moral de cualquier persona o grupo de personas".

- **Tolerancia:** Actitud y comportamiento, individual, social o institucional, caracterizado por la consciente permisividad hacia los pensamientos y acciones de otros individuos, sociedades o instituciones, pese a que los valores morales o éticos de aquéllos no coincidan, o incluso desapruében, los de éstos. La tolerancia

se puede manifestar prácticamente en todas las actividades humanas, pero muy especialmente en los aspectos religiosos, culturales, políticos y en las relaciones de género. Los principales actores y receptores de la tolerancia (en su recíproca esencia, tolerar y ser tolerado) son el individuo y el Estado.

- **Juego:** Es una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores. Este puede ser definido por: A) un objetivo que los jugadores tratan de alcanzar. B) un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretener y divertir, pero puede también representar un papel educativo. Un juego puede, o no, incluir un juguete. Los juegos implican generalmente el estímulo mental o físico, y a veces ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas.

- **Diversión:** Pasatiempo. Acción y efecto de divertir o divertirse. Los participantes en el juego de los aguinaldos, se divierten en las diferentes clases de juegos con alegría y jolgorio, es un pasatiempo ameno y sano.

- **Recreación.** Entretenimiento, diversión, tomar alguna recreación. Tiempo que se concede a los muchachos para jugar. Distracción que buscan los jugadores de aguinaldos, que además de divertirse, buscan nuevas amistades y fortalecen las que ya existen.

- **Reto.** Provocación, desafío, amenaza. Los participantes del juego desafían a sus contrincantes a jugar y a la vez a ganar o perder en la apuesta.

- **Pedagogía:** 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.

- **Actitud:** forma de motivación social que predispone la acción de un individuo hacia determinados objetivos o metas. La actitud designa la orientación de las disposiciones más profundas del ser humano ante un objeto determinado. Existen actitudes personales relacionadas únicamente con el individuo y actitudes sociales que inciden sobre un grupo de personas.

- **Aptitud:** rasgo general y propio de cada individuo que le facilita el aprendizaje de tareas específicas y le distingue de los demás.

- **Conflicto:** tensión que un individuo mantiene al estar sometido a dos o más fuerzas que se excluyen mutuamente.

3. METODOLOGÍA

3.1 TIPO DE INVESTIGACION

Esta investigación es de paradigma cualitativo, por que aborda experiencias, interacciones, creencias y pensamientos presentes una situación específica y la manera como son expresadas a través de los diferentes lenguajes, por los actores involucrados.

3.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de enfoque histórico hermenéutico que conlleva a la interpretación de la realidad de esta población objeto de estudio, a partir de la aplicación de la educación artística por medio del juego como medio eficaz para estimular la tolerancia.

3.3 MÉTODO

El método que utilizamos es etnográfico; por que se analiza e interpreta una problemática, con el objetivo de dar a conocer su magnitud y sus posibles soluciones. Acercándonos aun campo del conocimiento particular como lo es el de la educación artística y el juego en el fortalecimiento de la tolerancia par mejorar la convivencia aplicando como método fundamental la observación en las relaciones entre la educación artística y el juego, y como a través de estas categorías fortalecer la tolerancia.

3.4. TÉCNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION

Las técnicas de recolección de información que se utilizo fueron:

- Entrevistas
- Grabaciones
- Observaciones directa
- Informes de coordinación y psicólogos
- Encuestas

3.5 POBALCION

3.5.1 Población general:

Cuadro No 1. Total Estudiantes En La Institución Educativa Ciudad De Pasto Sede Miraflores

Cuadro No 1. Total estudiantes.

	Hombres	Mujeres	Total
Jornada Mañana	262	211	473
Jornada Tarde	248	230	478
		Total Estudiantes	951

Cuadro No 2. Total docentes En La Institución Educativa Ciudad De Pasto Sede Miraflores

Cuadro No 1. Total Docentes.

	Hombres	Mujeres	Total
Jornada Mañana	2	13	15
Jornada Tarde	8	7	15
		Total Docentes	30

3.5.2 Población Muestra.

Foto No 3. Estudiantes grado 5-6



Fuente esta investigación.

Cuadro No 3. Población Muestra. 5-6

Hombres	Mujeres
19	11
Total	30

3.6 CATEGORIA DE ANALISIS

- **Objetivo específico. N 1.** Analizar teorías y modelos pedagógicos relacionados al el juego enfocados al mejoramiento de la tolerancia

Cuadro No 4. Categoría 1.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	INSTRUMENTO	FUENTE
Teorías y modelos pedagógicos	Tolerancia y juego,	¿Que teorías son las mas adecuadas para abordar la tolerancia y el juego?	Fuentes bibliográficas	Biblioteca, Internet

- **Objetivo específico. N 2.** Revisar el seguimiento estudiantil sobre el manejo de conflictos

Cuadro No 5. Categoría 2.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	INSTRUMENTO	FUENTE
Seguimiento estudiantil	Conflictos mas frecuentes en la institución	¿Como se solucionan los conflictos y por que se dan?	Análisis de los archivos	Archivo de coordinación de convivencia Manual de convivencia

- **Objetivo específico. N 3.** Identificar las preferencias de los niños respecto al juego en la escuela y la aplicación de la estrategia pedagógica en la estimulación de la tolerancia.

Cuadro No 6. Categoría 3.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	INSTRUMENTO	FUENTE
preferencias	El juego en la escuela	¿Que juegos practican los niños en la escuela? ¿Cuales serian los juegos adecuados para estimular la tolerancia?	Observación directa Grabaciones audiovisuales Diario de campo	Los niños

- **Objetivo específico. N 4.** Elaboración de la cartilla “El Juego y la tolerancia”.

Cuadro No 7. Categoría 4.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	INSTRUMENTO	FUENTE
Elaboración de cartilla	Clases de juegos	¿Cuál sería el diseño estructural de la cartilla?	Antecedentes de cartillas referenciales	Bibliografía

3.7 APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN Y TRABAJO DE CAMPO.

Con la información que se recolecto indica que el grado de intolerancia en los estudiantes es moderado y amerita poner en práctica una estrategia pedagógica para mejorar su convivencia. La presente propuesta basada en el método Waldorf se la considera desde la lúdica como una opción de aplicación.

Categoría 1. Objetivo específico. N 1.

Pregunta orientadora

¿Que teorías son las mas adecuadas para abordar la tolerancia y el juego?

Después de conocer las distintas concepciones existentes referentes al juego y la tolerancia es posible resaltar su importancia en el desarrollo personal y social del niño, ya que es uno de los medios que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones; está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales

Los estudios realizados por los autores citados en el marco teórico centran sus explicaciones en diversos factores, es así que estos consideran que es una disposición innata influenciada por estímulos adecuados, otros lo consideran como una actividad recreativa que propicia y estimula la libertad, la creatividad y la expresión de sus emociones.

Se tomo del sistema Montessoriano, argumentos relevantes en los que considera el juego como un aspecto importante para el desarrollo de los sentidos y de las facultades intelectuales; relacionando el juego y el trabajo. También estos criterios son compartidos por el Dr Erick Berner agregando el juego permanece en todas las etapas de vida de un individuo, expresando su intimidad orgánica y espiritual; actitudes que fueron observados en la aplicación de la propuesta pedagógica "El juego y la Tolerancia"

Foto 4. Rudolf Steiner.



Fuente esta Investigación.

En esta investigación nos hemos inclinado por la metodología de las escuelas Waldorf propuestas por Rudolf Steiner; ya que se facilita su aplicación metodológica en varios aspectos en nuestro medio, por que libera las fuerzas psíquicas y espirituales. No se da sólo importancia a una asignatura concreta sino a la acción conjunta de las aptitudes que se desarrollan en los diversos campos de la enseñanza, logrando una catarsis en estos dos estados fortaleciendo los niveles de tolerancia individual y grupal equilibrando la adquisición de conocimientos intelectuales con la constante práctica de actividades lúdicas y artísticas.

Categoría 2. Objetivo específico. N 2.

Pregunta orientadora

¿Cómo se solucionan los conflictos y por que se dan?

Tomamos los documentos del seguimiento a los conflictos que la institución lleva, los cuales reposan en la oficina del señor coordinador y analizamos como fueron resueltos, sobresaliendo el dialogo directo como una de las formas de concertación mas común.

Se observo que los conflictos son solucionados de manera lineal Siguiendo el conducto regular que esta estipulado en el manual de convivencia de la institución.

El o los implicados en las faltas cometidas reciben el llamado de atención por el docente, de lo cual queda constancia por escrito en el anecdotario estudiantil; si la falta es de gravedad el caso pasa a coordinación quien, después de escuchar las versiones; toma las medidas necesarias, si el estudiante reincide en su conducta se convoca a los padres de familia para informarles de la situación, aplicando las medidas correctivas estipuladas en el manual de convivencia.

Foto 5. Intolerancia 1



Fuente esta Investigación.

En el anecdotario o seguimiento estudiantil se observa que la mayoría de las anotaciones escritas, detallan hechos que se relacionan con agresiones físicas y/o verbales, generadas por la falta de tolerancia, irrespeto, resentimiento causados generalmente por una baja autoestima en los niños provenientes de hogares conflictivos. Otro aspecto que se destaca es el no acogimiento a las reglas acordadas en juegos; como consta en los informes suministrados por psicólogos que se encuentran como documentos anexos de esta investigación.

La estrategia pedagógica que se aplica a la población muestra, señala un proceso para el desarrollo de los juegos, que debe encaminarse dentro de los parámetros del auto conocimiento, confianza, comunicación, cooperación y tolerancia.

Categoría 3 Objetivo específico. N 3

Primera Pregunta Orientadora

¿Que juegos practican los niños en la escuela?

En la observación realizada por el grupo de investigación y consignada en el video que se presenta como "anexo D"; los estudiantes practican en la escuela, juegos con un mediano grado de agresividad; influenciados por los medios masivos de comunicación, la situación conflictiva de nuestro país o región; y la violencia intrafamiliar.



Foto 6. Intolerancia 2.

Fuente esta Investigación.

A los docentes se les aplico una encuesta “ver anexo A”

Primera pregunta.

¿Usted como docente/directivo de esta institución a observado el comportamiento de los niños en el patio de recreo o el aula de clase? Haga una breve descripción

Anotaron 10 docentes, que el comportamiento de los niños dentro o fuera del aula tiene un mediano grado de agresividad; y los 5 restantes anotan que es un comportamiento acorde con su edad y no lo toman como agresivo. Esto fue corroborado por 10 docentes lo cual da un 66.66% y el otro 33.34% corresponde a 5 docentes.

Foto 7. Agresividad.



Fuente esta Investigación.

Segunda pregunta

¿Qué clase de juegos practican los niños con más frecuencia?

Los juego que los niños practican con regularidad según la encuestas son: canicas, lleva, lucha, policías y ladrones, el quemado, el salto del cordero, la salada, el venteo fútbol, balón cesto, el bom bon, el aro, el tope, correteadas.

Foto 8. Juego brusco.



Fuente esta Investigación.

Lucha 5 = 33.34%, quemado 4 = 26.66%, salto del cordero 4 = 26.66%, bolas 4 = 26.66%, tope 4 = 26.66%, bom bom 3 = 20 %, aro 3 = 20%, balón cesto 3 = 20%. Se observa que los juegos practicados con mayor frecuencia tienen contacto físico y se presentan discordias por no respetar las normas acordadas; buscando el bien individual en cambio en juegos como balón cesto, el aro y el bom bom que son practicados general mente por niñas, el grado de intolerancia es menor.

Foto 9. Juego de lucha.



Fuente esta investigación.

Tercera pregunta.

¿Cuáles son los comportamientos más comunes de los niños durante los juegos?

Los docentes manifiestan que el comportamiento más común durante los juegos esta enmarcado en dos partes a) el inicio: en el cual buscan conformar grupos por afinidad, simpatía o ventaja sobre otro grupo b) durante el desarrollo: solo buscan ganar

Cuarta pregunta

¿Qué clase de inconvenientes se presentan en el desarrollo de los juegos?

Los inconvenientes más comunes que se presentan son: los alegatos por no respetar las reglas, las agresiones físicas y/o verbales producto de la intolerancia en juegos como lucha quemado y tope.

Quinta pregunta

¿Cómo solucionan los niños sus dificultades?

Los niños toman “la justicia” para responder a agresiones con mas agresión, por que “no se dejan”.

Sexta pregunta

¿Cómo los docentes / directivos solucionan los conflictos que se presentan en la institución?

Todos los profesores coinciden en que el primero en solucionar un conflicto es el docente; y luego se remite el caso al coordinador quien toma la decisión final.

Séptima pregunta

¿Qué sugerencia haría para mejorar la convivencia entre alumnos en su institución?

Los docentes y directivos sugieren para mejorar la convivencia entre alumnos:

- a) sensibilizar a los niños en el respeto y la tolerancia a travez de videos y actividades recreativas, para que se motiven 40%
- b) trabajar desde las familias en la orientación y bienestar interno integrando organismos como I.C.B.F; 20%
- c) capacitar a docentes y directivos en solución de conflictos escolares 13.34%
- d) capacitar a docentes en estrategias pedagógicas como el juego para mejorar la convivencia y la tolerancia 26.66%.

tambien se aplico una encuesta a docentes y directivos para que opinen acerca de los talleres realizados con los niños, “ver anexo B”

Primera Pregunta

¿haga una breve descripción del comportamiento de los niños después de la aplicación de los talleres con relacion a su autoconocimiento, confianza y tolerancia ?

Los docentes coinciden en un ciento por ciento en que hay una mejoria con respecto al autoconocimiento de los niños, argumentando que se expresan mas seguros; y que son minimos los casos de niños aislados. Que en el grupo se observa la iniciación al liderazgo y mayor integración a las actividades; y que se facilitan el desarrollo de las actividaes de los docetes.

Pregunta Dos

¿Cómo considera la implementación de la práctica de los juegos para mejorar la tolerancia en los niños?

Se considera por parte de un 86.66% (13 docentes) como acertada y muy útil; el 13.34% (2 docentes) la considera buena pero que no están bien preparados para aplicarlas en su área de desempeño.

Segunda Pregunta Orientadora

¿Cuales serian los juegos adecuados para estimular la tolerancia?

Foto 10. Portada de Cartilla.



Fuente esta Investigación.

Los juegos adecuados para estimular la tolerancia, descritos a continuación en esta estrategia pedagógica, están basados en la metodología de Rudolf Steiner. Se aplicaron los juegos en orden secuencial como lo indica la metodología de la escuela Waldorf.

Se relaciona la lista de cinco juegos por categoría de los cuales se ha escogido dos para su aplicación.

Estos son:

1. Juegos de presentación: para la ejecución de esta unidad aplicamos 5 juegos los cuales fueron:

- Balones Presentadores: los niños juegan con un balón manifestando sus nombres y algunos gustos particulares.
- ¿Me Quieres?: los niños se relacionan con los demás realizando preguntas antecediendo la expresión me quieres.
- Uvas de Nombres.
- Gente a Gente
- Palmadas.

2. Juegos De Conocimiento

- Entrevistas mutuas: aquí los niños entrevistan a su compañero indagando aspectos personales.
- Presentando a mi amigo: aquí el niño presenta a su compañero ante el curso destacando sus cualidades y gustos.
- El nido
- Cambiar de punto de vista
- Conociéndose

3. Juegos de Afirmación

- Autobiografía: aquí los niños escriben su autobiografía expresando sus vivencias
- Enfoque de Valores: Se da un papel a cada participante, en el que cada uno/a debe escribir afirmaciones del tipo "me encuentro mejor cuando estoy con un grupo de gente que...", "me encuentro peor con un grupo de gente que...".
- El amigo desconocido
- A voltear la arepa.
- Las gafas

4. Juegos de Confianza.

- La alfombra mágica: Las personas participantes elevan del suelo a otra que se encuentra en posición horizontal y vuelven a situarla suavemente.
- Pescar con las manos: Consiste en ir, con los ojos cerrados, al encuentro de otros, con las manos.

- El muro
- Elefante
- La cinta Transportadora

5. Juegos de Comunicación

- Toma de decisiones rápida: Se trata de. En pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida.
- Huracán de ideas: Se trata de realizar una libre exposición de Ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás
- Juego de los contrarios
- Conversando con los pies
- El micrófono mágico

6. Juegos de Cooperación

- Aros musicales cooperativos: Se trata de llegar a reunir el mayor número posible de participantes en un solo aro.
- El puente: Se trata de conseguir la colaboración de todas/os para una tarea común.
- La tortuga gigante
- Pasillos imaginarios
- Hagamos juntos números, formas y letras

Estos juegos cumplen con unas características específicas como:

- Permitir un contacto sociable con los compañeros.
- Ser amenos y divertidos.
- Desarrollen creatividad.
- Crear ambientes sanos para una sana convivencia.
- Auto conocimiento.
- Cocimiento de los compañeros de juego.
- Comprender y respetar el punto de vista de los demás.
- Favorecer la autoestima.
- Activar la confianza en sí mismo/a y en el grupo.
- Hacer tomar conciencia de la importancia de los demás.
- Facilitar la comunicación.
- Favorecer la cooperación.

Categoría 4. Objetivo específico N 4. Elaboración de la cartilla “EL JUEGO Y LA TOLERANCIA”

Pregunta orientadora

¿Cuál sería el diseño estructural de la cartilla?

Aplicado las diferentes actividades planteadas en el marco de la educación según el método waldorf; y los juegos “Educando Para La Paz” se estructura la cartilla el “el juego y la tolerancia” ver “anexo cartilla”.

Se ha tenido en cuenta un proceso lógico y secuencial para abordar el problema de la intolerancia en los estudiantes, el cual esta relacionado con conformación de las unidades.

Foto 11. Diseño Estructural Cartilla.



Fuente esta Investigación.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Categoría 1. Objetivo específico. N 1.

Pregunta Orientadora

¿Que teorías son las mas adecuadas para abordar la tolerancia y el juego?

Al reflexionar sobre los distintos estudios que se han adelantado respecto al juego es posible comprender su papel en el desarrollo integral del niño al reconocer que el juego es condición natural del mismo, que no solo desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros.

Hemos tomado como referente la metodología Waldorf, ya que presenta un modelo lógico para abordar el juego y la tolerancia llevando un proceso secuencial de actividades en busca de perfeccionar estos aspectos comenzando desde el auto conocimiento del individuo y terminando con el trabajo cooperativo. Se seleccionaron y se aplicaron juegos de presentación, conocimiento y afirmación; los cuales hacen parte de la cartilla “El juego y la tolerancia” que es la propuesta pedagógica producto de esta investigación. Inicialmente los cambios se dieron de manera personal, en cuanto a su seguridad, ya que los niños en su gran mayoría manifestaron mas espontaneidad en la proceso de los talleres; en relación al auto conocimiento, afirmaron su individualidad y respetaron la del compañero; en cuanto a la expresión, se mostraron sin cohibiciones al momento de expresar sus ideas. Todo esto se miro reflejado en su comportamiento al finalizar los talleres.

4.1 Categoría 2. Objetivo específico. N 2. ¿Cómo se solucionan los conflictos y por que se dan?

En las entrevistas realizadas a docentes, coordinador y grupo de asesores de convivencia, manifestaron que el mayor grado de inconvenientes se presento en niños que provienen de hogares en los cuales existe violencia intrafamiliar. En los informes del seguimiento de casos especiales que ameritaron la solución de conflictos el procedimiento era la concertación y reconocimiento de haber cometido la falta entre el estudiante y el docente encargado, si la falta era de mayor relevancia se convocaba a los padres para informarlos sobre los acontecimientos y asumir compromisos, finalmente el coordinador procedía en muchos casos a aplicar sanciones.

4.2 Categoría 3 Objetivo específico. N 3

Primera Pregunta

¿Que juegos practican los niños en la escuela?

La mayoría de estos juegos son practicados de una manera brusca y mal intencionado buscando agredir al compañero basado en la superioridad de fuerza o edad. En el aula de clase se observa una regular presentación personal, no mantienen hábitos de aseo en el salón, encontrando papeles, chicles, envolturas de comestibles etc. En el desarrollo de la clase se escucha murmullos, actitudes que obliga a algunos docentes a alzar la voz, generando un ambiente hostil.

La observación de los niños en el patio de juegos permitió tener una idea general de su comportamiento, de cómo se integraban; percibiendo casos de estudiantes que se mantenían aislados de los grupos, cuando acuerdan jugar buscan asegurar su bien estar personal antes que el de sus compañeros.

Foto 12. Salto del cordero.



Fuente esta Investigación.

En los videos se observa la intolerancia en la convivencia de los estudiantes en el aula, patio y comedor de la institución. Comportamientos rutinarios, a los cuales se han acostumbrado todos los integrantes de la comunidad educativa. Los conflictos que se presentaron estaban enmarcados dentro de la agresión verbal y gestual, contacto físico violento.

Foto 13. futbol.



Fuente esta Investigación.

En el estudio realizado se percibió una alto índice de agresividad en el juego rutinario que practican los niños, en la escuela. Al momento de aplicar los talleres de los juegos, los niños mejoraron su actitud en cuanto a su comportamiento en los diferentes espacios de convivencia. Confirmado por los docentes en los comentarios plasmados en el “anexo B pregunta 1”

Pregunta orientadora 2

¿Cuáles serian los juegos adecuados para estimular la tolerancia?

- 1. Juegos de presentación:** para la ejecución de esta unidad aplicamos 5 juegos los cuales fueron:

- Balones Presentadores: En el desarrollo de este juego los niños aprendieron a conocerse por sus nombres y algunos datos personales de sus compañeros, favoreciendo un ambiente relajado en el grupo.
- ¿Me Quieres?: En el desarrollo de este taller se favoreció la tolerancia del grupo y se divertieron.

Foto 14. Balones Presentadores.



Fuente esta Investigación.

2. Juegos De Conocimiento

- Entrevistas mutuas: En el desarrollo del taller los niños aprendieron a conocer y respetar las opiniones de sus compañeros, resaltando las características individuales. (Ver anexo C)
- Presentando a mi amigo: El niño expreso características particulares de su compañero, dándolas a conocer al grupo, creando un ambiente propicio para una sana convivencia.

Foto 15. Presentando a un Amigo.



Fuente esta Investigación

3. Juegos de Afirmación

- Autobiografía: El niño le facilito al grupo sus datos más relevantes y los dio a conocer, favoreciendo su autoestima e identidad.
- Enfoque de Valores: En el desarrollo de este taller el niño conoció y valoro las cualidades de si mismo y sus compañeros.

Foto 16. Enfoque de Valores.



Fuente esta Investigación.

4. Juegos de Confianza.

- La alfombra mágica: El niño activo la confianza en si mismo y en el grupo, estimulando la tolerancia hacia los demás.
- Pescar con las manos: El grupo tomo conciencia de la importancia de cada persona, y el valor que ellos tienen para desarrollar una actividad en solidaridad.

Foto 17. Pescar con las Manos.



Fuente esta Investigación.

5. Juegos de Comunicación

- Toma de decisiones rápida: el niño y el grupo descubrieron las diferentes opciones que hay al comunicarse, logrando una comunicación verbal y no verbal.
- Huracán de ideas: el niño aprendió a expresar sus ideas de una forma espontánea y coherente, perdiendo la timidez y mejorando su capacidad de expresión.

Foto 18. Huracán de ideas.



Fuente esta Investigación.

6. Juegos de Cooperación

- Aros musicales cooperativos: Los grupos valoraron la capacidad de cooperación de cada uno de sus integrantes, despojándose de sus individualidades y egoísmos.
- El puente: Cada niño miro la necesidad de su colaboración para lograr una meta en común, facilitando la armonía y la tolerancia en el grupo.

Foto 19. Aros Musicales.



Fuente esta Investigación.

4.3 Categoría 4. Objetivo específico N 4. Elaboración de la cartilla “EL JUEGO Y LA TOLERANCIA”

Con toda la información recopilada en las actividades realizadas por esta investigación. Y siguiendo la secuencia de cada uno de los juegos propuestos Se logro estructurar la cartilla “El Juego Y La Tolerancia” enriqueciendo cada unidad con tres juegos o talleres los cuales persiguen los mismos objetivos.

5. CONCLUSION

En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Los talleres realizados permiten deducir que las actividades lúdicas recreativas favorecen la tolerancia y convivencia en los niños, actividad que se realiza en ellos de manera armónica y espontánea.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto el juego posee funciones esenciales, importantes para la formación del ser humano, y algunas de ellas son:

- Explorar al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- Refuerza la convivencia, el alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- produce normas, valores y actitudes, todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. induce a nuevas experiencias.
- Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- Vuelve a las personas más libres, dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan, estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.
- Mejora la convivencia logrando ambientes armonicos de cooperacion y solidaridad.
- Mejora la auto estima, y afianza las relaciones inter personales estimulando la tolerancia hacia los demas.

6. RECOMENDACIONES

Después de analizar varios argumentos sobre el juego, su importancia y su incidencia en el desarrollo integral y social del niño, se concluye que los distintos estudios adelantados por diferentes autores, confirman la incidencia positiva que el juego tiene en los niños y en los adultos del mañana, ya que este favorece la iniciativa, la creatividad, el desarrollo cognitivo y psicomotor; sus beneficios no solo se ven reflejados en el desarrollo integral del niño, sino en el entorno que le rodea, ya que este permite mejorar las relaciones interpersonales, a través del juego constructivo y cooperativo, estimulando así la tolerancia factor fundamental para lograr una convivencia armónica en el ámbito escolar y en la sociedad de la cual forma parte.

Desde esta perspectiva se recomienda que es función de los docentes guiar, orientar y compartir con sus estudiantes espacios lúdicos, que estimulen los distintos procesos de aprendizaje, apoyando y fortaleciendo las distintas aptitudes de los niños con el compromiso de la comunidad educativa de cada institución.

Es de anotar que los docentes reconocen la falta de capacitación en la solución de conflictos escolares como también, el poco conocimiento en la aplicación y el manejo de estrategias lúdicas, por consiguiente se recomienda la aplicación de esta estrategia pedagógica, como una alternativa para estimular la tolerancia y por ende la sana convivencia.

BIBLIOGRAFÍA

- BECHI, Luciana. Los Juegos y Los Juegos Cooperativos. Disponible en: <http://www.efydep.com.ar>
- BERNE, Eric. Los juegos en que participamos. USA 1978
- BUBER, martin. Educación creativa. Madrid 1979
- CHATEAU, Jean. El juego y el niño. Barcelona 1985
- HETZER, hildegard. El juego y los juguetes. Buenos Aires 1984
- LINEA DE INVESTIGACIÓN EN VALORES PROMOCIÓN UPN4 DE LA MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO Y SOCIAL. Universidad Pedagógica Nacional. Manizales Octubre de 1993.
- NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación lúdica. Santa fe de Bogota 1995.

ANEXO

INSTITUCION EDUCATIVA CIUDAD DE PASTO SEDE MIRAFLORES J.T.
ENTREVISTA A DOCENTES Y DIRECTIVOS

Nombre: _____

Ocupación: _____

Área de desempeño: _____

1. ¿Usted como docente/Directivo de esta institución ha observado el comportamiento de los niños en el patio de recreo o en el aula de clase? Haga una breve descripción.

2. ¿Que clase de juegos practican los niños con más frecuencia?

3. ¿Cuales son los comportamientos más comunes de los niños durante los juegos?

4. ¿Que clase de inconvenientes se presentan en el desarrollo de los juegos?

5. ¿Como solucionan los niños sus dificultades?

6. ¿Como los docentes/directivos solucionan los conflictos que se presentan en la institución?

7. ¿Que sugerencia haría para mejorar la convivencia entre alumnos en su institución?

Gracias por su colaboración:

Grupo de investigación:

Pedagogía de la creatividad promoción XVI

ANEXO

INSTITUCION EDUCATIVA CIUDAD DE PASTO SEDE MIRAFLORES J.T. ENTREVISTA ENTRE ESTUDIANTES

En grupos de dos (2) compañeros, realizarse las siguientes preguntas; luego imagínate como será en el futuro; y en un cuarto (1/4) de cartulina representarlo utilizando temperas, vinilos o colores.

1. ¿Como te llamas?

2. ¿Donde vives?

3. ¿Que comida prefieres?

4. ¿Que te gusta realizar en los fines de semana?

5. ¿Qué materia te gusta más y porque?

6. ¿Que juegos practicas más?

7. ¿Qué profesión te gustaría realizar cuando crezcas y porque?

Gracias por su colaboración:

Grupo de investigación:

Pedagogía de la creatividad promoción XVI

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

La primera unidad trata de juegos sencillos los cuales permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente se trata de juegos para aprender los nombres e identificar los rostros de sus nuevos compañeros sea de clase o de un grupo alterno.

Cuando los grupos son nuevos y los participantes no se conocen es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo, dinámico, armónico y sin distensión dándole bases a una tolerancia grupal.

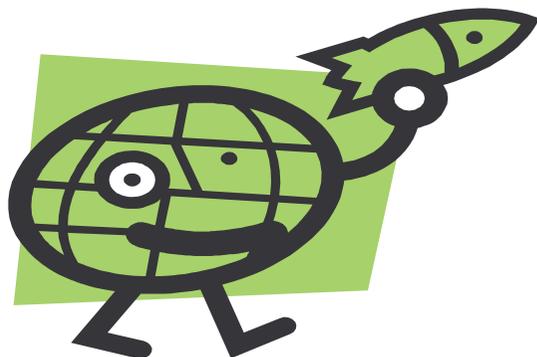
Objetivos:

- Aprender los nombres y algunos datos mínimos de: los/as participantes.
- Permitir un primer contacto.
- Favorecer un ambiente relajado.
- Desarrollar la creatividad.
- Pasar un rato ameno y relajado.
- Favorecer la tolerancia grupal y bilateral





Balones Presentadores



1.- MATERIAL

Tres o más balones de diferentes colores, de tamaño mediano.

2. LUGAR

Aula de clases, salón o al aire libre, en el cual los participantes puedan hacer una ronda y halla espacio entre jugador y jugador de no menos de 40 cm.

2. JUGADORES Y ROLES

- Grupos de niños o máximo de 30 integrantes
- Animador o moderador del juego. El cual puede hacer parte del juego o dirigirlo.

3.- PROCESO

Realizamos un círculo con los integrantes con un espacio mínimo entre participante de 40 cm. en un salón o aula adecuada.

El animador/a lanza una primera pelota después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre.

Después de un momento, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre.

En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

Reglas: buena pronunciación al momento de pronunciar su nombre y apellido.

4. VARIACIONES

- Se pueden introducir otras pelotas con otras variables como comida favorita o gustos en particular.
- Para aumentar la dificultad se puede decir los nombres de las personas que han iniciado el juego en secuencia, Ej. Juan, Luis, Adres y Mario, a medida que el juego va avanzando su complejidad también, además del objetivo de presentación, el juego ejercita la memoria y concentración de los participantes.

GENTE A GENTE



1. MATERIAL

Grabadora, o materiales que emitan sonido para llevar el ritmo puede ser tambor, maracas, guitarra, tamboreo etc.

2. LUGAR

Salón de reuniones amplio o al aire libre, en el cual los participantes puedan hacer dos rondas concéntricas.

3. JUGADORES Y ROLES

- Grupos de niños los cuales se van a presentar.
- Animador o moderador del juego. El cual dirige el juego

- El juego puede realizarse con jugadores a partir de los 8 años de edad..

4. PROCESO

Se divide el grupo en dos partes iguales, puede ser dos grupos de 10 personas o más, no importa la cantidad de jugadores. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo de dentro mirando hacia afuera y las del círculo externo mirando hacia adentro, de manera que las personas de los dos círculos queden de frente formando parejas. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, yo soy .". Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica, hasta dar la vuelta completa.

5. Reglas:

Los jugadores deben seguir el ritmo de la música y el juego no termina hasta que todos los participantes se hayan presentado.

6. VARIACIONES

El moderador, puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, o con ritmo diferente.



¿ME QUIERES?



1. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

2. LUGAR

Salón de reuniones amplio o al aire libre, en el cual los participantes puedan hacer dos rondas concéntricas.

3. JUGADORES Y ROLES

- Grupos de participantes los cuales se van a presentar.
- Animador o moderador del juego. El cual dirige el juego

4. PROCESO

“Una persona que esta de pie intenta conseguir asiento a través de una pregunta”

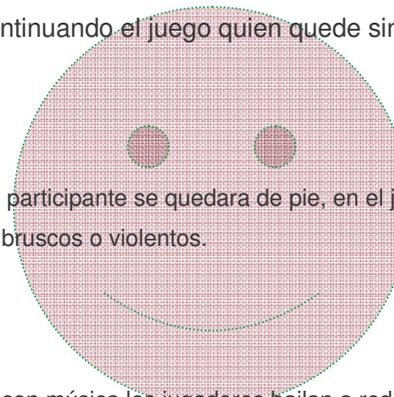
Todos/as sentados en círculo. El animador/a se acerca a alguien, le pregunta su nombre y le dice: "... ¿me quieres?". Los jugadores le responde: "claro que si, pero también quiero a ...". Los que están a derecha e izquierda de las dos personas nombradas tienen que cambiar de sitio. Los jugadores que no tenía sitio intentarán sentarse, continuando el juego quien quede sin silla.

5. REGLAS

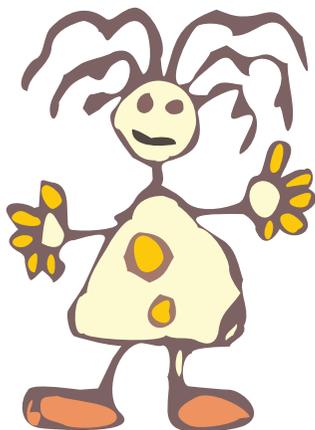
El moderador decide cual participante se quedara de pie, en el juego no se permiten movimientos bruscos o violentos.

7. VARIACIONES

Una variación puede ser, con música los jugadores bailan a rededor de las sillas, cuando la música deja de sonar el jugador que queda de pie dice “Yo los quiero a..... “nombra a todos” a pesar de quedar sin silla”



PALMADAS



MATERIAL

Se puede utilizar objetos que produzcan sonido, o solamente partes del cuerpo.

LUGAR

Salón, aula de clases o al aire libre,

JUGADORES Y ROLES

- Grupos de participantes los cuales se van a presentar.
- Animador o moderador del juego. El cual dirige el juego

PROCESO

“Trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marca do.”

En círculo, el animador/a marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo/a y al llevar la izquierda, el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos/as algunas veces, sin perder el ritmo.

Reglas:

- Los jugadores de deben ir al ritmo de la música, por que se puede penalizar la falta de ritmo.
- Los jugadores pueden estar sentados parados o acostados, dependiendo el requerimiento del moderador.

VARIACIONES

Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados. También Se pueden utilizar objetos que produzcan sonido.



UVAS DE NOMBRES



MATERIAL

LUGAR

Salón grande o al aire libre, en el cual no debe haber objetos con los cuales los participantes puedan lastimarse.

JUGADORES Y ROLES

- Grupos de participantes los cuales se van a presentar.
- Animador o moderador del juego. El cual dirige el juego

PROCESO

Se trata de formar grupos (racimos de uvas) de un número de personas igual al gritado por el animador/a y decirse los nombres

Todos/as van paseando por la sala hasta que el animador/a dice un número. Los jugadores deben formar grupos de personas de igual número al mencionado y decirse los nombres rápidamente. Después de ello, los grupos formados se separan y se sigue paseando hasta que se grite un nuevo número.

Un buen juego de presentación para grupos numerosos.

REGLAS

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Gana el jugador que mas nombres aprenda



Los juegos de esta unidad permiten a los/as participantes en una clase o encuentro, relacionarse y conocerse entre sí.

Este tipo de juegos tratan de facilitar la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento necesario y más profundo de sus nuevos compañeros.

En tipo de juegos es indispensable para crear un ambiente de tolerancia y romper el hielo, ya que los integrantes del grupo necesitan conocerse e interrelacionarse.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las reglas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los/as participantes no se conocen.

OBJETIVOS

- ❖ Conocer conceptos y opiniones de sus compañeros de clases.
- ❖ Aprender a percibir una situación desde el punto de vista de otra persona.
- ❖ Integración de todos/as los participantes al grupo de clase o a un nuevo grupo.
- ❖ Respetar el punto de vista de los demás.
- ❖ Resaltar las características individuales de cada participante.
- ❖ Crear ambientes propicios para una sana convivencia destacando la tolerancia desde el respeto hacia los demás y sus opiniones.
- ❖ Conocer los gustos y sensibilidades de las personas e Intercambiarlos con los del grupo.
Favorecer la afirmación de cada persona.



ENTREVISTAS MUTUAS



1.- MATERIAL

Opcional lápiz y papel

2. LUGAR

Aula de clases o la aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

Moderador

Parejas de compañeros de un grupo de x personas.

3. PROCESO

Explicación del juego al gran grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada cual dice a su pareja la idea que tiene de si mismo/a, a fin de crear un mundo en común.

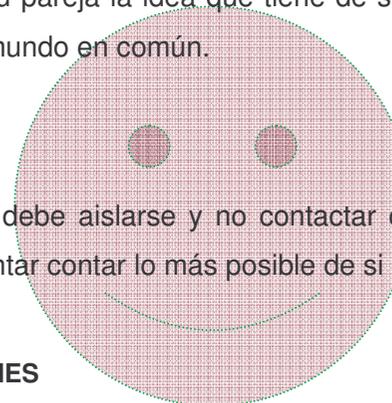
4. Reglas

Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás.

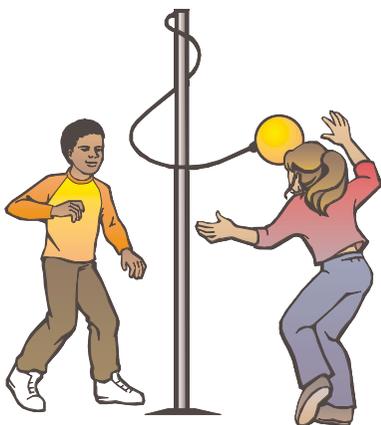
Hay que intentar contar lo más posible de si misma/o.

5. VARIACIONES

Para mayor agilidad se puede hacer por grupos de 4 o 6 personas.



CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA



1.- MATERIAL

Papel y bolígrafo.

2. LUGAR

Aula de clases

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador

- Parejas la cual cambia de punto de vista con su compañero.

3. PROCESO

Propuesta. Ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).

EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace única/o? ¿Cuáles son mis puntos fuertes o débiles? ¿Quién y qué ha hecho de mi lo que soy?

EL YO Y LOS OTROS/AS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quiénes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de referencia:-tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?

EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cual es mi papel en la sociedad hoy mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?

Las participantes primero responden como creen que responderían las del otro grupo. Después responden a las preguntas, desde su punto de vista. La primera serie de respuestas (las de “en el lugar de los otros/as), se remite al otro grupo, que envía sus reacciones.

EL NIDO



1.- MATERIAL

Un pliego de papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

2. LUGAR

Un salón amplio donde se puedan separar los grupos, preferiblemente que no haya sillas y mesas

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador



Grupo de 4-6 personas

4. PROCESO

Se prepara un recorrido para hacer con una ficha (opcional), mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

Cada jugador buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujarán alrededor de ellas la casilla de salida o nido. La primera que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará 4 casillas a partir del nido y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un Corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (p.ej. un viaje, gustos, el primer beso, ...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todas puedan hablar de ella.

Las siguientes personas irán tirando sucesivamente el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre lo ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito

cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

5. Reglas

Solo se puede lanzar una vez el dado.

Un salón que este desocupado, sin sillas y mezas.

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Grupo de participantes no importa el número.



PRESENTANDO A MÍ AMIGO



1. MATERIAL

Aula de clases o al aire libre.

2. LUGAR

4. PROCESO

Cada participante presenta a la persona que esta a su lado al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

Las personas participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Una comienza presentando ala compañera de su izquierda con la fórmula "ésta es mi amiga X", cuando dice el nombre alza la mano de su amiga al aire; se continúa el juego hasta haber sido todas presentadas.

5. Reglas

6. VARIACIONES

Para participantes mayores se pueden introducir más datos sencillos y tener una mayor información que compartir.

CONOCIENDOSE

1. MATERIAL

Una hoja en blanco y algo para escribir por persona.

2. LUGAR

Aula de clases.

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Grupo de participantes no importa el número.

4. PROCESO

El moderador/a precisa las consignas. Es importante que hayan sido bien entendidas por todas las personas para evitar preguntas posteriores. Por otra parte, es indispensable tener tiempo suficiente para llevar acabo bien el juego.

Las participantes escriben, cada una para si, sus acontecimientos importantes, positivos y negativos.



El moderador/a detiene la escritura individual y pide a las participantes que se pongan por parejas (pueden ponerse la hoja pegada al pecho).

En las parejas, cada una dispone de 10 minutos para presentar a la otra su cartel, después de 20 minutos, el moderador/a detiene esta fase del ejercicio.

Las participantes se sitúan de nuevo en gran grupo y cada cual presenta, a su pareja. El moderador/a, en esta fase, debe tener en cuenta la posibilidad de facilitar a la persona presentada, el poder completar o eventualmente rectificar la presentación.

5. Reglas

Tres fases:

1. Escritura individual, limitada a 1/4 de hora.
2. Presentación por parejas, también de 1/4 de hora.
3. Presentación de su pareja en el gran grupo.

Las/os participantes reciben una hoja en blanco y, considerándola en el sentido alargado separan, mediante una raya horizontal, dos zonas iguales entre si (superior e inferior).



Juegos de afirmación

En esta unidad la función principal de los juegos es el de la afirmación de los/as participantes como personas individualmente y de un grupo como tal. Se estimula la seguridad en sí mismo, en sus conceptos y capacidades, como en relación a las presiones exteriores, su papel en el grupo y exigencias sociales.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo. Para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Aquí los participantes por medio de los juegos son conscientes de sus propias limitaciones, y de sus necesidades, al tiempo que las puede expresar verbal y gestual mente, en algunos juegos hay enfrentamientos, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, valorando la capacidad de respuesta a una situación hostil, fortaleciendo la tolerancia evitando conflictos entre compañeros.

Además es una Ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en (a que se plantean estos problemas, cómo son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...)).

2.- OBJETIVOS

- Fortalecer la tolerancia para evitar situaciones hostiles.
- Facilitar a los demás la información que cada uno la considera más significativa de si mismo/a.
- Conocer las cualidades y valores de los compañeros.
- Favorecer la afirmación de uno/a mismo/a, en el terreno físico.
- Lograr una escucha activa y la aceptación de cada persona en el grupo.
- Comprender el punto de vista de los otros/as y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.
- Identificarse con su cuerpo. Favorecer la autoestima.
- Estimular la actitud de valoración positiva ante otras personas.



AUTOBIOGRAFÍA



1.- MATERIAL

Ficha, folios o cartulinas. Útiles de escribir.

2. LUGAR

Aula de clases. O un salón

2. JUGADORES Y ROLES

Moderador

Grupo de participantes.

3.- PROCESO

Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado. Por ejemplo cinco minutos, los datos que considere más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.

Reglas:

Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan en algún aspecto.

4. VARIACIONES

el juego se lo puede realizar con objetos personales en vez de las fichas.



EL AMIGO DESCONOCIDO



1. MATERIAL

Papel y bolígrafos.

2. LUGAR

Aula de clases o un lugar al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Jugadores
- Moderador

4. PROCESO

Cada participante elige una amiga/o secreto. Preferentemente entre los compañeros las que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al

interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno/a va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno/a escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que piense de él. Luego cada uno/a se lleva su carta y la lee. al día siguiente de la lectura personal sería conveniente compartir los sentimientos vividos.

5. Reglas

Asegurar que todos/as los participantes tengan un amigo/a desconocido y, por lo tanto, que todos/as reciban una carta.

Una forma puede ser escribir los nombres de todos/as en papelitos, meterlos en una bolsa e ir cogiendo cada uno/a a un papel, que se devolverá en caso de ser el nombre de uno/a mismo/a.

6. VARIACIONES

Una variación del juego puede ser escribiendo las características físicas, y para colocarlo en un nivel un poco mas complejo los opuestos de sus características o cualidades.



A VOLTEAR LA AREPA



1.- MATERIAL

Colchoneta (opcional)

2. LUGAR

Al aire libre o un salón donde no haya obstáculos

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Parejas de jugadores no importa el numero

3.- PROCESO

Se trata de impedir que un compañero/a te cambie de posición

Los jugadores/as se distribuyen por parejas. Uno/a de ellos se tiende en el suelo, y tratará de que su compañero/a no le dé la vuelta. Para ello podrá ayudarse abriendo las piernas, haciendo presión contra el suelo, extendiendo los brazos, etc.

Después se intercambian los papeles.

Reglas:

No se puede agarrar al compañero/. Ni pararse del suelo.

4. VARIACIONES

Se lo puede hacer sentado o parado

5.- Nota

Es importante hacer una evaluación de cómo se ha sentido cada uno/a, tanto en el caso de que hayan dado la vuelta fácilmente. Como en el caso contrario.



ENFOQUE DE VALORES



1.- MATERIAL

Papel y lápiz

2. LUGAR

Al aire libre o un salón donde no haya obstáculos

3. JUGADORES Y ROLES

3.- PROCESO

Se da un papel a cada participante, en el que cada uno/a debe escribir afirmaciones del tipo "me encuentro mejor cuando estoy con un grupo de gente que...", "me encuentro peor con un grupo de gente que...".

Una vez completadas las frases, los/as participantes se dividen en grupos de tres. Cada cual ha de tener la certeza de que los/as otros/as dos le escuchan durante 5 minutos. En ese tiempo, el/la "protagonista" hablará sobre sus respuestas. La interacción en el grupo se desarrollará de acuerdo con las consignas de partida. Luego los papeles cambian, hasta que los/as tres hagan de "protagonistas".

Reglas:

1. La regla del foco: cada persona del grupo ha de ser protagonista durante 5 minutos.
2. Regla de la aceptación: has de ser receptor de la persona-foco (afirmaciones con la cabeza, sonrisas, gestualidad variada,... ayudan a lograr la comunicación). Si n? estás de acuerdo con lo que dice, no muestres en modo alguno tu disconformidad, tendrás ocasión sobrada de hacerlo más tarde.
3. Regla de comprensión: intenta comprender lo que te dice. Pregunta lo que sea preciso para entender mejor lo que te quiere comunicar, pero sin mostrar ningún sentimiento o actitud negativa en tu pregunta. (Cada participante puede tener una copia de las reglas; éstas han de aceptarse)



LAS GAFAS



1.- MATERIAL

8 Monturas de gafas viejas, sin cristales, o de alambre o cartulina.

2. LUGAR

Aula de clases o un salón sin obstáculos

3. JUGADORES Y ROLES

- Participantes no importa el numero

- moderador

4. PROCESO

El moderador/a plantea: "Estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros/as?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios/as (por ejemplo. las gafas de la "confianza", del "belleza", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", del "nadie me acepta", etc.).

5. Reglas

Los/as participantes han de concentrarse en percibir la realidad a través del prisma que suponen unas gafas.



JUEGOS DE CONFIANZA

En esta unidad los juegos, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Un juego. En lugar de estimularla, puede poner en evidencia la falta de confianza que hay en el grupo y, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

Los juegos de confianza se basan en dos circunstancias principalmente:

-las condiciones que crea el dejarse llevar por el grupo. Es decir, las reacciones, impulsos, miedos o experiencias gratificantes que surgen en la situación de abandono al grupo, en las relaciones vi direccionales:

- yo – grupo
- yo – yo
- grupo – grupo
- yo – tu



Cambiar los puntos de referencia habituales de nuestra relación con los otros o el medio. Los canales de información sobre los que se basa la confianza, los canales suelen ser unidireccionales; uno de los objetivos primordiales de estos juegos es buscar la vi direccionaliad de la comunicación estimulando la tolerancia hacia el punto de vista de los demás, creando una sana comunicación.

El juego es siempre totalmente voluntario. No se puede obligar a nadie a realizarlo, ni siquiera de forma sutil, con la "presión mora!" de que los demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel en el juego y es posible que el desarrollo de éste estimule a aquel.

Para que el juego se realice en buenas condiciones, el grupo ha de estar en silencio absoluto. El ruido. Incluso la risa, pueden ser una interferencia importante en el proceso de confianza.

los errores frecuentes en el uso de estos juegos:

- La desviación del juego hacia la competitividad {a ver quién lo hace mejor, al "más difícil todavía",...} o hacia la broma.
- Un "modelo al que ajustarse". El juego es una experiencia irrepetible para la persona y el grupo, y como tal no se hace "bien" o "mal", sino que tiene su propia dinámica y valor según los participantes.
- No tener en cuenta a la/s personas que realizan el juego. El grupo ha de promover condiciones para fomentar la confianza respetando a la persona que juega.

- Estimular la tolerancia hacia el punto de vista de los demás
- Favorecer la confianza en otros sentidos que el de la vista, especialmente en el área espacio-temporal.
- Hacer tomar conciencia de la importancia de los otros,
- percibir el grupo, el sentimiento de soledad.
- Favorecer la comunicación por otros canales que el visual o el oral, y sin los prejuicios de saber de antemano con quien se está comunicando uno.



OBJETIVOS

- Activar la confianza en sí mismo/a y en el grupo.

ELEFANTES

1.- MATERIAL

Algún objeto con que hacer ruido.

Pañuelos para tapar los ojos.

2. LUGAR

Al aire libre o un salón amplio, en el cual se puede colocar obstáculos ya sea sillas o mesas.

3. JUGADORES Y ROLES

- moderadores
- Guía
- Los jugadores que hacen de elefantes.

4. PROCESO

Consiste en que todo el grupo llegue a la meta después de atravesar un camino de obstáculos que no ven.

Se escoge alguien que haga de guía para la manada de elefantes. Todos salvo éste se vendan los ojos y se dan la mano, formando una gran cadena. El/la guía hará señales con algún instrumento u objeto, que habrán sido acordadas

previamente por todo el grupo. Se dan a conocer entonces las reglas del juego:

- El/la guía debe dirigir a la manada hasta una meta que estará señalada, por un recorrido preparado previamente por el moderador/a y que sólo le dará a conocer a él/ella.
- La manada entera deberá llegar a la meta.
- La manada será llevada por diferentes obstáculos (pasos estrechos, bajo mesas,...). De tiempo en tiempo, alguien de fuera del grupo intentará romper la cadena (los/as participantes deben poder mantener su capacidad de continuar el juego). Con gente de mayor edad el moderador/a puede intentar confundir a la manada imitando las señales del guía.

5. REGLAS

Quien haga de guía permanecerá en silencio. El grupo no puede ver nada.

6. VARIACIONES

Se puede trabajar las direcciones caminar hacia atrás adelante o en diagonal, también se puede realizar el juego en un parque para que los obstáculos suban de mayor esfuerzo.



LA ALFOMBRA MAGICA



1. MATERIAL

Se puede utilizar una colchoneta por seguridad, la sabanas es opcional como una variación del juego.

2. LUGAR

Tenemos que ubicarnos en un lugar donde el techo este muy arriba o al aire libre.

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- El jugador que se va a elevar
- Seis jugadores los cuales de alfombra mágica, tres por cada lado

4. PROCESO

Las personas participantes elevan del suelo a otra que se encuentra en posición horizontal y vuelven a situarla suavemente.

Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta y con los brazos pegados al cuerpo. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. Se arrodillan y sitúan sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados) debajo del cuerpo de la "alfombra". Muy suavemente van elevando la "alfombra" hasta donde pueden, la mantienen a esa altura unos segundos con o sin movimiento de vaivén suave y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego la que hace de "alfombra" cambia hasta que lo realicen todas las que quieran.

5. REGLAS

El juego se hace en absoluto SILENCIO. Los movimientos han de ser muy suaves, teniendo especial cuidado con la cabeza.

6. VARIACIONES

En vez de las manos entrelazadas de los seis jugadores podemos hacerlo con una sabana y los seis jugadores sostienen la sabana.



EL MURO



1. MATERIAL

Vendas o Algo para tapar los ojos.

2. LUGAR

Al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

Un grupo de personas las cuales forman el muro de contención pueden ser diez o mas y el jugador que corre vendado los ojos.

4. PROCESO

Las personas participantes se sitúan ante un gran muro u otro obstáculo que pueda dar miedo, y han de correr hacia él con los ojos tapados.

Las participantes se sitúan unos dos metros por delante del obstáculo, formando una fila y un poco separadas unas de otras(de forma que se cubra todo el espacio). La persona voluntaria es conducida a una cierta distancia del grupo situado ante el obstáculo (a unos 50 metros aproximadamente). Se le tapan los ojos y ha de correr lo más rápido posible en dirección al obstáculo. El grupo tiene que atrapar a esta persona antes de que se dé contra él.

5. REGLAS

- Mantener el mayor silencio posible.
- Es importante practicar un poco la forma de atrapar a las personas voluntarias, sin hacerles daño y con seguridad, antes de realizar el juego. Hacerlo sólo con un grupo en el que ya se haya trabajado la confianza.

6. VARIACIONES

Se puede utilizar mas personas que corran hacia la muralla humana siempre y cuando el grupo sea grande.



PESCAR CON LAS MANOS



1. MATERIAL

Venda o una toalla para tapar los ojos

2. LUGAR

Disponer de un espacio libre. Suficientemente amplio

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador

- Los jugadores que van a participar, puede ser un grupo grande

4. PROCESO

Consiste en ir, con los ojos cerrados, al encuentro de otros, con las manos.

Cada persona anda por la sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra con la mano de otra, se cogen de ellas y caminan juntas hasta encontrar a una tercera. El que le encuentra se suelta de la otra y se agarra a esta última. Se van formando así parejas que se separan después de un tiempo. Algunas pueden andar solas durante todo o una parte del juego.

5. REGLAS

- Ojos tapados y silencio.
- Precisar que se da un tiempo bastante largo

6. VARIACIONES

En vez de agarrarse de las manos puede ser que los jugadores vayan abrazados.



MARCHA CON RADAR



1. MATERIAL

Algo para tapar los ojos.

2. LUGAR

Un salón grande

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Un grupo grande de personas que conformen el círculo
- Marchadores que pueden ser uno dos o tres

4. PROCESO

Se trata de ir haciendo un recorrido por el círculo formado por los/as participantes, siendo ayudado por estos/as.

Los/as participantes se sitúan formando un círculo. El moderador/a indica a la persona que va a marchar por el círculo, tapándole los ojos. Esta debe marchar en dirección



recta emitiendo el sonido "bip-bip". El jugador/a B, hacia el que parte, le hace volver y le cambia de dirección (con las manos, en silencio), hacia otro jugador/a (C) y así sucesivamente.

El moderador/a envía poco a poco a otras personas al interior del círculo, pero cada uno emite un sonido distinto ("tu-tu", "tic-tac", ...) (3 ó 4 personas, según el tamaño del círculo).

Los/as marchadores-emisores, deben avanzar en dirección recta evitando las colisiones con los otros/as (para elfo basta con tener buen oído). . .

Al cabo de cierto tiempo el moderador/a detiene el juego, para que todos los/as participantes puedan hacer el papel de marchadores – emisores.

5. REGLAS

Las personas de dentro del círculo irán guiándose emitiendo un determinado sonido. Los/as demás participantes en silencio les ayudarán a cambiar de dirección.

6. VARIACIONES

Se puede utilizar obstáculos como postes forrados con colchonetas o pistas de obstáculos

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

En esta unidad los juegos tienen el fin de estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Los juegos de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as participantes y el ambiente. La dinámica de la comunicación

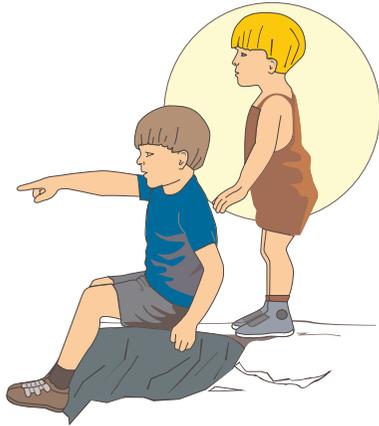
siempre es distinta y, por tanto, la realización de los juegos en diferentes momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras.

OBJETIVOS

- Experimentar las dificultades y posibilidades de comunicarse por diversos medios.
- Lograr una comunicación verbal y no-verbal a nivel personal y de grupo.
- Favorecer la toma de contacto físico y la comunicación entre los/as participantes, de una forma divertida e inusual.
- Animar a los miembros del grupo más tímidos a hablar. Favorecer la cooperación en el uso de la palabra la escucha, etc. en situaciones de "diálogo de sordos", ...
- Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones.
- Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente. en situaciones difíciles.
- Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo.



JUEGO DE LOS CONTRARIOS



1.- MATERIAL

2. LUGAR

Aula de clases o un lugar al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Dos grupos de personas del mismo numero cada grupo

4. PROCESO

Establecer comunicación entre dos grupos en base a las consignas del moderador/a.

El grupo se divide en dos, con igual número de componentes. Se colocan en dos filas. De forma que cada persona tenga en frente a otra del otro grupo, separadas unos 3 metros entre si.

El moderador/a del juego presenta consecutivamente o alternativamente las siguientes pautas:

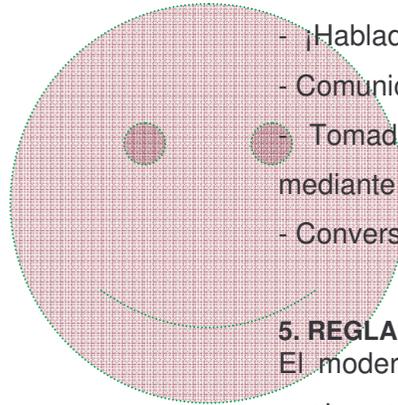
- ¡Hablad con una persona del grupo contrario!
- Comunicaros con la mirada con alguien del otro grupo.
- Tomad contacto con alguien del grupo de enfrente mediante gestos.
- Conversad entre los dos grupos (como grupos)

5. REGLAS

El moderador/a planteará la vía de comunicación, según cuatro pautas y de forma sucesiva durante un tiempo dado (2-5 minutos).

6. VARIACIONES

Se la puede hacer vendados los ojos y agruparse utilizando las voces o ruidos afines.



CONVERSANDO CON LOS PIES



1.- MATERIAL

Sillas o colchonetas para que los participantes puedan sentarse, de igual forma los participantes pueden sentarse en el piso

2. LUGAR

Aula de clases

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Dos grupos de jugadores de igual numero

4. PROCESO

Comunicarse mediante el contacto con los pies.

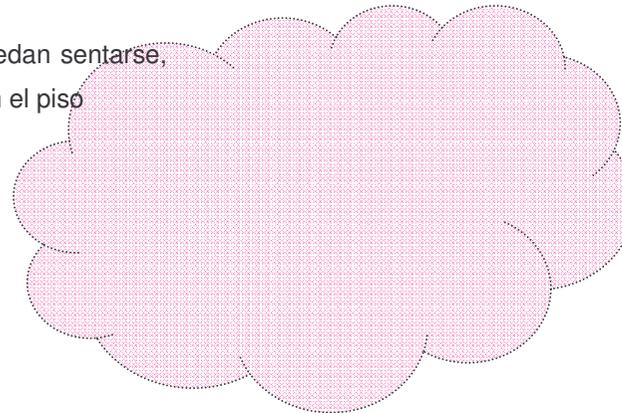
Las personas participantes se sitúan de dos en dos sentados en el suelo una frente a otra, tocándose los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies.

5. REGLAS

El juego se hace con los ojos cerrados y en silencio.

6. VARIACIONES

Se puede hacer sin que los/as participantes se conozcan previamente, cerrando los ojos antes de emparejarse.



EL MICROFONO MAGICO



1.- MATERIAL

Un lápiz, piedra, etc., que haga de micrófono.

2. LUGAR

Aula de clases.

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Jugador que habla cuando tiene el micrófono
- El grupo de jugadores que escuchan, y esperan su turno.

4. PROCESO

Se trata de pasar un objeto de mano en mano, únicamente a través del cual se podrá hablar.

Se sientan en círculo. El objeto que hace de micrófono se pasa de una persona a otra. Las participantes deben decidir por si mismas tanto si desean hablar, como pasar el objeto sin hacerlo. Se puede compartir el micrófono (cooperación).

5. REGLAS

Se puede hablar solamente a través del micrófono. Hay que irlo pasando constante mente.

6. VARIACIONES

Se puede utilizar el juego para contar cuentos o anécdotas de forma cooperativa.



TOMA DE DECISIONES RÁPIDA



1.- MATERIAL

Útiles para escribir.

2. LUGAR

Aula de clases

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderadores
- Grupos de jugadores los cuales toman la decisiones

4. PROCESO

Se trata de. En pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida.

El moderador/a va planteando situaciones. Dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer una a una las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasara la siguiente situación.

5. REGLAS

Dividirse en grupos de 3 ó 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos) .

6. VARIACIONES

Plantear cuestiones variadas. Por ejemplo:

- A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?
- Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?
- Organizáis una conferencia sobre pacifismo. la sala está llena. La policía os anuncia que hay un aviso de bomba en e1local y hay que



HURACÁN DE IDEAS



1. MATERIAL

Útiles para escribir.

2. LUGAR

Aula de clase

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Grupo de participantes sin importar el número.

v4. PROCESO

Se trata de realizar una libre exposición de Ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás

El moderador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntando en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspecto.

5. REGLAS

No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca.

6. VARIACIONES

Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. Si una vez colocadas a alguien les sugiere nuevas se les pueden añadir.



JUEGOS DE COOPERACION

Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos que influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores. Disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el "quid" del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas

sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

La evaluación en los juegos de cooperación es importante para:

- dejar expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de colaboración.
- valorar las actitudes de cooperación/competición que se hayan podido dar en el juego. sus causas y sus resultados.
- Dialogar sobre las actitudes/mecanismos competitivos en el grupo y en la sociedad.

La realización de algunos juegos unas cuantas veces y su evaluación, puede poner en claro también que en los juegos de cooperación no hay tampoco un estereotipo del "buen" o "mal" jugador. En cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

2. OBJETIVOS

- Lograr la coordinación de movimientos, desarrollar la psicomotricidad y la atención al otro/a.
- Introducir la idea de cooperación en niños muy pequeños, mediante la coordinación de movimientos.

LA TORTUGA GIGANTE



1.- MATERIAL

Colchoneta, sábana o plancha de cartón que sirva de caparazón.

2. LUGAR

Un salón con posibles obstáculos

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Pueden ser varios grupos de 6 o 7 participantes.

4. PROCESO

Se trata de conseguir la colaboración de los/as jugadores para lograr que una "tortuga" se mueva sin perder su caparazón "cartón o triplex".

Los siete u ocho participantes de cada grupo-tortuga se colocan a cuatro patas bajo un gran "caparazón", e intentan hacer moverse a la "tortuga" en una dirección.

Se puede intentar que la "tortuga" ande sobre una montaña (por eje. banco) o a través de un recorrido con obstáculos, sin perder su "caparazón".

5. REGLAS

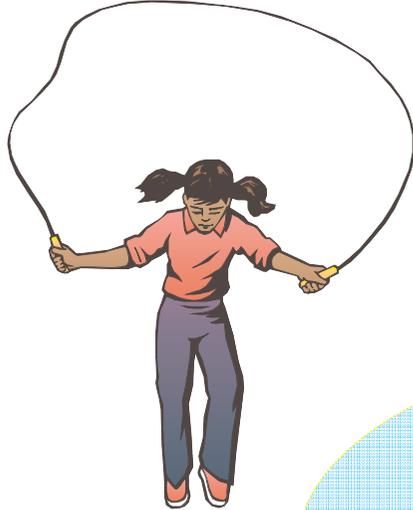
Los participantes no deben sostener el caparazón con las manos

6. VARIACIONES

se puede realizar con dos jugadores de tortugas y un tercero de caparazón.



AROS MUSICALES COOPERATIVOS



1. MATERIAL

Aros de psicomotricidad. Aparato de música.

2. LUGAR

Salón grande al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Un grupo de participantes no importa el grupo, ideal para grupos grandes.

4. PROCESO

Se trata de llegar a reunir el mayor número posible de participantes en un solo aro.

El grupo se divide en parejas y cada una se coloca dentro de un aro de psicomotricidad. Cada participante sujeta una parte del aro y mientras suena la música saltan por la habitación manteniéndose dentro del aro, cada vez que la música se detiene las/os participantes de dos aros diferentes forman equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima de otro funcionan como uno solo). Este proceso continúa hasta que tantos participantes como sea posible estén dentro de un único aro.

5. REGLAS

No salirse del aro e intentar ser el mayor número posible de participantes dentro de él.

6. VARIACIONES

Se puede jugar también con 10\$ aros quietos en el suelo y los/as participantes botando alrededor de ellos, saltarán dentro cuando la música pare. Cada vez que esto ocurra se quitará un aro y todas las/os participantes colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos este dentro del aro o aros que permanezcan.



PASILLOS IMAGINARIOS



1.- MATERIAL

2. LUGAR

Al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Participantes no importa el número.

4. PROCESO

Se trata de que dos personas atraviesen en sentido contrario un pasillo imaginario del ancho de sus hombros.

Todas/os en círculo. Se trazan caminos imaginarios entre las persona que se encuentran en puntos diametralmente opuestos; la anchura de estos caminos es la de los hombros de dichas personas. A la señal del moderador/a los/as participantes que -ocupan posiciones diametralmente opuestas han de cambiar sus lugares, sin salirse del pasillo imaginario.

5. REGLAS

Durante el juego se hace en silencio.

6. VARIACIONES

Se puede intentar una segunda vez con los ojos cerrados.



.

HAGAMOS JUNTOS NUMEROS, FORMAS y LETRAS



1.- MATERIAL

2. LUGAR

En un patio grande o al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador

- Grupo de participantes entre mayor el grupo se puede armar mas figuras.

4. PROCESO

Los/as participantes forman, utilizando sus cuerpos, números, letras o formas diversas.

Se dan ideas sobre números, letras o formas a realizar, decidiendo el grupo final mente la figura a hacer, así como la forma. Los/as participantes juegan por parejas o en grupo, realizando 1...3 figuras con sus cuerpos

5. REGLAS

El juego debe hacerse de dos formas: con comunicación verbal o no verbal.

6. VARIACIONES

Se puede jugar en el agua.



EL PUENTE



1.- MATERIAL

Dos mesas grandes de 73 cms. de alto, 80 de ancho y 200 de largo. colchonetas situadas entre las dos mesas, que distan una de otra de 5'25 a 5'50 metros.

Dos maderos de 5,5 cms. x 17 x 3 m. para una y 4,50 m. para la otra.

Un baúl fuerte de madera de 23 x 25 x 58 cms., que pese 20 Kg aproximadamente.

2. LUGAR

Al aire libre

3. JUGADORES Y ROLES

- Moderador
- Grupo de participantes "mas de 5"

4. PROCESO

Se trata de conseguir la colaboración de todas/os para una tarea común.

El moderador/a puede pedir al primer grupo que discuta en voz alta sus intenciones, de manera que los otros/as puedan aprovechar su experiencia. Lo ideal es que todos los grupos puedan realizar el juego.

Sin embargo, es importante sacar algunas conclusiones, se puede parar el juego cuando un grupo haya logrado atravesar el cañón.

5. REGLAS

El moderador/a relata la historia de un grupo de cacos perseguidos por la policía que llegan al borde de un gran cañón. Este es demasiado profundo para pasearse por sus orillas. Es preciso llegar con el oro contenido en el cofre al otro lado de el gran cañón, utilizando únicamente las dos vigas.

Las cinco personas deben pasar, y deben llevarse también los maderos para que la policía no pueda aprovecharlos.

El juego se detiene para un grupo cuando una persona cae al cañón, o si se cae un madero; o el cofre.



