

**EL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN PARA  
LOGRAR UNA SANA CONVIVENCIA EN LA ESCUELA RURAL  
MIXTA LOS ROBLES DEL CORREGIMIENTO DE BRICEÑO,  
MUNICIPIO DE SAN PABLO, NARIÑO**

**CLAUDIA XIMENA IBARRA CERÓN**

Informe final, presentado como requisito para optar el título de:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS  
NATURALES

Asesor:  
Mag. ENRIQUE CASTRO PARRA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON  
ÉNFASIS EN CIENCIAS NATURALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2001**

**EL JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN PARA**

**LOGRAR UNA SANA CONVIVENCIA EN LA ESCUELA RURAL  
MIXTA LOS ROBLES DEL CORREGIMIENTO DE BRICEÑO,  
MUNICIPIO DE SAN PABLO, NARIÑO**

**CLAUDIA XIMENA IBARRA CERÓN**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON  
ÉNFASIS EN CIENCIAS NATURALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2001**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

Jurado

---

Jurado

## DEDICATORIA

A Dios, maestro y amigo, por darme el don de la vida, así como las fuerzas para seguir adelante en aras de lograr esta meta.

A mi esposo Aníbal, a quien amo muchísimo, por ese optimismo, apoyo y esfuerzo incondicionales, que siempre me impulsaron a salir adelante; porque me ha ayudado a lo largo de mi vida profesional a superarme en cada paso que doy.

Que Dios te premie por las veces que hiciste de padre y madre; por la paciencia que tuviste durante mi carrera; por esperar siempre a que tuviera un espacio en el tiempo para estar juntos y compartir con nuestra hija toda clase de esperanzas. Y, en especial, porque siempre fuiste mi ayuda y fortaleza en cada momento de mi vida, pero, sobre todo, porque viviste conmigo intensamente etapa a etapa, de este trabajo.

A mi hija Daniela, fruto del amor inmenso, por todas las veces que no pudo tener a una madre de tiempo completo.

A mis padres y hermanos, por su valioso apoyo moral, comprensión en todo momento, por su fe y esperanza puestas en mí, y por hacer posible el logro de este trabajo.

A mis familiares y amigos que tuvieron una palabra de apoyo para mí durante mis estudios. Especialmente, a mi abuela Maruja, por su amor y confianza, por sus consejos constantes, para que ningún obstáculo que se presente en mi camino trunque mi vida.

A mi tía María Eugenia, por su gran apoyo incondicional, orientación y cariño, en el desarrollo de este proyecto.

A mi tío Levid y esposa, por su ayuda en los momentos más difíciles, por sus palabras de aliento que me impulsaron a esforzarme más y hacer posible la realización de este trabajo.

A todos ustedes, mil gracias.

Claudia Ximena Ibarra Cerón

## AGRADECIMIENTOS

Especialmente agradezco a mi asesor: Mag. Enrique Castro Parra, por su paciencia y apoyo, por su asesoría, por sus ideas y recomendaciones respecto a esta investigación, porque nunca escatimó esfuerzo y tiempo para corregir y mejorar este trabajo.

A la Comunidad Educativa de la Escuela Rural Mixta Los Robles, especialmente a su Directora y amiga Dary Bolaños, por su colaboración, apoyo y consejos en el desarrollo de este proyecto.

A mis amigos, Hernando, Edgar y mi primo Orlando, quienes de una u otra forma me incentivaron a seguir adelante y me colaboraron en la conclusión de este trabajo.

A mis compañeros y amigos de toda la vida, Mery, Jaqueline, Sandra y Carlos, quienes me aguantaron toda la carrera y estuvieron conmigo en las buenos y malos momentos de mi vida.

A mis compañeros de la carrera, con quienes compartí muchas vivencias estudiantiles.

A Alejandro López, por su paciencia, comprensión, amistad y cariño sincero.

A Stella Porras E., una persona muy especial, por su apoyo y colaboración desinteresados.

A Rosita, por su colaboración y paciencia.

A las secretarias de la Decanatura, María Lorsy, Carmen Lucía y Cristina, por su colaboración y por soportar mis preguntas y molestias.

Quiero agradecer sinceramente a todas aquellas personas que compartieron sus conocimientos conmigo, para hacer posible la conclusión de esta tesis.

## CONTENIDO

	<b>pág.</b>
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
INTRODUCCIÓN	3
1. ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN	7
1.1 TÍTULO	7
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.4 JUSTIFICACIÓN	9
1.5 OBJETIVOS	13
1.5.1 Objetivo General	13
1.5.2 Objetivos Específicos	13
2. MARCO REFERENCIAL	15
2.1 MARCO CONTEXTUAL	15
2.1.1 La Institución frente a la zona de influencia	16
2.1.1.1 Situación legal de la Institución	16
2.1.1.2 Ubicación geográfica	17
2.1.1.3 Marco Institucional	17

	<b>pág.</b>
2.2 MARCO LEGAL	19
2.2.1 Declaración de los Derechos del Niño	19
2.3 MARCO TEÓRICO	20
2.3.1 El juego	21
2.3.2 La recreación como juego	23
2.3.3 Características del juego según la edad	27
2.3.4 Desarrollo del niño a través del juego	30
2.3.5 Desarrollo motor: el juego	32
2.3.6 Desarrollo intelectual	33
2.3.7 Desarrollo emocional	35
2.3.8 Tipos de juegos	35
2.3.9 Juegos animados	36
2.3.10 La socialización	40
2.3.11 Conocimiento social	41
2.3.12 El juego: a debate pedagógico	43
2.3.13 Visión Piagetiana	44
2.4 ANTECEDENTES	52
3. METODOLOGÍA	54
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	54
3.2 POBLACIÓN	54
3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	55
	<b>pág.</b>
3.3.1 Observación Directa Estructurada	55

3.3.2	Entrevista	56
3.3.3	Encuesta	57
3.4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	58
3.4.1	Observación directa	58
3.4.2	Entrevista a padres de familia	58
3.4.3	Entrevista a profesores	69
3.4.4	Encuesta a estudiantes	73
3.5	TALLER EDUCATIVO	75
3.6	TALLER «VACACIONES RECREATIVAS»	81
3.6.1	Resultados obtenidos	86
3.6.2	Categorización	86
3.6.2.1	Formulación del problema	86
3.6.2.2	Objetivo General	86
3.7	DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	87
4.	CONCLUSIONES	91
4.1	CONCLUSIONES RELACIONADAS CON ESTUDIANTES	91
4.2	CONCLUSIONES RELACIONADAS CON PROFESORES	92
4.3	CONCLUSIONES RELACIONADAS CON PADRES DE FAMILIA	93
4.4	OTRAS CONCLUSIONES	93
5.	RECOMENDACIONES	94
5.1	RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON ESTUDIANTES	94
5.2	RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON PROFESORES	95
5.3	RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON PADRES DE FAMILIA	95
5.4	OTRAS RECOMENDACIONES	96

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA	97
6.1 PROPÓSITO	98
6.2 INTRODUCCIÓN	98
6.3 JUSTIFICACIÓN	100
6.4 OBJETIVOS	101
6.5 MARCO TEÓRICO	102
6.5.1 El proceso de socialización humana	102
6.5.2 La convivencia	103
6.6 PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA	107
6.6.1 Para la Institución	108
6.6.2 Para los docentes	109
6.6.3 Para los padres de familia	109
6.6.4 Para los estudiantes	110
7. PLAN OPERATIVO	111

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

**LISTA DE ANEXOS**

	<b>pág.</b>
Anexo 1. LLUVIA DE IDEAS A DOCENTES	118
Anexo 2. LLUVIA DE IDEAS A ESTUDIANTES	119
Anexo 3. OBSERVACIÓN DIRECTA A LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3°, 4° Y 5° DE LA ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES	120
Anexo 4. OBSERVACIÓN DIRECTA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES	121
Anexo 5. ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA	122
Anexo 6. ENTREVISTA A PROFESORAS	123
Anexo 7. ENCUESTA A ESTUDIANTES	124
Anexo 8. TALLER EDUCATIVO	125

**LISTA DE FIGURAS**

	<b>pág.</b>
Figura 1. ENTREVISTA A UNA MADRE DE FAMILIA, ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES	62
Figura 2. ENTREVISTA A UN PADRE DE FAMILIA, ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES	63
Figura 3. CONCEPCIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA, SOBRE CONVIVENCIA Y SOCIALIZACIÓN	66
Figura 4. SOCIALIZACIÓN Y CONVIVENCIA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LA ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES	67
Figura 5. MANIFESTACIONES DEL AMBIENTE DE AMISTAD ENTRE LA COMUNIDAD EDUCATIVA	76
Figura 6. PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA EN LAS DINÁMICAS DE GRUPO	77
Figura 7. GRUPO DE DANZAS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA	83
Figura 8. PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA	84

## RESUMEN

**TÍTULO:** El juego en el proceso de socialización para lograr una sana convivencia en la Escuela Rural Mixta Los Robles, del Corregimiento de Briceño, Municipio de San Pablo, Nariño.

**PALABRAS CLAVES:**

JUEGO

SOCIALIZACIÓN

CONVIVENCIA

OBJETIVO GENERAL

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Verificar el grado de aplicación práctica del Manual de Convivencia, en cuanto al juego.
- Determinar los factores en la socialización y convivencia entre los estudiantes de la escuela Los Robles.

**MARCO TEÓRICO:** En cuanto al tema del juego y su papel determinante en los procesos educativos hay gran cantidad de aportes, en cuanto a investigadores, tales como pedagogos, sociólogos, sicólogos. La investigación se basa en las teorías de: María Montessori, Makarenko, Claparede y Piaget. Autores como Sorokin y Parsons, hablan sobre cultura, educación, socialización y convivencia.

**METODOLOGIA. Tipos de Investigación:** Se propone una investigación de

tipo Cualitativo, Descriptivo y Propositivo. **Población o Universo:** Se trabajó con la totalidad de profesores, estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° y padres de familia.

### **CONCLUSIONES**

- Emplear el juego como recurso didáctico, que permita al niño el desarrollo de sus capacidades físicas, intelectuales y socio afectivas, facilitando el proceso educativo de manera integral.

### **RECOMENDACIONES**

- Este trabajo motiva la necesidad de plantear una propuesta pedagógica que permita la integración, socialización y convivencia de la comunidad educativa que reafirme la gran función “jugar para aprender”.

**PROPUESTA PEDAGÓGICA:** Se presenta una propuesta encaminada a **enfatar en la utilización de pedagogías activas, como solución a la problemática existente.**

## GLOSARIO

**CONDUCTA SOCIAL:** La cultura es el rasgo más significativo de una sociedad; es el conjunto de disposiciones hechas por el hombre para regular la vida social y es, especialmente en la niñez, cuando se socializan los valores culturales básicos.

**JUEGO:** Es el término que hace referencia a cualquier actividad que el niño haga y que no se incluye en asuntos vitales como: dormir, comer, evacuar. No es que el juego represente la totalidad de la vida del niño, pero en su actividad lúdica está contenida toda su vida; el juego lo absorbe y en él encuentra todo lo necesario para una vida plena.

Actividad natural del hombre, en la que participa instintivamente y de manera espontánea; medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, necesidades, problemas, desarrollando nuestras facultades físicas y psíquicas desde el momento del nacimiento.

**NIÑEZ:** Período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento hasta la adolescencia.

**ROLES:** Se puede definir como un conjunto de expectativas sociales o el modo como la gente espera que se comporten las personas. Papel que desempeña cada persona.

**SOCIALIZACIÓN:** Es el proceso general, en virtud del cual, el individuo se convierte en miembro de un grupo social: una familia, comunidad, etc. La socialización requiere aprender todas las actitudes, creencias, costumbres, valores y expectativas de toda la sociedad. Es un proceso de toda la vida que ayuda a las personas a vivir confortablemente y a participar de modo pleno en su comunidad.

## **SUMMARY**

**TITLE:** The game in the socialization process to achieve a healthy coexistence in the Mixed Rural School Los Robles, of the corregimiento of Briceño, municipality of San Pablo Nariño.

**KEY WORDS:**

GAME

SOCIALIZATION

COEXISTENCE

**GENERAL OBJECTIVE:** to outline a proposal pedagogic to improve the socialization and it heals coexistence, among the students of the degrees 3°, 4°, and 5° of the Mixed Rural School Los Robles of the corregimiento of the Briceño.

**SPECIFIC OBJECTIVES:**

- To verify the degree of practical application if the Manual of Coexistence, as for the game.
- To determine the factors in the socialization and coexistence among the students of the School Los Robles.

**THEORETICAL MARCO:** as for the topic of the game and their decisive paper in the educational processes is great quantity of contributions, as for investigators, such as educators, sociologists and psychologists.

The investigation is based on the theories of María Montessori, Makarenko, Claparede and Piaget. Authors like Sorokim and Parsons, talk about culture, education, socialization and coexistence.

**METHODOLOGY: Investigation types:** intends an investigation of qualitative, descriptive type and proposition. **Population or universe:** one worked with the entirety of professors, students, students of the degrees 3°, 4° and 5° and family parents.

### **CONCLUSIONS.**

To use the game like didactic resource that it allows to the boy the development of their physical capacities, intellectuals and affective partner, facilitating the educational process in an integral way.

### **RECOMMENDATIONS.**

This work motivates the necessity to outline a pedagogic proposal that allows the integration, socialization and coexistence of the educational community that it reaffirms the great function to “ply to learn”.

### **PEDADOGIC PROPOSAL.**

A Proposal is presented guided to emphasize in the use of active pedagogues, as solution to the existent problem.

“... La ternura es el camino que recorreremos cuando nos hemos dado cuenta de la falibilidad humana, de la cercanía del odio y de la facilidad con que nos convertimos en sujetos maltratantes”.

Luis Carlos Restrepo  
“Derecho a la ternura”

## INTRODUCCIÓN

La interacción social está determinando la vida psíquica del niño desde antes de que nazca. Es necesario socializar al niño desde la infancia, preparándolo para desempeñar perfectamente todos los roles que le corresponden en el futuro.

Se sabe que una sociedad convivencial, responsable y tolerante no surge espontáneamente, se necesita de un ambiente favorable. Tenemos necesidad de la vida social, de estar y relacionarnos con los otros; por esta razón los seres humanos necesitamos de los demás, de la vivencia con nuestros semejantes, ésta puede hacerse en forma de cooperación y ayuda o en forma de competencia, de lucha.

La cultura escolar es el resultado de las interacciones a las que se ven sometidos los estudiantes en la institución escolar, tanto normas como espacios y formas de instrucción aportan a formar una serie de factores que conforman la cultura escolar. Así tenemos que la cultura escolar es determinada por el quehacer concreto de los sujetos en el espacio (escuela). Así el colectivo de sujetos que asiste regularmente a la Institución, la cual desarrolla en su interior un importante proceso de socialización determinado en términos generales y más específicos rasgos de personalidad, valores y juicios de realidad comunes, constituirán cultura.

Los criterios de selección para indagar en la problemática existente en la institución, fueron los siguientes: en primer lugar fue la realización de una lluvia de ideas con tarjetas a profesoras y estudiantes, mediante

preguntas que indagaron la problemática más relevante. Ya obtenidas las respuestas sobre lo anterior, se desarrolló la observación directa de los niños durante los recreos, descansos y salida hacia sus casas, para detectar sus comportamientos, la clase de interacción entre ellos, qué juegos realizaban y les gustaba, qué ambiente les rodeaba, cómo eran las relaciones entre ellos y sus profesores, en los espacios anteriores.

Con todo esto descrito en un diario de campo, se comenzó a desarrollar este trabajo. Ya obtenido el problema relevante en la institución, el cual fue la agresividad y la falta de socialización y la sana convivencia, se comenzó a redactar un título a trabajar; entonces se detectó la imperante necesidad del juego como medio para atenuar esa agresividad dentro de la institución y ya al redactarlo quedó «El juego como proceso de socialización para lograr una sana convivencia en la Escuela Rural Mixta Los Robles, del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nar.)» y se comenzó a trabajar en este problema.

El juego permite al docente motivar a sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizás desde otra óptica aparecerían como no significativos para los estudiantes. Como es bien sabido, el aprendizaje se basa en la utilidad práctica que se vea el alumno a aquello que está aprendiendo.

En concreto, la socialización que el sujeto vive en la escuela, o sea, las interacciones que se dan en la institución y el papel socializador de la escuela, estarían en alguna medida determinadas por todas las

relaciones entre los actores, en las cuales se agruparían en la llamada cultura escolar.

La imagen de uno mismo (autoimagen) se deriva cada vez más de los roles desempeñados en la familia, en la escuela y en las relaciones con los amigos. Teniendo en cuenta esto, se presenta un estudio orientado a solucionar el problema detectado en los grados 3º, 4º y 5º de la Escuela Rural Mixta Los Robles, del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nar.).

Con base en los resultados obtenidos mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos y talleres, se plantea una propuesta en la cual se organiza un plan operativo, que contiene estrategias pedagógicas y actividades planteadas, para que a criterio de la comunidad educativa sean desarrollados por padres de familia, docentes y estudiantes.

El trabajo contiene en un primer capítulo, denominado: Elementos de Identificación, que contiene: título, problema, descripción y formulación, justificación y objetivos.

El segundo capítulo, titulado Marco Contextual: contiene Marco Institucional, Marco Teórico, Antecedentes.

El tercer capítulo, titulado Metodología, contiene: tipo de investigación, población, instrumentos de recolección de datos, análisis e interpretación de datos, propuesta, plan operativo, categorización, ,

taller «vacaciones creativas», taller educativo.

En el último capítulo, en el cual se encuentran las Conclusiones, Recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **1. ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN**

### **1.1 TÍTULO**

El juego como proceso de socialización para lograr una sana convivencia, en la Escuela Rural Mixta Los Robles, corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nariño).

### **1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Como resultado de un proceso metódico de observación, realizado durante dos meses en la escuela Los Robles, y que incluyó escenarios y espacios como la asamblea de profesores, el aula de clases, el recreo y la salida de la institución hacia las casas; se determinó que la agresividad de los niños, es uno de los problemas más notorios; directivos y docentes coincidieron en esta apreciación, por lo que se decidió emprender un estudio para precisar el problema y plantear soluciones.

La escasa interacción, las relaciones tensas, la agresividad constante, el rechazo al trabajo en equipo, los problemas de indisciplina, la exclusión y discriminación en las actividades recreativas, se constituyen en un serio obstáculo para el desarrollo de las actividades escolares e impiden el cabal cumplimiento de los fines de la educación, de la visión, misión y objetivos de la Institución.

En el Proyecto Educativo Institucional se menciona:

Visión: Formar personas responsables, capaces de colaborar en el proceso de desarrollo de la región, con su cultura, valores, liderazgo, participación creativa, respeto hacia sí mismos y mejorar cada vez más su nivel de vida.

Según la Misión: La Escuela debe brindar formación pedagógica, que se fundamenta en la concepción integral de la persona, donde interpreta, reflexiona la realidad social, por lo cual el estudiante será prototipo de hombre nuevo que construye sus propios valores para la vida.

Y según sus objetivos: Capacitar al estudiante con nuevas estrategias y métodos adaptados, proporcionándole un nuevo conocimiento. Teniendo en cuenta lo que la sociedad nos brinda, creando principios y valores en el estudiante y, ante todo, buena formación integral.

En el Manual de Convivencia: Se establece cómo deben darse las relaciones interpersonales de la comunidad educativa, buscando el desarrollo integral y armónico, para que pueda convivir activa y positivamente dentro de la sociedad.

Es notoria la incoherencia con lo que se observa en la práctica, ya que, en general, se hacen patentes serios problemas de convivencia.

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo mejorar la socialización y sana convivencia entre los estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º de la Escuela Rural Mixta Los Robles del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nar.)?

### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Después de la familia, es en la escuela donde el niño aprende a convivir, a socializarse, a crear para él y para los demás. En estas etapas de su vida resulta determinante el juego, actividad a la que debe dedicarle tiempo para así estructurar debidamente su personalidad y conseguir un desarrollo armónico.

Jugar es una forma muy especial de aprender, de adquirir y valorar el contacto personal y social. El juego es creación, compañía y participación y tiene que ver con los seres humanos, con la sociedad y con la cultura en la cual se vive.

Se observa que en el plantel es mínimo el tiempo dedicado al juego. Salvo las horas de Educación Física, el trabajo académico se desarrolla casi siempre dentro del aula; las dinámicas y juegos de interacción son muy escasos, por lo cual vale la pena observar y analizar el impacto que tiene el juego en el aprendizaje, en el desarrollo de los niños y en su proceso de socialización, para aprovecharlo como factor atenuante de la agresividad que impera en ellos y en su formación general.

Por sugerencia de quien propone el presente proyecto, la directora y profesoras de la escuela Los Robles, del corregimiento de Briceño, se reunieron en la institución el 17 de enero de 2001.

Con el fin de identificar los problemas más notorios se analizaron aspectos relacionados con la formación de los estudiantes en cuanto a su comportamiento. Esta situación fue aprovechada para obtener información sobre los problemas más notorios que en el momento están afectando el ambiente escolar.

Para esto se utilizó la estrategia “lluvia de ideas” con tarjetas, a estudiantes y profesoras, quienes respondieron con interés y voluntad, proporcionando información y opiniones que determinaron el problema más relevante.

Entre sus respuestas, se destacan las siguientes: en relación con los estudiantes de la escuela (Ver Anexo 1).

- Reacciones agresivas ante el mínimo roce, con acciones como: Apodos, patadas, gritos, empujones, palabras soeces, juegos violentos, egoísmo, aislamiento, desintegración.
- Falta de espacio para el juego: Observando las reacciones en diferentes momentos y espacios, los alumnos muestran una gran necesidad de jugar, ya que se les reprime por las actividades curriculares.
- La situación de violencia en el país y en la región, se refleja en el tipo de juegos que practican, con alto contenido de agresividad y violencia.
- Falta atención y concentración en el proceso de aprendizaje: No saben escuchar a los demás, se distraen a menudo, por lo tanto, el seguimiento de enseñanzas e instrucciones se debilita, incitando al grito y, por ende, a la pérdida de respeto y bajo nivel de aprendizaje.
- La tolerancia es mínima y cualquier acción entre ellos incita a la agresión, a la pelea, se quejan mucho por cosas sin importancia.

Conocida esta problemática, la comunidad educativa manifestó su interés, deseo de participación y apoyo con todas las actividades a emprender, para lograr una sana convivencia en el plantel.

La misma estrategia se aplicó a los alumnos de los grados 3º, 4º y 5º; resaltan los siguientes conceptos (Ver Anexo 2).

- La mayoría coincidieron en que hace falta mejor trato entre ellos, porque no hay respeto; es común usar apodos, gritos, reacciones bruscas y gestos ofensivos.

Al ser interrogados acerca de las posibles soluciones, respondieron:

- \* Realizar más juegos al aire libre.
- \* Propiciar más actividades, donde haya unión entre niños y niñas para integrarse mejor.
- \* Programar más actividades formativas como danzas, juegos, paseos, dramatizaciones, dinámicas, etc.

Interpretada la anterior información, se procedió a elaborar un proyecto con un fin primordial, como es el de buscar espacios y oportunidades para el juego, como medio para atenuar la agresividad que se da en su comportamiento.

Se concluyó, que el juego es el medio más apropiado a la vida cotidiana que tiene el niño y en el cual se da una serie de sentimientos, actitudes espontáneas, gestos y vivencias que se observan en el diario vivir y que permiten a niños y niñas demostrar libremente todas sus emociones de

manera natural, relacionarse con respeto, trabajar en equipo, producir para el grupo, respetar al otro, comunicarse, opinar, investigar, plantear soluciones.

Sin duda, la adopción de estrategias educativas basadas en el juego, permitirán mejorar la interacción cordial, la sana convivencia, la socialización y demás valores formativos que propician, para el desarrollo de las actividades escolares y para el cumplimiento de lo propuesto en el Proyecto Educativo Institucional y en el Manual de Convivencia.

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 Objetivo General**

Plantear una propuesta pedagógica tendiente a mejorar la socialización y la sana convivencia entre los estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º de la Escuela Rural Mixta Los Robles del corregimiento de Briceño.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Verificar el grado de aplicación práctica del Manual de Convivencia, en lo relacionado con la socialización, el juego y la sana convivencia.

- Determinar cuáles son los factores que tienen mayor incidencia en la deficiente socialización y convivencia entre los estudiantes de la escuela Los Robles.
- Propiciar el trabajo integrado entre los docentes de las diferentes áreas y el acercamiento de los padres de familia a la institución.
- Elaborar una propuesta pedagógica, para mejorar la socialización y convivencia entre los estudiantes de la escuela Los Robles, con participación de la comunidad educativa de la Institución.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 MARCO CONTEXTUAL

San Pablo se encuentra ubicado al noroeste del departamento de Nariño. Limitado al Norte, con el municipio de Bolívar (Cauca), al Sur, con el municipio de Colón (Nariño); al Occidente, con el municipio de Florencia (Cauca) y al Oriente, con el municipio de La Cruz (Nariño).

San Pablo es una ciudad acogedora, fundada por los señores Isabel Burbano de Lara y Miguel Suárez de Bolaños en el año de 1773. La escritura data del 1º de diciembre de este último año, se encuentra en el protocolo No. 13 de la Notaría de Cantón de Almaguer (Cauca); sus comarcas, prados y montañas, son paisajes primaverales que los circundan y el santuario levantado en honor de la Virgen de la Playa, en los márgenes del río Mayo, constituyen un atractivo sin igual, para admiración de turistas y artistas.

Las tradiciones culturales son transmitidas de generación en generación; la mayoría de sus habitantes son mestizos y con gran espíritu de trabajo.

El 90% son gentes trabajadoras, jornaleros que devengan un salario mínimo, permitiéndoles suplir sus necesidades en forma precaria.

La mujer comienza a laborar y a participar en el sostenimiento del hogar, trabajando en la fabricación de morrales y en el cultivo de achira para el proceso de almidón. Así mejora su nivel de ingresos.

El nivel de escolaridad es bajo, porque la mayoría de sus habitantes no han cursado completamente la Educación Básica Primaria.

Sus gentes profesan la religión católica y asisten a las ceremonias religiosas a Briceño, San Pablo, las Lajas, elevan sus oraciones los días especiales a San Lorencito, la Virgen de las Lajas, la Virgen de los Remedios, la Virgen de la Playa y respetan los días festivos.

En diciembre se celebra la novena al niño Dios, en la escuela, las casas y el 24 de este mes, acompañan en Briceño, los desfiles, carrozas y los carnavales en donde hay una integración de toda la comunidad, animando estas festividades con chirimías, conjuntos musicales, etc.

## **2.1.1 La Institución frente a la zona de influencia**

**2.1.1.1 Situación legal de la Institución.** La Escuela Rural Mixta Los Robles, funciona como establecimiento educativo a partir del año 1940, inicialmente, en casas particulares. En 1945, pasó a ser Departamental, identificado con el No. del DANE 2526930094.

**2.1.1.2 Ubicación geográfica.** La Escuela Rural Mixta Los Robles, está ubicada en la Cordillera Central, en la parte Sur Oriental del municipio de San Pablo (Nar.).

La vereda se ubica dentro de los siguientes límites, de donde provienen los estudiantes:

Al Norte: limita con la vereda de Aguadas.

Al Oriente: limita con el corregimiento de Briceño.

Al Sur: limita con la vereda de Chilcal.

Al Occidente: limita con la vereda de Praditos.

El mayor número de alumnos que asisten al plantel educativo, es del Noroccidente; la distancia existente de estos lugares es de 3 a 4 km. Se nota una elevada deserción, ya que al llegar a los últimos grados, sus padres los sacan de la escuela para que ayuden a trabajar en cultivos, en comercio de ropa, para elevar el nivel de vida.

**2.1.1.3 Marco Institucional.** La Escuela Rural Mixta Los Robles, del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nar.), es una institución de carácter departamental, oficial de enseñanza básica primaria, funciona en jornada completa, pertenece al Núcleo Educativo 103. Posee los 5 Grados de Básica Primaria.

En la actualidad alberga una población estudiantil de 56 estudiantes con edades de 6 a 15 años, procedentes del sector rural. Algunos padres de familia de los niños, algunos educadores y personas con cierto grado de cultura y un nivel económico medio-bajo y bajo.

Cuenta con un profesorado idóneo; la dirección está a cargo de la profesora Dary Bolaños Solarte, quien ha emprendido junto con el profesorado una labor de reorganización de las actividades y recursos del plantel, de tal manera que responda a las necesidades del medio y exigencias de la educación.

De las tres profesoras nombradas por el Municipio, de nómina, una profesora es Licenciada en Educación Preescolar y Promoción para la Familia y en el momento una profesora estudia Licenciatura en Educación Básica Primaria con énfasis en Español.

La institución pretende brindar una educación basada en el afecto, en el respeto de los intereses, diferencias individuales, creando un ambiente de convivencia, de solidaridad con ánimo y gusto por el conocimiento, el trabajo y la investigación, en búsqueda de la verdad. Uno de las estrategias que se ha valorado para conseguir este propósito, es el juego, como instrumento de socialización para lograr una sana convivencia en la comunidad educativa Los Robles.

## **2.2 MARCO LEGAL**

Según la Asamblea General de Naciones Unidas, 1980: “La recreación es considerada universalmente como una necesidad del ser humano, junto con la salud, la nutrición, la educación, la vivienda, el trabajo y la seguridad social”.

La Constitución Política de Colombia de 1991, en el artículo 44, habla de los derechos fundamentales de los niños, dentro de los cuales está: La recreación y la libre expresión de su opinión.

### **2.2.1 Declaración de los Derechos del Niño**

“Todos los niños del mundo tienen derecho a disfrutar de los juegos, a la educación gratuita y a una formación que les permita ser útiles a la sociedad”.

En el artículo 52 de la Constitución Política de Colombia: “Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas”.

Según la Declaración de los Derechos Humanos: “La recreación es un derecho individual inalienable, consagrado en el artículo 24”.

Según la Ley General de Educación y Decreto Reglamentario 1860 del 3

de agosto de 1994, en el capítulo III, Artículo 14. Contenido del Proyecto Educativo Institucional, en el punto 6, dice: “Las acciones pedagógicas relacionadas con la educación para el ejercicio de la democracia, para la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y, en general, para los valores humanos”.

Artículo 17. Reglamento o Manual de Convivencia. Ley 115, Artículos 73 y 87 de 1994: “Todos los establecimientos educativos deben tener como parte integrante del Proyecto Educativo Institucional, un reglamento o Manual de Convivencia”.

Código del Menor; Decretos 2737 de 1989 y artículo 18 del Decreto 2480 de 1986: “Establecen cómo deben darse las relaciones interpersonales de la comunidad educativa, tendientes al desarrollo integral y armónico del individuo, para que pueda existir, trabajar y convivir activa y positivamente dentro de la sociedad”.

### **2.3 MARCO TEÓRICO**

En cuanto al tema de la recreación, el juego y su papel determinante en los procesos educativos y de desarrollo humano, gran cantidad de autores e investigadores han hecho aportes interesantes, entre los que resaltan los siguientes:

### 2.3.1 El Juego

Desde el mundo antiguo hasta nuestros días, han sido múltiples las definiciones que se han dado a esta actividad desde el pensamiento de Montaigne (1533 - 1593) hasta el de Juan Jacobo Rousseau (1712 - 1778), enriqueciendo posteriormente con los trabajos de innumerables pedagogos, psicólogos, pediatras y sociólogos, desde Preyes hasta Claparede y desde éste último hasta Makarenko, se han venido expresando ideas con relación al origen, el concepto, la importancia, la extensión y variedad de los juegos.

Algunos se han centrado en el factor biológico y la edad infantil, es decir, en los factores esenciales de la naturaleza del niño en sus primeras edades. Estos autores se apoyan en la tesis de que los primeros años son los más importantes en el desarrollo de la personalidad y señalan que los hombres serán infinitamente mejores, en la medida en que vivan a plenitud su vida de niños. Otros autores consideran lo biológico en toda su extensión, es decir, a lo largo del crecimiento y desarrollo del hombre y lo vinculan a los aspectos sociales, planteando que el juego es una vivencia permanente, una necesidad que no se aparta de la naturaleza humana y que adquiere rasgos definidos de acuerdo con el desarrollo normal del organismo, de suerte que las variadas formas de juego, que van desde el pequeño movimiento primario en los niños en la cuna hasta los juegos deportivos más complejos, responden siempre a una necesidad vital de la naturaleza humana.

El juego, es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y se manifiesta de una manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones internas.

Por todos sus valores educativos, el juego está considerado como uno de los medios de trabajo fundamentales del profesor, especialmente en lo que concierne al trabajo con los niños y su correcta utilización implica una incidencia grande en el aprendizaje, en la formación de los hábitos motores primarios, todo lo cual se reflejará como base fundamental en la permanente incorporación de nuevos hábitos que es la ley inmutable del desarrollo.

Si el juego es la actividad característica de los niños a través de la cual sus imágenes cobran vida, si a través de los juegos los niños estimulan su propio desarrollo, el juego como medio de trabajo merece estudiarse amplia y profundamente, a fin de que la actividad alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen.

Las ciencias que estudian al hombre han demostrado que el niño no posee capacidades innatas, sino capacidades que se desarrollan y que un niño es con relación a un adulto, como la flor con el fruto. No es posible ver estas diferencias desde el punto de vista de la cantidad, sino desde el punto de vista de la calidad.

Existen diferencias de cantidad, porque los niños están sujetos al proceso de crecimiento, al aumento de peso y de volumen corporal y paralelamente aumentan sus capacidades mentales en extensión y en profundidad y hay diferencias de calidad, precisamente porque el niño es susceptible de cambios, de transformaciones corporales y psíquicas, y junto a todos estos cambios, los más trascendentales son los que se operan en su modo de sentir y de pensar, de querer y de actuar, es por ello, que el niño, siendo un ser completo, sin embargo, resulta un ser en perspectiva. Es completo como niño y por eso tiene derecho a vivir con plenitud en todas sus etapas, su vida de niño mostrando una configuración de ideales y actitudes propias de sus diferentes períodos de desarrollo.

El niño no es un niño porque juega, sino que precisamente juega porque es niño. No puede pretenderse, por tanto, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino, por el contrario, es preciso que juegue para que sea mejor hombre en el mañana.

### **2.3.2 La recreación como juego**

Relacionar el concepto de recreación sólo con la actividad juego es una idea también muy difundida, pues no se puede afirmar que toda recreación es juego, ni todo juego es recreativo.

No se quiere de ninguna manera dar al juego, como elemento lúdico en su esencia, un tratamiento de subestimación; la reflexión a la cual se invita es a no tomar al juego como la única expresión recreativa del ser humano.

El hombre es un sujeto por naturaleza lúdico, lo cual le da expresión de libertad<sup>1</sup>. Todos los estudios psicológicos, pedagógicos y antropológicos le dan al juego una valoración en el desarrollo del ser humano, a partir de las distintas teorías: De la Homeostasis (Schiller) del ejercicio preparatorio (Karl Gross), de la recapitulación (Stanley Hall), del movimiento (Jhon Dewey), de la autoexpresión (Piaget), de la catarsis (Claparede)<sup>2</sup>. Joseph Lee, definió el juego de los niños como una creación, o sea, un aumento de vida, y el de los adultos como una re-creación, o sea, una renovación de vida.

Jhon Finley: la palabra recreación es lo bastante amplia como para abarcar “el juego” en todas sus expresiones y también en muchas actividades que generalmente no se consideran como tales: Música, teatro, cualquier actividad libre y especialmente toda acción creadora que contribuye al enriquecimiento de la vida.

Cagigal, Piaget y otros autores, invocan las experiencias sensoriales del niño y la sicomotricidad como baluartes insustituibles de su desarrollo integral.

---

<sup>1</sup> MUNNÉ, Federic. Psicología del tiempo libre. Material fotocopiado. pág. 112.

<sup>2</sup> ZOLAÑO MERCADO, Tomás Emilio. Quehacer del Ocio. Elementos Teóricos de la Recreación. Futuro Editores. Material Fotocopiado. pág. 85 - 88.

Los juegos y la actividad lúdica permiten durante todo el desarrollo de la edad biológica del hombre; la creatividad, el sentido crítico, la participación dinámica, la libertad y la socialización.

Los juegos son instrumentos de poderosas sugerencias para la convivencia y relaciones entre los niños; constituyen grandes oportunidades para la expresión y desarrollo de gustos que ayudan al desenvolvimiento de la personalidad.

El juego es una necesidad interior, por ello la escuela debe usarlo como método, recurso pedagógico y socializador. Es la ocupación más importante del niño, ya que jugando se forman y cambian las estructuras que permiten el desarrollo de una inteligencia fecunda. "Jugar es una fiesta, es fugarse al mundo de la fantasía, la libertad, los sueños"<sup>3</sup>.

Jugar es una fiesta, así ha sido realmente, es un fenómeno vital en todo ser humano. Es un hecho habitual, familiar y social que todos llegamos a practicar y conocer íntimamente. Es una forma especial de adquirir y valorar el contacto personal y social con quienes diariamente se convive, ya que la comunicación, recreación, compañía, participación, tiene que ver con los humanos, la sociedad, la cultura dentro de la cual se vive.

---

<sup>3</sup> ALEGRÍA DE ENSEÑAR. Revista No. 19. pág. 58.

Cuando pensamos en la infancia, inmediatamente la asociamos con el juego. A través de éste, el niño aprende, conoce, descubre el mundo, lo representa, lo imagina, lo verbaliza, se apropia de él. El juego crea disciplina, hace que se interioricen reglas, se comparta con otros, se elaboren hechos y situaciones, se profundicen conocimientos, se vaya construyendo el mundo adulto. Hoy en día, al juego se lo considera como un instrumento de gran riqueza pedagógica, pues permite que el niño deje de ser objeto de enseñanza o “fábula” para ser llenado de información y pase a ser un sujeto de aprendizaje y conocimiento, con intereses, gustos, capacidades y potencialidades para comprender e interpretar el mundo.

De allí, es necesario que haya materiales educativos, los cuales generan interés especial en el aula, pues trascienden la autoridad y la rigidez del docente y paralelamente ayudan a catalizar la necesidad incansable del niño de explorar, expresar, encontrar respuestas a sus interminables preguntas.

Las conexiones entre conocimiento, socialización, juego y materiales educativos, ocurren de manera natural y no hay necesidad de forzarlas, siempre y cuando los maestros descubran los nexos entre ello.

Construir conocimiento, llega a ser para los niños tan entretenido, como los juegos; las prácticas lúdicas se van interiorizando hasta conformar esquemas de percepción y acción con los cuales elaboran nuevos significados.

El paso del juego a la actividad productiva de aprendizaje no es traumático ni le exige al niño renunciar a su imaginación, a su fantasía, a su movimiento y los materiales educativos operan como instrumentos que facilitan esos procesos.

### **2.3.3 Características del juego según la edad**

Debido a la gran variedad de tipos de juegos existentes, se hace necesario por parte del maestro una rigurosa selección de los mismos a fin de escoger solamente aquellos que por su naturaleza puedan ser llevados a la escuela. Es indispensable contar con los alumnos, que exponen sus propios objetivos y necesidades y ofrecen al profesor la pauta requerida para tal tarea, sus edades, sus aptitudes físicas y mentales, así como el grado de desarrollo social que poseen.

Para los primeros grados, los juegos más apropiados y que más gustan son los dramatizados, los miméticos, sensoriales, los juegos con canto y aquellos sencillos de competencia, donde pueden ser uno solo o varios a la vez, los vencedores, los juegos de competencia para estos grados son, en su mayoría de persecución, siempre hay perseguidos, así como un número de combinaciones y elementos.

En esta etapa, los juegos deben ser de organización elemental, de poca duración, de fácil comprensión que apenas tenga reglas y que al mismo tiempo requieran actividad dinámica como: juegos de carrera, de saltos, de trepar, empujar, lanzar, etc. Sabemos que “el niño vive cuando juega y aprende a vivir jugando”.

Debido a su organización simple, estos juegos se aprenden rápidamente, necesitándose, por lo tanto, una gran variedad de ellos. Esta clase de juegos se emplea menos a medida que el niño crece, siendo sustituidos por juegos de organización más compleja.

En los grados intermedios es recomendable comenzar con aquellos tipos de juegos de competencia, en su mayoría de persecución, donde la competencia se verifica casi siempre individualmente.

Otro tipo de juego que gusta a esta edad son los tradicionales o folklóricos, esos que a pesar de haber sido jugados por nuestros antepasados, gustan todavía y se disfruta con ellos.

A partir del quinto grado y en adelante se recomienda que los varones jueguen separados de las niñas, pues ya a esa edad el varón comienza a imprimir más violencia, vigor y fuerza, a los juegos que las niñas pudiendo sobrevenir, si juegan juntos algún accidente. Esto no quiere decir que se establezcan distinciones entre los juegos de uno y otro sexo; no, sino que cada uno lo juegue igual, pero separadamente y de acuerdo a sus posibilidades. En estos grados, el interés por los juegos en equipo es mayor.

En muchos casos se alude la clasificación de los juegos en distintos grados, pues la mayoría de ellos pueden ser adaptados a las distintas edades, sólo reduciendo o aumentando las distancias, modificando el tiempo, tomando en consideración el peso, la fuerza del niño y la cantidad de contacto corporal permitido.

Para el niño, el juego es una oportunidad permanente de aprender algo; los niños pequeños aprenden mientras juegan y a través de sus actividades lúdicas, se enfrentan con ellos mismos, con otras personas y con el mundo de los objetos que los rodea.

Según Bruner, el juego es un medio para explorar, inventar, observar, generar placer, por consiguiente, jugar es utilizar la mente. Es una posibilidad de poner a prueba las cosas, de combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

La lúdica permite al niño establecer un diálogo de signos, que el educador jamás podrá identificar cabalmente, es por eso que muchos objetos de culto como pelotas, arcos, ruedas, papagayos, etc., se transformaron en juguetes gracias a su creatividad y fantasía. Para que la fantasía creadora adquiriera vigor y flexibilidad, es menester cultivarla y entrenarla desde la infancia.

Los juegos de personificación la enriquecen y acentúan cualidades (audacia, decisión, organización, inventiva, etc.), pues al confrontar su conducta y la ajena, en la situación imaginada con la del personaje real representado, aprende a efectuar las variaciones y comparaciones necesarias.

El juego elegido libremente prepara al individuo para la vida (todo juego en el niño es un trabajo: conductor, médico, maestro, etc.) y el impulso de jugar lo lleva a un proceso cognitivo (observar, descubrir, describir, analizar, normatizar, hablar, imaginar, etc.).

### **2.3.4 Desarrollo del niño a través del juego**

El juego del niño posee siempre un carácter positivo, ya que lo internaliza completamente y lo vive realmente. El niño es un ser que juega y nada más. Es la síntesis de las actividades espontáneas.

El juego evoluciona libremente hacia la actividad creadora y lúdica del niño, revela los impulsos de la naturaleza, es decir, tiene un carácter libre. El juego representa para el niño, de acuerdo, con la teoría freudiana, una forma de satisfacción por medio de la cual puede liberar sus energías y sus deseos ocultos, transformándolos en acciones y situaciones que tienen para su imaginación un inequívoco carácter de realidad.

Lo anterior sirve para ver no sólo la conveniencia del juego, sino la necesidad de permitir al niño una completa libertad de acción para sus juegos.

Ya que tienen el valor de realizaciones simbólicas de una serie de deseos y tendencias ocultas en su inconsciente. De aquí que los pinceles, los colores, las piquetas, los “mecanos” (juegos desarmables), a la vez que causan la satisfacción, le estimulan sus facultades

creadoras y los afanes de expresión de sus pulsiones internas. Es mejor sólo bosquejarle un dibujo, pero que lo realice por su cuenta; es contraindicado impedirle ciertas realizaciones con el argumento de que “es demasiado pequeño para que lo logre”. Cuando el adulto pone las condiciones, el niño pierde su capacidad creadora, su iniciativa y adquiere dependencia de aquél, favoreciendo la incapacidad y la debilidad. Por esto hay que tratar de lograr en el niño la “independencia” y la “autodeterminación” desde los primeros años a través de sus actividades de juego.

El juego va en etapas, como su personalidad: Durante el primer año (etapa oral) todo le gusta a través de la boca, es erróneo impedirlo, el peligro de las infecciones no es una excusa válida; lo correcto es ayudar a que no se infecte o no se hiera, conservando higiénicamente sus “juguetes”. Luego pasa a la etapa de agresividad: un libro, un periódico que cae en sus manos, en pocos segundos, está reducido a un montón de hojas o fragmentos de papeles; así el niño está cumpliendo dos funciones esenciales: descargar sus impulsos vitales de naturaleza agresiva y apropiarse de una serie de conceptos del mundo que lo rodea; conviene ayudarlo a cumplir estas tareas, poniendo a su alcance algo que pueda destruir sin mayor peligro y arreglando la casa de tal manera que no sea necesario estar controlando todos sus movimientos. En lo posible, organizarle su cuarto de juego.

Es necesario dejar que el niño juegue de acuerdo a su nivel evolutivo, haciendo las cosas a su manera y no al modo de los adultos que intentan hacer las cosas más complicadas y perfectas, realizaciones en

las cuales aquél no tiene mayores intereses. No conviene, por ejemplo, que la madre insista en que la muñeca de su hija debe ser vestida conforme al orden que acostumbran los adultos. Mucho más provechoso resulta dejar a la voluntad de la niña el orden, no importa si es equivocado el orden en que quiere colocarle las ropas, no habrá después tiempo de que aprenda a hacerlo, de acuerdo con las conveniencias.

A los juguetes demasiado complicados, el niño no les encuentra mayor utilidad y se recorta el campo de su fantasía, de su versatilidad. Ejemplo del padre que regala al chico un tren completo y se esfuerza en colocar los polines a buen nivel, los carros en orden, en dar impulso adecuado, en impedir que vaya a volcarse, etc. El juego se vuelve para el padre y el niño se siente relegado e inútil (H. Saavedra, 1958).

### **2.3.5 Desarrollo motor: el juego**

El mismo proceso de maduración y desarrollo exige que el niño esté en un continuo proceso de movimiento, de actividad motora. Impedir que el niño juegue es impedir que viva, es convertirlo en un ser anormal, ya que el juego representa un aspecto fundamental de su vida. No se puede concebir infancia sin juego.

El juego es para el niño como el trabajo para el adulto. Se convierte en lo más serio e importante de su jornada en el juego pone su corazón, sus esfuerzos, su energía.

En el período preescolar (3-6 años), el niño considera a los otros niños como sus rivales que le disputan el cariño de los mayores, o la propiedad de sus juguetes, suele jugar “paralelamente”, o sea, juega con los demás, pero no forma grupos estables. Ya en la edad escolar (6-12 años) es capaz de jugar con otros de forma sostenida, sus amiguitos son más estables.

Prefieren los juegos organizados con normas definidas. El juego contribuye no sólo a desarrollar sus destrezas motoras y su ingenio, sino que ayuda a su estabilidad emocional. Entre sus entretenimientos favoritos está la costumbre de coleccionar todo tipo de cosas: Estampillas, recortes de los “ases” del deporte, insectos, el fuego, las cuchillas y los revólveres le apasionan. Se entretiene con una linterna, observando las hormigas, es capaz de tener una lagartija o un cucarrón varias horas para su observación.

### **2.3.6 Desarrollo intelectual**

La inteligencia del niño pasa por un proceso de desarrollo igual que su cuerpo. En términos generales, de 6 ó 7 años, ya ha dejado el jardín de niños y va a comenzar su escuela primaria, psicológicamente, son dos ambientes bastante distintos. En el jardín infantil, la atmósfera era cordial y amable; en la escuela primaria ya hay mayores exigencias académicas, mayor disciplina y organización, mayor tiempo fuera de casa.

Esta nueva experiencia repercute en el niño. Sin embargo, es bueno aclarar lo que los psicólogos denominan “diferencias individuales”, así como unos son delgados, otros son gorditos; unos muy habladores, otros callados; unos ordenados, otros desordenados.

Unos captan rápidamente lo que la profesora les dice, otros, en cambio, requieren que ella les dedique más tiempo. Unos son constantes; otros dejan las tareas a la mitad. A unos les encanta estar leyendo libros y cuentos; otros están preocupados sólo por los juegos y los deportes.

Dando oportunidades al niño de que desarrolle su comprensión del mundo que lo rodea, de las cosas y de la gente, estamos facilitando el desarrollo normal de la inteligencia; lo abstracto lo capta por las experiencias concretas, o lo que María Montessori llamaba “abstracciones materializadas”; de aquí que la enseñanza en la escuela elemental debería estar organizada a base de juegos educativos que el niño pueda manipular, de regletas de muchos colores para aprender a sumar o restar, de “mecanos” que pueda armar y desarmar libremente.

Cuando el niño “domina” su ambiente, se siente seguro, estable, confiado de sí mismo; por eso, la inteligencia es base para su ajuste emocional. Qué placentero es para él aprender sobre las plantas allá en el campo, tocando y palpando con sus manos aquello que la profesora le dice. Qué aprendizaje tan interesante el que hace un pequeño de 8 años, cuando es guiado por su maestra en la visita a un taller de carpintería, de mecánica, a una fábrica... el niño piensa más con sus manos que con su cabeza, afirma la psicóloga Susan Isaacs.

### 2.3.7 Desarrollo emocional

El juego, actividad creadora, de iniciativa le ofrece una profunda confianza y seguridad; en el juego puede ser el que hace cosas buenas, agradables, o el que proporciona placer a los demás. Allí en ese mundo se siente seguro: puede pintar a gusto, utilizar los colores que le agradan, exteriorizar sus ansiedades y temores, manifestar su agresividad, sentirse “poderoso” al manejar a su antojo los muñecos, y sobre todo, aprovechar la oportunidad para el mutuo conocimiento y comprensión de los otros. Por eso, Karl Gross sustentó la idea de que el juego es una “preparación para la vida”: allí puede desarrollar su imaginación, su autocontrol, su capacidad de cooperar con los demás.

### 2.3.8 Tipos de juegos

**A. FUNCIONALES:** Es decir, orientados por la activación de los distintos dispositivos motores, musculares y esqueléticos de que dispone el niño: movimientos de los músculos de todo el cuerpo: llantos, gritos, reflejos de liberación que va coordinando con un fin determinado. Constituye el ciento por ciento de la actividad lúdica durante el primer año de vida.

- B. FICCIONALES:** Caracterizados por la tendencia a “imitar” la actividad de los adultos, especialmente de sus padres: es la época en que se afeita, escribe, gesticula imitando al papá. El período que va de los 3 a los 5 años, es llamado de la “representación de papeles”.
- C. RECEPTIVOS:** Donde empieza a imaginar y a fantasear con lo que contempla en las láminas, los cuentos, las historias, las leyendas.
- D. CONSTRUCTIVOS:** Donde se esboza su propósito creador y su iniciativa, como si se valiera de los distintos elementos a su alcance, para mostrar un propósito interior, para expresar una situación de su propio inconsciente. Estos juegos constructivos constituyen para el educador factor invaluable para detectar las futuras habilidades y destrezas.

### **2.3.9 Juegos animados**

Los juegos tienen gran importancia para el desarrollo mental de los niños. El juego es el medio que ellos utilizan para conocer el mundo en que viven. Para los pequeños, el juego es aprendizaje, trabajo, una forma seria de educación. Cuanto más frecuentemente los adultos realizan juegos animados con los niños, tanto mejor y con mayor rapidez desarrollan éstos los hábitos necesarios.

El hecho es que los niños, en los juegos independientes, no se manifiestan de inmediato activos, espontáneos y sus movimientos son monótonos y limitados. Sin embargo, en los juegos dirigidos, las

acciones de los niños se orientan hacia una finalidad: Al repetir varias veces, los hábitos motores y desarrollan movilidad, destreza y habilidad.

Los adultos deben esforzarse en inventar juegos, modificándolos y enriqueciéndolos paulatinamente. En unos juegos, los párvulos se ejercitan de manera preferente en la carrera, y en otros, en saltos, lanzamientos, etc.

Tiene gran importancia el ejemplo personal de los adultos, su comportamiento y relaciones mutuas con el pequeño y la participación activa de aquellos en los juegos y diversiones. La exigencia pedagógica básica radica en tratar de manera especial a cada niño, lo que permite desarrollar muchas cualidades positivas, eliminar o atenuar las negativas. Es preciso saber elegir ejercicios físicos y juegos realizables, tomando en consideración el nivel de desarrollo del aparato locomotor, la destreza, la rapidez y otros hábitos.

A los niños poco activos se les debe ayudar a que tengan confianza en sí mismos, en sus propias fuerzas y aumentar su actividad. Por el contrario, hace falta saber interesar a los niños desequilibrados, demasiado activos y fácilmente excitables, inclinarlos a participar en los ejercicios y juegos, evitar su actividad excesiva y plantearles tareas que exijan capacidad de organizarse y dominio de sí mismos.

Es necesario prestar atención a los juegos animados que proporcionan a los niños gran alegría, y a veces, plantean a los mismos interesantes problemas. Los muchachos son atraídos por la competición, ellos propenden a la habilidad, valentía e inventiva.

Gradualmente, los niños adquieren independencia, su organismo se fortalece, sus movimientos se vuelven más precisos, seguros y rápidos. El perfeccionamiento de las manipulaciones con diferentes objetos de uso doméstico y juguetes contribuyen y enriquecen su experiencia.

Poco a poco, los juegos se hacen más complicados y construyen la más importante actividad por medio de la cual se adquiere experiencia. Se perfila en ellos, de manera cada vez más nítida, un determinado sentido y se manifiesta la imaginación creadora.

Desafortunadamente, la escuela actual ha desvalorizado el inmenso potencial de esta actividad como estrategia de instrucción. Los cúmulos sobrecargados de contenidos, los horarios rígidos, las actividades centradas en el maestro, le han quitado espacio y vigencia para convertirlos en recreos, donde los niños apenas tienen tiempo de desperezarse, ir al baño y prepararse para entrar nuevamente a clases.

Muy poca atención se le ha puesto en nuestro medio a las áreas de juego, en el entorno escolar: las áreas diseñadas especialmente para el juego pueden ser importantes para el contacto social de los niños y con la naturaleza, un patio de recreo rico en espacios tridimensionales, refuerza la imitación porque incrementa el contacto visual. A menudo,

los niños exhiben para los adultos u otros niños y a medida que el niño va más allá del ambiente inmediato de sus padres, sus necesidades de juego están relacionadas con la experiencia social de sus vidas.

Por otra parte, un período largo de recreos, permitirá un mayor rango de actividades de juego, lo cual puede resultar en una experiencia más rica para el niño; la calidad de la experiencia del juego puede ser afectada por aspectos como: El día, el clima, bajo condiciones específicas altera el uso del patio de recreo, razón por la cual deben procurarse áreas de juego cubiertas para la época de invierno, ejemplo: ludotecas.

Se puede decir que “los niños aprenden jugando”, y como maestras debemos tener visión diferente respecto al juego y cómo contribuye en el proceso de socialización, ya que esta frase reconoce las características intrínsecas a la etapa de desarrollo, por la cual están atravesando los niños escolares, en donde se respeta los intereses y motivaciones de los educandos, que no cohiben su creatividad, no corta la interacción con el medio que lo rodea, que orienta sin imponer, porque valora la participación y fomenta la cooperación.

### **2.3.10 La socialización**

El juego es uno de los tipos principales de actividad de los niños. El juego creador ocupa un lugar especial en la vida del pequeño, todos los niños sanos juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona una enorme alegría; a través del juego, se incorpora al niño a la actividad amplia y precisa, sus conocimientos se van consolidando y forma las más preciadas cualidades morales y volitivas del individuo que crece.

Se dice que el juego tiene su origen puramente biológico, es inherente al niño al igual que a cualquier ser primitivo; con la edad, el juego se va modificando, ya que es una manifestación de una cierta energía especial y potencial, es una norma de compensación de los deseos y tendencias del niño.

El juego permite la socialización del niño, que deje su mundo egocéntrico y camine "en el nosotros". Por esto, hacia los 3 años es conveniente que tenga sus amiguitos de juego, con quienes a través de intereses y realizaciones comunes va a entrar en el camino de la sociedad. Estos compañeros deben ser, en primer lugar, sus propios hermanos, sus vecinos. Si después del tercer año, el niño sigue agresivo o desadaptado al juego en común, o muy egoísta, con sus compañeros, es probable que dicha conducta esté determinada por problemas del hogar y por las relaciones padres e hijos: el niño proyecta en su amistad lo que vive en su hogar.

### 2.3.11 Conocimiento social

Los niños están constantemente aprendiendo a afrontar el complejo mundo social dentro de su familia y fuera de ella. En los años intermedios de la niñez (7 a 10 años) deben aprender a vivir con las sutilezas de la amistad y de la autoridad, con la ampliación o el antagonismo de los papeles sexuales y con multitud de reglas y normas sociales.

El juego social de los niños revela la existencia de una cultura, de la niñez con sus costumbres, reglas, juegos, e, incluso, con creencias y valores propios. Tales juegos, posiblemente, ayuden al niño a entender la gran complejidad del mundo social y adaptarse a él.

Del mismo modo que el conocimiento de los niños sobre el mundo físico cambia a medida que madura, también sucede lo mismo con su pensamiento y comprensión del mundo social. En estos años es cuando deben aprender a manejar las complejidades de la amistad y la justicia, las reglas y normas sociales, las convenciones relacionadas con los papeles sexuales, la obediencia a la autoridad y la ley moral.

Los niños empiezan a ver el mundo social que los rodea y poco a poco llegan a entender los principios y reglas a que están sujetos<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> ROSS. Psicología y Desarrollo Educativo. 1981. Material Fotocopiado. pág. 384.

Todo el mundo desea funcionar con el máximo de sus capacidades, autorrealizarse y ser tan saludable como pueda. El ambiente y, en especial, las personas que viven en él tienen muchos efectos sobre la personalidad.

Hablando de personalidad saludable, puede decirse que es la manera de actuar una persona, guiada por la inteligencia y el respeto por la vida, de tal manera que las necesidades personales sean satisfechas, de tal forma que la persona crecerá en conciencia y en capacidad para amarse a sí misma y a otras personas.

El ser humano tiene necesidades de autorrealización, sobrevivencia, alimento, cobijo. La persona saludable requiere la capacidad para satisfacer necesidades básicas. Pues también es importante considerar necesidades superiores como: el amor, la compañía, la libertad, el desencadenamiento de la expresión artística, el juego y el pensamiento.

F. Dodson (1974) señala el siguiente proceso en el juego del niño:

- A. EL JUEGO SOLITARIO:** Carece de capacidad para jugar con otros: “para un niño de esta edad, cualquier otro bebé es un instrumento para su propia diversión, no un compañero de juego”.
  
- B. EL JUEGO PARALELO:** Dos o más niños ocupan el mismo ambiente geográfico, pero sin que el juego de uno esté relacionado con el del otro, aunque pueda sentir placer de su mutua proximidad.

- C. EL JUEGO ASOCIATIVO:** Todos realizan la misma cosa, como jugar con barro... pero no hay un intercambio auténtico entre ellos.
- D. EL JUEGO COOPERATIVO:** Después de los tres años, donde entre todos hacen planes y se asignan papeles: el uno es el médico, el otro el chofer, otro el enfermo. Esto tan sólo se logra en el período preescolar, no antes.

### **2.3.12 El juego a debate pedagógico**

María Montessori, como maestra pionera en la creación de ambientes de aprendizaje, utilizó los ejercicios lúdicos como actividades con intencionalidad definida en la percepción táctil, en la discriminación perceptiva, en la seriación, en la coordinación sensorio-motriz. En esta intencionalidad está la clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico y el aprendizaje.

Freinet, pedagogo innovador, excluye el juego como estrategia educativa seria. Se esfuerza en demostrar que los niños pueden sentir más placer en el trabajo que en el juego y que solamente ese placer es formativo. Opina que el juego carece de valor formativo “Todo el propósito de la pedagogía debe ser, pues, llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que les produce el juego”.

Makarenko, expresa al respecto: “Un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa... El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creatividad, del triunfo, del placer estético, de la calidad”, y concluye

manifestando que la principal diferencia entre el juego y el trabajo estriba en que “El trabajo traduce la participación del hombre en la producción social, en creación de valores materiales, culturales y sociales, mientras que el juego no persigue estos fines, pero se vincula indirectamente con ellos, al habituar al hombre a esfuerzos físicos y psíquicos requeridos para el trabajo”. En otras palabras, el juego prepara al hombre para la vida, brinda experiencia y oportunidades de desarrollo mental y físico, prepara al ciudadano del futuro. Por ello, el juego es importante.

### **2.3.13 Visión Piagetiana**

Piaget, apoyándose en los datos descubiertos a lo largo de su estudio genético y sobre las formas sucesivas que reviste en el niño la conducta lúdica, distingue tres tipos de estructura: 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 un instrumento determinado.

**EL SÍMBOLO:** Son juegos en los cuales se produce una disociación entre el significante y el significado y se sitúan 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 es específicamente humano. El más común de este tipo de juego es el hacer como si...". Los niños y las niñas hacen como si fuesen el papá y la mamá, como si hablasen por el teléfono o manejaran 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 simbólicos 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 permite 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 individuo.

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 7 años, los niños y niñas ya no gozan imitando a los adultos; se esfuerzan unos por parecerse a otros niños y niñas mayores que ellos y por ser admitidos y reconocidos por ellos.

Claparede: El juego en el niño es el trabajo, el deber, el ideal de la vida, el único ambiente en el cual el niño puede actuar realmente.

Tomando una postura crítica ante el anterior debate pedagógico, hay acuerdo con María Montessori, en cuanto a crear ambientes de aprendizaje, ya que ofrecen diversidad de condiciones para facilitar el juego de los niños, el contacto con la naturaleza, con otras personas, agua, arena, el viento, los árboles, al igual que los elementos simbólicos son importantes a la hora de diseñar el patio de recreo ocupando la estricta demanda funcional. Las actividades, usos y comportamientos en cada espacio de juego están relacionadas con la calidad motivadora de los elementos que lo configuran.

Con Makarenko, ya que relaciona el juego con la preparación inconsciente para la vida futura o de un procedimiento para conseguir satisfacción orgánica.

Por consiguiente, la escuela no puede pensarse simplemente como una institución programada para inducir a los niños en el aprendizaje de contenidos académicos. La escuela es parte de la vida y como tal, en ella se reflejan las experiencias espontáneas, las vivencias y las

fantasías, la cultura infantil, siendo una de sus formas a través de la actividad lúdica (de juego) ya que por medio del juego, el niño observa, experimenta y ejecuta un sinnúmero de actividades que le permiten ampliar su conocimiento. La función de la escuela debe trascender la transmisión de conocimientos para buscar la formación integral del estudiante.

Con Piaget, ya que el juego es un medio para conocer al niño y permite un acercamiento a él. Revela el equilibrio, la buena salud, las ganas de vivir, el trato de sus compañeros, la forma de interactuar con la naturaleza, deja observar las deficiencias: un niño enfermo o un niño cuya personalidad no se afirma. La observación atenta del juego permite ir mucho más lejos en el acercamiento a los niños, revela la vida que lo rodea, el reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, en el trabajo que dan a las cosas, en las relaciones entre ellos, en la forma como caracterizan a los personajes en sus actos y en las conversaciones de los mismos.

Con Claparede, ya que toma el juego como el aspecto más importante en la vida del niño, mediante el cual él puede actuar realmente, con su propia personalidad, sin prejuicios de ninguna índole y de manera armoniosa.

Hay desacuerdo en cuanto a Freinet; en su opinión acerca de que el juego carece de valor formativo y lo excluye como estrategia educativa seria.

Cantidad de estudios e investigaciones demuestran que es determinante en particular en los primeros años de vida de todo ser humano.

Cualquier juguete que el niño lleve al aula, es fuente de conocimientos en lenguaje, matemáticas, sociales, ciencias..., y el juego es una de las mejores posibilidades que se le puede ofrecer al niño para su desarrollo, obedece a una necesidad de movimiento, lo ayuda a ponerse en contacto con el medio ambiente, a explorarlo, a transformarlo y a mejorarlo; además, desarrolla valores tales como: respeto hacia los demás, justicia, cooperación, adquiere precisión en los movimientos, conceptos de espacio y tiempo..."<sup>5</sup>.

Esta argumentación es la que fundamenta parcialmente la estrategia pedagógica «APRENDAMOS, RECREÁNDONOS», porque así como fuimos formados con represión y subestimación al valor del juego como recurso didáctico, de la misma manera, hemos procedido y estamos procediendo con los estudiantes.

La cultura, educación y socialización son procesos que van relacionados entre sí. La socialización no es más que el vínculo por el cual se transmite la cultura y la educación. Los individuos están en permanente socialización a lo largo de todo su ciclo vital, a través de la familia, la educación institucional, los medios de comunicación, etc. Es decir, toda sociedad se enfrenta con la responsabilidad de socializar a

---

<sup>5</sup> IV CONGRESO NACIONAL DE RECREACIÓN. Aprendamos Recreándonos. Sector de la aplicación: Educación. Memorias. Pág. 1.

sus miembros, tratando de lograr que asimilen la cultura correspondiente al tipo de sociedad en la cual se lleva a cabo; y es mediante la cultura y la educación mediada por instituciones como la familia, la escuela, etc., que se logra la socialización.

La cultura facilita las relaciones personales, porque hay un mayor correspondencia entre las expectativas de miembros que participan en la interacción, en la medida en que conocemos el comportamiento que se espera de conformidad con nuestra cultura, así como el comportamiento de las distintas personas con las que nos encontramos en interacción.

La cultura se adquiere por diversos mecanismos de socialización, se introyecta y constituye lo que Kardiner denomina "la estructura básica de la personalidad societal"<sup>6</sup>. Sin embargo, esto no quiere decir que la cultura no pueda modificarse, sustituirse o constituirse.

Algunos elementos de la sociedad y la cultura pasan a ser integrantes de la estructura de la personalidad del individuo; éste adquiere las maneras de obrar, sentir y pensar, acorde con las expectativas que la sociedad tiene de él.

---

<sup>6</sup> KARDINER, Abraham. El individuo y su sociedad. pp. 30.

La educación puede operar como agente de cambio social, cuando se indaga en qué medida ella actúa o puede actuar en la dinámica social, en las condiciones ambientales, socioculturales en que se produce el fenómeno de la educación.

Según nos advierte un poeta y ensayista como Paul Valery, en una observación absolutamente exacta: “Que nuestra vida entera puede considerarse como una educación, esencialmente desordenada y que consiste en el conjunto de las impresiones y adquisiciones buenas o malas (según el punto de vista en que nos coloquemos) que debemos a la vida”<sup>7</sup>.

Al contacto con individuos y grupos, con instituciones de todo orden y con otras culturas. La escuela no es el único medio que instruye y educa a las personas, pues el medio y la época tienen sobre ellos tanta o más influencia que los educadores. La calle, las conversaciones, la radio, la televisión, las relaciones, el ambiente de la época, actúan constante y poderosamente sobre su espíritu.

Para Sorokin, la socialización se detecta por el mayor o menor grado de integración en la medida en que por ella los fenómenos socioculturales van transmitiéndose de persona a persona, de grupo a grupo. Para Parsons, la estructura familiar implica diversas y múltiples influencias en el niño que moldean sus pautas y sus comportamientos.

---

<sup>7</sup> Op. Cit. pp. 101.

Los afectos se manifiestan en el interior de la familia, de las circunstancias allí vividas depende si el ser que inicia, acepta o no, posteriores experiencias como la educativa, valoración social, normas, comportamientos.

Se valora el comportamiento del niño a medida que integre lo adquirido en la estructura familiar. La familia educa, prepara al individuo para enfrentar posteriormente las otras instituciones sociales que conforman el sistema social.

El principal agente en el proceso de socialización es usualmente la familia, los cuales cuidan al niño en sus primeros años de formación. Desde el momento de su nacimiento, asignan al niño papeles sociales para los cuales se le prepara, a medida que participa dentro de la familia, al principio en forma pasiva y después como un miembro cada vez más activo de ella.

Otros agentes, especialmente, la escuela, también contribuyen en la preparación para la vida social adulta. No sólo se espera que la escuela transmita habilidades y conocimientos prácticos, también valores culturales.

La influencia de la escuela es afectada por actitudes y conductas familiares que pueden facilitar o impedir los esfuerzos de tipo educacional.

La propia escuela incluye programas preparados como a los profesores, con los cuales puede establecer relaciones personales que afectan de manera importante sus actitudes y su conducta.

En la sociedad, los medios de comunicación de masas también contribuyen a la socialización del niño y del adulto. Estos medios pueden reforzar los esfuerzos de la familia y la escuela o bien debilitarlos y diluirlos. Los valores como los hábitos se aprenden en su mayoría de los padres, los niños adquieren valores no sólo a través de castigos públicos, sino también gracias a la implicación y al ejemplo.

En la compleja interacción que hay entre padres e hijos, la persona no sólo aprende acerca de las normas que rigen la vida social, sino también las interioriza, es decir, las incorpora a su propia personalidad.

## **2.4 ANTECEDENTES**

Diversos estudios en diferentes regiones del mundo, permiten aseverar y ratificar la gran importancia del juego, en todos los procesos educativos y formativos del ser humano. En el niño, esta importancia es aún mayor, pues se ha comprobado que el niño que no juega sufre serios retrasos en su desarrollo, incluido el desarrollo cerebral, de sus facultades mentales, de su motricidad y del componente físico-funcional. Así, el juego en el niño se constituye en la actividad más seria y productiva para su formación.

El juego, además, posee elevado contenido cultural y social, pues permite el acercamiento, la integración, la canalización de energía en forma positiva; el trabajo en equipo, el trabajo motivante, el aprendizaje más consistente, el desarrollo de las facultades mentales y físicas.

Desde hace tiempo, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la UNESCO, incluyó la recreación y, por ende, el juego, como uno de sus principales medios, entre las necesidades básicas de todo ser humano.

En Colombia son escasos los estudios y material sobre el tema, resaltando los llevados a cabo por la CIUP Colciencias, Asociación Colombiana de Recreación y otras instituciones que, además, han organizado eventos. El más actualizado, el IV Congreso Nacional de Recreación, cuyo lema fue “Por una Política Nacional de Recreación”, que se llevó a cabo en la ciudad de Pereira.

Sin embargo, investigaciones más particulares, aplicadas al contexto del municipio de San Pablo, no existen. Se han implementado algunas acciones con el fin de aplicar la teoría ya existente, ejemplo de ello es la creación de “EL MURO DE LA EXPRESIÓN” en la Escuela Anexa y Concentración Escolar de este Municipio, con lo que se creó un espacio lúdico que permitiera la libre expresión de los niños, fuera de esta experiencia: de la cual no hay una síntesis por escrito, no se encuentran otros antecedentes en nuestra población.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Se propone una investigación de tipo cualitativo, la cual busca comprender el fenómeno, la teoría emerge de los resultados y el investigador intenta averiguar cuáles son los esquemas explicativos de este fenómeno para darle sentido.

Descriptiva, pues busca describir las circunstancias de fenómenos reales respecto al juego; como también la convivencia del objeto de estudio con otros y propositiva, porque se incluye una propuesta para la solución de la problemática detectada en la Institución.

#### **3.2 POBLACIÓN O UNIVERSO**

Para el desarrollo de la presente investigación se trabajará con la totalidad de profesores, estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º y sus padres de familia, o sea, que en los tres casos se tomará el universo o población, así:

Estudiantes	Grado 3º:	10 estudiantes
	Grado 4º:	8 estudiantes
	Grado 5º:	7 estudiantes
	Para un total de:	25 estudiantes

Profesores: Son en total 3.

Padres de familia	Grado 3º:	15*
	Grado 4º:	10*
	Grado 5º:	10*
	Para un total de:	35 padres de familia.

\* Número de padres de familia por grado de escolaridad.

### **3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para obtener la información necesaria relacionada con el tema de investigación, se emplearán los siguientes instrumentos.

#### **3.3.1 Observación Directa Estructurada**

Para el efecto se planificará la forma y aspectos a observar, consignado en un cuaderno de campo, la información obtenida a partir de la observación a los estudiantes en clase, para detallar su comportamiento, sus actitudes, su integración, su participación, relaciones con los compañeros y profesores, etc. También en recreo y descanso, se utilizarán los mismos aspectos a observar.

Se observará a los profesores en el aula y en el recreo, especialmente en clases de ciencias naturales, para detectar si emplean el juego, si poseen capacitación, si conocen y aplican pedagogías lúdicas y las relaciones con sus estudiantes.

En recreos, para conocer si se integran con los estudiantes, si aplican la lúdica o qué actitudes toman ellos en este espacio.

Una vez obtenida la información, se procederá a analizar y sacar resultados. Para obtener una información más válida y veraz a todos se les hará una observación directa, sin percatarlos anticipadamente de esto.

Esta observación directa se realizará durante una semana, 2 horas diarias. Las guías de observación se encuentran en los Anexos 3 y 4.

### **3.3.2 Entrevista**

La entrevista será estructurada; consiste en una situación de diálogo dirigido y orientado mediante un plan de trabajo, detalladamente preparado.

El entrevistador establece con anterioridad los puntos, que son sometidos a consideración del entrevistado; ordena sus preguntas y define la forma como va a presentarlas.

La entrevista tiene el propósito de obtener opiniones y sugerencias, acerca de los problemas que impiden el logro de la socialización y una sana convivencia y sus posibles soluciones.

Esta será aplicada a padres de familia, con el objetivo de determinar cómo se vinculan ellos en los espacios de juego con sus hijos, para comprobar su actitud frente al mismo; también conocer su concepto de socialización y convivencia, y verificar si conocen el PEI y el Manual de Convivencia.

Se aplicará también a profesores, recogiendo aportes, opiniones y sugerencias acerca del problema.

Cada entrevista durará aproximadamente 15 minutos y se ampliará o suspenderá según la importancia de los conceptos expresados.

Se realizará mediante cuestionarios que se encuentran en los Anexos No. 5 y 6.

### **3.3.3 Encuesta**

Los estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º contestarán la encuesta que se encuentra en el Anexo No. 7.

Previamente, el encuestador dará indicaciones acerca de su diligenciamiento, objetivos de la misma, carácter confidencial de la información, etc.

Mediante ella se pretende captar las opiniones, conceptos y sugerencias en relación con el problema de agresividad, desintegración, escasa socialización, etc. Esta constará de preguntas abiertas.

### **3.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Una vez se aplicaron los instrumentos, la información se organizó para analizarla, se obtuvo lo siguiente:

#### **3.4.1 Observación Directa**

A continuación se presentan los resultados que permiten visualizar las actitudes y comportamientos observados en forma directa en los niños de los grados 3º, 4º y 5º y sus profesores.

Al observar a los niños se pudo detectar que estos prefieren los juegos de grupo como: fútbol, baloncesto y el tope, entre otros. Cuando realizaban estos juegos, se pudo observar que prefieren jugar entre niños, ya que juega en forma brusca, ocasionando riñas; por lo tanto, las niñas se cohíben de jugar con ellos.

Por otra parte, las niñas prefieren jugar al baloncesto, a las rondas, a

saltar con el lazo y con sus juguetes, sobre todo muñecas; se observó en ellas tranquilidad, respeto y autonomía.

Por el contrario, en el salón de clase se detectó que las profesoras no emplean el juego como estrategia didáctica; las clases se centran en el tema, transmitido en forma magistral.

Se observó peleas entre niños y niñas, ya que los niños querían imponer reglas, mandar y si las niñas no aceptaban esto, los niños se rehusaban a seguir en clase y se quejaban ante la profesora; hubo desórdenes, algunos niños se cansaron y otros maltrataron a las niñas; por el contrario, ellas demostraron un comportamiento tranquilo; algunas niñas se quejaron por el maltrato de los niños y hablaron con la profesora, para que les llame la atención; la profesora muy disgustada les llama la atención de manera pasiva; continuando con la observación, se puede decir que estos niños al salir de la escuela hacia la casa, juegan en la carretera a las canicas, al trompo y con balones, con otros niños de otros salones y con hermanos o vecinos. Se observó también agresiones, disgustos, sobre todo, con los niños de menor edad; las niñas, por el contrario, no juegan en la carretera, preferían irse a casa, donde juegan, se reúnen con amigas o vecinas.

En estas observaciones se detectó la falta de integración entre

profesoras y estudiantes. El contacto se da en clase. Se concluyó diciendo según lo observado que a pesar de que se dan disgustos, riñas y agresiones, en general, esto tiene su importancia en el ser humano, ya que se descubre las características de su personalidad, los niños revelan la vida que los rodea, aprenden a interactuar y a ser líderes.

Es importante decir que el juego es un medio de socialización, por lo tanto, éste debe ser libre, donde se respeten intereses y motivaciones, para que sea una actividad satisfactoria y gratificante.

En el juego, el niño define su vida en las relaciones que establece a través de él, relaciones que generan actitudes que van a estar presente a lo largo de su existencia, lo cual permite reflexionar y reconocer las intenciones que han determinado los roles en la escuela, trabajo, familia, siendo ésta el primer agente de socialización.

Esta observación se llevó a cabo durante dos semanas, tomando como ejes el área de Ciencias Naturales, como también los descansos y recreos; se estableció las siguientes variables para su desarrollo:

- Juegos al aire libre
- Juegos dirigidos con libertad para integrarse
- Juegos dirigidos con grupos integrados por la observadora

En el juego libre, se pudo observar actitudes de alegría, rivalidad,

triunfo, tristeza, liderazgo, agresividad, sobre todo para elegir el equipo y dar orientaciones. Este tipo de reacciones se notaron más en un grupo de niños, donde juega papel importante la selección de amistades. Hay quienes rechazan a ciertos compañeros, bien sea porque no tienen habilidad para el juego escogido, o porque su temperamento no es aceptado en el grupo.

Analizados los gestos, acciones, actitudes, pensamientos, fácilmente puede determinarse que para jugar, los niños se integran teniendo en cuenta varios aspectos, en su orden:

- Amigos, compañeros
- Gustos y preferencias de juegos
- Aptitudes e inclinaciones
- El sexo (masculino - femenino)
- Espontaneidad

En la preferencia de juegos predomina el juego imitativo que se identifica con la mayoría de las ocupaciones de las personas más cercanas (profesor, conductor, futbolista, ama de casa).

### 3.4.2 Entrevista a padres de familia

Con la aplicación de la entrevista a los padres de familia, se obtuvieron los resultados que a continuación se describe (Ver Fig. 1):



Figura 1.

Entrevista a una Madre de Familia, Escuela Rural Mixta Los Robles

De acuerdo a si le parece importante que sus hijos jueguen, manifestaron, en general, que si les parece importante; ya que gracias al juego, sus hijos desarrollan sus capacidades físicas e intelectuales, sus habilidades, despejan la mente, les permite sentirse bien, distraerse, recrearse, divertirse, lo cual hace que crezcan sanos y fuertes; ayudándoles a desarrollar mejor las actividades educativas, con lo cual logran un mejor aprendizaje (Ver Fig. 2).



Figura 2.

Entrevista a un Padre de Familia, Escuela Rural Mixta Los Robles

Por medio del desarrollo del juego, los niños aprenden a perder el miedo de participar con los demás compañeros sin temores, haciendo que se dé un ambiente propicio de amistad.

Respecto a, si juegan con sus hijos, la mayoría contestaron que si, en cualquier tiempo que les queda libre, ya que lo mejor era aprovecharlo al máximo, y en gran parte, porque de los padres de familia depende el desarrollo de sus hijos.

De ellos, muy pocos padres contestaron que no jugaban con sus hijos, ya que no tenían tiempo, su trabajo los absorbe, prefieren dejar a sus hijos que jueguen solos o con sus amigos.

Respecto a la clase de juegos que practican, manifestaron en general, que gustan más del fútbol, baloncesto, rondas, juego de muñecas, carros, parqués, pinocho, la lleva. Algunos contestaron que practican juegos según la edad, dependiendo de ésta, se deben desarrollar juegos que le exijan o no le exijan esfuerzos físicos, pero cualquiera que sea el juego, le ayude intelectualmente. Lo más importante, es que por medio del juego expresan el amor que sienten por sus hijos. Muy pocos fueron los padres que no juegan con sus hijos y que prefieren que sus hijos jueguen con otros niños o amigos.

En cuanto a si existen espacios, materiales y tiempo para que sus hijos jueguen, respondieron que de acuerdo a la preferencia de juegos, lo es también el espacio, algunos gustan más de la casa de amigos, campos deportivos o su misma casa (patio - piezas), o donde ellos elijan. En cuanto a materiales, manifestaron, en general, que hay muy pocos, cuando juegan lo hacen con muñecas, balones, carros y otros juguetes.

Al hacer referencia al tiempo de juego, se pudo detectar que es muy poco, ya que es sólo el que les queda libre en la escuela y ya en la tarde; después de hacer tareas escolares en su casa, a lo único que se dedican es a mirar televisión y no juegan. Los niños que tienen como modelos programas televisivos violentos como los programas infantiles que ahora están de moda (Pokemón, los Simpson, etc.) se convertirá con alta probabilidad en agresivo.

Con respecto a qué proponen para aprovechar mejor el valor educativo del juego, las propuestas que se manifestaron en general fueron las siguientes:

Que los maestros enseñen el juego de manera activa, sana, para que dejen esas maneras violentas de jugar (imitan enfrentamientos entre subversivos); también que lo utilicen en todas las áreas, lo practiquen junto con los niños.

Reafirman la necesidad de capacitación, tanto del maestro como de ellos mismos; por lo anterior, por lo anterior, proponen más charlas de capacitación en búsqueda de soluciones o alternativas para ponerlas en práctica, para lograr la unión entre los niños y para conseguir materiales adecuados para que ellos jueguen y desarrollen sus capacidades de manera armónica; algo muy importante que manifiestan es que las profesoras den más libertad al niño para jugar, y que ellos los acompañen en el juego, para que sean personas con valores definidos al interactuar con sus compañeros y amigos.

Es indudable, lo importante que es el juego para los niños y en todo ser humano, sin importar la edad. A los niños se les debe orientar y dejarlos que sean los inventores, creadores de los juegos, para que se diviertan aceptando las reglas. Los pocos materiales de juego que se tengan en la casa o en la escuela, el niño los puede aprovechar al máximo, para que aprenda y desarrolle su creatividad y sus capacidades físicas e intelectuales.

Es importante que los docentes cooperen en abordar pedagogías lúdicas, para que sus clases sean amenas y se obtengan resultados gratificantes en el desarrollo del aprendizaje.

En cuanto a su concepción sobre la convivencia y la socialización en general, manifestaron la importancia que tienen éstas para su comunidad, porque se comparten momentos agradables y se comparte ideas con los demás; para nuestra comunidad, la socialización tiene un valor cultural y es una costumbre interactuar con los demás y vale la pena que los maestros estén siempre organizando actividades para mejorar estos aspectos en la comunidad educativa, ya que son actividades que permiten tener buenas relaciones y trabajar en equipo con todos y para beneficio de todos (Ver Fig. 3).



Figura 3.

Concepción de los padres de familia, sobre convivencia y socialización

La socialización y convivencia van de la mano, por lo tanto, la sociedad de mi vereda trabaja con los demás, en el mejoramiento de ésta, con lo

cual se ha logrado una excelente convivencia (Ver Fig. 4).



Figura 4.

Socialización y convivencia de la Comunidad Educativa,  
de la Escuela Rural Mixta Los Robles

En cuanto a qué conocen acerca del PEI y el Manual de Convivencia, en general, manifestaron que si conocen el PEI de la Institución, ya que participan activamente en todas las actividades a realizar para lograr el mejoramiento de la institución; participan, colaboran en su realización y en la de los proyectos comunitarios, de aula y otros.

Ejemplo de ello, es la realización de unidades sanitarias, en la construcción del polideportivo, etc.

Conocen que dentro del PEI (Proyecto Educativo Institucional), las profesoras organizan proyectos encaminados al desarrollo de necesidades prioritarias y urgentes, participan en la adquisición de recursos financieros para solventar estas necesidades, en la realización de festivales, rifas, bingos, ventas, etc. Conocen sobre el PEI, ya que las profesoras y la junta directiva informan en las reuniones acerca del desarrollo del PEI.

También saben que lo reforman cada año los docentes, con la participación del consejo directivo y académico; dentro de las reuniones se da a conocer programas, aspectos y conceptos sobre el PEI. Algunos no conocen nada acerca del PEI, porque no asisten a las reuniones programadas en la escuela.

Respecto al Manual de Convivencia, en general, manifestaron que si conocen acerca de éste, ya que ha sido debatido por padres de familia, personero estudiantil, llegando a conclusiones óptimas para mejorar la convivencia en la escuela. También saben que éste está dirigido a lograr buenas relaciones entre maestros y alumnos, mejoramiento y control de disciplina, democracia y convivencia sana y cómo se manejan las relaciones interpersonales en la comunidad educativa. Son pocos los que no conocen acerca del manual, por lo expuesto anteriormente en el PEI.

### 3.4.3 Entrevista a profesores

Para comprobar la actitud frente al juego y su uso pedagógico, como es el de buscar espacios que permitan cultivar este trabajo natural como medio más cercano de interrelación, se aplicó la entrevista a profesores.

Respecto a ¿cómo se vincula Ud. como docente, en los espacios de juego con sus estudiantes?, se obtuvo lo siguiente:

- La vinculación es esporádica, puesto que éstas actividades se desarrollan en un tiempo específico en las áreas de educación física y artística por las rondas y música.
- El juego con los niños se realizar esporádicamente en paseos, caminatas, a diario organizan juegos entre ellos, pero por lo general uno poco participa.
- La organización del tiempo hace que no se aproveche el descanso o el recreo para jugar con los niños, ya que en este poco tiempo, ellos disfrutan del restaurante escolar y otros van a su casa a comer algo, restando así el momento de juego entre ellos. Es claro notar que al igual que los padres de familia, los docentes han descuidado este espacio y se lo dejan únicamente a los profesores del área de Educación física, recreación y deporte.

Con respecto a ¿cómo consideran las relaciones entre sus estudiantes? se obtuvo lo siguiente:

- Los estudiantes en el juego no tienen buenas relaciones, ya que siempre pelean y hay mucha rivalidad entre ellos, rechazo, se dan patadas, empujones.
- Las relaciones son regulares, porque los niños son rebeldes, egoístas y pelean a diario.
- Las relaciones entre estudiantes son regulares, los niños siempre se gritan apodos, se tiran patadas, pellizcos y pocas veces son cariñosos y humildes.
- Las relaciones entre estudiantes son deficientes, ya que se presentan agresiones verbales y físicas, y son muy pocas veces en las cuales cambian estas reacciones y pasan a ser cariñosos y amigables.

En cuanto a si organizan juegos y participan con los estudiantes durante el recreo, festivos escolares, etc., opinan lo siguiente:

- Durante estos espacios, sinceramente no organizo juegos, ni participo de ellos, ya que estos momentos libres los dedico a planear.
- Si, en estos espacios organizo juegos, rondas y cuando tengo tiempo en los ratos libres disfruto y comparto con ellos.

- A veces lo hago, pero son muy pocas las veces, debido a que no tengo tiempo, y además, esos espacios los utilizo para descansar.

Es notoria la falta de organización y participación en los juegos con los estudiantes, ya que como podemos darnos cuenta, estos espacios las profesoras los dedican a realizar otras actividades. Sólo una de ellas manifiesta lo contrario, lo que significa que son muy pocos los estudiantes que tienen la oportunidad de disfrutar de esta valiosa actividad que es el juego, interactuando con los profesores.

En lo referente al valor educativo y pedagógico dado al juego, respondieron lo siguiente:

- El valor educativo es muy bueno, ya que se ha comprobado que los alumnos aprenden más por medio del juego y de acuerdo a lo pedagógico, se lo puede utilizar mucho en todas las áreas y tomarlo como metodología.
- El valor del juego en los anteriores aspectos es importante, ya que mediante este medio, el niño aprende con mayor eficacia y a nosotros nos queda fácil utilizarlo como medio didáctico.
- El juego es un evento muy importante, ya que en cuanto a lo educativo, el niño aprende más y en cuanto a lo pedagógico, es una herramienta muy útil para nosotros, para poder lograr una buena enseñanza.

Es sabido el reconocimiento por parte de las profesoras, en cuanto a la importancia y el valor que tiene el juego; como también su utilidad en la enseñanza, bien sea como metodología, medio didáctico o herramienta para lograr en el estudiante un mayor aprovechamiento del aprendizaje.

Respecto a ¿qué sugiere para que a nivel institucional se adopte el juego como estrategia pedagógica y educativa?, respondieron lo siguiente:

- Se sugiere que se nos capacite en este aspecto y se nos entregue materiales adecuados, para luego incluir objetivos encaminados a este logro en cada plan de estudio.
- Se sugiere que se capacite a nivel institucional a padres de familia, para conscientizarlos, ya que ellos piensan que el juego no es importante dentro de la enseñanza, ya que para ellos es una pérdida de tiempo por parte del maestro.

Se nota claramente la necesidad de capacitación y conscientización a docentes y padres de familia, en cuanto a que el juego es una importante estrategia pedagógica y educativa que, incluida en un plan de estudios realizable, adquiere un mayor valor, ya que se puede lograr que el estudiante tenga mayor motivación y un eficaz aprendizaje, y no sea como ellos creen que no es importante y es una simple pérdida de tiempo por parte de maestros y estudiantes.

También se ve en la institución, la necesidad de la dotación de

materiales adecuados para el desarrollo de esta actividad de gran valor educativo, como es el juego, dentro y fuera de clases.

#### **3.4.4 Encuesta a estudiantes**

Con la aplicación de la encuesta a los estudiantes, se obtuvo resultados que a continuación se presentan:

En cuanto al concepto que tienen sobre el juego en general, manifestaron que el juego para la mayoría es un evento, una acción que les permite divertirse, distraerse, recrearse, descansar y para algunos compartir y formarse.

Respecto a si les agrada jugar a ¿cuándo? ¿dónde? en general contestaron lo siguiente:

A todos les agrada jugar, principalmente en campos abiertos como el polideportivo de la escuela, el patio de su casa y algunos en el patio de la casa de sus vecinos. Con mayor incidencia lo hacen en recreos, a la salida de clases, algunos en descanso y pocos los que lo hacen en fines de semana. Todas las respuestas conllevan a establecer la interrelación que el niño mantiene con los demás y la influencia ejercida por sus padres. Hay sobreprotección en el caso de las niñas, mientras que para los niños se deja más libertad e independencia.

Respecto al tipo de juegos que practican y cómo los aprendió,

manifestaron en general, que la mayoría juega baloncesto y fútbol; otros a las muñecas, las escondidas, lotería, parques, trompos, canicas, rondas; los cuales los aprendieron la mayoría por medio de la televisión, con los compañeros, familiares como primos y hermanos, algunos porque observaron jugar a otros y muy pocos los aprendieron de su profesora o de su madre.

De acuerdo a si cree que pierde el tiempo cuando juega y por qué, expresaron que no lo pierden, ya que al jugar se distrae, despeja la mente, desarrolla su cuerpo, las habilidades, se recrea, aprende, se comparte, se divierte y hace que se olviden los problemas.

Respecto a si juegan en clase, manifestaron en general, que no, ya que las profesoras se dedican a enseñar, explicar temas, dejar tareas y algunas veces, aunque son muy pocas, se tiene la oportunidad de jugar en el área de educación física y artística.

En cuanto a si piensan que aprenden más y mejor, jugando, contestaron en general que si, ya que el juego los motiva para aprender, los recrea, les hace coger amor a las áreas y al docente y que les permite desarrollar su inteligencia.

### **3.5 TALLER EDUCATIVO**

Este tipo de taller indujo a la reflexión y discusión; en él se dejó la puerta abierta con una gama de alternativas para que el investigador cuestionara a los participantes.

El objetivo de este taller fue socializar el proyecto, dar a conocer, analizar y reflexionar sobre la problemática existente y adquirir así una información más auténtica de lo que se pretendió averiguar.

Se escogió la estrategia de taller educativo, puesto que con las actividades que lo conformaban, se buscaba, en primer lugar, romper el hielo, facilitar la confianza, el conocimiento y acercamiento físico entre los padres de familia y sus hijos.

Los padres de familia y sus hijos asistieron en su mayoría, les llamó la atención los mensajes que hacían parte de la decoración del lugar, acercándose a leerlos, sin pasar desapercibida la música que se escuchaba de fondo. Desde ese momento se respiró un ambiente de amistad, explícito en la forma como se saludaban y manifestaban sus bromas, aceptadas de lado y lado (Ver Fig. 5).



Figura 5.

Manifestaciones del ambiente de amistad entre la Comunidad Educativa

Después del saludo de bienvenida y agradecimiento por parte de la investigadora, con la explicación de los antecedentes y objetivos de la reunión, se realizó una dinámica de presentación, la cual se desarrolló animadamente, de la siguiente manera:

Todos los participantes tenían que reunirse en un espacio, al recibir la orden del que dirige debían agruparse y formar un círculo, tomándose de las manos, una vez conformado el grupo, cada uno se presentaba y se aprendía el nombre de los demás del grupo. Entonces quien dirige grita otro número (3, 4, 5...) para que se agruparan de acuerdo a esa cantidad de personas con la idea de que todos se conozcan y aprendan sus nombres, ocupación, etc.



Figura 6.  
Participación de la Comunidad Educativa en las dinámicas de grupo

Y se continuó así realizando más dinámicas y juegos de grupo, para “romper el hielo” permitir que se conocieran y actuaran espontáneamente. A medida que la desinhibición se hacía presente, los diferentes miembros del grupo empezaron a participar con gran entusiasmo en los diferentes grupos; en sus semblantes se reflejaba la alegría, todos estaban alerta a la instrucción dada para seguirla al pie de la letra. Entre los juegos que se desarrollaron se encuentran: el rey manda, tingo-tango, etc.

Después de jugar, se invitó a los participantes a que tomen asiento, para que mientras descansaban dieran sus conceptos sobre el juego, la socialización y la importancia de las buenas relaciones para convivir; hubo compromisos de parte de los asistentes y conclusiones.

A continuación se presentan los resultados:

- Conceptos acerca del juego:

- \* El juego me hizo descansar.
- \* El juego nos transportó a la niñez.
- \* Por medio del juego aprendimos muchas cosas sin cansarnos.
- \* Los años nos quitan las ganas de jugar.
- \* El juego es una enseñanza por medio de la cual se hacen más amigos, se dialoga y se integra.
- \* El juego ayuda a integrarse, es vida.
- \* Ojalá pudiéramos compartir el juego con nuestros hijos, todos los días.
- \* Jugar es la esencia de la vida, no importa la edad, a través de él se siente el contacto con los demás, se siente alegría.

El encuentro demostró cómo se toman actitudes negativas frente al juego, considerándolo únicamente para niños, como actividad poco seria y pérdida de tiempo; sin embargo, el incitar a una actitud más fresca y abierta frente a las propuestas condujo a evidenciar la función del juego como actividad integradora y socializadora.

De la misma manera, se ubicó la importancia de compartir el juego con los niños, como medio para cultivar relaciones familiares estables, de confianza, aportando a los hijos mayor estabilidad emocional y confianza en sí mismos.

En nuestras manos está contribuir con acciones para que los niños vivan su vida como tales, facilitemos un proceso de socialización verdadero, que en el futuro será uno de los pilares fundamentales para lograr la autorrealización personal.

Acto seguido, se dio a conocer el proyecto a desarrollar, el cual fue recibido con beneplácito, puesto que realizado lo anterior, los asistentes no dudaron en afirmar que era muy importante y necesario trabajar en el aspecto mencionado. “El juego como proceso de socialización para lograr una sana convivencia”.

Para terminar la reunión, se sugirió formar cuatro grupos y se les solicitó responder esta pregunta:

¿Qué opinión le merece el encuentro en el cual acaba de participar?

Actividad que se efectuó sin ningún problema y cuyas respuestas coincidían con las expuestas anteriormente.

También se obtuvieron algunas sugerencias como:

- Que las profesoras enseñen muchos juegos educativos a los niños para que aprendan más.
- Organización de actividades por parte de la comunidad educativa, para recolectar fondos para la compra de juegos didácticos y más balones que se necesitan en la institución.
- Que tengamos una capacitación por medio de charlas, talleres, para aprender juegos y así compartirlos con nuestros hijos.
- Que inviten a la institución personal capacitada para que enseñen a las profesoras y a nuestros hijos a practicar el juego.

Se logró compromisos, tales como:

- Integración y mayor participación con los hijos en el juego e inculcarles la importancia de éste.
- Buscar más espacios, sacarle tiempo al trabajo para jugar con sus hijos.

Llegando a conclusiones tales como:

- Se logró la integración y vinculación de los padres de familia con sus hijos en el juego.
- Tener conocimiento de la importancia del juego en la vida del niño.
- Se logró el conocimiento de diferentes clases de juego, dinámicas que se espera sean practicadas después con sus hijos.
- Los padres de familia se conscientizaron de que el juego es un evento muy importante en la labor educativa.
- Se logró la unión familiar, el respeto mutuo, la participación, la cooperación, la amistad, el diálogo.

### **3.6 TALLER «VACACIONES RECREATIVAS»**

El objetivo de estas “vacaciones recreativas” fue que la comunidad educativa aprovechara el tiempo libre de manera productiva, manteniéndose unidos a la escuela durante el período vacacional. Las actividades que se desarrollaron fueron las siguientes:

Formaron grupos de personas interesadas en mejorar, desarrollar o capacitarse en actitudes que tuvieran o le agradara en cuanto a danza, música, recreación y deportes.

Ya inscritos los participantes, los cuales eran padres de familia, profesoras, jóvenes y niños de la institución y comunidad en general. Se acordó un horario de 4:00 a 6:00 p.m. durante cuatro fechas, en las cuales estas actividades se lograron organizar y desarrollar.

Mediante la asesoría de personal capacitado en dichas áreas; hubo un desarrollo afectivo y tuvo total acogida por la comunidad, ya que se formó un grupo de danzas, el cual preparó una danza campesina, basada en demostrar la oposición que tiene la comunidad al glifosato, el cual acaba con el suelo, produce enfermedades, acaba con sus vidas.

Este grupo de danzas representó a la vereda en el municipio de San Pablo, el día del campesino. Continuaron haciendo más presentaciones, ya que al profesor que les dictó el curso de danzas, le gustó mucho trabajar con ellos e hizo el compromiso de aportar con sus conocimientos al desarrollo de esta comunidad (Ver Fig. 7).

polideportivo, el cual no era bien utilizado y aprovechado, pero ahora hay mayor participación e integración. También comentan las profesoras que lo han acogido como espacio para el diálogo, la amistad, el amor, etc.; fuera de los juegos mencionados anteriormente, llevan juegos de parqués, póker y dominó.



Figura 7.  
Grupo de Danzas de la Comunidad Educativa

En cuanto al grupo de música, este grupo se lo formó a manera de chirimía; en el cual las personas que participaron quedaron comprometidas a continuar con este grupo, para acompañamiento del grupo de danzas; por lo tanto, también participaron en los actos culturales anteriormente mencionados.

Y, por último, en cuanto a la participación que hubo en el área de Recreación y Deporte, se pudo detectar mayor integración, alegría, entusiasmo, espontaneidad, cambio de actitudes.

Esta actividad fue la más acogida, ya que después de estas vacaciones recreativas, la gente, padres de familia, jóvenes y niños, asisten en las tardes a la institución educativa a desarrollar actividades recreativas como: baloncesto, fútbol, ya que por suerte ésta cuenta con un

polideportivo, el cual no era bien utilizado y aprovechado, pero ahora hay mayor participación e integración. También comentan las profesoras que lo han acogido como espacio para el diálogo, la amistad, el amor, etc.; fuera de los juegos mencionados anteriormente, llevan juegos de parqués, póker y dominó.

### 3.6.1 Resultados obtenidos

El objetivo propuesto en este taller se logró efectivamente, partiendo del hecho de que el desarrollo de éste le agradó bastante a la comunidad; la gente participó de ella de manera activa y continua, se detectó un ambiente propicio, cálido, acogedor, de amistad entre padres de familia, estudiantes y profesoras (Ver Fig. 8).



Figura 8.  
Participación activa de la Comunidad Educativa

En cuanto al grupo de música, las personas que lo conformaban quedaron comprometidas a continuar con esta actividad; además, hay mucha probabilidad de que lo hagan, ya que el profesor les colabora y fuera de esto, demostraron habilidades y gusto por esta área.

En cuanto al grupo conformado para recreación y deporte, se logró que los niños, docentes y padres de familia participaran de los juegos, dinámicas de grupo realizadas con entusiasmo, espontaneidad, dándose cambios actitudinales que realmente se logró detectar.

Con la conformación de los anteriores grupos, se logró que la comunidad cuente con su representación en cualquier evento cultural. Todas estas actividades dieron lugar a la integración, socialización y convivencia de la comunidad educativa en general. Se detectó que ahora el clima institucional es más favorable para el estudio, el aprendizaje, la creatividad. Estas actividades se sustentaron y se verificó su realización y obtención de logros con la presentación de un video.

### **3.6.2 Categorización**

**3.6.2.1 Formulación del problema.** ¿Cómo mejorar la socialización y la sana convivencia entre los estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º de la Escuela Rural Mixta Los Robles del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nariño)?

**3.6.2.2 Objetivo General.** Mejorar la socialización y sana convivencia entre los estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º de la Escuela Rural Mixta Los Robles, del corregimiento de Briceño, considerando el nivel de aplicación práctica del Manual de Convivencia.

### 3.7 DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El juego desempeña un papel importante en la formación de la personalidad del niño, ya que en él se forman, descubren, identifican valores, sentimientos, emociones y aspiraciones, orienta el desempeño social en el futuro.

La ausencia de éstas puede traer como consecuencia debilidad física, menor resistencia a enfermedades, problemas de conducta y empobrecimiento de relaciones interpersonales, por lo tanto, el juego para los niños es vida.

La familia, especialmente, los padres, son las personas que más influyen en la socialización porque interactúan con el niño, la autoconfianza, la imitación de roles en el juego, lo de compartir, son mecanismos que en esta época son transferidas de padres a hijos y conductas que durante el juego influyen en el proceso de socialización.

El niño que es rechazado, no se le permite jugar, se le grita, sus padres se agreden, además tienen como modelos, programas de televisión violentos se convertirá con alta probabilidad en agresivo.

La integración familiar y comunitaria por medio del juego debe ser una meta que debemos proporcionarnos todos. La familia debe divertirse, alegrarse y evadirse de problemas cotidianos.

Esta integración se hace cada día más débil. El factor económico resta más tiempo a los espacios de unión familiar, así lo sustentan las respuestas de los padres de familia.

El afán de conseguir el sustento familiar y mejorar la calidad de vida, ha hecho que la mayoría de los padres trabajen muy fuerte, convirtiéndose en un factor que impide dedicarles el tiempo necesario a sus hijos.

Para muchos de nosotros dejar la niñez ha incluido dejar de jugar, como adultos tendemos a pensar en el juego como algo pasado de moda o simplemente en algo exclusivamente de niños.

En nuestro contexto cultural, el juego en el adulto es considerado como una contraria al trabajo, por el contrario, los niños no separan el juego del trabajo, para ellos lo es todo, es su mundo, es su sueño, su fantasía.

Todas las atenciones y cuidados que le brinden los padres a los hijos, son acciones que aunque realizadas de manera esporádica, están cargadas de grandes significados con incidencia en el desarrollo del niño.

Lo importante es saber dosificar el tiempo para que el mínimo que compartamos con ellos, sea inmenso en realidad, llenos de amor y felicidad a través del juego; porque es la forma fundamental mediante la cual el niño aprende de sí mismo y de los demás; es un aspecto

primordial de su desarrollo físico, mental y emocional, ya que esto es importante en el ser humano.

La clave del éxito en el juego es la manera dónde y cómo se presenta al niño, es decir, el campo abierto, la calle del vecindario, patios, actividades libres sin ningún tipo de imposición, presión, tiempos específicos que cumplir, tiene la importancia para ellos en vivir intensamente el momento e interactuar con el medio que lo rodea.

Por otra parte, el docente debe dejar a un lado su papel pasivo, debe tomar parte activa en el juego, basta ya de encerrarse entre cuatro paredes y hacer del conocimiento una barrera que impida la recreación. Debe retomar el juego como fuente de conocimiento a través de la imaginación, la representación, la percepción y dar la oportunidad a los estudiantes de imaginar el mundo y abrir paso a la creatividad. El cuento, las ilustraciones, las historietas que vivencia el niño a través del juego tienen especial significado para su vida.

Como docentes, durante el juego, debemos retomar la gran función pedagógica como es “enseñar jugando” con la intención de jugar para que el niño aprenda.

La educación, además, del proceso de cambio y mejoramiento, es un proceso de socioculturación y el juego, le es común a la sociedad, a la cultura y a la educación.

Por esto, es la herramienta metodológica más completa, para buscar que el estudiante sea más sociable, autónomo, libre y creativo, ya que le brinda libertad de expresar sus sentimientos, lo estimula y lo ejercita en su habilidad y coordinación motora que facilita una disciplina mental y rescata valores en ellos.

Las posibilidades que ofrece el juego en el campo educativo son múltiples, permite al niño una mayor y mejor comunicación, estimula la participación, la actividad física, permite el relajamiento y la integración social. La recreación escolar bien dirigida se traduce en el mayor desarrollo de los estudiantes, mejores resultados escolares y la convivencia pacífica.

## 4. CONCLUSIONES

### 4.1 CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS ESTUDIANTES

- Dentro de la compleja gama de problemas que afectan a la Escuela Rural Mixta Los Robles, se seleccionó aquel que a juicio de la misma comunidad educativa, afecta en forma negativa la vida de la Institución, en particular a los estudiantes.
- La gran mayoría de los niños son agresivos, inquietos, inseguros, callados, tristes, aislados, con baja autoestima, demuestran poco control de sí mismos, carecen de responsabilidad y sentido de cooperación; igualmente no manifestaron permanencia y autonomía en las actividades de recreación. Lo anterior fue el motivo por el cual se planteó el juego como parte vital del proceso de socialización para una sana convivencia.
- Para jugar, los niños se integran según el sexo, amigos, compañeros, gustos, preferencias, actitudes y por estas mismas razones también se aíslan (Manual de Convivencia, ambiente propicio). En estas actitudes y comportamientos influyen los adultos y padres de familia, puesto que ellos son el modelo de sus hijos. De allí la gran responsabilidad que como padres de familia existe de proyectar una imagen verdadera que nuestros hijos la reflejen sin temor.

- Los niños practican juegos individuales y colectivos, de recreación, de competencia, de imitación e intelectuales. Dichas prácticas tienen que ver con sus inclinaciones, gustos, preferencias, actitudes, compañeros y espacios de juego. Sin importar el tipo de juego que esté practicando el niño, está creando, fantaseando, aprendiendo e interactuando con el medio ambiente que lo rodea.

#### **4.2 CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS PROFESORES**

- Emplear el juego como recurso didáctico, ya que éste permite al niño el desarrollo de sus capacidades físicas, intelectuales y socio afectivas, facilitando el proceso educativo de manera integral.
- Cambiar las clases magistrales por pedagogías lúdicas y activas, que le permiten tener al niño un mayor aprendizaje. Sabemos que este cambio no puede lograrlo el maestro solo, el éxito de él depende de la contribución de los niños, padres de familia y comunidad en general y requiere de la conscientización del maestro para capacitarse, investigar y comprometerse a lograrlo.

### **4.3 CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS PADRES DE FAMILIA**

- Cuando los valores familiares están bien fundamentados, la personalidad del niño se define y es difícil que se pierdan.
- Los padres deben propiciar un ambiente recreativo dentro y fuera del hogar, y así tener un buen manejo del tiempo libre de ellos y sus hijos.
- La familia debe estar en constante interacción con la escuela, participando activamente en todas las actividades programadas.

### **4.4 OTRAS CONCLUSIONES**

- La conscientización a la comunidad educativa de la importancia del juego, tanto intelectual como socializante, en el desarrollo de la práctica pedagógica en la enseñanza del conocimiento, para que el estudiante se forme integralmente.
- Se necesita material lúdico didáctico para crear ambientes motivantes de socialización y convivencia entre los integrantes de la comunidad educativa.

## 5. RECOMENDACIONES

### 5.1 RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON ESTUDIANTES

- El juego para el niño es tan vital como la alimentación, la seguridad, que contribuye a su desarrollo físico, mental, emocional y social; hecho que motiva la apremiante necesidad de plantear una propuesta pedagógica que permita la integración, socialización y convivencia de la comunidad educativa que reafirme la gran función “jugar para aprender”.
- Implementar la aplicación práctica del manual de convivencia en la institución, para mejorar las relaciones personales, normas sociales que intervienen en la problemática existente de convivencia y socialización.
- Rescatar los recreos y descansos como el momento más parecido a la vida cotidiana que tiene el colegio, donde cada niño se exprese en forma más natural y espontánea, o sea, donde cada uno demuestre lo que él es.

## **5.2 RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON PROFESORES**

- Retomar el juego como una estrategia metodológica que reafirme la gran función “jugar para aprender”.
- Se le recomienda al profesor, afianzar los niveles cognoscitivos y afectivos del desarrollo del niño y los valores, tales como: La convivencia, la socialización, etc., para que éstos sean positivamente afectados por la práctica lúdica; por esta razón, es conveniente destinar una hora del tiempo escolar para la realización de un sencillo “folleto de juego” que acepte el proceso de cada niño, su ritmo y estilo personal de jugar.

## **5.3 RECOMENDACIONES RELACIONADAS CON PADRES DE FAMILIA**

- Rescatar los valores de respeto, tolerancia, autoestima, etc., para así disminuir la agresión física, verbal y psicológica en los niños y así mejorar la convivencia.
- Dosificar este tiempo, y aprovecharlo al máximo, para que lo puedan compartir con el niño y que éste esté lleno de amor y felicidad, lo cual se puede poner en práctica a través del juego, para mejorar la convivencia e interacción entre ellos.

#### **5.4 OTRAS RECOMENDACIONES**

- Comprometer a toda la comunidad educativa en el desarrollo de la propuesta pedagógica, motivándolos y profundizando su sentido de pertenencia a la Institución.
- Organizar y realizar actividades tales como: Kermes, rifas, festivales, etc., donde participará toda la comunidad educativa, para conseguir recursos para adquirir el material lúdico didáctico que se necesita en la Escuela Los Robles.

## **6. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

*“Socialicémonos  
e integrémonos,  
mediante el juego, como  
estrategia de aprendizaje”*

## 6.1 PROPÓSITO

Con esta propuesta se pretende contribuir al fortalecimiento del aprendizaje de una manera interdisciplinaria y dinámica, creando un ambiente institucional favorable, orientado a solucionar la problemática detectada en relación con la socialización y convivencia.

## 6.2 INTRODUCCIÓN

Al realizar un diagnóstico de la comunidad de la vereda Los Robles, se puede observar que se vive en constante conflicto, debido a muchos factores, tales como la violencia desatada por los grupos alzados en armas, la pobreza, el bajo nivel educativo, la desigualdad social, la aparición de cultivos ilícitos, etc.

Se podría afirmar que dichos factores influyen en la labor educativa, ya que los estudiantes se sienten temerosos, no pueden comunicarse claramente, copian prototipos que se ejemplarizan en estas sociedades, proceden de lugares conflictivos, hechos éstos que entorpecen una verdadera socialización, una sana convivencia, lo cual genera comportamientos agresivos y violentos.

Todos los seres humanos vivimos en constante proceso de dependencia o interdependencia, en relación con nuestros semejantes, por cuanto un apretón de manos, un elogio, una sonrisa, una simple mirada de una persona dirigida a otra, suscitan una respuesta que caracterizamos

como social, a su vez la respuesta emitida servirá de estímulo a la persona que la provocó, generando así un nuevo comportamiento, estableciéndose de esta manera el proceso de interacción social.

El juego le permite al niño la posibilidad de ser y estar frente a su realidad. Jugar es superar las tensiones, distraerse, investigar, crear, integrarse y desarrollarse. El juego no es sólo una diversión o pasatiempo, es un aprendizaje para la vida.

Hoy en día, el juego como medio de recreación se convierte en una necesidad general que la familia y la escuela no deben desconocer si realmente desean la salud, el equilibrio emocional y la formación integral de los niños.

Con la presente propuesta, se trata de lograr los objetivos formulados, encaminadas a mejorar el proceso de socialización del niño mediante el juego, puesto que es una actividad vital para él y determinante en su desarrollo evolutivo; contribuyendo de esta manera para que el niño maneje relaciones armoniosas en el medio en que se desenvuelve.

De esta manera sensibilizar a profesores, padres y estudiantes, a través de talleres, dinámicas de grupo, juegos, etc., y así contribuir a que se conviertan en difusores vivenciales dentro de cualquier espacio social en que se encuentren, para obtener una sana convivencia, una integración real y productiva.

### 6.3 JUSTIFICACIÓN

Con base en la investigación realizada en la Escuela Rural Mixta los Robles del corregimiento de Briceño, municipio de San Pablo (Nar.) y sobre el papel que desempeña el juego en el proceso educativo, se pudo comprobar que la integración, la socialización y la convivencia, han sido relegadas a un segundo plano, por lo cual se hace necesario asignar más tiempo a la recreación. Por tales motivos, la propuesta va encaminada a que la comunidad educativa logre integrarse, relacionarse, interactuar y convivir con los demás; también favorece en el niño, el desarrollo de sus emociones, fantasías, actos de cooperación, construcción de las reglas necesarias para la convivencia social; pero en especial, el desarrollo físico e intelectual para mejorar el aprendizaje a través de la práctica vivencial.

Se propicia, además, un clima institucional, creando ambientes adecuados, tanto intra como extra escolares. Éste deberá ser un ambiente donde se sientas amados y aceptados, en donde se dé respeto, motivación, donde se valore el trabajo. Que este espacio sea distencionante, donde haya tiempo y las herramientas necesarias para desarrollar la mente y ejercer el pensamiento.

La distribución del tiempo o el cuándo utilizar el juego para estimular

el pensamiento social puede implicar toda una jornada de trabajo escolar, pues una jornada educativa puede implicar o no, una actividad del plan, por lo cual se trabajaría con el juego a la hora de recreo. Ésto sólo podrán determinarlo el maestro, los alumnos y los padres de familia, en otras palabras, la comunidad educativa, en función de las necesidades de ésta, como ejemplo, se tiene la caminata de integración descrita en el plan operativo.

Con la propuesta se quiere invitar al cambio motivante y al desarrollo y aplicación práctica de una estrategia didáctica para el trabajo integral entre docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución.

#### **6.4 OBJETIVOS**

- Plantear una propuesta pedagógica a la institución, orientada a solucionar la problemática detectada en relación con la socialización y convivencia.
- A través del acercamiento y sensibilización comunitaria difundir la propuesta planteada en el proyecto, con el fin de establecer la participación, grado de aceptación y compromiso de la comunidad educativa.
- Motivar y capacitar a los docentes acerca del empleo del juego

como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje.

- Fomentar la participación e integración entre profesores, estudiantes y padres de familia, en las actividades extraclase.
- Motivar y comprometer a la comunidad educativa, para que el Manual de Convivencia se aplique en la práctica.

## **6.5 MARCO TEÓRICO**

### **6.5.1 El proceso de socialización humana**

La vida humana se desarrolla en sociedad, en un entorno urbano o natural, en una ciudad o en un pueblo, según las costumbres, los usos y los modos de vida de cada población y sus gentes; cuando alguien irrumpe en sociedad debe respetar a los demás, igual que todos tenemos derecho a ser respetados, sin distinción de raza, lengua, etnia; ése es, quizás, el principio fundamental del hombre, la igualdad ante los demás y ante la ley, si no respetásemos este principio, viviríamos en un mundo caótico, sin armonía, con abusos y desmanes. Por eso, existen una serie de normas éticas y morales, igual que hay otra serie de reglas y leyes escritas que pretenden garantizar la vida en libertad y la convivencia, bajo la señal del respeto mutuo y del desarrollo pacífico.

Aún así, hay personas que violan los derechos humanos, lo que genera

la delincuencia, las guerras, los malos tratos y daños no sólo al hombre sino también a los animales y a la naturaleza.

Por este motivo, es preciso recibir y dar una educación basada en el conocimiento, en la enseñanza del medio en que vivimos, del hombre, de la tierra, para buscar un futuro en paz y armonía.

### **6.5.2 La convivencia**

Los seres humanos somos esencialmente sociales; necesitamos la colaboración, ayuda y compañía de los demás, así como el afecto para vivir con alegría. Es tan importante como el aire que se respira. Aún así, es difícil evitar los enfrentamientos, sobre todo cuando hay personas intolerantes o intereses egoístas, muchas veces económicos, que rompen la paz. La convivencia pacífica requiere medios que garanticen la subsistencia, la libertad, el respeto a los demás y al entorno.

La humanidad ha elaborado normas y leyes a lo largo de su existencia para regular la vida comunitaria. Cuando con estas reglas se consigue evitar la injusticia, la discriminación y la violencia en cualquier de sus grados, la armonía y la vida en paz hacen agradable la vida; si no es así, si predomina el autoritarismo, el interés de unos pocos en perjuicio de otros, la vida se hace agresiva y dañina.

A veces, de los conflictos y dificultades solemos aprender y adquirir

experiencia. La humanidad a lo largo de su historia ha vivido numerosos enfrentamientos y guerras. El hombre debe seguir luchando por conseguir la paz, ha de evolucionar y aprender a evitar el resentimiento, el miedo, la destrucción, la violencia no es, desde luego, el mejor medio para resolver los problemas; digamos que está contraindicada, pues el camino de la paz pasa solamente por la paz, no por la generación de violencia, desde los conflictos familiares a los internacionales.

“... Amar es empezar a navegar en un mar de representaciones gratas y unificadoras para terminar en una zona de tormentas, donde afectos no semantizados, huellas táctiles y olfativas perdidas en la noche de la memoria, retoman con oscura fuerza para hacernos sentir una agonía melancólica. Nuestras historias de amor son también historias de nuestras heridas...”<sup>8</sup>.

“Es imposible entregar amor, si no te quieres a ti mismo. Así como construyes una representación interna del mundo que te rodea, también construyes teorías y conceptos sobre ti mismo. La relación que estableces con el mundo, no sólo te permite conocer el ambiente sino también tu comportamiento frente a él. Estas experiencias de contacto con personas (amigos, padres, maestros) y cosas de tu universo material inmediato, desarrollan una idea de cómo eres en realidad”<sup>9</sup>.

“Los fracasos y éxitos, los miedos e inseguridades, las sensaciones físicas, los placeres y disgustos, la manera de enfrentar los

---

<sup>8</sup> RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Material Fotocopiado.

<sup>9</sup> RISO, Walter. Aprendiendo a quererse a sí mismo. Medellín, Colombia, Ediciones Gráficas Ltda., 1990. pp. 57.

problemas,

lo que te dicen que eres, lo que no te dicen, los castigos, etc., todo confluye y se organiza en una imagen interna sobre tu propia persona: tu yo o tu autoesquema. Puedes pensar que eres torpe, feo, interesante, inteligente o malo. Cada uno de estos calificativos son el resultado de una historia previa, donde has ido gestando una “teoría” sobre ti mismo. Si crees ser un perdedor, no intentarás ganar. Te dirás “para qué intentarlo, yo no puedo ganar”, o “es imposible cambiar” o “no valgo nada”<sup>10</sup>.

“Sacar tiempo para el disfrute; la vida no se ha hecho sólo para trabajar. Se trabaja para vivir, no lo contrario. Tu momento de descanso, tu recreación y tus vacaciones no son un “desperdicio de tiempo”, sino una inversión para su salud mental. No postergues tanto la satisfacción, esperando “el día”. No hay un tiempo para el amor, como no hay un tiempo para quererte a ti mismo. Tu lo defines de acuerdo a tus necesidades y ganas. No hagas de la responsabilidad una obligación extenuante y dogmática”<sup>11</sup>.

“La concepción de integración y armonía descansa sobre la base de que la sociedad en torno a normas, valores, intereses, etc. Esta visión puede expresarse de otras maneras; afirmando que los hombres viven en sociedad porque comparten sentimientos comunes (Durkheim) o que el sistema social, como sistema de roles, existe en la medida en que hay un acuerdo sobre las formas de comportamiento que se esperan de cada rol (persona). La visión armónica o consensual contempla el conflicto como una alteración anormal del sistema, y cuenta con las fuerzas que necesita para que el equilibrio se restaure.

Desde ese punto de vista, el conflicto cuando se presenta no perdura,

---

<sup>10</sup> RISO, Walter. *Aprendiendo a quererse a sí mismo*. Medellín, Colombia, Ediciones Gráficas Ltda., 1990. pp. 78 - 79, 85.

<sup>11</sup> Op. Cit. pp. 85.

es transitorio<sup>12</sup>.

## 6.6 PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

La siguiente propuesta se soporta en los principios de las pedagogías activas que se relacionan con el proceso educativo, concibiéndolo como el camino para la autodeterminación personal y social y cómo el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis y transformación de la realidad, pretende dentro del proceso educativo, descubrir el entorno, transformarlo y adecuarlo para beneficio propio y el de los demás, motivados por su propia curiosidad de saber, por el placer de estar en la actividad, por estar permanentemente jugando, recreándose e interactuando con los demás.

En la Institución se busca acondicionar las instalaciones, de manera que permitan el desarrollo de las experiencias activas, para que se conviertan en fuentes del desarrollo general. También es conveniente aprovechar el entorno de la institución, o de otras regiones vecinas,

con algunas diferencias geográficas, en donde se puede aplicar sus procesos de desarrollo en las diferentes áreas a través del juego, gozando de todos los espacios.

---

<sup>12</sup> CAMARGO, Marina. Sociología I. La Sociología y sus conceptos fundamentales. Módulo I. Facultad de Educación. pp. 40.

En relación al profesor, se puede decir que en esta aventura de conocer las cosas, él debe convertirse en un guía, orientador, catalizador, animador, ayudándole al estudiante con su experiencia, a razonar en su proceso de aprendizaje, buscando significados, alternando críticas, invenciones, indagando y acentúa el carácter activo del proceso de aprendizaje; porque permite que el niño elabore el conocimiento a través de una organización de sus acciones o prácticas, llevándolo con la orientación y motivación a reflexionar, así la acción se convierte en una función “aprender jugando”.

Fundamentándonos en lo descrito anteriormente, se recomiendan acciones como las que se nombran a continuación:

#### **6.6.1 Para la Institución**

- Cursos de capacitación en lúdica-juego para los profesores.
- Velar por el cumplimiento del Manual de Convivencia.
- Ajustar horarios y programar actividades de formación humanística, principalmente basados en el juego.
- Dotar de implementos a la Institución.

- Mejorar espacios para juego y recreación.

### **6.6.2 Para los docentes**

- Reevaluar su desempeño en clase.
- Capacitarse en pedagogías lúdicas y, en particular, en el empleo del juego como eficaz recurso didáctico.
- Proponerse cada uno mejorar la socialización, sana convivencia entre los estudiantes y comunidad en general, integrándose con ellos en los espacios extraclase.

### **6.6.3 Para los padres de familia**

- Rescatar los valores, ya que cuando son bien fundamentados, la personalidad se define y no es fácil acabar con esto.
- Propiciar un ambiente recreativo en el hogar y tener así un buen manejo del tiempo libre de ellos y sus hijos.
- Rescatar la convivencia institucional, valorar y aceptar a sus integrantes como son, escuchándolos, comprendiéndolos y llegando a un acuerdo dentro del proceso de socialización.

#### **6.6.4 Para los estudiantes**

- Participar activamente en todas las actividades que se realicen en la institución
- Practicar más el juego y ocupar el tiempo libre en actividades de recreación y no dedicarlo a mirar televisión.
- Propiciar el diálogo y las buenas relaciones con los demás.
- Ser gestores de su propio aprendizaje.

## 7. PLAN OPERATIVO

A continuación se presenta una serie de actividades y estrategias tendientes a mejorar el clima institucional, pues permiten solucionar en gran medida las deficiencias y problemas detectados en el estudio. Estas involucran a todos los actores del proceso educativo que tienen como misión la institución y compromete básicamente a los directivos y docentes de la misma; a través del trabajo de campo desarrollado se logró una alta motivación en directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, quienes se comprometieron a dedicar todo el esfuerzo posible para sacar adelante lo propuesto.

A continuación se presenta un cuadro explicativo, sugerido, en el cual se plantea algunas actividades, cuyos objetivos, estrategias, recursos y evaluación, conducen de una manera más lógica al desarrollo de la propuesta, la cual conlleva una serie de motivaciones que guiarán al estudiante a un mejor aprendizaje, por medio de acciones lúdicas que no le permitan alejarse de lo planteado en cada momento educativo, evitando así continuar con las pedagogías tradicionalistas que aún, hoy en día, invaden algunos centros educativos.

Ejemplo del desarrollo de una actividad del plan operativo es aquella donde se integra la comunidad educativa; se plantea una didáctica diferente, se integran todas las áreas en un trabajo interdisciplinario y se involucra a padres de familia.

Cada maestro aprovechará la caminata para desarrollar un tema del currículo, haciéndolo en forma innovadora y motivante, para estimular la curiosidad y creatividad de los estudiantes, interactuando entre ellos, con sus padres de familia y profesores.

**Caminata de Integración:** Se escogerá y estudiará el recorrido, duración, sitios de parada, temas y actividades a desarrollar por cada docente de área, previa organización. Antes de la salida, se formarán grupos de trabajo, de acuerdo a la cantidad de personas que haya. Después de esto, el profesor de educación física realizará un trabajo aeróbico, en una parte del recorrido, de 3 km, se trata de realizarlo en el menor tiempo posible, para determinar la condición aeróbica de cada grupo (resistencia). Al finalizar esta actividad, el profesor dará una charla sobre el trabajo aeróbico, sus consecuencias orgánicas y para la salud (20').

Luego continuará la caminata hacia un kiosko y allí, el profesor de matemáticas y los estudiantes comenzarán a manejar las cuatro operaciones, tales como la suma, resta, división y multiplicación, mediante la distribución equitativa de todo aquello que se va a compartir durante la caminata (bebidas, golosinas), tomando como énfasis la división.

Durante esta actividad, los estudiantes advertirán que las golosinas no van a alcanzar para todos, entonces el maestro les solicitará que den las razones de por qué no alcanzaron, qué se debe hacer y permitir que los niños realicen la operación y sean ayudados por los padres; si la operación de algunos falla, entonces se debe pedir que comenten por qué falló, cuál fue el error, pauta ésta que el profesor debe aprovechar para resaltar la importancia de esta operación.

Más allá, la profesora de Español, sugerirá la realización de una narración, aprovechando esta observación, para mejorar la capacidad de comunicación y análisis. Al terminar, uno de los integrantes de cada grupo saldrá a leer la narración que realizará el grupo por escrito.

Posteriormente, la profesora de Ciencias Naturales, mediante esta práctica vivencial, dialogará con sus estudiantes, van caminando, recogen piedras, hojas, raíces, bichos, que luego, reunidos los compañeros, padres de familia y maestros, observarán lo recolectado y establecerán sus semejanzas y diferencias, lo cual resulta mucho más didáctico que escuchar el análisis del maestro o leer la explicación del libro sobre los reinos de la naturaleza.

En otro espacio del recorrido, el profesor del área de religión, invitará a la comunidad educativa (padres de familia, estudiantes y profesores de todas las áreas) a realizar una oración a Dios, por grupos, agradeciendo por todo lo que ellos quisieran, de acuerdo a lo que observaron: La vida, la naturaleza, la creación divina, etc.

En el área de música, los participantes de la caminata, por grupos, cantarán una canción cuya letra se relacione con lo vivido.

En el área de Ciencias Sociales, por medio de la observación, los estudiantes identificarán llanos, llanuras, mesetas, montañas o algún sitio similar a éstos; realizarán un dibujo de lo observado y se realizará una exposición, por parte de un representante de cada grupo o todos.

En el área de Educación Estética: mediante el trabajo creativo, hacer que el niño, el padre de familia y el profesor, se relacionen con su medio, mediante el dibujo libre, la creación de figuras sencillas, realizarán una observación como medio de inspiración, para interpretar mediante una obra, el ambiente natural; luego se hará una exposición de estos trabajos, por grupos, describiendo el por qué de lo realizado.

Evaluación de las actividades: a los dos días siguientes a la caminata, se desarrollará una evaluación de las actividades realizadas por parte de padres de familia, profesores y estudiantes, para conocer qué experiencias vivieron, sus conclusiones, lo que aprendieron, si les gustó o no lo observado, qué les llamó más la atención, comparaciones del medio visitado con el medio en que viven, etc.

## BIBLIOGRAFÍA

ÁRIAS ZULUAGA, Regina. Nuevas “viejas” tecnologías activas para la educación. San Juan de Pasto, Universidad de Nariño, Facultad de Educación, 1995.

ALEGRÍA DE ENSEÑAR. Revista No. 19. Bogotá, 1994.

\_\_\_\_\_. Revista No. 36. Bogotá, 1994.

CAMARGO, Mariana. La Sociología y sus conceptos fundamentales. Sociología I, Módulo 1. Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Publicaciones, 1984.

E. YANKELÉVICH. Cultura física para niños. Ibagué, Colombia: Editorial Mohán, 1987.

ENCICLOPEDIA TEMÁTICA NÁUTA COLOR. Gran Consultor PEI Proyecto Educativo Institucional. Tema “Educación”. Editora Cultura Internacional.

GONZÁLES ILLIDGE, Guillermo. Comportamiento y Salud. Medellín, Colombia, Editorial Bedout, S.A., 1976.

GRACE J., Craig.; WOOLFOLIC, Anita F. Manual de Psicología y Desarrollo Educativo. Tomo I. 1990.

MARTÍNEZ OROZCO, Stella. El juego como estrategia de aprendizaje. Libro planteamiento III. Módulo 3. Bogotá, D.E., Pontificia Universidad Javeriana, Oficina de Publicaciones, 1988.

QUESADA G., María del Carmen. Cultura, Educación y Sociología. Sociología II, Módulo 2. Bogotá, D.E., Universidad Javeriana, Facultad de Educación. Publicaciones, 1984.

RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Material Fotocopiado.

RISO, Walter. Aprendiendo a quererse a sí mismo. Medellín, Colombia, Ediciones Gráficas Ltda., 1990.

VERGARA LARA, Diógenes. Educación Física I. Módulo 1. Bogotá, D.E., Universidad Javeriana, 1989.

VON NORDEN, Adriana. Aprestamiento I. Bogotá, Editorial USTA, 1986.

## **ANEXOS**



## LLUVIA DE IDEAS A ESTUDIANTES

**OBJETIVO:** Conocer el pensamiento de los estudiantes, en torno al problema que consideran de mayor importancia en la Institución.

Favor responder en el espacio indicado.

1. En su concepto ¿Cuál es el problema más grave que existe en la Escuela?

---

---

---

---

---

---

---

2. ¿Qué acciones sugiere para solucionarlo?

---

---

---

---

---

---

---

Gracias.

## OBSERVACIÓN DIRECTA A LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3º, 4º Y 5º DE LA ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES

Participantes: estudiantes grados 3º, 4º y 5º Escuela Rural Mixta Los Robles.

Tiempo: Dos semanas, dos horas diarias, sitios, momentos, especialmente, las de ciencias naturales, recreos, descansos, salida a las casas.

Objetivo: Observar su comportamiento y relaciones personales entre ellos y con sus profesores.

Aspectos a observar:

- Formas de juego
- Socialización
- Convivencia

ACTITUDES	INTEGRACIÓN	PARTICIPACIÓN
Alegría	Por grupos	Efectiva
Rivalidad	Por sexos	Poca
Dominio	Por amistad	Nula
Nobleza	Por estatura	Inconstante
Liderazgo	Ninguna	Constante
Tristeza		
Alimento		
Rechazo		
Agresividad		

### ANEXO 4.

## OBSERVACIÓN DIRECTA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA RURAL MIXTA LOS ROBLES

Participantes: Docentes Escuela Rural Mixta Los Robles.

Tiempo: Dos semanas, dos horas diarias, en clases, especialmente, ciencias naturales; recreos, descansos, salida.

Objetivo: Observar a los docentes en las diversas situaciones de la cotidianidad escolar y en particular su actitud ante el juego, la socialización y la convivencia.

Aspectos de mayor interés:

- Discurso pedagógico
- Método y estrategias de enseñanza
- Relaciones interpersonales
- Manejo de la disciplina
- Dominio de los temas que aborda

Actitudes a observar:

ACTITUDES	INTEGRACIÓN	PARTICIPACIÓN
Entusiasmo	Excelente	Efectiva
Dominio	Muy buena	Poca
Liderazgo	Buena	Nula
Agresividad	Regular	Inconstante
Espontaneidad	Deficiente	Constante
Tristeza		

### ANEXO 5. ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: determinar cómo se vinculan los padres de familia en los espacios de juego con sus hijos; comprobar su actitud frente al mismo; conocer el concepto que tienen acerca de la socialización, la convivencia y verificar si conocen el PEI y el Manual de Convivencia.

Preguntas:

1. ¿Le parece importante que sus hijos jueguen? ¿Por qué?

---

---

2. ¿Ud., juega con sus hijos?

---

---

3. ¿Qué juegos practican?

---

---

4. ¿Existen espacios, materiales y tiempo para que sus hijos jueguen?

---

---

5. ¿Qué propone para aprovechar mejor el valor educativo del juego?

---

---

6. ¿Qué concepto tiene Ud., sobre la socialización y la convivencia?

---

---

7. ¿Qué conoce acerca del PEI y el Manual de Convivencia de la Institución?

---

---

---

## ANEXO 6.

## ENTREVISTA A PROFESORES

Objetivo: Recoger aportes, opiniones y sugerencias acerca del problema.

Preguntas:

1. ¿Cómo se vincula Ud., como docente, en los espacios de juego con sus estudiantes?

---

---

---

2. ¿Cómo son las relaciones entre los estudiantes?

---

---

---

3. ¿Durante el recreo, festivos escolares, etc., Ud. organiza juegos y participa con los estudiantes?

---

---

---

4. ¿Qué valor educativo, didáctico y pedagógico le da al juego?

---

---

---

5. ¿Qué sugiere para que a nivel institucional se adopte el juego como estrategia pedagógica y educativa, para mejorar el aprendizaje, la socialización y la convivencia?

---

---

---

**ANEXO 7.****UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN  
CIENCIAS NATURALES****ENCUESTA A ESTUDIANTES**

Objetivo: Adquirir información sobre el juego, su valoración y el grado de aprendizaje que éste le puede brindar.

Emplee el espacio indicado para responder cada pregunta.

1. ¿Para Ud., qué es el juego?

---

---

2. ¿Le agrada jugar? ¿Cuándo? ¿Dónde?

---

---

3. ¿Qué tipo de juegos practica? ¿Cómo los aprendió?

---

---

4. ¿Cree que pierde el tiempo cuando juega? ¿Por qué?

---

---

5. ¿Juega en clase?

---

---

6. ¿Piensa que aprenderá más y mejor, jugando?

---

---

Sus aportes serán de gran valor. ¡Gracias!