

**PROPUESTA LUDICO-PEDAGOGICA COMO ESTRATEGIA ORIENTADORA  
DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA LA ALIANZA  
DEL MUNICIPIO DE PASTO**

**YOLANDA CRIOLLO MARTINEZ  
ANA YAQUELINE DELGADO BENAVIDES  
ODILIO NATIVEL ROSERO LOPEZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA  
ÉNFASIS CIENCIAS NATURALES  
SAN JUAN DE PASTO**

**2002**

**PROPUESTA LUDICO-PEDAGOGICA COMO ESTRATEGIA ORIENTADORA  
DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA LA ALIANZA  
DEL MUNICIPIO DE PASTO**

**YOLANDA CRIOLLO MARTINEZ**

**ANA YAQUELINE DELGADO BENAVIDES**

**ODILIO NATIVEL ROSERO LOPEZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de  
Licenciado en Educación Básica con Énfasis en ciencias Naturales**

**Asesor  
OSCAR CORAL LOPEZ  
Magíster**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA  
ÉNFASIS CIENCIAS NATURALES  
SAN JUAN DE PASTO**

**2002**

## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

Jurado

---

Jurado

San Juan de Pasto, 5 de Agosto de 2002

A Dios, quien me acompaña en cada etapa de mi vida  
A Mis padres Félix y María, quienes con su esfuerzo  
me han impulsado para continuar el camino  
A mis hermanos, William, Amanda, y Rubi, quienes  
han sido mis cómplices y confidentes.  
A mis amigos, quienes me han enseñado que el mejor  
tesoro del mundo es la amistad verdadera

Odilio Natíbel

A Dios, quien me a dado fortaleza siempre...  
A Mis padres Jaime y Nelly, quienes me han colmado  
de amor  
A mi hijo Camilo quien es el motor de mi vida y por  
quien yo doy la vida.  
A mis amigos, y todos aquellos que de una u otra  
forma son claves para conseguir este triunfo.

Ana Jaqueline

A Dios, por ser la luz que me ilumina mi camino.  
A Mis padres Segundo y Corina, por ser mi apoyo en  
el difícil camino de la vida.  
A mi hermanos, por brindarme su ayuda sincera.  
A Hernán, por brindarme su ayuda y su amor  
A mis amigos, quienes me han colaborado, “siempre”

**Dolanda**

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores expresan sus agradecimientos:

A DIOS, porque que gracias a su poder infinito, se ha podido culminar con éxito éste trabajo.

A la UNIVERSIDAD DE NARIÑO, por brindarnos la oportunidad de crecer como personas y profesionales que ahora somos.

A los DOCENTES de la FACULTAD DE EDUCACIÓN, quienes nos han acompañado en la formación profesional.

A la Magister OSCAR CORAL, por su apoyo y colaboración.

A los JURADOS, por su colaboración oportuna y sus recomendaciones para mejorar la calidad del trabajo investigativo.

## RESUMEN ANALITICO DEL ESTUDIO

**Códigos:** 200122211 – 20012213 - 200122233

**Programa académico:** Licenciatura en Educación Básica con Enfoque en Ciencias Naturales

**Autores:** Yolanda Criollo Martínez, Ana Yaqueline Delgado Benavides, Odilio Nativel Rosero López

### **Descripción**

El trabajo de grado titulado propuesta lúdico pedagógica como estrategia orientadora del tiempo libre de los estudiantes de la escuela la Alianza del municipio de pasto tiene como propósito diagnosticar la forma como los niños de la escuela la Alianza emplean el tiempo libre y estructurar una propuesta lúdico pedagógica para fortalecer y orientar su desarrollo integral puesto que se observa la necesidad de buscar estrategias lúdicas que orienten el desarrollo del tiempo libre y al mismo tiempo generen espacios de expresión y construcción de valores.

La investigación es de tipo cualitativo, diagnóstica, descriptiva, etnográfica y propositiva, puesto que los datos se obtuvieron a partir de la observación directa de la población de estudio, y en todo el proceso los autores penetraron en el

mundo de las personas mediante charlas, testimonios, y entrevistas, lo que permitió estructurar una propuesta lúdico pedagógica, de la investigación los autores concluyen que el juego es una actividad integral en el desarrollo del niño, que permite crear vínculos de unión y expresión, y además es un medio excelente para desarrollar las potencialidades dentro del tiempo libre.

Los investigadores encontraron que los maestros reconocen la importancia del desarrollo del tiempo libre para la formación integral del niño pero que desafortunadamente se preocupan muy poco por lo que el niño hace en su tiempo libre y tampoco se vinculan con actividades y estrategias que orienten su desarrollo.

También se identificó que los padres debido a sus ocupaciones comparten muy poco tiempo con sus hijos que algunos de ellos desconocen la importancia del juego o la consideran como una actividad sin valor.

Los autores recomiendan que los maestros deben generar y promover espacios para el juego de niños y padres de familia, para la construcción de valores, para el desarrollo de potencialidades dentro del tiempo libre, además de consolidar y fortalecer el recreo como espacio de juego y desarrollo integral de niño.

Los autores estructuraron una propuesta que integran los intereses de los niños en encuentros lúdicos de juego, teatro, danza y artes plásticas, que apuntan al desarrollo del tiempo libre dentro de un ambiente lúdico, que favorece el desarrollo integral del niño.

## **ABSTRACT**

As a bachelor degree work this project has been named "PROPUESTA LUDICO PEDAGÓGICA" its intended is to enhance an strategy in order to profit students time out at "LA ALIANZA" school from "PASTO" village besides its porpouse is giving a diagnostic the way how students of "LA ALIANZA" school hand out their free time, so that we can try a pedagogical extra work which is supplying and orienteering their community development and grow up; because in the very young people it is necessary to create ludic program which help out, orienteering the way how to take an advantage of the free time, close up with valves expression and healthy grow.

This investigation provide; qualitative, diagnostic, ethnographic and a propousal type due o the type of how it was handle because, observation and direct contact with the population was handle because, observation and direct contact with the population was always conducted by authors besides authors provided speeches, testimonies, interviews factors that allow to make a ludics and pedagogical propusal.

From this investigation authors conclude "the game is comprehensive activity in the child development. Which allows child self confident in union an expression nevertheless it is an excellent way to enlarge potential it into free time. Researchers could face that teachers recognize the importance of free time work into the comprehensive role in the child, but unfortunately no body cares or what the child do in its free time is careless business for the society so that the factor that children belong to a community which support or increase activities that encourage them to improve their life or the development is poor, or almost none. It was also identified that parents don't ser time with their kids for the reason they ignore the importance of the game in their pupils or what is worst they consider playing time as not valuable activity.

So author suggest that teachers should encourage and supply time to promote games in the children together, whit their parents in order to obtain values, and great skills taking as a base the free time, besides, to strengthen the school break as a base of game and children's, comprehension skills.

Authors have designed a propousal or strategy which supply child's interests over the ludic contests, games, theatres, dance and arts of crafts, activities that have as a base the free time, creating so ludic environment, which guess according to great development in the child.

## **GLOSARIO**

ACTIVIDAD LÚDICA: Es un espacio de construcción personal, que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, siendo un potencializador de los diversos planos de la personalidad del niño como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la estructuración de la personalidad. Este espacio se fundamenta básicamente en el juego, la danza, el teatro y las artes plásticas.

JUEGO: Es una actividad espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño, de igual manera es orientadora y lúdica que se convierte en un ejercicio de preparación para la vida.

JUEGO CREATIVO: El niño crea sus propios juegos y aprende de una manera más rápida.

JUEGO EDUCATIVO: Dentro de este grupo están todos aquellos que aprovechan la inclinación del niño por aprender, generalmente son orientados por el maestro.

JUEGO IMAGINATIVO: Es aquel que permite al niño al niño la liberación de sus emociones. De la misma manera el niño a través de éste realiza la simulación de su realidad.

JUEGO LIBRE: Son juegos espontáneos que aparecen en los primeros años, caracterizado por la naturaleza de los movimientos y libertad del niño.

OCIO: Son las actividades no impuestas con las cuales el individuo estructura y desarrolla su personalidad.

TIEMPO LIBRE: Es un espacio de tiempo en el cual el individuo elige la realización de actividades propias encaminadas a la satisfacción personal. Puede orientarse hacia el descanso, la recreación o el cultivo social y el intelectual, es decir el tiempo libre entendido como una actividad empleada primordialmente para el desenvolvimiento personal.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. EL PROBLEMA	4
1.1 TEMA	4
1.2 SURGIMIENTO DEL ESTUDIO	4
1.3 DESCRIPCIÓN DEL ÁREA PROBLEMA	5
1.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	6
1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.6 JUSTIFICACIÓN	7
1.7 OBJETIVOS	8
1.7.1 Objetivo General	8
1.7.2 Objetivos Específicos	9
2. MARCO CONCEPTUAL	10
2.1 CONTEXTO EXTERNO	10
2.2 LA INSTITUCIÓN	13
3. MARCO REFERENCIAL	17

3.1 ANTECEDENTES	17
3.2 MARCO LEGAL	20
3.2.1 Constitución Nacional	20
3.2.2 Ley general de Educación	23
3.3 MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL	24
3.3.1 Tiempo Libre	24
3.3.1.1 Entre el ocio y el tiempo libre	26
3.3.1.2 Concepciones teóricas del tiempo libre	26
3.3.1.3 El tiempo libre en el Adulto, en el Joven y en el Niño	27
3.3.1.4 Importancia del tiempo libre	29
3.3.1.5 Papel de la escuela en el desarrollo del tiempo libre	29
3.3.2 La Actividad Lúdica	31
3.3.2.1 La lúdica creativa	34
3.3.2.2 La lúdica y el afecto	37
3.3.2.3 La lúdica como experiencia cultural	37
3.3.2.4 La interacción comunicativa	39
3.3.3 Qué es Jugar	39
3.3.3.1 Clasificación de los juegos	40
3.3.3.2 Importancia del juego	42
3.3.3.3 La naturaleza psicológica del juego infantil	43
3.3.3.4 Teorías psicoafectivas del juego	46
3.3.3.5 El mundo de los juguetes	46
4. METODOLOGÍA	48

4.1 TIPO DE ESTUDIO	48
4.2 UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO	49
4.2.1 Unidad de Análisis	49
4.2.2 Unidad de Trabajo	49
4.3 MOMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
4.3.1 Aproximación y sensibilización a la comunidad	50
4.3.2 Elaboración de pautas orientadoras	51
4.3.3 Trabajo de campo	51
4.3.4 Organización de categorías	51
4.3.5 Registro e interpretación de los testimonios	51
4.3.6 Elaboración y construcción de una propuesta lúdica pedagógica	52
4.3.7 Socialización de la propuesta	52
4.4 ESTRATEGIAS Y MEDIOS	52
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	54
5.1 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A ESTUDIANTES	55
5.1.1 Vamos a jugar	56
5.1.2 Que bueno que es el juego	58
5.1.3 A mi me gusta jugar a las cojidas	59
5.1.4 ¿Quién quiere jugar conmigo?	61
5.1.5 Papis quiero jugar	62
5.1.6 El juego un camino de risas	63
5.2 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A MAESTROS	65
5.2.1 Para mi actividad lúdica es: la actividad lúdica es un proceso de	67

5.2.2 El tiempo libre es como	68
5.2.3 Sobre la Importancia	69
5.2.4 Actividad lúdica y tiempo libre	71
5.2.5 Y cómo maestro que hago?	72
5.2.6 Y... Qué actividades	73
5.2.7 Y dentro del aprendizaje?	74
5.2.8 Algunas ideas	75
5.3 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA.	76
5.3.1 "Pues Yo la entiendo así"	79
5.3.2 A mi hijo le gusta	82
5.3.3 Mas que todo estudiar	82
5.3.4 Reconocimiento ó desconocimiento	85
5.3.5 Juegos y Tiempo Libre	86
6. PROPUESTA	89
6.1 ¿CÓMO SE LLAMA?	89
6.2 BIENVENIDOS	89
6.3 PRINCIPIOS	91
6.4 ¿PARA QUÉ?	92
6.5 LAS METAS	94
6.5.1 Meta General	94
6.5.2 Metas Especificas	94
7. Y QUE DICEN...SOBRE...	95
7.1 EL JUEGO	95

7.2 ARTES ESCÉNICAS	97
7.3 LA DANZA	98
7.4 ARTES PLÁSTICAS	99
8. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	100
9. EL CAMINO	102
10. CONCLUSIONES	116
11. RECOMENDACIONES	118
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

## LISTA DE CUADROS

	Pág
Cuadro 1. ENTREVISTA CON ESTUDIANTES	55
Cuadro 2. ENTREVISTA A MAESTROS	65
Cuadro 3. ENTREVISTA CON PADRES DE FAMILIA	77
Cuadro 4. PLAN OPERATIVO	115

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. PANORÁMICA DE LA VEREDA LA ALIANZA	11
Figura 2. ESCUELA LA ALIANZA	13
Figura 3. ENTREVISTA CON ESTUDIANTES	54
Figura 4. ACTIVIDADES EN EL TIEMPO LIBRE DE LOS NIÑOS	57
Figura 5. ACTIVIDADES DE TRABAJO DE LOS PADRES DE FAMILIA	81

## LISTA DE ANEXOS

Pag

ANEXO A: PAUTA ORIENTADORA PARA ESTUDIANTES ENTREVISTA  
SEMIESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES DE LA ESCUELA LA ALIANZA DEL  
MUNICIPIO DE PASTO 122

ANEXO B : PAUTA ORIENTADORA PARA MAESTROS ENTREVISTA  
SEMIESTRUCTURADA PARA MAESTROS DE LA ESCUELA LA ALIANZA DEL  
MUNICIPIO DE PASTO 123

ANEXO C: PAUTA ORIENTADORA PARA PADRES DE FAMILIA ENTREVISTA  
SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA 124

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación es un aspecto de nuestra sociedad que necesita ser analizado, que urge de un estudio que le brinde soluciones a los diferentes factores problema que la afecta, sin importar si se es educador, estudiante o integrante de la comunidad, y por sobre todas las cosas tener en cuenta la necesidad de cambio para transformar el entorno.

Todas las instituciones y el hombre mismo sienten la necesidad de cambio, por esta razón el proceso de investigación desarrolla técnicas, ideologías, y propuestas para satisfacer esta necesidad. De esta manera en muchos países se ha logrado organizar, construir y aplicar modelos de educación que integran los aspectos cognitivos, psicomotrices, socioafectivos, y comunicativos con el aspecto recreativo y lúdico, organizando actividades que complementan la educación con un carácter lúdico, deportivo, y cultural, como una manera positiva de utilizar el tiempo libre, que permite la formación integral de la persona y contribuye a la construcción de un proyecto de vida con valores positivos en una sociedad que muchas veces refleja violencia.

En Colombia la Constitución Nacional de 1.991 y leyes tan importantes como la Ley 115, Ley General de Educación, han señalado como un fin de la educación la utilización adecuada del tiempo libre y la recreación como una necesidad primordial de todas las personas.

Las reformas y avances educativos dan pautas para que las instituciones construyan un currículo que oriente las acciones educativas en pro de la utilización del tiempo libre. El trabajo elaborado tiene en cuenta las características propias del entorno de la Comunidad Educativa La Alianza, donde se ve la necesidad de construir una propuesta lúdico - pedagógica que de una u otra manera, brinde una posibilidad de orientación del tiempo libre como una alternativa para la formación integral y el desarrollo del educando, aprovechando, además, muchos de las características del entorno que la convierten en un espacio libre natural, ideal para el desarrollo del potencial lúdico del niño.

Por consiguiente, esta investigación tiene como objeto principal contribuir con el desarrollo de una educación de calidad que promueva el desarrollo integral del potencial humano, partiendo de las necesidades e intereses del educando, de la importancia de la actividad lúdica como una herramienta fundamental para la orientación del tiempo libre de los estudiantes de la institución y, además, se habla de una propuesta lúdica - pedagógica que estimula, el desarrollo integral del estudiante que fortalece y mejora la calidad de educación que se desarrolla en la

institución, apoyando significativamente en muchos aspectos el desarrollo humano.

En la actualidad la buena utilización del tiempo libre es una gran necesidad, por lo tanto es fundamental crear espacios que permitan rescatar valores, mejorar la calidad de la Educación y por ende la formación integral de los niños.

## **1. EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA**

Educación Lúdica para el tiempo libre.

### **1.2 SURGIMIENTO DEL ESTUDIO**

Los niños de la escuela La Alianza necesitan estrategias de orientación respecto a la educación para el tiempo libre, que involucre procesos lúdicos y la utilización del juego como herramienta constructora que beneficie múltiples procesos en la formación integral del individuo.

Con la investigación se pretende hacer un estudio diagnóstico - descriptivo de las actividades que los niños realizan en su tiempo libre, de las opiniones y conceptos que tienen la comunidad educativa acerca del tiempo libre y la actividad lúdica para la construcción de una propuesta lúdica pedagógica, de orientación del

tiempo libre en los estudiantes de la escuela La Alianza del Municipio de San Juan de Pasto.

### **1.3 DESCRIPCIÓN DEL ÁREA PROBLEMA**

Día a día el sistema educativo persiste en la creación y practica de estrategias formativas, de actitudes y valores encaminadas al desarrollo infantil, en especial el planteamiento de estrategias que busquen convertirse en guías de la utilización del tiempo libre en el niño.

Esto contribuye de muchas maneras al mejoramiento de la calidad de la educación, de las relaciones afectivas dentro del núcleo familiar, además de permitir la creación de espacios por parte del niño que fortalezca su autonomía y que le promuevan el desarrollo de facultades y potencialidades.

La escuela La Alianza es una institución pública de educación básica primaria, de carácter rural, ubicada en el corregimiento del mismo nombre. Esta institución recibe en sus aulas a niños provenientes de los sectores de La Alianza y vecinos como: Alto Buesaquillo; Son niños provenientes de hogares de nivel económico bajo cuyos padres derivan el sustento de actividades como la agricultura, ebanistería, construcción y otros trabajos que adelantan en nuestra ciudad como oficios domésticos y ventas.

Con base en la observación previa realizada por los investigadores, se pudo identificar la necesidad de estrategias metodológicas que utilicen la lúdica para la orientación del tiempo libre, la necesidad de un mejor aprovechamiento de las zonas, verdes que rodean la escuela, y la evidente falta de integración de los padres de familia en las actividades de la escuela. Planteada la situación problema surgen los siguientes interrogantes.

#### **1.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Cuáles son los intereses, expectativas y preferencias de los niños en su tiempo libre?
  
- ¿En qué actividades ocupan su tiempo libre los estudiantes de la escuela La Alianza?
  
- ¿Cuáles son los imaginarios que tienen los directivos, maestros y padres de familia sobre los conceptos y utilización del tiempo libre y la actividad lúdica?
  
- ¿Cuál sería una propuesta lúdica adecuada para los niños de la escuela La Alianza que oriente la utilización adecuada del tiempo libre?

## **1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿A partir de la revisión de la situación actual sobre la utilización del tiempo libre, cuál sería una propuesta lúdica pedagógica que colmen las expectativas, intereses y opiniones de los estudiantes, y que busque la integración de la comunidad Educativa de la escuela La Alianza del Municipio de Pasto?

## **1.6 JUSTIFICACIÓN**

Actualmente la educación busca generar un proceso en donde interactúen aspectos culturales, educativos y lúdicos; convirtiéndose así en un proceso de cambio y mejoramiento que responde a la necesidad de construir y promover acciones y estrategias encaminadas a la correcta utilización del tiempo libre.

Las actividades recreativas y lúdicas son de gran importancia para el crecimiento y desarrollo integral de la persona, dinamizan el proceso educativo y generan espacios de libre expresión. Además, estimulan la comunicación y los lazos de afecto en las relaciones dentro de la familia, amistad, y relaciones de convivencia dentro del ámbito educativo.

El analizar la utilización del tiempo libre de los niños dentro de una comunidad educativa permite explorar y descubrir las capacidades y talentos, promueve los valores de respeto, justicia y convivencia, base primordial en todo campo y grupo social.

La propuesta reúne los intereses, expectativas y gustos de la comunidad educativa pero principalmente de los estudiantes ya que son ellos parte fundamental y los actores principales sobre los cuales gira este estudio. Sin excluir a los padres de familia, ya que su labor no solo es de ser simples espectadores, si no por el contrario sus habilidades, destrezas y conocimientos serán utilizados y aprovechados en los encuentros lúdicos. Es algo innovador puesto que en la escuela no se ha estructurado hasta el momento una propuesta lúdica para orientar el manejo del tiempo libre; es por eso que la propuesta lúdica pedagógica que se presenta en este trabajo ayuda en la estructuración del P.E.I de la institución.

## **1.7 OBJETIVOS**

### **1.7.1 Objetivo General**

Diagnosticar la forma como los niños de la escuela La Alianza del Municipio de Pasto emplean el tiempo libre y estructurar una propuesta lúdico - pedagógica para fortalecer y orientar su desarrollo integral

### **1.7.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las actividades que realizan los estudiantes en su tiempo libre.
  
- Determinar los intereses y expectativas de los estudiantes frente a la utilización del tiempo libre.
  
- Identificar las opiniones e imaginarios de los maestros y padres de familia, acerca del tiempo libre y la lúdica.
  
- Estructurar una propuesta lúdico - pedagógica para su implementación en la escuela La Alianza del Municipio de Pasto.

## **2. MARCO CONCEPTUAL**

El estudio se contextualiza en la institución educativa: La Escuela La Alianza del Municipio de Pasto.

### **2.1 CONTEXTO EXTERNO**

#### **- Aspecto Político**

Esta región esta ubicada en la parte nororiental del Municipio de Pasto a 8 Km. Es una comunidad con gente que lucha a diario para subsistir, a pesar de ser una región un poco olvidada, con urgente necesidad de mejoramiento de servicios públicos como: alcantarillado, vías de transporte, medios de seguridad social, entre otros. Ver Figura 1.

El tamaño de la población es de 110 familias, para un total de 770 habitantes aproximadamente, según el ultimo censo del DANE y censo poblacional educativo de 1.993.

**Figura 1 Panorámica de la Vereda La Alianza**



### **- Aspecto Económico**

La comunidad de La Alianza o Bolívar Buesaquillo cuenta con una infraestructura económica estable, puesto que la mayor parte de sus moradores cuentan con pequeñas parcelas que les permite vivir en forma cómoda. Su principal actividad económica es la agricultura, sobre todo el cultivo de cebolla y hortalizas, y en segundo renglón esta la floricultura.

### **- Aspecto Sociocultural**

La gente de la región, son personas laboriosas, trabajadoras, progresistas, que gracias a su esfuerzo lograron edificar la escuela, cancha deportiva y una hermosa capilla, que brinda la integración a todas las personas de la comunidad.

Celebran fiestas religiosas, como la de la Señora del Perdón, que se celebra entre el mes de junio y julio, y le antecede a la fiesta de la Virgen de los Dolores, en ambas fiestas, La Alianza y la comunidad educativa se integran para una mejor organización y como una señal de ayuda propia en la comunidad.

## 2.2 LA INSTITUCIÓN

Figura 2. Escuela La Alianza



El Centro educativo: Escuela La Alianza para el Progreso, se levanta en la Vereda del mismo nombre, ubicada al nororiente de la ciudad de San Juan de Pasto.

Es una institución rural mixta de carácter público, donde se imparte educación básica primaria, desde preescolar a grado quinto y adonde asisten aproximadamente 150 estudiantes anualmente, para terminar sus estudios.

Esta institución educativa estructura fundamentos filosóficos como el lema trabajo, libertad y progreso que son los ejes que guían su desarrollo.

Históricamente la institución ha hecho uso de estos principios dentro del carácter democrático; además, de buscar conciencia sobre la situación actual, y forjar una transformación integral y la potencialidad de las comunidades que se tiene a cargo. Potencialidades que están ubicadas en el aspecto moral, ético, social y cultural.

.

La filosofía de la institución pretende elevar la calidad de vida no solo del educando; si no de quienes la componen, dadas estas condiciones se pretende en todo lo posible dar el sentido exacto de la acción, valorando al individuo como tal dentro del trabajo , ya sea en la escuela o fuera de ella.

Los maestros son unos simples asesores en la formación de valores, que se tratará de rescatar día a día, con dedicación y esfuerzo, también se rescatará la

historicidad de la Comarca. El potencial cultural, la idiosincrasia, el derecho a la vida, la conquista de los derechos más prioritarios, solo así se podrá, mediante la participación decidida alejar a sus individuos de la aspereza, resabios y apatías para un mejor mañana.

El proceso enseñanza - aprendizaje, estará encaminado a una acción libre, ansiosa de paz, porque para todo ciudadano, la paz es buscar justicia, con el asesoramiento el alumno encontrará el respeto mutuo reflejado en la comunidad familiar, pues el padre será el formador y guiador de sus hijos y la escuela, la complementación a ellos. Se espera entonces, que esta misión, se desarrolle dentro de la seguridad y la confianza de todos los integrantes.

Como visión fundamental la escuela quiere ser líder de la promoción familiar y desarrollo integral.

Ofrecer carreras con énfasis en la tecnología, constituir cooperativas de producción y mecanismos de autogestión, a través de los fundamentos filosóficos desarrollar criterios que formen valores sociales, aplicables en todo momento y lugar, para así, formar personas dignas de vivir en sociedad.

Tener presente que la familia es el núcleo fundamental donde se crean los valores como el respeto, la honradez, la cooperación, la solidaridad, en donde estos se fundamentan para toda la vida.

Como maestros inculcar valores y sabiduría para las nuevas generaciones, líderes de un país futurista que en mal o en bien están dispuestos a vivir.

La convivencia como factor es también otra parte fundamental que se debe cultivar para que se desarrolle y afiance dentro de la comunidad educativa, para que existan un porvenir seguro y sin violencia.

### **3. MARCO REFERENCIAL**

#### **3.1 ANTECEDENTES**

Le anteceden a la presente investigación los siguientes estudios:

El trabajo de grado titulado "La Utilización del tiempo libre y la Escuela de Formación deportiva en el Centro Educativo La Rosa", realizado por: Nasita Yomaira Belalcazar, plantea como objetivo general, realizar un estudio diagnóstico para determinar en qué actividades emplea el niño el tiempo libre. Para proponer la organización de una Escuela de Formación Deportiva en la escuela La Rosa de San Juan de Pasto; concluyen que La Escuela de Formación Deportiva es importante para el desarrollo integral del alumno, favorece su adaptación a la sociedad como un ejemplo de dignidad y utilidad siendo el eje principal sobre el cual giran las actividades de la vida cotidiana. Es una alternativa para el desarrollo de la personalidad dentro de una sociedad en la cual los valores han perdido vigencia, es un motor de desarrollo que permite crecer física e intelectualmente, determinando una propuesta que llevará a formar

jóvenes con ideales progresistas y capaces de afrontar los obstáculos que se presentan en el que hacer cotidiano.

En el trabajo de grado titulado "Propuesta Pedagógica para el uso adecuado del tiempo libre de los alumnos del Colegio Alvernia del Municipio de Puerto Asís", realizado por Álvaro Arteaga, Jorge Enrique Jurado y Clara Ruth Moreno, en el año de 1.998. plantean como objetivo general diseñar e implementar una Propuesta Pedagógica para el uso adecuado del tiempo libre de los estudiantes del Colegio Alvernia del Municipio de Puerto Asís a partir del diagnóstico de sus preferencias. Los autores concluyen que la Ley General de Educación brinda autonomía a cada institución para desarrollar los proyectos pedagógicos de acuerdo a las necesidades. Que la investigación les permitió conocer las preferencias y ocupaciones de los estudiantes en su tiempo libre y la importancia de la participación de la comunidad educativa en la propuesta sobre la adecuada utilización del tiempo libre, que el año escolar sea un programa de cultura, deporte y creatividad, que permite desarrollar alternativas para la comunidad educativa de desarrollo de habilidades y aptitudes, para la expresión libre y para el mejoramiento de la socialización, desarrollo físico y emocional para una mejor convivencia.

La investigación titulada "El Uso Adecuado del Tiempo Libre y la Recreación como alternativa para el mejoramiento de los procesos pedagógicos en el estudiante del Colegio Nacionalizado de Chachgüi ", del año de 1.999, elaborado

por: María Victoria Aguirre y Jesús Hernando Vásquez, establecen como objetivo general, proponer un proyecto pedagógico en el uso adecuado del tiempo libre y la recreación dirigida a estimular el desarrollo del proceso pedagógico, como una estrategia para la formación integral del educando. Concluyen que en el Colegio Nacionalizado de Chachagüi, no se hace uso adecuado del tiempo libre y la recreación como elementos esenciales para el mejoramiento de los diferentes procesos educativos; llegando a confirmar que el tiempo libre es desperdiciado o desaprovechado por los educandos, docentes y padres de familia bajo una escasa ínter subjetividad en espacios y momentos dentro y fuera de la institución y/o el hogar sin criterios claros, definidos y sanos de verdadera recreación que se orienten como complemento de una formación integral y un desarrollo humano. Situación que obliga a pensar en la necesidad de estructurar una estrategia con propósito de posibles soluciones, condensada en una Propuesta Pedagógica.

El trabajo titulado "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", realizada en el año 2.001, elaborada por Claudia Ximena Ibarra. Como objetivo general plantea una Propuesta Pedagógica tendiente a mejorar la socialización y la sana convivencia entre los estudiantes de los grados (3,4,5) tercero, cuarto y quinto de la Escuela Rural Mixta Los Robles del Corregimiento de Briceño. Concluye que la gran mayoría de los niños son agresivos, inquietos, inseguros, callados, tristes, aislados, con baja autoestima, demuestran poco control de sí mismas, carecen de responsabilidad y sentido de

cooperación, igualmente no manifiestan pertenencia y autonomía en las actividades de recreación. Lo anterior motivó a plantear el juego como una 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. Los niños practican juegos individuales y colectivos, de recreación, de competencia, de imitación e intelectuales. Dichas practicas tienen que ver con sus inclinaciones, gustos, preferencias, actitudes, compañeros y espacios de juego, sin importar el tipo de juego que este practicando el niño, esta creando fantaseando, aprendiendo e interactuando con el medio ambiente que lo rodea.

## **3.2 MARCO LEGAL**

El estudio se fundamenta en las siguientes normas jurídicas:

**3.2.1 Constitución Nacional:** La Constitución de 1.991 propende por la creación de un nuevo orden nacional en donde impera la justicia, la libertad y la paz como bases indispensables del desarrollo humano integral y de la nación.

La Constitución política establecida como un conjunto de leyes y normas que rigen al pueblo Colombiano defiende los derechos fundamentales de todas las personas. La Constitución contiene aspectos muy importantes que se deben

contemplar y conocer.

En todos los juegos que practicas hay normas y reglas, es por eso que tú y tus compañeros las aceptan para poder jugar, lo mismo pasa en nuestra vida, en todas las comunidades existen compromisos para que las personas puedan vivir en paz y armonía.

En los artículos 44, 52 y 67 de la Constitución, se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la practica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre:

**ARTICULO 44-** "Son derecho fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado, el amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes, en los tratados internacionales ratificados por Colombia".

**ARTICULO 52-** "Se reconoce el derecho de todos las personas a la recreación, a la practica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fundamentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas,

cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas".

**ARTICULO 67-**. "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al Colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y a la práctica de trabajo y a la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del medio ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los 5 y los 15 años de edad y que comprenderá como mínimo un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del estado. Sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Comprende al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participaran en la dirección, financiamiento y administración de los servicios educativos estatales en los términos que señale la Constitución y la ley"

**3.2.2 Ley General de Educación:** Actualmente la Ley General de Educación, plantea nuevas posibilidades de desarrollo conceptual en torno a la lúdica en las practicas educativas colombianas, esta ley hace una articulación normativa sobre la necesidad de utilizar el juego a nivel didáctico.

En el articulo 16 “sobre los objetivos de la educación pre - escolar se plantea: La participación en actividades lúdicas con otros niño y adultos”<sup>1</sup>.

En los artículos sobre enseñanza primaria y secundaria. Se evidencian algunas relaciones con la utilización del tiempo libre y la recreación.

**ARTICULO 14-** Enseñanza Obligatoria: "En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de educación preescolar, básica y media cumplir con:

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo”<sup>2</sup>.

**ARTICULO 21-** “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo mediante la práctica de la Educación Física, la recreación y los deportes adecuados a su edad

---

<sup>1</sup> Ley 115 de 1994 de la Educación. p. 13.

<sup>2</sup> Ibid. p. 14

y conducentes a un desarrollo físico y armónico”<sup>3</sup>.

El decreto complementario 1860 de agosto 3 de 1.994, Reglamentario de la Ley General de Educación abre nuevos horizontes a la posibilidad de articular la lúdica a la educación. En el capítulo siete sobre calendario académico en el artículo 57 plantea: "además del tiempo prescrito por las actividades pedagógicas se deberá establecer en el P.E.I. una dedicada a actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo. Orientado por pautas curriculares según el interés de estudiante. Este tiempo no podrá ser inferior a diez horas semanales”<sup>4</sup>.

Esta campaña básicamente utiliza el juego para promover cambios sustanciales en las relaciones de los habitantes con la ciudad, utilizando el juego como máquina de experimentación con el tiempo y el espacio.

### **3.3 MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL**

Esta investigación se apoya en los siguientes referentes teórico - conceptuales

**3.3.1 Tiempo Libre.** El tiempo es una dimensión de nuestra experiencia y nuestra actividad, y esta dimensión no solo corresponde a una realidad física, sino que viene relacionada y construida por las experiencias de cambio tanto físicas,

---

<sup>3</sup> Ibid. p. 17

como biológicas lo que conlleva a la introducción del parámetro tiempo para explicar la evolución del fenómeno natural.

Puesto que todas las actividades humanas se desenvuelven en el marco de lo temporal, la existencia de un sistema social impone necesariamente una organización y distribución del tiempo, un tiempo laboral donde los individuos desempeñan un trabajo determinado, un tiempo básico para desarrollar las actividades, físicas necesarias como alimentación, descanso y necesidades fisiológicas y un tiempo libre donde el individuo elige la realización de actividades propias que pueden orientarse hacia el descanso, la recreación, formación social, etc.

Actualmente se concibe el tiempo libre como un amplio espacio o lapso de tiempo en el cual la persona puede y aun debe realizar diversas actividades que pueden ir enfocadas a reparar la fatiga por medio del descanso, desarrollar actividades de integración social y familiar, ejecutar actividades no impuestas que respondan a exigencias y gustos propios de la persona.

En un sentido estricto de la palabra, el periodo de tiempo libre es aquel destinado a las actividades en que el individuo de un modo espontáneo y libre desenvuelve su personalidad.

---

<sup>4</sup> Decreto 1860 de Agosto 3 de 1994. Reglamentación pedagógica y organizativa general (Ley 115). p. 239

**3.3.1.1 Entre el ocio y el tiempo libre.** El tema del tiempo libre y ocio ha sido estudiado desde diferentes perspectivas pedagógicas, sociológicas, económicas y tratando de llegar a un concepto integral se puede decir que el tiempo libre como un espacio de desarrollo de actividades, que satisfacen al sujeto, se vincula al concepto de ocio como el conjunto de actividades que se realiza en el tiempo libre, es decir; que "El tiempo libre es el continente, que alude a un espacio determinado de tiempo de la vida humana, mientras que el ocio se refiere al contenido, a las actividades no impuestas"<sup>5</sup>, con los cuales el individuo estructura, y desarrolla su personalidad.

**3.3.1.2 Concepciones teóricas del tiempo libre.** Algunos teóricos han analizado al tiempo libre, como: . Prudensky: Publica en 1960 "El tiempo libre y su utilización". Plantea que el tiempo libre no es solo una conquista del hombre sino una condición primordial para su desarrollo espiritual y, además, que es un derecho igual para todos los trabajadores, el tiempo libre permite la recuperación, para el trabajo pero también la formación personal y profesional al haber perfeccionamiento profesional habrá mayor productividad, el tiempo libre puede ser ganando sobre otras actividades del tiempo fuera del trabajo.

**Abdel Malek:** El tiempo libre no utilizado con fines sociales, es tiempo malgastado, pero por ello no significa caer en una organización burocrática, se

---

<sup>5</sup> Enciclopedia Técnica de Educación. p. 221

debe respetar la primacía de lo social como las exigencias de lo individual. Podemos definir el tiempo libre como aquel modo de darse el tiempo personal, que es sentido como libre al dedicarlo a actividades auto condicionadas de descanso, recreación.

Entonces el tiempo libre ya no será tiempo desocupado ni liberado de obligaciones sino "Un tiempo de libertad, para la libertad como transformación del hombre, no de las cosas, ya que esto corresponde estrictamente al trabajo." Al hablar de tiempo libre, educación y naturaleza humana estamos haciendo referencia a un valor muy caro a nuestra sociedad pero no por ello suficiente y discutido y analizado; y sobre todo vivido.

**Dumazedier:** Este sociólogo, define al tiempo libre como la actividad empleada primordialmente en el desenvolvimiento personal.

**Gonzáles Seara:** Dice que el tiempo libre corresponde a los ocios de nuestra época, no tomados una actitud o situación de simple contemplación individual, sino una serie de ocupaciones activas y a veces de expectación que observan parte del tiempo libre.

**3.3.1.3 El Tiempo Libre en el Adulto, en el Joven y en el Niño.** El tiempo libre posee conceptos diferentes para adultos jóvenes y niños. El adulto trata de limitarlo al máximo y minimizarlo ampliando su jornada de trabajo para un mayor

ingreso económico.

Si al tiempo libre del adulto se le diera una adecuada utilización le serviría para compartir, para aprender y para expresar su creatividad y adquirir una autorrealización de la personalidad generaría un descanso mental porque ha existido un cambio de actividad, además, motiva actitudes de tipo individual o comunitario construyendo valores hacia la aceptación de los demás mediante la manifestación de simpatía, respeto y disciplina. Toda actividad recreativa en el campo deportivo y cultural debe irradiar alegría y ser fuente de salud y vida.

En el joven el tiempo libre, tiene amplia valoración que contribuye a su desarrollo y formación. Con el juego y otras actividades recreativas el joven ejercita impulsos innatos y pone a prueba sus capacidades y lo hace de manera consciente y promediada, aunque también derivando y presentando nuevas exigencias y aventuras.

Para el niño el tiempo libre, muchas veces es un tiempo de juego u otras actividades recreativas que son tomadas muy en serio y, además, le permiten la expresión de su vitalidad ya que el niño es un sujeto que vive jugando y todo lo que se le presente al niño mediante el juego le interesa y por tal razón, su educación debe fundamentarse esencialmente en el juego

Cuando el niño ha tenido una infancia feliz, se espera que sea un joven o un adulto feliz.

**3.3.1.4 Importancia del tiempo libre.** Al tiempo libre se le asignan tres funciones básicas como son:

Descanso, porque elimina la fatiga o ofrece una compensación de la energía que se ha gastado por el trabajo o estudio.

La de diversión porque contribuye a romper la monotonía de las actividades cotidianas permitiendo dedicarse a otras distintas con cambio de lugar, de ritmo o de estilo.

Cultivo social y personal, porque el tiempo libre permite al individuo adoptar actitudes activas, planear y ejecutar actividades de acuerdo con sus propios gustos y obtener nuevas formas de aprendizaje voluntario o empírico a lo largo de la vida. Además, ofrece posibilidades de mayor integración en grupos sociales, al tiempo que desarrolla el espíritu crítico

**3.3.1.5 Papel de la escuela en el desarrollo del tiempo libre.** El papel de la escuela es el de la preparación de los niños y jóvenes para que libremente y con espontaneidad, hagan uso del tiempo libre como un recurso formativo, puesto que

muchas veces el tiempo libre es utilizado en actividades que no brindan oportunidades de crecimiento personal.

Las actividades del tiempo libre son distintas de los que se realizan normalmente, y son, además, más atractivas que muchas de las actividades escolares tradicionales, en todos los sentidos; por ellos su influencia en la formación del individuo alcanza más relieve. De ahí que lleve consigo implicaciones pedagógicas que cada vez son más consideradas por los educadores.

La importancia del empleo del tiempo libre como un recurso educativo, puede fundamentarse, no porque existan más o menos horas dedicadas al tiempo libre, sino porque ha de ser el marco adecuado para que exista un verdadero re-hacerse o re-crearse, es decir, un desarrollo holístico de la personalidad.

La escuela debe permitir al individuo "Recursos para que pueda realizar actividades libres, según esto la escuela debe formar también para el tiempo libre y el ocio."<sup>6</sup>.

Para muchos niños el descanso o recreo se constituye en uno de los pocos espacios de tiempo libre, en este caso se habla de un tiempo libre escolar, de carácter antagónico u opuesto al que pasa el niño desarrollando las tareas propias del currículo escolar. En este sentido la escuela debe cubrir las

---

<sup>6</sup> Diccionario de Las Ciencias de la Educación. p. 1046

necesidades que manifiesten los niños y nuevas actividades deberían integrarse al currículo fundamental. Este a de abrir horizontes y crear actitudes positivas mediante estas actividades que teniendo un gran valor educativo se dirigen a llenar los momentos de ocio y actividades extra escolares que estén programadas y dirigidas por la escuela para orientación del tiempo libre.

**3.3.2 La Actividad Lúdica:** La actividad que los niños realizan cuando juegan la llamamos actividad lúdica y está determinada por los deseos del niño; constituye un motor de desarrollo de las múltiples dimensiones que estructuran la personalidad del niño, como la dimensión psicosocial, dimensión cognitiva, afectiva, comunicativa, psicomotriz, entre otras.

Para autores como Vygotski, la lúdica es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, puesto que desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencia en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos y no del acto de pensamiento que los capta y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de símbolos; De símbolos, que le permitirán acceder al pensamiento conceptual. Cuando el niño considera que el palo de escoba es un caballo, que un lápiz es un cohete, que unas llaves son de un carro, no esta dependiendo de las características y configuraciones iniciales de los objetos para asignarles otros

significados. Esta característica del pensamiento simbólico, se ha realizado gracias a la acción, a los movimientos que el niño realiza con estos.

"La actividad lúdica es un potencializador de los diversos planos de la personalidad del niño; El desarrollo sicosocial (crecimiento), la adquisición de haberes, la conformación de la personalidad, son características que el niño va adquiriendo a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, a un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea"<sup>7</sup>.

Para autores como Winnicott, el juego es una tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada y hay posibilidad de darle sentido en la medida que la vivimos, y solo podemos vivirla en el juego.

Los objetos (juguetes) adquieren con nosotros una naturaleza paradójica, en cuanto son internos, pues están ligados a huellas emocionales, y externos en cuanto son realmente existentes y ocupan un lugar. Es así que en esa dinámica del acercamiento o repulsión con los objetos lúdicos, se va adquiriendo confianza y se satisfacen necesidades de seguridad y afecto.

---

<sup>7</sup> JIMÉNEZ, Carlos Alberto. La Lúdica Como Experiencia Cultural. Ed Corporación Magisterio, Santa Fé de Bogotá 1995. p. 15

Se intenta definir el juego y la lúdica como obra de imaginación en el sentido de ficción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real. Sin embargo, esta distinción es dudosa. Los sucesos ficticios constituyen el producto de actividades como el cine, la fotografía, la literatura en sus diversos géneros. En estas argumentaciones podemos hallar un segundo motivo y es la posición entre lo ficticio y la realidad. La base de esta contradicción es establecida en términos de lo tangible y no tangible, lo verificable y no verificable, lo que es producto de la imaginación y lo que es producto de lo racional; sin embargo, aun lo arbitrario de los recursos narrativos existentes en un juego, tienen como referentes la realidad, o aquellos conocimientos que tenemos del mundo.

La actividad lúdica referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, dentro de las cuales está el juego, se delimita, en el discurso psicoanalítico por su relación con el placer y con la satisfacción de demandas instintivas, al ocio. El juego estaría completando narraciones incompletas, tapando ausencias o llenando todas aquellas insatisfacciones o represiones.

La realización que se deriva de esta práctica transformante se expresa en placeres, actitudes personales frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen.

Para Vygotski, el niño empíricamente es capaz de realizar juegos donde el placer era lo menos y lo más relevante era el esfuerzo, la dificultad, la norma. El motivo de la lúdica surge cuando se construye una situación imaginaria, es decir, una situación que enuncia ciertas leyes del objeto sensible, pero que se distancia de este. La situación imaginaria, en cuanto construcción ideativa, solo existe en relación a la regla; solo es posible en esta viceversa.

De esta manera la oportunidad que se le ofrece al niño es la de inclusión, en la realidad con la ayuda de instrumentos simbólicos y reglas. En el juego se realizan los mayores logros del niño, logros que se convertirán en un nivel básico de acción y moralidad.

**3.3.2.1 La Lúdica Creativa.** Tanto los juegos como las fantasías que estos producen, han permitido a niños y adultos poblar de sueños nuestros imaginarios para gozar en toda su manifestación simbólica y estética. También han permitido transformar la realidad en aventuras nuevas del conocimiento.

El hombre frente a la naturaleza, en su afán de comprenderla y de apropiarla, la humaniza haciendo que las plantas, los objetos y los animales asuman características vivas; como el significado de lo "Vivo" que tienen la tierra y las piedras para muchas de las comunidades indígenas de Colombia.

El orden de lo humano a través de su historia logra en cierta medida, independizarse de las propiedades naturales de las cosas. Al interior de ese nuevo orden logra asimilar los retos que le impone la naturaleza, especialmente en lo que se refiere a su control. De esta manera nacen la magia, la fantasía, la religión y el arte.

En la magia, como en la fantasía, el hombre ha encontrado profundos conocimientos sobre la naturaleza y con la utilización del lenguaje ha recreado la realidad, construyendo históricamente los mitos, las leyendas, los relatos, las fábulas, los cuentos, la poesía y la literatura

"Al ingresar a la escuela el niño se encuentra en una edad en la que los sentimientos y las fantasías dominan el pensamiento; así, pues, cuando algo adquiere verdadera importancia para él, como, "aprender a leer y escribir", el niño lo invierte ó lo transforma en un proceso mágico o fantástico; de ahí que la visión practicista de la lectura y de la escritura como desciframiento no tiene sentido; él necesita aprender con fantasía. Los modelos mecanicistas de las cartillas de lecto-escritura en Colombia favorecen más la reproducción de esquemas que la imaginación, fantasía y la construcción simbólica<sup>8</sup>.

En muchas escuelas, muchas cartillas, se basan en el convencimiento de que al niño hay que deletreárselo todo repetidamente sin permitir que cruce los límites de

---

<sup>8</sup> Op. cit. JIMÉNEZ. p. 29

la imaginación para llegar al mundo de la fantasía. Estos métodos de enseñar privan a nuestros niños de la recompensa más importante de la lectura; el deseo de comprender más allá del simple reconocimiento de lo que ya sabe; para enseñar a leer se debe propiciar más el encuentro con el significado que con el proceso de descifrar o de repetir algorítmicamente.

Los relatos de fantasías, fábulas, leyendas cautivan a los niños por toda la magia que poseen, por los mensajes secretos que necesitan develar para poder penetrar en lo que, según ellos, son los secretos importantes de la vida.

Introducir el juego de las palabras a la escuela como una actividad cultural que logre un proceso de mediación entre la fantasía y la realidad, entre pensamiento y lenguaje, entre libertad y sueño, entre goce y placer mas que necesario, es urgente. El niño comienza jugando con sus fantasías y con su propio cuerpo y el cuerpo de las madres, juega con el espacio, con el tiempo, con los objetos, con su contexto, con su lenguaje, y con su identidad sexual.

Para un niño producir un relato mediado por la fantasía es prácticamente un juego espontáneo en el que prima una lógica fantástica. La didáctica de la fantasía consiste en presentarle al niño una situación inusitada enmarcada dentro del contexto de la lúdica y de la fantasía.

Las relaciones profundas entre juego, fantasía y saber científico activan la capacidad de ficción creadora del infante y del adulto que nunca han dejado de imaginar y de soñar aun estando despiertos. La lúdica creativa en el ámbito de la construcción de relatos, exige la necesidad de plantear nuevas alternativas didácticas que permitan a los niños espontáneamente construir sus fantasías.

**3.3.2.2 La lúdica y el afecto.** En la actividad lúdica se producen transformaciones de carácter ideático y construcciones de carácter simbólico. Sin embargo, nos encontramos frente a efectos que son producidos por el entrecruce de los cuerpos. Eso es lo que se denomina afectación, es decir, los efectos que tienen la comunicación, el juego, la actividad creativa sobre la sensibilidad y el afecto. Esta afectación no solo es patrimonio del hombre como la podríamos pensar, sino que existe también en los animales en ámbitos como la comunicación, la sexualidad y otros comportamientos de ciertas especies.

**3.3.2.3 La lúdica como experiencia cultural.:** El juego en sociedades orales y tradicionales tienen un carácter mágico y colectivo; es el caso de los muñecos utilizados para los ritos en algunas comunidades. En sociedades como las africanas las actividades relacionadas con el juego son accesibles a todas las categorías sociales; los niños utilizan las herramientas de sus padres para jugar. Por ejemplo, el martillo se usa para jugar y trabajar, de esta forma desaparecen las fronteras impuesta por la sociedad de consumo entre juego y trabajo.

La cultura incide con diferentes características en el proceder lúdico como un ejemplo, están las culturas anglosajonas que estimulan a través de sus juegos estereotipos de machos como en el caso de los muñecos y de la películas (Joe). Lo más característico de estas culturas es la estimulación de la competencia, la individualidad y el mercantilismo en las que las reglas de los juegos ofrecen marcadas dependencias con los modelos socioeconómicos.

Los juegos y las sociedades están estrictamente vinculados existiendo una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos.

Muchas de las culturas latinoamericanas en lo relacionado con los juegos cotidianos, actúan de otras formas a pesar de la gran cantidad de juegos mixtos que existen. En estas culturas se estimula más la cooperación y la socialización. "El capital cultural lúdico de una sociedad es en gran medida determinante de los procesos de identidad cultural que se gestan alrededor de la misma. Lo lúdico se inserta en la matriz cultural de los diferentes sectores sociales, debido al uso social que posee el juego en el sentido del reconocimiento y de lo reiterativo de sus prácticas en la cotidianidad, prácticas que en cierto modo tienden a permanecer a través de la historia a pesar de la proliferación de juegos importados<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> JIMÉNEZ, Op. cit., p. 60

**3.3.2.4 La interacción comunicativa.** En la actividad lúdica el lenguaje cumple una función de organización, de orientación de los procesos. El niño cuando juega, habla, y este soporte narrativo oral además de seguir las acciones, se convierte en un instrumento que las organiza. Generalmente, antes de jugar le decimos al otro lo que queremos hacer y cuales son las reglas a las que nos debemos acoger

La relación juego - comunicación nos obliga a mirar toda la riqueza de los signos, símbolos y códigos, que poseen todos los juegos.

El juego a través de las interacciones comunicativas, que estos producen facilitan en los sujetos la elaboración de actitudes y valores. Actúan para orientar la vida cotidiana en la cual los seres humanos encuentran una pragmática para poder convivir en sociedad.

**3.3.3 Qué es Jugar.** Diferentes autores han estudiado el juego, cada uno desde su propia disciplina: Psicólogos, filósofos, antropólogos, sociólogos, etc., aquí se presenta algunas definiciones:

**Shevred:** en 1.954 afirma que el juego es una actividad orientadora y lúdica fijada por la idea del juego y determinada a través de contenidos concretos y roles sociales sindicados. El juego presenta el fenómeno de una movilidad libre dentro

de un espacio de juego y de la ambivalencia de un arriba y abajo dentro de un equilibrio de movimientos inestables.

**Severino Rodríguez:** El juego es una actividad pura espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño.

**Spencer:** El juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso.

**Karl Gross:** El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria.

### 3.3.3.1 Clasificación de los juegos

**Juegos Libres:** Son todos aquellos juegos espontáneos que aparecen en los primeros años caracterizados por la naturaleza en los movimientos y libertad en su escogencia de acuerdo con los gestores y habilidades de cada niño.

**Juegos Educativos:** Se pueden considerar en este grupo todos aquellos que aprovechan la inclinación natural del educando con fines normativos e instructivos que generalmente son sugeridos y orientados por el maestro. "Un niño que juega es un niño que aprende. Necesitamos ofrecerle experiencias en una variedad de materiales tan amplios como sea posible no solo para estimular sus actividades especiales sino también para darle el valor y reconocimiento de cada experiencia".

**Juegos Creativos:** La forma de aprender más rápida y efectiva, es hacer y crear sus propios juegos, el aprendizaje entonces se transforma en una actividad y el niño se compromete en el curso de esta experiencia y de su observación tiene lugar una comprensión más amplia. Es el hacer lo que torna tan valiosa al juego creativo. Sin embargo, desatendemos el juego creativo porque consideramos inadecuado nuestra propia experiencia en ocupaciones creativas. Esta carencia de conocimiento en los adultos puede ser una ventaja. Por que es el niño quien debe descubrir por si mismo si su actividad tendrá valor; lo importante es que le proporcionemos otras oportunidades de expresarse en forma creativa. Dejémosle explorar todas las áreas de construcción, pintura, drama y danza, etc. permitámosle desarrollar sus ideas y hacer contribuciones originales. Mientras no posea un talento artístico especial, impulsemos sus juegos, dejémoslo descubrir y desarrollar cualquier campo donde tenga interés o habilidad.

**Juego Imaginativo:** La imaginación desempeña un papel vital en el desarrollo del niño. En el juego imaginativo puede liberar sus emociones. Por ejemplo puede gruñir de modo feroz y dar alaridos con el máximo de su voz si está jugando a los fantasmas, venciendo al mismo tiempo su propio miedo a situaciones similares. Aprende a llevarse bien con otros niños; a menudo parece que los niños pasaran mas tiempo organizando un juego y dando indicaciones que jugando en realidad.

También aprende a usar cualquier material disponible, por ejemplo, para hacer un

asado, usa hojas y ramitas como chorizos y patatas. La simulación permite al niño tener libertad para hacer lo que desee.

**Juegos Predeportivos:** Son todos aquellos que se basan en la práctica de un deporte aunque las reglas son muy flexibles y su práctica se realiza con el objeto de inducir al educando a la práctica de un deporte.

**Juegos Deportivos:** Comprende este grupo todos aquellos juegos de competencia individual o colectiva sujetos a reglamentos más rígidos estos requieren de un entrenamiento especial.

**3.3.3.2 La importancia del juego.** El juego es vital para el desarrollo normal del niño; él aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía ya que al jugar aprende porque está comprometido de manera personal en lo que para él vale la pena y en consecuencia el conocimiento que adquiere es más valioso puesto que lo adquiere de su propia experiencia. Aprende a ser creativo constructivo e independiente, el juego es un medio de autoexpresión. Le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego puede explorar, experimentar y probar ideas. Cuando un niño juega averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ellas.

Así, cuando más se compromete a un niño en diversas actividades estimulantes mayor será su desarrollo mental y físico enriquecido por ocupaciones absorbentes y satisfactorias. Es aquí donde nosotros como adultos interesados podemos ayudar al niño a sacar el mejor partido de sus años formativos importantes. Tenemos que estar disponibles para impulsarlo a hacer observaciones cuidadosas, responder a sus preguntas, sugerir actividades nuevas y ampliar sus horizontes

**3.3.3.3 La Naturaleza Psicológica del Juego Infantil:** Resulta difícil definir con precisión que es el juego desde el punto de vista psicológico, entre otras razones porque esta es una actividad muy global en la que el niño se implica mucho personalmente, tanto desde el punto de vista afectivo, como desde el cognitivo y sobre todo desde el punto de vista interactivo o psicosocial. El juego supone, en primer lugar, una posición psicológica particular por parte del sujeto que juega, que esta basada en el convencimiento de que lo que esta realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal, de un margen de error que en otras actividades no se le permite. Es, por tanto, una plataforma de expresión en la medida en que durante el juego el sujeto se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente que le comunica con los demás. En el juego el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica, de la seguridad que no va a ser criticado y de que de sus acciones, y no se derivara peligro alguno. También en el juego deben estar

presentes actitudes y deseos de jugar y de sentirse "jugando" la trama; de no ser así, resulta falso y en un juego falso no es un juego.

En el tema del juego se han desarrollado teorías clínicas de relevante valor terapéutico (Isaac, 1948; Klein, 1955; Aberasturi, 1979; Winnicott, 1979). De entre todos las construcciones teorías sicoanalíticas, consideramos que tiene particular interés los estudios clínicos de Winnicott y su modelo de interpretación del juego infantil.

Winnicott sostiene que el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarla en la forma particular de relacionarse afectivamente el niño con su madre o persona que lo cuida de forma prolongada.

Nos sugiere que las primeras percepciones y discriminaciones sociales son de carácter afectivo cognoscitivo y durante ellas el niño selecciona aquellas situaciones que habiendo sido cargadas de afecto, producen la motivación principal para la comprensión del mundo real por parte del niño y actúan de claves para el ordenamiento perceptivo de lo que lo rodea, realizando dos grandes grupos de representaciones: Lo conocido y a lo cual se siente vinculado (los objetos con lo que tienen familiaridad y con los que juega), y lo desconocido, no familiar (Objetos extraños no familiares que en una primera impresión, le asustan).

Así, a través del juego, los objetos y las personas se estructuran en una representación interior como relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para que los jugadores sepan a que atenerse a partir de ese momento. Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; una vez abierto el escenario psicológico (compuesto de actitudes y deseos de los jugadores), y el escenario real compuesto (compuesto por una particular disposición de los objetos y una definición elemental de la situación). Lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad, se diferenciará de ella en que lo que se hace es "jugando", esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí pasa, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

La idea del juego como explosión psicológica y como forma de expansión y desahogo de represiones físicas y psíquicas esta bien fundamentada en la historia de los estudios sobre el tema. Efectivamente, el juego fue considerado, ya en el siglo XIX y principios del siglo XX como una forma de gastar energía sobrante, como una actividad superflua que se produce a causa del sobrealimento y la sobreabundancia de capacidades motrices de los seres humanos y de los animales superiores. Spencer (1855). Escribió un tratado sobre este asunto- él filosofo y tratadista de arte Séller, le vio como explosión de alegría y placer, contrapunto necesario de la actividad seria, y lo relacionó con las capacidades estéticas y artísticas. K. Gras (1901), que realizó el primer estudio psicológico sobre la naturaleza del juego, considera que esta actividad encerraba las claves

del futuro dominio de las capacidades básicas para la supervivencia futura de los animales superiores y del propio hombre.

**3.3.3.4 Las Teorías Psicoafectivas del juego:** Freud (1920) trató de dar una explicación al comportamiento lúdico que incluyera su descubrimiento del inconsciente como proceso interno de naturaleza emocional que implica a los instintos fundamentales, esto es, el principio del placer o tendencia compulsiva hacia el gozo y el principio de muerte o tendencia hacia la destrucción y la ruptura. La teoría psicoanalítica es una teoría de los afectos y las emociones profundas, esta teoría incluye el principio básico de la represión que la sociedad, en su proceso socializador, realizó sobre ciertos sentimientos y deseos del individuo durante la infancia. El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo.

La importancia cultural del psicoanálisis durante los primeros sesenta años de este siglo ha sido tan grande, que no conviene marginar su punto de vista.

**3.3.3.5 El Mundo de los Juguetes.** Desde los tiempos antiguos, sin embargo, el niño ha utilizado objetos que le han ayudado a jugar. Los psicoanalistas hablan de un amor objetal. Las satisfacciones narcisistas se desplazan a un objeto que es como una continuación de su propio cuerpo.

Así vemos a la niña que no puede conciliar el sueño sino está abrazando a su osito de peluche. Más adelante con la maduración llegará a desligarse de este objeto y sino lo consigue permanecerá en cierto modo inmerso en un círculo infantil.

El juguete representa un objeto que permite al niño asomarse y tener contacto con el mundo, a través de él se manifiesta y actúa.

Lo esencial del juguete es que sirva para jugar que el niño lo admita como necesario, pero en sí "Los juguetes son necesarios el niño puede sentirse muy feliz dejando vagar su imaginación por el mundo de su fantasía sin necesidad de otros elementos de apoyo<sup>10</sup>. El juego viene primero, los juguetes son simples auxiliares que se añaden. No jugamos por que disponemos de juguetes, los juguetes son únicamente con los que señalamos el juego como si se tratase de puntos de referencia.

Cualquier cosa puede convertirse en un juguete si se dice que lo utiliza para jugar. En realidad no creemos que exista un juguete o un tipo de juguete que sea el mejor para un niño. Muchos de ellos pueden contribuir a satisfacer sus numerosas necesidades de distintas maneras y según el estado de ánimo y la etapa de desarrollo.

---

<sup>10</sup> NEWSON, John. Juegos y Objetos Para Jugar. Ed. CEAC/Barcelona 1982. p. 258

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1 TIPO DE ESTUDIO**

Esta investigación es de tipo cualitativo, diagnóstica, descriptiva, etnográfica y propositiva, puesto que los datos se obtendrán a partir de la observación directa de la población objeto de estudio. En todo el proceso de investigación los autores penetraron en el mundo de las personas mediante entrevistas, charlas, testimonios haciendo una investigación más vivencial.

Es descriptiva porque se describirá las características de los niños, las preferencias y sus relaciones con la comunidad educativa.

Es etnográfica puesto que el estudio a desarrollarse se realiza con la comunidad educativa de la Alianza del Municipio de Pasto.

Es propositiva porque a partir de análisis de los resultados obtenidos se generará una propuesta lúdica pedagógica de carácter práctico encaminada a fortalecer el

desarrollo integral del niño.

## 4.2 UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO

**4.2.1 Unidad de Análisis.** En el presente estudio esta conformado por miembros de la comunidad Educativa de la Escuela La Alianza del Municipio de Pasto:

Relación con la Institución	Directivos	Profesores	Estudiantes	Padres de familia	Total
Unidad de análisis	1	4	139	83	227

**4.2.2 Unidad de Trabajo.** En el presente estudio esta conformado por miembros de la Comunidad Educativa de la Escuela La Alianza del Municipio de Pasto.

Relación con la Institución	Directivos	Profesores	Estudiante s	Padres de familia	Total
Unidad de trabajo	1	4	30	12	45

Los criterios que participan en la selección de la unidad de trabajo son:

**Los estudiantes:** por que son el eje fundamental del desarrollo de la investigación, además, la selección de los estudiantes se realiza mediante la observación directa, para trabajar con niños que expresan mayor espontaneidad o timidez, pasividad, agilidad dentro del desarrollo de los juegos y otras actividades; es decir se realizó un muestreo intencionado

**Los Maestros:** por que son los orientadores del proceso educativo. Además de ser acompañantes lúdicos del niño y mostrar interés en la colaboración en el proceso de desarrollo de la investigación.

**Los Padres:** que manifiestan mayor integración y colaboración en las actividades que se desarrollan en la escuela.

### **4.3 MOMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**4.3.1 Aproximación y sensibilización a la comunidad.** Se realiza mediante visitas a la escuela y pequeñas charlas con maestros, estudiantes y padres de familia de la misma manera se realiza conversatorios con la comunidad educativa con el propósito de dar a conocer el tema y proceso de la investigación.

#### **4.3.2 Elaboración de pautas orientadoras. Ver anexos A,B Y C.**

**4.3.3 Trabajo de campo.** El trabajo de campo se realiza mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas a los estudiantes, maestros y padres de familia. Para conocer las opiniones y concepciones sobre el problema de investigación, además, las investigaciones, se integran de una manera mayor a la comunidad educativa, colaborando con la realización de actividades lúdicas que les permitan realizar observaciones directas sobre los intereses y gustos de los estudiantes y realidades que vive la escuela.

**4.3.4 Organización de categorías.** Las categorías son las que permiten organizar de una manera sistemática la información, dentro de estas están las categorías y subcategorías.

Las categorías deductivas son aquellas que resultan de la estructuración del marco teórico conceptual y las inductivas las que resultan de los resultados del trabajo de campo.

**4.3.5 Registro e interpretación de los testimonios.** Se realiza con base en la información recolectada sobre las teorías y confrontación con los resultados de trabajo de campo, dejando como resultado un análisis del área problema que permite posteriormente estructurar una propuesta.

**4.3.6 Elaboración y construcción de una propuesta lúdica pedagógica.** Que reúna los intereses y gustos de los estudiantes para el desarrollo de su potencial humano y que promueva la integración de la comunidad educativa. Y que conlleve a la comunidad educativa a orientar el tiempo libre de los estudiantes de una manera lúdica y significativa.

**4.3.7 Socialización de la propuesta:** Donde se da a conocer los resultados de la investigación y se presenta la propuesta lúdico pedagógica resultado de dicho estudio

#### **4.4 ESTRATEGIAS Y MEDIOS**

Como estrategias y medios para el desarrollo del proceso investigativo se realizará:

- Revisión de archivos institucionales como el P.E.I. de la Escuela La Alianza del Municipio de Pasto.
- Fundamentación teórica conceptual, que oriente y que guíe proceso investigativo.

- Observación directa de la realidad escolar mediante el desarrollo de actividades lúdicas que fomentan la integración y faciliten la recolección de la información.
- Registros fotográficos y escritos, aplicación de encuestas para conocer los gustos y concepción acerca del tiempo y lúdica.

## 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

**Figura 3 Entrevista con estudiantes**



## 5.1 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A ESTUDIANTES

**Cuadro 1. Entrevista con Estudiantes**

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Código</b>	<b>Testimonio</b>
Ocupación del tiempo libre	Labores de campo	E8GS	"Yo voy a traer leña y a coger hierba para los cuyes".
	Oficios Domésticos	E	"Le ayudo a mi mamá a lavar los trastes"
	Actividades lúdicas		"A mí me gusta jugar, hago mis tareas y juego"
Preferencias lúdicas	Juegos deportivos	E7GS	A mí me gusta el baloncesto y corro mucho".
		E26GQ	"Yo juego a las corridas"
		E28GQ	"Yo juego a las corridas y al congel".
	Juegos ficticios simbólicos e imaginativos	E12GS	"A mi me gusta jugar a las muñecas y a las cocinadas". "Me gusta jugar con los carritos".
Afectación Lúdica	Emotividad	E6GP	"Yo me siento bien alegre".
		E14GT	"Yo contento".
		E20GC	"Yo me siento feliz porque corro".
Personas con las cuales juego el niño.	Juego individual	E18GT	"Yo juego solo".
	Juego colectivo	E16GT	"Yo juego con mi mamá".
		E25GQ	"Yo juego con mis hermanos y mis primos".
		E27GQ	"Yo juego con mis papás y mis hermanos".
Aptitud de los padres frente al juego de los hijos	Oposición, reproche y regaño	E3GP	"A veces me regañan".
		E13GT	"A mí me regañan por que no hago las tareas".
	Concepción	E19GC	"A veces me dejan jugar otras veces sí".
	Inadvertido	E2GP	"Me dejan jugar y no me dicen nada".
Importancia del juego	Desarrollo físico	E4GP	"El juego nos ayuda a nuestro cuerpo"
	Salud	E8GS	"Si porque estamos alentados"
		E15GT	"Si por que nos ayuda para la salud".
	Desarrollo Cognoscitivo	E27GQ	"Si por que nos da más posibilidades de enseñanza".

**5.1.1 Vamos a Jugar.** Para el niño el tiempo libre representa un espacio donde puede desarrollar múltiples actividades de las cuales el lugar principal lo ocupa el juego. "*A mí me gusta jugar*" y "*Hago mis tareas y juego*". Sin embargo, los niños en muchas ocasiones ocupan su tiempo libre en ayudar a sus padres a realizar actividades propias del campo, lo que conlleva a que su tiempo libre sea utilizado en actividades no tanto de placer como de obligación. "*Yo voy a traer hierba y recoger leña*", y otras ocasiones el tiempo es ocupado dentro del hogar en la realización de oficios domésticos "*Le ayudo a mi mamá a lavar los trastes*". Pero si se observa que a pesar de que el niño del sector rural ocupa su tiempo libre en actividades de trabajo variado siempre encuentra un espacio para el juego.

**Figura 4. Actividades en el tiempo libre de los niños**



Es de gran importancia que los padres y maestros orienten el poco tiempo libre que tienen los niños del sector rural hacia el juego ya que a través de este el niño favorece su desarrollo integral.

**5.1.2 Que bueno que es el juego.** El juego para el niño es de gran importancia ya que influye en su desarrollo físico favoreciendo la evolución motriz "*El juego nos ayuda a nuestro cuerpo*". Los niños reconocen que el juego ayuda al desarrollo físico y de una u otra manera identifican que el juego es una acción saludable. "*Si es por que estamos alentados*", "*si por que corremos y eso es muy bueno*".

Dentro del aspecto cognoscitivo algunos teóricos como Claparede, Decroly y Freinett en 1.900, fueron los primeros en evidenciar y practicar algunos métodos utilizando el juego dentro de las instituciones educativas, produciendo cambios realmente interesantes en las didácticas específicas del conocimiento y en efecto el juego es un camino al conocimiento: "*Si por que nos da más posibilidades de enseñanza*".

Tunner dice que el niño: "Aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía, al jugar aprende por que esta comprometida de manera personal en lo que

para el vale la pena y en consecuencia, el conocimiento que adquiere es más valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia"<sup>11</sup>.

"El juego nos ayuda para la cabeza".

En conclusión a medida que el hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida. La anterior significa que el juego es un acto de pensamiento que hace posible la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad.

**5.1.3 A mí me gusta jugar a las escondidas.** Para el niño la mayoría de las actividades que realiza representan un juego ya que convierte en juego todo lo que hace y expresa mediante este. La experiencia del mundo tal como lo ha asimilado, dentro del mundo escolar el niño en compañía de otros realiza diversos juegos: "*A mí me gusta jugar a las cogidas y baloncesto*", "*Me gusta jugar con los carros*", todas esas clases de juego sin excepción benefician al niño, ya que permiten el desarrollo de sus habilidades y destrezas. Se puede clasificar los juegos que realizan los niños en varios grupos de los cuales sobresalen: juegos predeportivos "*A mí me gusta el básquet y corro mucho*", "*yo juego a las corridas*". Esta clase de juegos se basan en la práctica de un deporte y la flexibilidad de las

---

<sup>11</sup> TUNNER, Judy. Juegos Creativos. Ed. Medica Panamericana, Buenos Aires, 1978. p. 7

reglas, permiten que el estudiante le encuentre gusto al deporte y en su futuro incursionen en la practica oficial de una disciplina deportiva.

"En los últimos 150 años ha habido una evolución social en el deporte, este se ha democratizado y se ha convertido al mismo tiempo en un lenguaje internacional, la civilización del ocio, la educación generalizada, el mayor aprecio a la salud corporal han difundido la práctica de los ejercicios físicos. De ahí que hoy las personas no se limiten a ser simples espectadores de los deportes organizados si no que participen en ellos<sup>12</sup>.

También se identifican juegos ficticios, simbólicos e imaginativos "*A mí me gusta jugar a las muñecas y a las cocinadas*", "*Me gusta jugar con los carritos*". En estos juegos se observa el carácter de imitación del niño de los papeles que ejercen las personas de su medio.

La interpretación arbitraria al material de juego, además se establece el significado y función que deben tener las cosas y se empieza a construir conceptos.

"La imaginación y la fantasía son elementos que alimentan el juego en toda su magnitud. Así un pedazo de plastilina amorfa puede ser para un niño un dinosaurio, un caballo, un soldado, un pedazo de madera puede ser un tanque de

---

<sup>12</sup> BUTLER, Neville. Mexicana de Ediciones S.A. México D.F..1978. Ed. Bruguera. p. 230

guerra, un carro, etc. estas actividades lúdicas resultan de la creación de un situación ficticia, en la que el juego brinda al niño una nueva forma de deseos, a un yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas, las cuales se producen mediadas por la construcción y la utilización de signos <sup>13</sup>

Con respecto a los juegos tradicionales o autóctonos, cabe destacar algunos: “ *A mí me gusta jugar los mollejones, los trompos*”, “ *a mí me gusta jugar a las bolas*”, todos estos jugos tradicionales se siguen manteniendo, y es necesario resaltar que en estos espacios lúdicos se crea y se recrea la cultura en cuanto se vive como experiencia cultural.

**5.1.4 ¿Quién quiere jugar conmigo?.** En muchas ocasiones el juego se realiza de manera individual, es decir, que el individuo juega solo, es en este momento en que el niño goza de mayor libertad y seguridad, al no poner en consideración de un segundo las actividades que va a realizar ni los juguetes que va a utilizar. “*Yo juego solo*”, el juego individual debe ser respetado ya que esto no significa de ninguna manera perder el contacto sino por el contrario es ceder un espacio a la imaginación y a la construcción de la autonomía del niño.

---

<sup>13</sup> Jiménez, carlos alberto. La ludica como experiencia cultural. Ed corporación magisterio. Santa fe de bogota. 1995. p. 22

Cuando el juego se realiza en grupo de 2 o más personas y todos participan en el se denomina juego grupal o colectivo "*yo juego con mis hermanos y mis primos*", "*yo juego con mis papas y mis hermanos*".

"El juego colectivo enriquece las posibilidades de cooperación, expresión, comunicación y desde luego la socialización"<sup>14</sup>.

Esto significa que hay momentos en que el niño desea jugar solo y otros en los cuales desea integrarse a un grupo estos momentos son saludables y enriquecen el bagaje de experiencia que le servirán de base en la edad adulta.

**5.1.5 ¿Papis Quieren Jugar?.** En muchas ocasiones los padres subestiman el juego, porque este no ofrece ninguna utilidad, y sea económica o laboral, por que lo que su actitud ante el juego de sus hijos es de regaño y reproche "*A veces me regañan*", "*A mí me regañan por que no hago las tareas*", con esta actitud los padres entorpecen la actividad lúdica del niño al menospreciar el valor vital del juego, para el infante "*A veces me dejan jugar otras veces sí*", con la oposición del adulto ante el juego se está consiguiendo limitar las oportunidades que el niño tiene para explorar de una manera creativa y divertida el mundo. En otras ocasiones los padres muestran un cierto desinterés en el juego de sus hijos "*me dejan jugar y no me dicen nada*".

---

<sup>14</sup> BAUTISTA, Lucy. El desarrollo del niño de siete años. Editorial Usta. Santa fe de Bogotá, 1990. p. 269

La participación del adulto en el juego estimula en gran medida la disposición a jugar en el niño pequeño, ya que le brinda seguridad aunque este no se encuentre continuamente a su lado<sup>15</sup>.

Esto significa que el adulto es el encargado de preparar el juego individual del niño, puesto que debido a sus diversas ocupaciones no va a tener a disposición el tiempo que el niño requiere a la hora que el niño desee; pero si es importante recalcar que el padre debe buscar el momento para integrarse a la actividad lúdica del niño, con esto el niño entenderá sin palabras que sus juegos gozan de la complacencia del adulto, además de sentir que puede confiar en sus padres, y que sus cosas son de importancia para ellos, con esto deja atrás la falsa creencia que poner a disposición los juguetes necesarios para el niño para que se entretenga durante un lapso prolongado es suficiente para llevar a cabo una adecuada orientación lúdica.

**5.1.6 El Juego Un Camino De Risas.** El juego ofrece al niño unos refugios seguros que le permite desarrollar su autonomía, dentro de su propio mundo; expresa amor, odio, aceptación o rechazo, manifiesta en el su represión o cooperación. Expresa y exterioriza múltiples sentimientos:

"*Yo me siento bien alegre*", "*yo contenta*", "el juego cumple el papel de expresar sentimientos reprimidos por el sujeto".

---

<sup>15</sup> HETZER, Hildegard. El Juego y sus Juguetes. Ed. Kapelusz S.A. Buenos Aires. 1978. p. 63

El juego es el espacio en donde el niño construye su identidad personal, se comunica e interactúa haciendo uso si así lo quiere de objetos sobre los cuales despliega y hace uso de la libertad de expresión de sentimientos y emociones

No es desconocido por todos que el juego que el niño realiza se convierte en una vivencia de carácter lúdico esencial para el dominio de la vida de la relación social y del equilibrio emocional, este favorece la regulación sobre la agresividad, el egoísmo, la intolerancia, y la envidia.<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> ORTEGA, Rosario. Jugar y aprender. Ed Diada S.L, Sevilla 1995 p. 11

## 5.2 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A MAESTROS

**Cuadro 2. Entrevista a Maestros**

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Código</b>	<b>Testimonio</b>
Concepto de actividad lúdica	Concepto descontextualizado	p.n.2	"Es hacer divertir a los niños en todas las actividades".
	Concepto limitante	p.n.3	"Forma de aprendizaje o pasatiempo utilizando el juego".
	Concepto desde un enfoque físico	p.n.4	"Es una actividad que se realiza mediante, movimientos, recreación, juegos".
Concepto de tiempo libre	Concepto parcialmente aproximado	p.n.3	"Época o espacio de tiempo que quedo después de realizar una actividad determinada, trabajo, estudio, etc.".
	Concepto descontextualizado	p.n.2	"Es darle un espacio a los estudiantes para que tengan libertad en el juego y la recreación".
	Concepto de tiempo libre integrado con recreación	p.n.1	"Es el necesario para recrearnos, para descansar y volver en a nuestros quehaceres".
Importancia del tiempo libre	Enfoque diagnostico	p.n.4	"Su importancia radica en saber detecta a tiempo en el niño sus necesidades expectativas y deseos".
	Enfoque valorativo	p.n.1	"Hacer que él comprenda que el tiempo es oro y por lo tanto hay que utilizarlo bien en actividades enriquecedoras".
		p.n.3	"Una buena orientación en el manejo adecuado del tiempo libre permite explicitar y contrastar ideas en los niños. El tiempo es oro. Si se ponen actividades lúdicas el aprendizaje tiene un sentido colectivo".
		p.n.4	"Es aprovechar espacios que afiancen procesos extracurriculares".
	Enfoque intra – escolar	p.n.2	"Integrando en las diferente áreas dándoles pequeñas charlas alusivas al tiempo libre en donde sean los niños los organizadores".
Ideas para la propuesta orientadora del tiempo libre, mediante la actividad lúdica	Intereses del niño	p.n.2	"Que sean los niños los propios organizadores de dichas actividades, con la orientación de profesores en los cuales propongan su cronograma de actividades respetando siempre lo que el niño quiere hacer, que no sea lago impuesto por el profesor para que el estudiante se sienta a gusto con lo que hace o quiere hacer".

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Código</b>	<b>Testimonio</b>
Vinculación de la actividad lúdica con el tiempo libre	Planificación de proyectos e integración de la comunidad	p.n.3	"Mediante una adecuada planificación, lo que requiere de una serie de proyectos en diversas áreas de aprendizaje, con la inclusión de integración de todos los actores de la comunidad educativa".
	Eventos institucionales	p.n.2	"En los eventos culturales y deportivos tanto de la institución como de la comunidad".
	Actividad de aprendizaje y formación	p.n.5	"Realizando grupos de niños para el desarrollo de actividades que lo encaminen al aprendizaje y formación como individuo".
Papel del Docente en el tiempo libre del niño	Enfoque teórico (lo que debería ser)	p.n.4	"Lo hago apoyando todo tipo de necesidades del niño (a) en el espacio y tiempo que lo requieren".
	Enfoques realistas y contextualizador	p.n.1	"Desafortunadamente es muy poco el aporte que se hace, debido a que se planean todas las actividades y se desarrollan en la jornada de trabajo".
		p.n.5	"En el sector rural el niño en el tiempo es ocupado por los padres para hacer mandados y diferentes oficios".
	Enfoque escolar	p.n.2	"Jugando con los niños en el descanso realizando dinámicas en las áreas, por medio del canto religioso, rondas. Todo esto en las jornadas de trabajo diario y en los actos culturales".
Actividades orientadas	Juegos	p.n.1	"Juegos, rondas, danzas, plegados, títeres, dramatizados".
	Deporte	p.n.4	"La actividad deportiva me parece muy fundamental para el desarrollo de las metas propuestas".
Aportes del juego al aprendizaje	Enfoque didáctico	p.n.1	"El juego es la mejor herramienta para aprender y enseñar".
	Enfoque didáctico	p.n.3	"El juego es una estrategia didáctica para aprender. A través del juego se manifiesta la espontaneidad de las personas que aprenden".
	Enfoque, interés y aprendizaje	p.n.5	"El niño esta jugando, que es lo que más le gusta y esta aprendiendo cosas nuevas sin desmotivarse".
Ideas para la propuesta orientadora del tiempo libre, mediante la actividad lúdica	Juego y conocimiento	p.n.3	"A parte de las actividades encaminadas al conocimiento en las diversas áreas, dejar un espacio de tiempo para complementar el aprendizaje a través del juego u otro tipo de actividades lúdicas".
	Organización de grupos	p.n.5	"Tratar de organizar un horario entre padres de familia, estudiantes, profesores para promover la formación y avance en la creación de grupos (danzas, teatro, música, artísticas)".

**5.2.1 Para mi actividad lúdica es:** la actividad lúdica es un proceso de descubrimiento de talentos y capacidades del niño, y en la escuela esta se convierte en un espacio de desarrollo, y de construcción, que muchas veces es confundido o simplemente limitado al accionar del pensamiento del docente: "*Es hacer divertir a los niños en todas las actividades diarias*", o en otras ocasiones entendido desde un aspecto estrictamente físico: "*Es una actividad que se realiza mediante movimientos, recreación, juegos*", donde no se resalta la importancia de la actividad lúdica como un medio de estructuración de la personalidad del niño, un medio de aprendizaje del niño. Un camino a la construcción de valores al desarrollo de la fantasía, y en su mayoría se puede ver claramente que se tienen ideas acerca de la actividad lúdica incompletas y un poco descontextualizadas: "*forma de aprendizaje o pasatiempo utilizando el juego*".

De esta manera se vuelve tangible la necesidad de identificar a la lúdica como un proceso de desarrollo integral, que dentro del mundo escolar permite la exploración y desarrollo de las capacidades del niño.

Mediante el juego, la danza, el teatro, la pintura, y muchas actividades lúdicas importantes, se hace de la vida escolar y el tiempo libre, un camino de enseñanza - aprendizaje, con procesos alegres, divertidos y con gran significado para el niño, el maestro y los demás integrantes de la comunidad educativa. Así como lo afirma Vigotsky al brindarle a la lúdica el lugar fundamental para la construcción y

desarrollo del pensamiento conceptual, asimilación, concepción e interpretación de la realidad y desarrollo pleno de la fantasía e imaginación.

**5.2.2 El tiempo libre es como:** El hombre realiza una división natural del tiempo, que se constituye en una necesidad. La distribución organizada del tiempo para el desarrollo de las actividades, ha permitido realizar una clasificación de tiempo para el trabajo, tiempo para las necesidades diarias, y tiempo libre en el cual la persona elige la realización de actividades agradables para él.

En la escuela, los maestros manejan muchas concepciones acerca del tiempo libre, unas más aproximadas que otras: "*Época o espacio de tiempo que queda después de realizar una actividad determinada, trabajo, estudio, etc.*". Y cada una a su manera trata de explicar su opinión acerca del tiempo libre, a pesar de que muchas veces las ideas no se concreten realmente y brinden una concepción más aproximada al concepto de tiempo libre: "*Es darle un espacio a los estudiantes para que tengan libertad en el juego y la recreación*".

Otros maestros definen al tiempo libre desde una perspectiva psicológica al expresar la necesidad e importancia de este: "*Es el necesario para recrearnos, para descansar y volver en ánimo a nuestros quehaceres*", aquí se identifica la importancia del tiempo libre, como una necesidad, un espacio de recreación y

descanso que permite revalorar y liberarse de la fatiga que supone el tiempo laboral, es decir, el tiempo libre se vuelve espacio de recreación:

"Actividad placentera, emprendida voluntariamente durante el tiempo libre, motivado primordialmente en la satisfacción o placer que se deriva de ella"<sup>17</sup>.

**5.2.3 Sobre la Importancia.** Dentro de la importancia del tiempo libre los maestros destacan que este es una herramienta diagnóstica para conocer las necesidades del niño: "*Su importancia radica en saber detectar a tiempo en el niño sus necesidades, expectativas y deseos*", y en efecto el tiempo libre es un camino para conocer qué es lo que quiere el niño, qué expectativas tiene, cuáles son sus preferencias, etc.

Otros maestros orientan la importancia del tiempo libre hacia la reflexión y la valoración: "*Hacer que él comprenda que el tiempo es oro y por lo tanto hay que utilizarlo bien en actividades enriquecedoras*", mostrando un aspecto valorativo del tiempo libre: "Una buena orientación en el manejo adecuado del tiempo libre permite explicitar y contrastar ideas en los niños. El tiempo es oro, si se proponen actividades lúdicas el aprendizaje tiene sentido colectivo".

Hay maestros que brindan un enfoque dentro del aspecto escolar al vincular la acción de reflexión sobre la importancia del tiempo libre con actividades

---

<sup>17</sup> VELASCO, Maria Eugenia, La recreación y las actividades recreativas, Universidad de Pamplona.2001.p 22

realizadas dentro del aula de clase: "*Integrándola en las diferentes áreas dándoles pequeñas charlas alusivas al tiempo libre en donde sean los niños los organizadores*", y en efecto es muy importante la labor del docente dentro del campo escolar para la orientación del tiempo libre, y si es relacionado e integrado con las áreas de estudio, el tiempo libre adquiere un significado de aprendizaje y desarrollo cognitivo, y más cuando en algunos casos para el niño del sector rural los pocos espacios de tiempo libre se desarrollan en la escuela en las horas de descanso y recreación.

Otros maestros expresan su opinión personal sobre lo que debe ser el tiempo libre, y sobre lo que este permite hacer: "*Es aprovechar espacios que afiancen procesos extracurriculares*". No se puede generalizar y decir si las concepciones que tienen los maestros sobre el tiempo libre son erróneas o son las más adecuadas, con seguridad se puede afirmar que falta claridad sobre el tema, falta construir una idea del tema más aproximada a la realidad que se vive y sobre todo identificar que es el tiempo libre, su importancia y más cuando se desarrolla una labor educativa en la cual el maestro debe ser consciente de la importancia que este tiene dentro del desarrollo integral del educando, además, cada día: "El hombre se ve limitado por su propia individualidad y solo piensa en la forma como "*me divertiré*" y no en la manera cómo "*Compartiré en función de mi comunidad*", mi tiempo libre"<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Op.cit.VELAZCO. p. 42

**5.2.4 Actividad lúdica y tiempo libre.** Los maestros brindan estrategias sobre cómo se puede vincular la actividad lúdica en la orientación del tiempo libre: "*Mediante una adecuada planificación, lo que requiere de una serie de proyectos en diversas áreas de aprendizaje, con la inclusión o integración de todos los actores de la comunidad educativa*", donde se puede ver claramente que la integración de la comunidad es una necesidad y un factor determinante en el desarrollo de la vida escolar, y donde se plantea el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

Otros maestros son un poco más específicos y plantean el desarrollo de actividades: "*En los eventos culturales y deportivos tanto de la institución como de la comunidad*", siempre resultando la importancia de la integración comunitaria, y, además, la fundamental de la construcción de conocimiento y valores: "*Realizando grupos de niños para el desarrollo de actividades que lo encaminen a aprendizaje y formación como individuo*".

Realmente vincular el tiempo libre y la actividad lúdica es un proceso que necesita de articular el accionar docente con los intereses del niño y con la colaboración y trabajo de padres de familia y más cuando existe el problema que el padre no se integra con las labores de la escuela. Se debe tener en cuenta la realidad y el contexto de desarrollo del niño, para poder construir actividades que sean significativas para él, que reúnen sus intereses, preferencias y es allí, donde el juego, la danza, el teatro, el dibujo, pasan a ser experiencias de aprendizaje,

acercamiento a la realidad, al mundo, a las personas y lo más importante un medio de orientación del tiempo del niño<sup>19</sup>.

Cabe destacar que el juego (y otras actividades lúdicas) son componente esencial de la vida del niño, implican un desarrollo personal y una satisfacción personal que enriquece, al igual que el tiempo libre, un espacio de desarrollo de intereses propios que implican una satisfacción, de allí la relación estrecha entre tiempo libre y juego.

Algunos teóricos como Aguilar afirman: "Las actividades recreativas son las formas de actuar, de participar en la realidad objetivo, durante el tiempo de reproducción o tiempo libre", y al ser las actividades lúdicas una alternativa de orientación del tiempo libre de los grupos sociales, su desarrollo y contenido serán pues de carácter social, educativo, artístico y también cultural.

**5.2.5 Y cómo maestro que hago?** El papel del docente en el desarrollo y orientación del tiempo libre es muy importante; y así lo afirman algunos maestros:

"Lo hago apoyando todo tipo de necesidades del niño en el espacio y tiempo que se requieren", pero muchas veces es una realidad la que se afirma y se expresa en teoría y otra totalmente diferente la que se vive y ésta, muchos maestros lo

---

<sup>19</sup> Op. Cit. VELAZCO. p. 51

expresan con toda la sinceridad: *"Desafortunadamente es muy poco el aporte que se hace, debido a que se planean todas las actividades y se desarrollan en la jornada de trabajo"*. Y ésta es una realidad que se vive en muchos de las escuelas colombianas, donde el maestro cumple con su jornada laboral y no se vincula, ni conoce el mundo que vive el niño después de la escuela. Además, si se analiza un factor que se adhiere a esta y que muchos maestros plantean: *"En el sector rural el niño en el tiempo libre, es ocupado por los padres para hacer mandados y diferentes oficios"*, y que es una realidad que no se puede ocultar, pero que igualmente necesita de una estrategia de solución, y es el de buscar, espacios como el recreo, que muchas veces es el poco tiempo libre que el niño tiene, y afianzar procesos lúdicos. De esta manera muchos maestros comprenden la situación y al mismo tiempo, desarrollen una estrategia que apunta a la solución del problema de cierta manera: *"jugando con los niño en el descanso, realizando dinámicas en las parejas, por medio del canto religioso, rondas, todo esto en las jornadas de trabajo diario y en los actos culturales"*. Pero de todas formas el maestro debe buscar espacios diferentes a los escolares que le permitan fortalecer los nexos de este con la comunidad, además, de conocer la realidad que vive el niño, sus necesidades, sus proyecciones y sus intereses.

**5.2.6 Y... Qué actividades:** Dentro de las actividades que los maestros plantean como estrategias orientadoras del tiempo libre se destacan: *"Juegos, rondas, danzas, plegados, títeres, dramatizados"*, además de: *"La actividad deportiva me*

*parece muy fundamental para el desarrollo de las metas propuestas.*". Todas estas actividades lúdicas desarrollan grandes habilidades en el niño porque éste manipula elementos, al mismo tiempo que juega, y éste le permite probar, examinar lo que efectúa por medio de su práctica; Se puede señalar también que todas estas actividades, son experiencias donde el niño, observa, descubre y experimenta por sí mismo que la actividad que realiza tiene valor.

**5.2.7 Y dentro del aprendizaje?**. No se puede olvidar y desconocer una de las más grandes contribuciones del juego: El desarrollo cognoscitivo, porque éste se vuelve una forma de explorar el mundo, asimilarlo, y entenderlo; muchos de los maestros destacan la importancia del juego en el aprendizaje "*el juego es la mejor herramienta para aprender y enseñar*", "El niño está jugando, que es lo que más le gusta y está aprendiendo cosas nuevas sin desmotivarse", puesto que al niño le gusta muchísimo jugar, muchos de las cosas que experimenta, construye y asimila por medio del juego, muchas más significados que las que en ocasiones se imponen o se trabajan de manera mecánica y tradicional.

*"El juego es una estrategia didáctica para aprender a través del juego se manifiesta la espontaneidad de las personas que aprenden"*. Es importante destacar que el juego no solamente se lo puede utilizar como una estrategia didáctica, sino también una manera de expresarse, comunicarse, construir espacios de confianza y como una parte fundamental del proceso de enseñanza -

aprendizaje. "El niño actúa como un científico, en una bañera puede probar leyes de física, descubre que el y los juguetes llenos de agua se comportan diferente a los vacíos. El niño interactúa con el mundo a través de la observación y la acción para confirmar o desaprobar hechos como muchos científicos lo hacen<sup>20</sup>.

**5.2.8 Algunas Ideas...** Los maestros ofrecen pautas e ideas sobre cómo estructurar una propuesta lúdica para orientar el tiempo libre de los estudiantes; Un aspecto fundamental es que reúna los intereses del niño: *"Que serían los propios niños los organizadores de dichas actividades, con la orientación de profesores en los cuales propongan su cronograma de actividades respetando siempre lo que el niño quiere hacer, que no sean algo impuesta por el profesor para que el estudiante se siente a gusto con lo que hace o quiere hacer."*

---

<sup>20</sup> Op. cit. JIMÉNEZ. p. 17

Que apunte al desarrollo y construcción de conocimiento: *"Aparte de las actividades encaminadas al conocimiento en las diversas áreas, dejar un espacio de tiempo para complementar el aprendizaje a través del juego u otro tipo de actividades lúdicas"*, y que también fomente la integración y participación de la comunidad: *"Tratar de organizar un horario entre padres de familia, estudiantes, profesores para promover la formación y avance en la creación de grupos (danzas, música, teatro, artísticas)"*.

Sin duda los intereses y opiniones de la comunidad son la base fundamental para la construcción de una propuesta, contextualizada y practica que apunte a la orientación del tiempo libre mediante la actividad lúdica.

### **5.3 CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA.**

Ver cuadro 3

Cuadro 3. Entrevista con Padres de Familia.

Categoría	Subcategoría	Cód.	Testimonios
Concepto de tiempo libre	Recreación y descanso	PF6	"Es donde uno descansa o pasea, va a los parques, pues cuando uno tiene tiempo libre".
		PF3	"Para descansar el domingo"
		PF10	"El tiempo pues el único que uno tiene de descanso"
	"Concepto de tiempo libre en la escuela"	PF5	"Para recreación y todo eso"
		PF4	"Cuando los sacan al recreo, al restaurante".
	"Concepto negativo de tiempo libre"	PF7	"Cuando uno no tiene que hacer".
Identificación de las actividades de los hijos en el tiempo libre	Juegos	PF10	"Ellos pues a veces el juego, a los tiempos, así: Ellos tienen uh... cuantos juegos, ellos si hacen un juego, luego otro... y así pues".
		PF8	"Jugar fútbol, con el balón"
		PF7	"Las bolas, los trompos"
		PF3	"A las ollitas, las muñecas"
		PF6	"Casi no porque caso siempre se trabaja.. A veces pues si cuando queda un tiempito"
		PF7	"Pues yo no, el papá juega a veces con ellos, a las bolas".
	Actividades escolares, oficios y televisión.	PF1	"Estudiar" "jugar... estudiar"
		PF2	"Estudiar, jugar, me ayuden en la casa".
		PF5	"Jugar, hacer mandados"
		PF4	"Las tareas, ven televisión.. Uh eso es lo que más les gusta, pegados ahí de la televisión"
Valoración y recomendación de las actividades	Principalmente el estudio	PF3	"Estudiar, porque pues es importante".
		PF7	"Que estudien pues se les recomienda más". "Pues ay... si poco el estudio es más importante"
	Recomendación Juego	PF9	"Si bastante porque ellos no juegan, ollitas se aburren, se entristecen"
		PF6	"Si porque la niña es... como le digo... inquieta y el juego le ayuda a distraerse, pera no estar muy inquieta"
	Recomendación confusa y vaga del juego	PF1	"Si les ayuda bastante"

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Cód.</b>	<b>Testimonios</b>
"Identificación de proyectos escolares sobre lúdica y tiempo libre"	Reconocimiento de programas y actividades escolares"	PF7	"Si se organizan programas, izadas de bandera"
		PF10	"No, no sé, pues lo único así los programas seria"
		PF4	"Programas...hacen campeonatos"
		PF2	"Así como jornadas deportivas eso si hacen"
	"Desconocimiento de proyectos o actividades"	PF9	"No de eso como que no hay"
"Vinculación del juego al tiempo libre"	"Mediante la utilización del deporte y el juego"	PF10	"Ay...como, pues que hagan juego bien, que hagan deporte, eso seria"
		PF3	"Pues el deporte, que hagan deporte"
		PF5	"Ah pues que jueguen y hagan deporte más que de pronto ver televisan"
	Mediante la creación de horarios de estudio y juego	PF6	"Pues que primero descansen, hagan sus tareas y se vayan a jugar para distraerse"

**5.3.1 "Pues Yo la entiendo así".** Para los padres de familia el tiempo libre tiene su propia connotación, en su manera sencilla de expresar las cosas, ofrecen una concepción de tiempo libre como: *"es donde uno descansa o pasea, va a los parques, pues cuando uno tiene tiempo libre"*, y destacan al tiempo libre como ese espacio único de descanso y recreación después de las múltiples ocupaciones: *"para descansar el domingo" ó "el tiempo pues el único que uno tiene de descanso"*.

Dentro de sus opiniones también se destaca, que unos pocos padres conciben el tiempo libre, como el tiempo de descanso de sus hijos dentro de la escuela: *"Cuando los sacan al recreo...al restaurante"*, y otros que identifican al tiempo libre de una manera trivial o descontextualizada: *"Cuando uno no tiene qué hacer"*.

Todas estas concepciones unas más sencillas que otras, unas más aproximadas, muestran la opinión de los padres de una manera sencilla, y dejan ver que la significancia para los padres del tiempo libre se ve limitada por el trabajo y las ocupaciones dejando al tiempo libre como un espacio reducido y en el cual pueden descansar o recrearse de manera muy mínima y esporádica.

En general también se identifica una tendencia: *"Para recreación y todo eso"*, y es la de asociar exclusivamente la recreación con el tiempo libre, muy común en países como el nuestro, y es así como se relaciona únicamente tiempo libre y

recreación, olvidando que la recreación es una parte fundamental como también lo son también: la creación, la reflexión, que enriquecen nuestra vida a la par con los espacios de tiempo libre.

**Figura 5. Actividades de trabajo de los Padres de Familia**



**5.3.2 A mi hijo le gusta:** Los padres identifican las actividades que sus hijos realizan en su tiempo libre y destacan el juego: "*Ellos pues a veces el juego, a los trompos. Así ellos tienen uh..Cuantos juegos, ellos hacen un juego, luego otro y así pues*", y la razón fundamental como anteriormente se ha mencionado es que: "El juego es el mundo propio del niño"<sup>21</sup>, y como han podido observar son: "*Jugar fútbol*", "*las bolas, los trompos*", "*a las ollitas, a las muñecas*". Aunque como lo reconocen, muy pocas veces juegan con sus hijos: "*Casi no, por lo que siempre trabaja... a veces pues si cuando queda un tiempito*" ó "*pues yo no, él papá juega a veces con ellos... a las bolas*".

Otras de las actividades que los padres destacan son las escolares "*estudiar...*", "*jugar... estudiar*", donde se el estudio como una actividad fundamental; También identifica que los niños ayudan a sus padres en diversas actividades: "*estudiar, jugar, me ayudan en la casa...*", "*jugar, hacer mandados*", y también aporte de los juegos, las tareas y los mandados, los padres señalan que sus hijos pasan otra parte de su tiempo libre viendo televisión: "*...las tareas, ven televisión,... uh eso es lo que más les gusta, pegados ahí de la televisión*".

De todas las actividades que realizan los niños, se analiza el juego como una actividad primordial, constituye de muchas maneras su mayor interés y forma parte de su vida.

---

<sup>21</sup> LUZURIAGA, Lorenzo. Pedagogía. Ed Losada S.A. Buenos Aires 1967. p. 133

Y como lo dice Piaget: "el juego es una realidad en la que el niño solo cree; exactamente como la realidad es un juego que el niño juega gustoso con los adultos", y cabe resaltar que los padres juegan muy poco con sus hijos lo cual disminuye en parte el desarrollo social y la construcción de relaciones familiares mucho más fuertes que las ya establecidas.

De esta manera algo que puede contribuir a la solución de esta situación es la de convertir las actividades o deberes como: lavar losa, limpiar la casa, en un juego donde padres e hijos puedan divertirse jugando, sin el carácter de imposición que muchas veces tiene el trabajo.

Con respecto a la televisión, los padres cometen que sus hijos la ven muy a menudo, y esto puede ser porque muchos de los personajes de sus programas favoritos (Pikachú, Gokú, El Chavo, La Chilindrina, etc.), representan a personajes de fantasía, a quienes muchas veces imitan y después a partir de sus constructos personales comienzan a interpretar y construir dentro de su juego su propio mundo, reafirmando un aspecto planteado por Claporede: "El juego tiene por función permitir al individuo realizar su yo, desplegar su personalidad<sup>22</sup>.

**5.3.3 Más que todo Estudiar.** Dentro de la valoración que los padres realizan acerca de las actividades identificadas, sitúan al estudio como la principal:

---

<sup>22</sup> REYES, Rosa. Una Mirada al Juego Educativo. Ed Antorpos, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá D.E. 1990. p. 17

*"Estudiar porque pues es importante"*, y esto hace que limiten de cierta manera a sus hijos en el desarrollo de actividades lúdicas: *"que estudien pues se les recomienda más"*, sin menospreciar, ni dejar a un lado la importancia del desarrollo de las actividades propias de la escuela, se puede decir que algunos padres no valoran el juego como actividad positiva, porque muchas veces desconocen su importancia o la consideran una actividad simple y sin demasiado trascendencia: *"pues ay, si poco el estudio es más importante"*. Otros padres valoran el juego como un espacio para la diversión y la distracción: *"si bastante porque si ellos no juegan ollitas se aburren, se entristecen"*.

Y muchos valoran el juego como una actividad importante pero no explican porqué?, y presentan una idea un poco vaga o confusa: *"si les ayuda bastante"*.

Aproximándose un poco a todas estas concepciones, se puede tomar un aspecto fundamental enunciado por Froebel: "No hay que considerar los juego infantiles como cosa frívola y sin interés, tienen también su aspecto serio y su profundo sentido. Que intervengan en ellos la madre y el padre, que los atiendan y vigilen"<sup>23</sup>, resaltando aquí la importancia del juego e integración familiar.

También se puede retomar una teoría sobre el juego enunciada por Spencer, tomando en cuenta que muchos padres identifican en el juego un medio para canalizar las energías de sus hijos que como ellos dicen *"son muy inquietos"*. Y la

---

<sup>23</sup> Op.cit. REYES. p. 17

cual aborda: "teoría del sobrante de energía, defendida por Spencer, y según la cual el niño descarga en el juego la energía que le sobra y que ha acumulado en su organismo"<sup>24</sup>.

Además, es fundamental reconocer el juego del niño como lo más serio y más real, aunque muchos padres hablen ligeramente de él y lo consideren como algo sin importancia.

**5.3.4 Reconocimiento ó desconocimiento.** Con respecto a la identificación de proyectos, a la participación en actividades orientadoras y/o actividades lúdicas del tiempo libre, que promueva la escuela, algunos padres señalan que: "*Si se organizan programas, izadas de bandera*", "*no, no sé pues lo único así los programas sería*", y aunque realmente los padres confunden algunas actividades escolares como los programas e izadas de bandera con proyectos sobre tiempo libre, es importante resaltar algunas actividades que la escuela realiza como lo son los campeonatos y jornadas deportivas: "*Programas hacen campeonatos*", "*así como jornadas deportivas eso si hacen*".

Otro grupo de padres comentan que no tienen conocimiento sobre esta clase de proyectos "*No de eso como que no hay*", de esta forma se siente la necesidad de construir la propuesta orientadora de tiempo libre, mediante la actividad lúdica,

---

<sup>24</sup> Op.cit. LUZURIAGA. p. 134

puesto que la escuela carece de estos proyectos, que como lo estipula la Ley General De Educación, son un requisito primordial de toda Institución Educativa.

**5.3.5 Juegos y Tiempo Libre.** Según la opinión de los padres, una forma de vincular el juego, para una orientación del tiempo libre sería mediante la utilización del deporte y juegos diversos: *"ay... como, pues que hagan juegos bien, que hagan deporte, eso sería", "pues el deporte, que hagan deporte"*. Puesto que reconocen que el deporte es una actividad placentera y que les ayuda mucha, *"ah pues que jueguen y hagan deporte más que de pronto ver televisión"*.

Otros padres desconocen o no expresan opinión sobre cómo vincular estos aspectos. Mientras que otros padres, estructuran a su manera un horario que a su parecer sería muy útil y que integre estos aspectos: *"pues que primero descansen, hagan sus tareas y vayan a jugar para distraerse"*.

De todas maneras es fundamental identificar muchos aspectos como lo son el tiempo libre y su importancia, el juego y su contribución al desarrollo integral, de esta forma se puede vincular estos aspectos para la creación de una propuesta alternativa, pues que es el niño, para su preparación y orientación del tiempo libre, se incorpora al medio en que vive. Al igual que lo hace en el juego, donde explora y amplía horizontes, conquistando el mundo, su mundo.

# PROPUESTA

Lúdico - Pedagógica  
Mi Mundo de Juegos

Figura 6. Panorámica General de la Escuela La Alianza



## **6. PROPUESTA**

### **6.1 ¿CÓMO SE LLAMA?**

"PROPUESTA LÚDICO - PEDAGÓGICA MI MUNDO DE JUEGOS"

### **6.2 BIENVENIDOS**

La Propuesta Lúdico - pedagógica Mi Mundo de Juegos esta dirigida a la orientación del tiempo libre, utilizando la actividad lúdica como un proceso y camino de desarrollo, teniendo en cuenta los intereses y gustos de los niños, el contexto en el cual se enmarca la investigación, además, de la integración de la Comunidad Educativa, que se ve fraccionada o separada, por falta de medios y estrategias encaminadas a fortalecer la unión y la participación comunitaria.

Las actividades lúdicas entre las que se cuenta al juego, el teatro, la danza y las artes plásticas, se estructuran y se enfocan al desarrollo de muchas capacidades,

a la construcción de valores, a la construcción de conocimiento, y sobre todo al desarrollo y orientación del tiempo libre, todos estos aspectos fundamentales en el desarrollo humano, que no pueden actuar independientemente, puesto que cuando se juega, se desarrolla, se construye y se participa de muchas maneras, todos apuntando a una meta común: El Desarrollo Integral.

Los encuentros lúdicos se desarrollan mediante actividades lúdicas, que son modelos a utilizarse en esta propuesta, donde el niño encuentra un espacio de participación y desarrollo surgido de sus intereses y opiniones, donde el maestro y el padre de familia expresan sus opiniones y construyen un clima favorable de confianza y de unión.

Se busca que el niño, exprese y desarrolle sus capacidades, construya una opción lúdica de desarrollo del tiempo libre, se integre de una mayor manera con sus maestros y con sus padres, mediante encuentros que sean de gran valor y significancia para él. De igual modo es importante resaltar que los niños son los protagonistas principales de los encuentros lúdicos, como una respuesta a sus inquietudes e intereses, y los maestros y padres de familia acompañantes de estos procesos, donde de igual modo encuentren un medio de expresión y desarrollo enmarcado en la unión e integración de la Comunidad Educativa.

### 6.3 PRINCIPIOS

Fundamentan y orientan el accionar de la propuesta lúdico - pedagógica los siguientes principios:

**El Estudiante:** Un ser humano, con múltiples capacidades y experiencias que transforma y construye nuevas realidades, las cuales parten de sus curiosidades, intereses y necesidades.

Un ser humano dinámico con una riqueza de haberes y valores, con los cuales se expresa y se relaciona con los demás, con el mundo, con su mundo que día a día se va construyendo.

**El Maestro.** Un ser humano con muchas capacidades, valores y haberes un acompañante y animador de procesos cuyo accionar se integre y desarrolla junto con el niño.

**El Padre de Familia:** Un ser humano animador de la construcción de valores, socialización y participación del niño. En la sociedad que no sea un personaje separado de la vida escolar sino que por el contrario sea una persona activa, que se preocupe por el desarrollo integral del niño y cuyos aportes, saberes y experiencias construyan la vida de la escuela.

**Escuela:** Espacio de creación, exploración, y socialización de haberes y experiencias, un laboratorio de construcción, donde todos son importantes y todos construyen el conocimiento.

**La Lúdica:** Se concibe como un espacio de desarrollo integral cuya base es el juego, recreación, deporte, música, dibujo, teatro, danza y pintura, donde el niño y el adulto pueden expresar su pensamiento emociones y talentos.

**Tiempo libre:** Se concibe como el espacio de construcción y de desenvolvimiento, de crecimiento donde el individuo se siente libre de... y libre para..., un espacio que fortalezca la personalidad, la creatividad, y la construcción de valores.

#### **6.4 ¿PARA QUÉ?**

La experiencia lúdica del niño lo lleva al lugar donde se está en libertad de ser creador, espacio potencial entre el niño y la familia, el niño y la escuela, entre el individuo y la sociedad o el mundo.

Desde ahí una propuesta pedagógica que incluya la actividad lúdica, se convierte en un motor de desarrollo de exploración y expresión. Los juegos y otras actividades lúdicas son base fundamental en la educación y en el desarrollo de la

vida de las personas porque permiten acceder a la realidad, al conocimiento y a muchos espacios de manera significativa. "El juego se presenta en el individuo sin límites de tiempo ni espacio; no hay momento específico para jugar, sólo se da por un impulso a una necesidad permitiendo el deleite del cuerpo y del espíritu<sup>25</sup>.

De igual modo, el tiempo libre permite un desarrollo y exploración de las capacidades del niño y el se integra con la actividad lúdica, el desarrollo de este espacio es positivo y con gran significado para el niño.

De esta manera, una alternativa diferente es consolidar encuentros lúdicos donde el niño pueda explorar, expresarse mientras se divierte y hace del camino del conocimiento una experiencia lúdica, con gran valor.

En consecuencia, la importancia de estos encuentros lúdicos radica en su dinamismo. En el interés de las actividades y en su facilidad de expresión de inquietudes e intereses en un ambiente propicio que favorezca la creatividad, la seguridad y confianza en sí mismos.

Es oportuno resaltar que los maestros y padres son acompañantes y dinamizadores de los procesos, con el firme compromiso de estimular y favorecer el desarrollo de las actividades.

---

<sup>25</sup> UJUETA, Liliana. Expresión Artística Infantil. Ed Vsta. Santa Fe de Bogota, 1993. p. 79

El juego es un arte, donde el niño expresa innumerables experiencias, inquietudes y capacidades que muchas veces no puede expresar a través de las palabras.

## **6.5 LAS METAS**

**6.5.1 Meta General:** Promover el desarrollo de los encuentros lúdicos que integren e impulsen la participación activa de la comunidad educativa de La Alianza, en el proceso de orientación del tiempo libre.

### **6.5.2 Metas Especificas:**

- Integrar los intereses de los niños en las actividades dentro de los encuentros
- Facilitan la integración de la comunidad educativa dentro de los encuentros lúdicos.
- Ayudar a crear un clima de confianza y participación dentro del grupo.
- Explorar y estimular el desarrollo de las potencialidades del niño.
- Estimular habilidades, imaginación, creatividad, destreza que tienen los niños.

## 7. Y QUE DICEN...SOBRE...

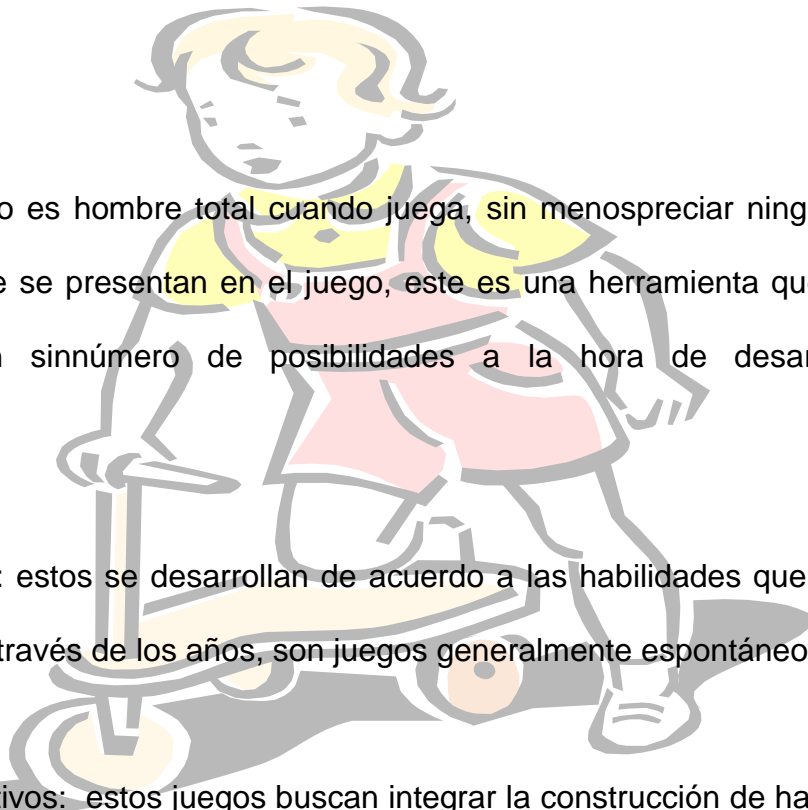
### 7.1 EL JUEGO

El hombre solo es hombre total cuando juega, sin menospreciar ninguna de las categorías que se presentan en el juego, este es una herramienta que ofrece al estudiante un sinnúmero de posibilidades a la hora de desarrollar sus capacidades.

Juegos Libres: estos se desarrollan de acuerdo a las habilidades que el niño va adquiriendo a través de los años, son juegos generalmente espontáneos.

Juegos educativos: estos juegos buscan integrar la construcción de haberes o de un determinado conocimiento con el desarrollo de un juego. Generalmente es orientado por el maestro.

Juegos Creativos: en este tipo de juego el niño tiene la posibilidad de crear sus propios juegos al igual que las reglas que lo rigen.



Juegos Imaginarios: el desarrollo de la imaginación y la libertad para hacer lo que el niño desee son las características que determinan este tipo de juego.

Juegos Pre - Deportivos: son aquellos juegos que inducen al estudiante a la práctica de un deporte, sus reglas son flexibles.

Juegos Deportivos: son los que involucran al estudiante a la práctica de una disciplina deportiva.

## 7.2 ARTES ESCÉNICAS

El drama, el teatro, implica hacer y obrar. Dentro del mundo infantil, la obra es necesariamente un texto sencillo, de fácil comprensión, y clara argumentación, sus diálogos son ágiles precisos y asequibles, en ellos se utiliza un lenguaje adecuado al público infantil sin dejar por ello de ser artístico y bello. Se representan seres humanos, animales o entes simbólicos, se busca un escenario adecuado, un vestuario, decoración sonidos y accesorios que llamen la atención y expresen la alegría del niño.

La importante del teatro es que: "en el niño la dramática es parte de su universo lúdico". Y no olvidar que el juego constituye una actividad principal en el desarrollo de la vida y que para el niño el juego no solamente es diversión sino que es una actividad tan seria como cualquier trabajo del adulto. La dramatización como un proceso pedagógico, socialmente es también fuente de energía creadora para la improvisación e imaginación de los niños.



### 7.3 LA DANZA

La necesidad del movimiento, acorde con un cierto tipo de ritmo, es un hecho que se produce en el individuo desde le comienzo de la vida. Básicamente la danza aporta un factor de formación, de expresión de sentimientos e ideas, además de ser un factor que ayuda al desarrollo de la salud corporal. A parte de estos valores artísticos y formativos, la danza puede ser un elemento de un gran valor para conseguir las metas educativas.



## 7.4 ARTES PLÁSTICAS

El niño a partir de su nacimiento, tiene la necesidad de comunicarse y para lograrlo utiliza cantidad de gestos (llanto, risa, miradas) y más tarde con sus dibujos, pinturas expresa muchos de sus sentimientos y capacidades.

El arte infantil debe ser considerado como una obra viva que lleva consigo valores de sensibilidad y de inteligencia, por medio de los cuales el niño se expresa y se relaciona, el niño a través del arte, deja plasmados en los dibujos sus vivencias, las cuales reflejan la belleza del medio, a través de ésta el niño aprende a disfrutar de la vida de los placeres y armonía, a asombrarse de la creación. El desarrollo de las artes plásticas y la creatividad están íntimamente relacionados, pues ambas entran en la formación del individuo y cambian de acuerdo con las circunstancias en que se desenvuelven.

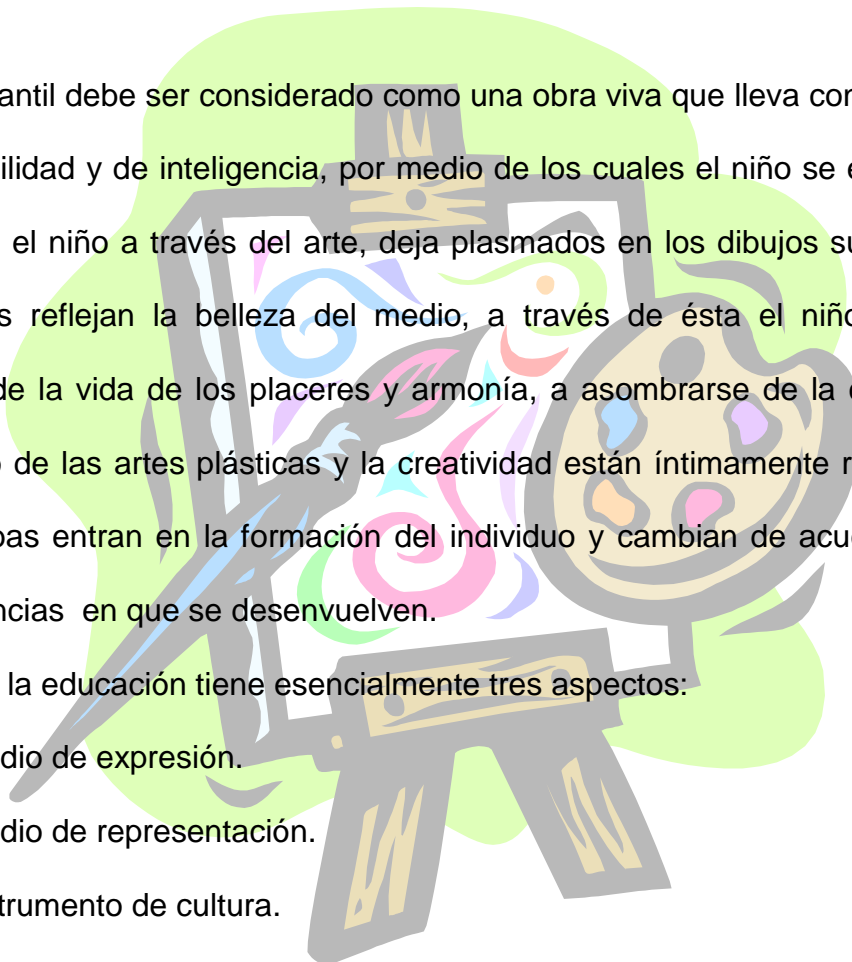
El arte en la educación tiene esencialmente tres aspectos:

Como medio de expresión.

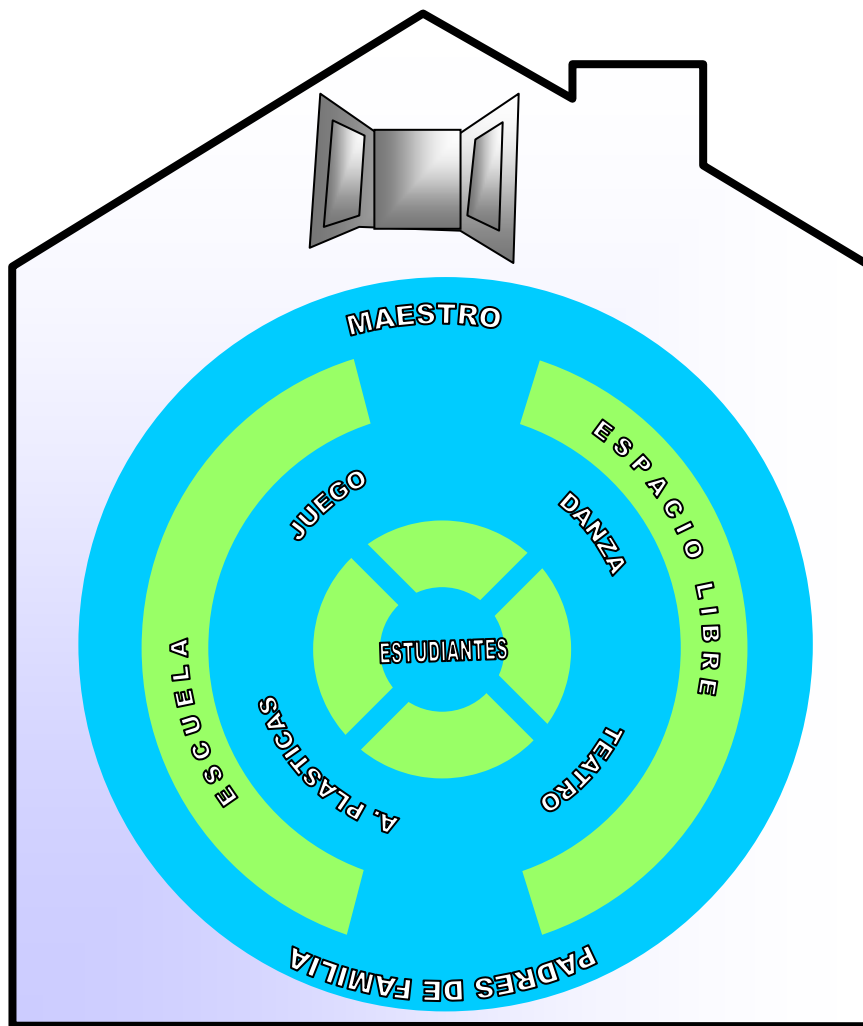
Como medio de representación.

Como instrumento de cultura.

El primer aspecto es el más importante y el problema está en convertir la expresión espontánea en una expresión artística bella. El segundo es de carácter más técnico útil para todos los momentos de la educación. Y el último es el de la valoración de las obras de arte a través o por medio del dibujo personal.



## 8. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA



La estructura de la propuesta está representada por círculos que se relacionan unos con otros, puesto que un aspecto fundamental que busca la propuesta es la integración de la comunidad educativa, como eje principal se encuentra el estudiante quien con sus intereses, ideas y opiniones ofrece las bases para la construcción de la propuesta.

Se representan cuatro alternativas o posibilidades lúdicas: Juegos, teatro, danza y artes plásticas, ejes fundamentales de los espacios lúdicos.

Los maestros y padres de familia se integran de manera activa, son acompañantes del proceso, donde de igual forma se expresan y contribuyen al desarrollo integral de cada uno de los actores de la propuesta.

Todo esto dentro de una casa que representa la unión. La importancia de cada una de las personas y la relación de ayuda mutua, además de ser un reflejo de los múltiples escenarios de desarrollo, porque cabe resaltar que se representa la casa como un espacio abierto, un conjunto de posibilidades, escenarios abiertos, como la escuela, las canchas, el hogar, el campo entre otros.

## 9. EL CAMINO

La siguiente propuesta lúdico - pedagógica, se desarrolla a través de encuentros lúdicos, que son espacios de desarrollo e integración representados en cuatro campos de Interés y participación:

Encuentro lúdico de juego: Donde se desarrollan diversas clases de juegos de ficción ó simbólicos, deportivos, educativos, donde el niño expresa y construye su propia realidad, donde el niño expresa y construye su propia realidad, donde su acción promueva el desarrollo físico, creativo e integral.

Encuentro lúdico teatral: Como un juego dramático donde el niño expresa con palabras, movimientos, un universo lúdico rico en sentimientos donde exteriorice lo que tiene dentro.

Encuentro lúdico de danza: Un espacio donde el niño expresa a través de su cuerpo, sus gestos y movimientos el sentir de la danza, además, de fortalecer el potencial cultural y folclórico.

Encuentro lúdico de artes plásticas: Donde el niño expresa su potencial artístico mediante dibujos, pintura y manualidades que al mismo tiempo de constituirse en fuente de exploración y desarrollo de capacidades dentro de un ambiente lúdico,

favorece el desarrollo del potencial creativo del niño y el adulto.

El desarrollo de los encuentros lúdicos se lleva a cabo a través de tres momentos básicos que son: Invitación, construcción y valoración.

Invitación.

Es un momento en el cual se da a conocer la actividad lúdica que se va a desarrollar y se invita a su participación y desarrollo. Dentro de la invitación se analiza en comunidad la importancia de la actividad y se concerta la forma como se va a llevar a cabo.

Construcción:

Es el momento de desarrollo de la actividad donde se expresan las ideas y se construye una experiencia lúdica de vida y para la vida.

Valoración.

Es el momento de socialización de lo que se logró con la actividad lúdica, se dan a conocer los resultados y se abre camino a la reflexión sobre lo que representa la actividad realizada.

Es importante resaltar que la valoración la realizan los mismos estudiantes, en

compañía de maestros y padres de familia, lo que permite un desarrollo de opinión crítica y de valoración adecuada que promueve el crecimiento integral.

A continuación se presentan algunos modelos opcionales de los encuentros lúdicos que se pueden desarrollar que son flexibles y permiten que la comunidad educativa los equilibre y adecue a sus criterios, al momento y a sus necesidades.

## Encuentro lúdico No.1

# Creando y Actuando

### Objetivo:

Promover la integración del grupo y fomentar el desarrollo de la creatividad en el desarrollo del espacio lúdico.

### Invitación.

La invitación a este encuentro lúdico consiste en compartir, tanto estudiantes, maestros y padres de familia aquellas historias y cuentos que más les gusten o les traigan recuerdos y expresar el porqué de su gusto.

Se plantea la actividad a desarrollar que consiste en dramatizar los cuentos que les gustan, pero imprimiéndoles un sello personal, si se quiere cambiar nombres, lugares, añadir sucesos, todo puede hacerse, porque forma parte de la creatividad propia, y más cuando en el niño la creación y espontaneidad rebosan todo lo previsto o planeado.

### Construcción

Se organizan grupos que integren a estudiantes y padres de familia. El trabajo en

equipo consiste en armar o estructurar una obra sencilla a partir de las historias y cuentos que más le gusten al grupo, se puede integrar muchos cuentos y como se mencionó anteriormente, se reflejan las ideas y opiniones propias.

El equipo elige un narrador que facilitará el desarrollo de la obra. Los demás integrantes del equipo tendrán que representar los papeles o personajes del cuento.

Es un tiempo de preparación para el equipo, y se resalta que sólo el narrador puede hablar, el resto del equipo actuará y expresará las condiciones del personaje mediante la mímica o movimiento corporal, que permite un desenvolvimiento espontáneo y da paso cada vez más, a la construcción de personajes más complejos, pero sobre todo en cada obra el actor le proporciona al personaje personalidad y fuerza, y poco a poco el actor adquiere mayor dominio y capacidad. Cada equipo es libre de elegir con los materiales del medio (sillas, mesas, cajas), las cosas que a su juicio les pueden servir en la representación de la obra.

### Valoración

Cada equipo presenta ante los demás la obra de teatro que construyó. Después que todos hayan visto el trabajo de todos, se abre un espacio de reflexión y valoración acerca del encuentro lúdico:

Para qué sirvió la experiencia?

Se logró una participación e integración del grupo?

Las personas se expresan espontáneamente y demuestran sus ideas y opiniones?

De las respuestas que el grupo dé a las preguntas se puede armar una conclusión o reflexión que fortalezca y promueva el crecimiento individual y el crecimiento a nivel del grupo.

## Encuentro lúdico No.2

# La Caverna del Gigante

### Objetivo:

Promover la integración y valores como el respeto entre la comunidad.

### Invitación:

El maestro dá a conocer el tipo de juego y las ventajas del mismo a través de un pequeño diálogo con los estudiantes, la flexibilidad de éste permite que haya concertación acerca del nombre de los personajes del juego que pueden surgir de sus series animadas favoritas.

### Construcción:

Se eligen dos niños para ser el uno la mamá y el otro el gigante. Los niños dicen: "Mamá, ¿Podemos salir a jugar?" La mamá responde: "Si, pero no se acerquen demasiado a la caverna del gigante". Cuando la mamá piensa que los niños están lo bastante cerca de la caverna para dar al gigante una oportunidad

razonable de atraparlos grita: "¡ Ahí viene el gigante!" A esta señal, el gigante persigue a los niños y trata de atrapar tantos como pueda antes que lleguen a casa. Todos los jugadores que son atrapados antes que puedan cruzar la línea de la "casa" se convierten en ayudantes del gigante. El gigante vuelve a la caverna con sus nuevos ayudantes y el juego prosigue.

Valoración.

El aspecto valorativo se hace teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Integración, agilidad y destreza para correr comunicación, etc., destacando que ellos mismos serán artífices de su propia valoración (autovaloración y valoración grupal).

### Encuentro lúdico No.3

## A Bailar se ha Dicho

#### Objetivos

Promover un clima favorable de integración grupal

Favorecer el desarrollo de habilidades motoras

Rescatar valores y resaltar la importancia de la conservación del folclore y costumbres de nuestro país.

#### Invitación

Se establece un diálogo acerca de los ritmos o danzas que se conocen, se exploran gustos e intereses. Como se trata de una actividad preliminar es fundamental que antes de establecer una determinada coreografía, danza, favorecer un clima de integración, respeto y compañerismo del grupo; por esta razón este espacio lúdico puede ser sencillo y en el se pueden hacer juegos y actividades de calentamiento para posteriormente preparar una danza.

#### Construcción

Como se trata de una actividad sencilla y de integración el grupo puede comenzar

realizando un calentamiento de las zonas cardinales de la movilización corporal como son: columna vertebral, cabeza, tronco, articulaciones de las extremidades, etc., mediante ejercicios fáciles.

Después del calentamiento se puede realizar una actividad lúdica que integre la actividad física y concentración.

Se ubica al grupo en un círculo, donde cada participante tiene su respectiva silla y a la señal de la música, salen todos a bailar los diferentes ritmos (Cumbia, Bambuco, y cuando la música se detenga todos salen y cogen una silla para refugiarse, el integrante que no alcance una silla, sale de la ronda, y así sucesivamente hasta llegar al último participante).

#### Valoración

En el mismo círculo los participantes expresan libremente qué aprendieron de la actividad, se reflexiona sobre el ambiente de participación y respeto que se logró, o si por el contrario se presentó un poco de desintegración, para de esta manera establecer recomendaciones para el desarrollo de un próximo encuentro lúdico de danza.

Igualmente es necesario resaltar la importancia del potencial cultural y el folclore de nuestro país.

## Encuentro lúdico No.4

# Mi Expresión

### Objetivo

Mediante la técnica de expresión artística del esgrafiado plasmar una idea u opinión libre.

### Invitación

Como forma de invitación se puede integrar al grupo y dar un paseo por el campo y hacer una descripción de las cosas y seres que se observa.

Se habla y dialoga sobre cómo se puede plasmar mediante técnicas de expresión artística las cosas que nos rodean o también las cosas que la imaginación y la mente crean.

Se hace una invitación a la técnica artística a desarrollar, estableciendo pautas y parámetros sobre el proceso en este caso el esgrafiado.

## Construcción

Se preparan los materiales que son: un cuadro de cartulina, crayolas de varios colores, betún y pinturas.

Se procede a desarrollar la técnica así:

Se cubre una base de cartulina o papel con crayolas de diferentes colores en forma pareja, y posteriormente sobre el color se aplica una capa de crayola negra que cubra toda la superficie. Luego con un punzón, aguja, alfiler u otro elemento puntudo se raspa, dibujando una figura libre, y quedando al descubierto los colores del fondo con el diseño que se realice sobre la base.

Si se desea un solo tono se conserva el color base de la cartulina o el papel, se cubre uniformemente con crayola negra, posteriormente se raspa el contorno de la figura y luego se hacen resaltar las partes del dibujo haciendo raspaduras una tras otra.

Se puede cubrir la superficie con betún negro líquido o en pasta.

También se puede utilizar vinilo o tempera para cubrir la superficie, expandiendo antes sobre ésta talco o harina para permitir que se adhiera la pintura.

## Valorización

Los participantes dan a conocer los resultados de la obra, expresan qué sintieron y qué significó para ellos la realización de la actividad.

Se valoran las obras destacando que todas son importantes porque cada una refleja el pensamiento y creatividad de cada persona.

**Cuadro 4. PLAN OPERATIVO**

<b>Espacio lúdico</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos</b>	<b>Participantes</b>	<b>Valoración</b>
Creando y actuando	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la integración del grupo y fomentar el desarrollo de la creatividad en el desarrollo del espacio lúdico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencial humano</li> <li>• Recursos del medio: sillas – mesas - cajas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Maestros</li> <li>Padres de familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de la obra construida</li> <li>• Utilidad de la experiencia</li> <li>• Participación, integración y espontaneidad que demuestra el grupo.</li> </ul>
La caverna gigante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la integración y los valores como el respeto entre la comunidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia humano</li> <li>• Lugar propicio como cancha, patio, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>Maestros</li> <li>Padres de familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilidad y aprendizaje de la actividad. Participación y respeto dentro del grupo. Resaltar importancia de la cultura y folclore</li> </ul>
A bailar se ha dicho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover un clima de integración favorable dentro del grupo</li> <li>• Favorecer el desarrollo de habilidades motoras</li> <li>• Rescatar valores y resaltar la importancia de la conservación del folclore y costumbres de nuestro país</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia humano</li> <li>• Recursos físicos</li> <li>• Sillas</li> <li>• Grabadora</li> <li>• Ritmos variados como cumbia, currulao, bambuco, etc</li> <li>• Cancha, Escenario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>Maestros</li> <li>Padres de familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilidad y aprendizaje de la actividad</li> <li>• Participación y respeto dentro del grupo. Resaltar importancia de la cultura y folclore</li> </ul>
Mi expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante la técnica de expresión artística del esgrafiado plasmar una idea u opinión libre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencial humano.</li> <li>Recursos físicos: cartulina, crayolas de colores variados, betún, pintura.</li> <li>Lugar adecuado para el desarrollo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>Maestros</li> <li>Padres de familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de los resultados de la obra.</li> <li>Valoración e importancia de actividad.</li> <li>Valoración propia de cada obra</li> </ul>

## 10. CONCLUSIONES

Los maestros reconocen e identifican el tiempo libre como un espacio donde se pueden explorar y reconocer las necesidades e intereses del niño, donde se puede construir un espacio de reflexión que oriente el desarrollo del tiempo libre de una manera significativa para el niño, pero muchas de las cosas solo se expresan en teoría y en la práctica los maestros se preocupan muy poco por lo que el niño haga o deje de hacer después de la escuela.

Los maestros identifican que en el proceso de vinculación de la actividad lúdica y el tiempo libre se necesita un trabajo integral entre estudiantes, padres de familia y maestro tomando como eje principal para estructurar una propuesta lúdica pedagógica los intereses del niño. Además, debe ser contextualizado con el medio de desarrollo de la comunidad.

Los maestros destacan que el juego es una actividad integral que ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje y a la formación integral del niño, aunque se puede observar que se necesita claridad y mayor dominio sobre algunas concepciones y temas relacionados con el tiempo libre y la actividad lúdica.

Para los padres de familia el tiempo libre se ve reflejado como un pequeño espacio de descanso después de la gran jornada de trabajo y hay un total desconocimiento acerca de la importancia.

Los padres identifican muchos de los juegos de sus hijos y expresan de manera sencilla que el juego es una actividad importante para el niño; pero también se refleja la realidad que para algunos padres el juego es solo una simple actividad sin valor y a la cual dedican muy poco tiempo, es decir, no propician espacios donde se integren padres e hijos, muchas veces porque las actividades de los padres en el sector rural se convierten en un gran obstáculo.

La actitud de oposición de los padres perjudican el desarrollo lúdico de los niños; esto se debe a la falta de conocimiento acerca de las ventajas del adecuado desarrollo lúdico en la vida de los niños.

Para el niño es de gran importancia el jugar con sus padres ya que la integración de estos influye en el desarrollo emocional del niño.

## 11. RECOMENDACIONES

Los maestros deben crear y generar estrategias que apunten al fortalecimiento e integración de la comunidad educativa, como actividades recreativas, comidas, festividades, talleres, etc.

Estructurar talleres y conversatorios donde maestros, padres de familia y estudiantes dialoguen y expresen opiniones acerca de la importancia del juego y del tiempo libre.

Promover espacios donde maestros y estudiantes fortalezcan nexos de confianza, expresión, opiniones e intereses. Además, de consolidar y fortalecer el recreo como un espacio donde maestros y estudiantes jueguen y se integren dentro de un ambiente lúdico que promueva el desarrollo integral.

Utilizar el potencial, las habilidades y destrezas de los padres de familia en el desarrollo de los encuentros lúdicos, puede resultar benéfico para que sean aprovechados todos los componentes de la comunidad educativa.

Se recomienda la aplicación de la propuesta lúdico pedagógico para lograr la utilización adecuada y el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de La Escuela “La Alianza”

## BIBLIOGRAFIA

BAUTISTA CASTEBLANCO, Lucy. Desarrollo del niño menor de siete años. Bogotá,: Usta Editores, 1990.

CALLE UJUETA, Liliana. Expresión artística infantil. Santa fe de Bogotá,: Editores S.A., 1993.

CAÑÓN VEGA, Nora. Literatura infantil didáctica. Santa fe de Bogotá,: Usta Editorial, 1996.

Constitución Política de Colombia, 1991.

Gran diccionario de las ciencias de la educación,: Euro México-Colombia. Editorial Trillas - México.

ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas lúdicas para preescolar. Santa fe de Bogotá,: Cooperativa Editorial Magisterio, 1998.

FUSSLI, Orell. Educación para la salud. Buenos Aires,: Kapelosz, 1976.

JIMÉNEZ, Carlos Alberto. La lúdico como experiencia cultural. Santa fe de Bogotá,: Cooperativa Editorial Magisterio,1996.

KAMII, Constance. La teoría de Piaget y la educación preescolar. México, Siglo Veintiuno Editores, 1980.

Ley General de la Educación,: Editorial Pensadores, 1999.

LUZURIAGA, Lorenzo. Pedagogía. Buenos Aires,: Losada S.A., 1980.

P.E.I. Institucional de la Escuela la Alianza.

REYES, Rosa Mercedes. Una mirada al juego educativo. Bogotá D.C., Universidad pedagógica nacional,: Antropos, 1990.

VELAZCO, Maria Eugenia. La recreación y las actividades recreativas. Pamplona, 2001.

ARXOS

**ANEXO A**

**PAUTA ORIENTADORA PARA ESTUDIANTES**

**ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES DE LA ESCUELA**

**LA ALIANZA DEL MUNICIPIO DE PASTO**

OBJETIVO: Conocer las opiniones de los niños acerca del tema, y explorar sus intereses para la construcción de la propuesta lúdica pedagógica de orientación del tiempo libre.

1. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu tiempo libre?

\_\_\_\_\_

2. ¿Qué juegos te gustan mas? \_\_\_\_\_

3. ¿Cuándo juegas cómo te sientes? \_\_\_\_\_

4. ¿Crees que lo juegos son importantes, porqué? \_\_\_\_\_

5. ¿En tu hogar juegas, con quién juegas? \_\_\_\_\_

6. ¿Cuál es la actitud de tus padres cuando juegas? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. ¿Crees que el juego es una actividad adecuada para aprovechar eficazmente el tiempo libre? \_\_\_\_\_

## ANEXO B

### PAUTA ORIENTADORA PARA MAESTROS

#### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA MAESTROS DE LA ESCUELA

#### LA ALIANZA DEL MUNICIPIO DE PASTO

**OBJETIVO:** Recolectar información acerca del tema para conocer la opinión de la maestra frente al problema de investigación.

1. ¿Qué es para usted la actividad lúdica? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es su opinión acerca del tiempo libre? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Cuáles cree usted son los aportes del juego a la actividad del aprendizaje? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Cómo cree usted que se puede vincular la actividad lúdica para orientar el manejo adecuado del tiempo libre? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Cuál cree usted es la importancia de la correcta orientación del tiempo libre del niño? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. ¿En su papel de docente, cómo se vincula al mundo del niño y en especial de su tiempo libre? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. ¿Qué actividades cree usted pueden ayudar al niño en su proceso de orientación del tiempo libre? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8. ¿Para usted cuál sería la propuesta ideal para una orientación adecuada del tiempo libre en el niño cuya base principal sea la actividad lúdica? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ANEXO C

### PAUTA ORIENTADORA PARA PADRES DE FAMILIA

#### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES DE FAMILIA

**OBJETIVO:** Recolectar información para conocer ideas y opiniones de los padres de familia acerca del tema de investigación.

1. ¿Para usted qué es tiempo libre?

---

---

2. ¿Qué tipo de actividades realiza su hijo en el tiempo libre?

---

---

3. ¿Cree que las actividades que realiza son provechosas?

---

---

4. ¿Qué actividades cree que deberían realizar sus hijos en su tiempo libre, que le permitan el desarrollo de sus potencialidades?

---

---

5. ¿Conoce algún proyecto que maneje la escuela para un adecuado manejo del tiempo libre en los estudiantes?

---

---

6. ¿Cree usted que el juego es una actividad que ayuda al desarrollo integral de sus hijos?

---

---

7. ¿Cómo cree usted se puede hacer uso del juego para orientar adecuadamente el tiempo libre de sus hijos?

---

---