

COMUNICACIÓN EDUCATIVA UNA PROPUESTA LÚDICA EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA AGUSTÍN NIETO CABALLERO (FRAILES PARTE ALTA –  
DOSQUEBRADAS)

MARÍA ELENA LÓPEZ ACOSTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA  
PEREIRA, 2009

COMUNICACIÓN EDUCATIVA UNA PROPUESTA LÚDICA EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA AGUSTÍN NIETO CABALLERO (FRAILES PARTE ALTA –  
DOSQUEBRADAS)

MARÍA ELENA LÓPEZ ACOSTA

DIRECTOR CO-INVESTIGADOR

Mg GERARDO TAMAYO BUITRAGO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA  
PEREIRA, 2009

## DEDICATORIA

A las maestras y maestros que en su diario pedagógico encuentran en la naturaleza y la recreación, un ingrediente más para hacer de su práctica un discurrir de motivación, alegría y gozar descubriendo, compartiendo y construyendo saberes, procurando cada día mejorar la acción de enseñar – aprender, registrando páginas de sana convivencia y dosis de recreación escolar que se ven en la acción educativa, valores de humanidad, gratitud y amor desde sus protagonistas.

A todos y todas los que creen que es posible un cambio de calidad educativa desde el compromiso personal por hacerlo.

A todos y todas maestras – maestros que disfrutan de la labor, porque aman su profesión y sienten con orgullo el honor de SER MAESTROS.

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres Álvaro López y Alfonsina Acosta por las enseñanzas que marcaron en mi vida el amor al estudio como única herencia, para construir mi proyecto de vida teniendo en cuenta el respeto y la responsabilidad.

Al Doctor José Cruz Valencia por el apoyo que me ha brindado en cada momento de mi vida, con su motivación y consejos he logrado comprender lo valioso de una amistad como la que él me ofrece.

A la Universidad Tecnológica de Pereira, por brindar un programa de formación, acorde con las necesidades educativas del momento, permitiendo avances profesionales para un mejor desempeño en la tarea pedagógica.

Al asesor del proyecto Magister Gerardo Tamayo Buitrago, por su exigencia en la calidad del mismo y a su acompañamiento investigativo. A la Comunidad Educativa de la Institución Agustín Nieto Caballero, sede Frailes, por facilitarme la realización del presente trabajo y contribuir en la configuración de una propuesta pedagógica como acción mejoradora del quehacer educativo.

A mis compañeros de curso y tutores por compartir la alegría de sentir – vivir y recrearnos con la naturaleza como fuente primaria de la existencia.

Gracias a Dios por permitirnos tanta maravilla.

## TABLA DE CONTENIDO

|   |    |
|---|----|
| CAPÍTULO 1.....   | 10 |
| 1. INTRODUCCIÓN.....  | 10 |
| 2. OBJETIVOS .....  | 16 |
| 2.1 OBJETIVO GENERAL.....   | 16 |
| 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....                                       | 16 |
| 3. MARCO REFERENCIAL .....  | 17 |
| 3.1 MARCO CONCEPTUAL.....   | 17 |
| 3.1.1 El campo de la comunicación educativa.....                      | 18 |
| 3.1.2 Comunicación y Lúdica.....                                      | 18 |
| 3.1.3 La lúdica:.....   | 19 |
| 3.1.4 Carácter comunicativo y pedagógico del juego.....               | 20 |
| 3.1.5 Juego y educación.....  | 21 |
| 3.1.6 Juego y Socialización.....                                      | 22 |
| 3.1.7 Juego y lenguaje.....   | 23 |
| 3.1.8 Juego y aprendizaje.....  | 24 |
| 3.2 MARCO DE ANTECEDENTES .....                                       | 25 |
| 3.2.1 El discurso pedagógico.....                                     | 27 |
| 3.3 MARCO TEÓRICO.....  | 28 |
| 3.3.1 Teoría de las relaciones sociales.....                          | 28 |
| 3.3.2 Modelo del aprendizaje experiencial de Dewey.....               | 32 |
| 3.3.3 Teoría de los juegos.....                                       | 32 |
| 3.4 MARCO CONTEXTUAL .....  | 41 |
| Antecedentes de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero..... | 41 |
| 3.4.1 Objetivos institucionales generales.....                        | 44 |
| 3.4.2 Objetivos específicos .....                                     | 45 |
| 3.4.3 Aspecto legal: .....  | 45 |
| 3.4.4 Plan de estudios.....   | 46 |
| 3.5 MARCO LEGAL.....  | 46 |
| 3.5.1 Contexto de población.....                                      | 49 |
| 4. METODOLOGÍA.....   | 50 |
| 4.1 DISEÑO.....   | 50 |
| 4.2 UNIDAD OPERATIVA .....  | 51 |
| 4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....                                     | 51 |
| 4.3.1 Observación directa.....  | 51 |
| 4.3.2 Encuesta.....   | 51 |
| 4.3.3 Registros escritos.....   | 52 |
| 4.3.4 Sistematización de registros.....                               | 52 |
| 4.3.5 Variables.....  | 52 |
| 4.3.6 Propuesta lúdica de comunicación educativa .....                | 53 |
| CAPÍTULO II.....  | 54 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 5. RESULTADOS .....      | 56 |
| 6. ANÁLISIS .....        | 63 |
| CAPÍTULO III.....        | 68 |
| 7. CONCLUSIONES.....     | 68 |
| 8. RECOMENDACIONES ..... | 70 |
| 9. BIBLIOGRAFÍA.....     | 71 |

## CAPÍTULO 1

### 1. INTRODUCCIÓN

Pretendiendo reflexionar las prácticas pedagógicas y los discursos que se manejan en ellas, es como surge este estudio, desde una observación analítica, crítica y constructiva y con el apoyo de autores y pedagogos que a través de investigaciones han demostrado lo realmente significativo para el niño.

En busca de alcanzar el ideal de la escuela actual, donde los niños adquieran conocimientos de manera significativa y donde se conviertan en el centro del proceso, las prácticas educativas han de ser reflexionadas.

En este proceso, se realizaron observaciones y análisis, las cuales arrojaron la poca utilización de una lúdica significativa, que dé importancia al desarrollo de la comunicación de los niños, lo cual permite retomar y analizar la situación desde autores como Kieran Egan, quien expone en sus teorías la relevancia de la comunicación por medio de juegos, en los espacios de aprendizaje.

Desde luego este proyecto se enmarca en la teoría lúdica y comunicativa, las pautas generadas en los juegos didácticos y de mesa, el aprendizaje significativo de Ausubel y otros autores sobre los cuales se fundamenta el análisis de la situación observada en el aula de clase.

En el transcurso de las observaciones y el análisis de éstas, se evidencia la gran necesidad de introducir la comunicación lúdica como elemento principal en el proceso de formación del niño, con el fin de dar a los estudiantes un aporte para el desarrollo de las prácticas educativas en las aulas de clase, brindando herramientas teóricas que fortalezcan su proceso enseñanza aprendizaje y de esta manera encuentren la forma más adecuada para llegar a participar en los juegos y comunicarse de manera significativa, estimulando y despertando en los niños el interés por la buena comunicación.

Es así como se permite por medio de estrategias, desarrollar la comunicación, utilizando juegos didácticos y de mesa. Vinculando la familia como parte fundamental en el proceso evolutivo del niño, es un objetivo relevante, que permitirá brindar entre todos ambientes ricos y significativos.

Esta investigación es de gran importancia en el proceso educativo, pues se intenta sumergir al niño en una realidad concreta, motivándolo a que sea participe del cambio, permitiéndole participar en la transformación de la realidad comunitaria, participe del cambio, y a su vez participar en la transformación de la realidad comunitaria.

Es de reconocer el cambio generado en las instituciones en busca de que el niño se acerque a un aprendizaje significativo desde las prácticas educativas, partiendo de sus necesidades e intereses; pero la tarea del docente sigue siendo poca para todo lo que el niño requiere en su proceso formativo; en las observaciones se registraron pequeños sucesos descontextualizados del gran ideal de reconocer las características innatas del niño y desde ellas promover el desarrollo del conocimiento, desde sus saberes previos.

Las visitas y la observación a los estudiantes, permitieron analizar distintas situaciones y argumentarlas a la luz de autores y pedagogos que se han preocupado por abordar problemáticas educativas desde la construcción significativa del aprendizaje; trayéndose a colación en este proyecto no con la idea de imponerlas, sino por el contrario de posibilitar espacios de reflexión y discusión.

Por esta razón el propósito general planteado es: vincular la comunicación desde de la lúdica en los procesos de aprendizaje.

Con este trabajo se pretende elaborar un mecanismo o propuesta que permita mejorar la comunicación educativa mediante cambios en las relaciones interpersonales, de los estudiantes de los grados 3º, 4º, y 5º, de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero, sede II Frailes en el Municipio de Dosquebradas

La gran mayoría de los docentes nos quejamos a diario del gran problema que representa la ausencia de un profesor en un aula y lo que es peor aún los conflictos, daños, maltratos, etc., que se dan entre los estudiantes en los descansos y espacios libres que brinde la institución.

Se eligieron los grados de tercero a quinto, porque en él se encuentran niños y niñas en edades entre los 8 y 12 años; edad que representa cambios de comportamiento, se tornan agresivos, rebeldes, poco tolerantes y donde comunicación no es muy productiva dentro de la institución, ya que se dedican en su mayoría a hacer chanzas, daños o actividades poco productivas, por lo que se convierten en una amenaza para su propio desarrollo y bienestar.

El trabajo se inicia con la descripción del problema presentando el diagnóstico y la justificación como objeto de estudio.

En el antecedente histórico se presentan datos sobre la institución y una breve reseña histórica de la forma como la lúdica y la comunicación influyen como herramienta pedagógica.



Para el marco conceptual se tuvo en cuenta ejes temáticos como: la lúdica, elemento de apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza en la utilización espacios en el aula, la comunicación, valores y comportamiento escolar.

Para la interpretación de la información se realizó una categorización que arrojó unos resultados o categorías determinando los ejes temáticos (lúdica, comunicación, valores, comportamiento) a desarrollar en los capítulos y en la acción mejoradora

Posteriormente se presentan las estrategias aplicadas y la propuesta alternativa para mejorar la comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero.

La Institución Educativa Agustín Nieto Caballero, Sede II Frailes se encuentra ubicada en el Municipio de Dosquebradas.

Como característica de la comunidad, se identifican porque los estudiantes son en su mayoría marginados y desplazados que han llegado huyendo de la violencia, buscando nuevas alternativas para sobrevivir, en una sociedad donde lo único que han encontrado, es más abandono y pobreza.

Como consecuencia “El analfabetismo es el factor común de los habitantes en el barrio, por lo cual les cuesta trabajo procesar sus ideas completas. La mayoría usa un vocabulario bajo y adoptado dentro de sus condiciones de vida y trabajo”.<sup>1</sup> Además, algunos se inhiben frente a los extraños, lo que impide que se comuniquen con ellos.

En otro aspecto, y concerniente a la recreación o práctica lúdica, los miembros de la comunidad tienen bajos ingresos económicos lo que les impide el desplazamiento de las personas hacia una sala de espectáculos o cualquier otro acto cultural; son totalmente ajenos a la prensa o literatura, pues según ellos el dinero no alcanza ni para suplir las necesidades básicas.

Al parecer, esta situación de marginamiento de la comunidad educativa, involucra un problema de actitud y prejuicios sociales; el hecho de que los niños más tímidos suelen encontrarse en las familias más pobres y manifiestan su timidez especialmente cuando se encuentran ante personas, contextos y situaciones como el medio escolar; además se encuentran niños rebeldes, conflictivos, que se

---

<sup>1</sup> Conversación preliminar. Comunidad educativa. Profesores, padres de familia. Dosquebradas. Octubre 2008.

relacionan con sus compañeros en forma inadecuada, muchas veces con grosería y hasta golpes.

Sin embargo, la comunicación de los niños en el barrio es buena. Tienen grupos de amigos con los que comparten y juegan en las horas que tienen libres, estos juegos se limitan especialmente al fútbol o simplemente se sientan a charlar.

Y en ese mismo contexto, las amas de casa lavan ropas ajenas, son servicio doméstico en otros hogares o prestan servicios varios en oficinas, son ellas las que ayudan a los son jefes de hogar, o lo son, a sobrellevar la situación económica.

Es por esto que en el direccionamiento de la formación en la vida y para la vida, las áreas del conocimiento se constituyen en las herramientas que le permiten al sujeto conocer los fenómenos naturales y sociales, y adquirir las competencias para producir lo indispensable para la vida y los desempeños para desenvolverse humanamente.

Este enfoque configura un modelo de formación cuyo eje lo constituyen los sujetos inmersos en las experiencias de la vida. En este sentido la institución educativa Agustín Nieto Caballero, se articula con múltiples espacios próximos y mediatos: desde lo social, institucional, cultural, político, empresarial, religioso, deportivo, etc., para construir la vida del conocimiento mediante la comunicación y la reflexión crítica de las experiencias en el contexto de la aldea global entendida ésta como aquel espacio en el cual la persona interactúa con el contexto en los términos del sociólogo canadiense, Herbert Marshall McLuhan, en el sentido de que *“La tecnología de la comunicación transforma todas las relaciones sociales y convierte al mundo en una aldea global, en la que el espacio y el tiempo son abolidos y los hombres tienen que aprender a vivir en estrecha relación (comunicación-comunión)”*<sup>2</sup>

Es por esto que promover el desarrollo integral de los estudiantes por medio de la comunicación, explorar y confrontar nuevas experiencias, estimular a los niños con juegos didácticos y de mesa, lecturas ricas en imágenes, acciones y personajes extraordinarios en pro de desarrollar su oralidad, posibilitar espacios reflexivos y prácticos a través de la tolerancia en el ambiente escolar y familiar, potenciar en los niños el gusto estético por la narrativa, facilitar el desarrollo de habilidades básicas en el niño, incursionar los niños en el lenguaje, la escritura, los símbolos y las señas a través de los textos y la lúdica, son estrategias que sirven para que el estudiante desarrolle acertadamente la competencia comunicativa y pueda aprender a proponer, interpretar y argumentar.

---

<sup>2</sup> MARSHALL MCLUHAN Herbert. “Comunicación y relaciones sociales”. Canadá. 1974

Para llevar a cabo este proyecto se emplean diversas técnicas como el registro, la observación y la interpretación, como instrumentos metodológicos, que permiten describir las actuaciones y los actos verbales de los participantes de la comunidad educativa, cuando resuelven una tarea y cuando se desenvuelven en el transcurso del proceso escolar.

Es indispensable una observación cualitativa y objetiva del campo y sus sujetos en acción. La investigación acción participativa también se muestra como una metodología que permite analizar la realidad en sus distintos momentos, se conoce con el nombre de investigación social, como un método organizativo.

Convirtiéndose en una investigación de corte etnográfico, ya que el centro de la observación es la comunidad educativa como tal; y formativa porque busca posibles soluciones a la luz de lo observado.

La investigación acción es la producción de conocimiento para guiar la práctica que conlleva la modificación de una realidad dada como parte del mismo proceso investigativo. Dentro de la investigación, el conocimiento se produce simultáneamente con la modificación de la realidad, llevándose a cabo cada proceso en función del otro y debido al otro.

El estudio inmediato de un aspecto etnográfico, es crear una imagen realista del grupo estudiado y su intención es contribuir a la comprensión de grupos u organizaciones más amplias que tienen características similares. Esto se logra al comparar o relacionar las investigaciones particulares de diferentes autores.

La propuesta pedagógica de implementar en la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero, sede Frailes, es una estrategia metodológica lúdica, por medio de la aplicación de juegos didácticos y de mesa, para mejorar la comunicación educativa, y el desarrollo de los procesos académicos.

Ésta se basa en proponer la práctica de juegos didácticos y de mesa como el parqués, escalera, dominó, monopolio, rompecabezas, talleres, cartas, etc.; con esto se puede evidenciar que al comunicarse los alumnos entre sí, los conflictos pueden ser menores y el desempeño académico puede mejorar notablemente, así aprenden a compartir experiencias con sus compañeros.

Es necesaria como un esfuerzo institucional para contribuir al mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

En la diversidad de juegos para la comunicación educativa, se torna como una prioridad seleccionar aquellos que para su realización, cumplan por lo menos los siguientes criterios:

- Que no requieran del desplazamiento de los jugadores a otras áreas de la Institución.
- Que la posición requerida de los jugadores, sea en forma sentada, y unos frente a otros.
- Realización en forma individual, en parejas y en pequeños grupos.
- Que refleje en su contenido una acción mejoradora hacia la buena comunicación y desarrollo académico.

Se tendrá en cuenta el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, y lingüística planteadas por Howard Gardner, quien propone que *“las potencialidades del alumno se desarrollen para resolver problemas, ya que a la hora de desenvolvemos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico”*<sup>3</sup>

Seleccionar con criterio los juegos didácticos, estimular la participación de los estudiantes a realizar actividades de su interés, disminuyendo así, el alto grado de agresividad esto garantiza que un buen número de estudiantes abandone las prácticas bruscas entre compañeros y se puedan recrear con lo que más los motiva en sana competencia, puedan compartir experiencias y se relacionen en forma adecuada.

Los estudiantes van a tener la oportunidad de participar en los juegos, compartir experiencias con los alumnos para ir mejorando su expresión y vocabulario, y así poderse enfrentar con argumentos ante situaciones de su entorno.

Este tiempo considerado dentro de la jornada escolar, requiere una atención especial, que permita al colectivo de estudiantes suficiente espacio para su recreación; en el intermedio del trabajo pedagógico se consideran varios grupos desarrollando diferentes actividades lúdicas, acordes con sus intereses.

---

<sup>3</sup> GARDNER, Howard. Inteligencias Múltiples. Editorial MacGraw-Hill. Tomo I. P. 132

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar una propuesta lúdica que incida en la comunicación de los estudiantes de grados 3º, 4º y 5º de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero, mejorando sus relaciones interpersonales y niveles académicos.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar técnicas de juegos y pasatiempos que conlleven a los escolares a mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros y comunidad en general.
- Propiciar espacios pedagógicos dentro del aula de clase y la institución, incentivando la convivencia pacífica a partir del juego.
- Difundir la cartilla lúdica basada en juegos de mesa y de salón, entre los docentes de la institución.

### 3. MARCO REFERENCIAL

#### 3.1 MARCO CONCEPTUAL

La comunicación educativa, basada en la lúdica, puede ser entendida de muy diversas formas, acá se abordará con criterios para el uso de los medios en la enseñanza, es así como se perfila el modelo de la lúdica para concebir la educación como transmisión de conocimientos, para ser “aprendidos” por los alumnos, situándolos como objetos receptáculos y depositarios de informaciones.

“Nos toca vivir una época desconcertante en lo que se refiere al enfoque de la educación. Hay profundos problemas que tienen su origen en diferentes causas, sobre todo en una sociedad cambiante cuya configuración futura no podemos prever y para la cual es difícil preparar una nueva generación”<sup>4</sup>

“Los campos de estudios referidos a la educación y a la comunicación, se han asumido como espacios disciplinarios específicos con sus propios marcos teóricos, conceptuales y con espacios particulares de desempeño de sus prácticas. En general, los educadores y los currículos desde donde se ejerce su desempeño profesional conciben los objetos de la comunicación ajenos a su competencia o circunscritos sólo a los medios de comunicación masiva y a la producción de sus mensajes”.<sup>5</sup>

“De igual manera, los comunicadores tienen como imaginario de proyección de su quehacer las instituciones de la llamada industria cultural: prensa, radio, cine y televisión”<sup>6</sup>.

Sin embargo, la puesta en escena del concepto comunicación educativa aparece relacionada con el área de lengua castellana y a su vez involucra el desarrollo de la inteligencia lingüística, donde se utiliza como complemento la inteligencia intrapersonal.

En tal sentido, es preciso considerar el campo de la comunicación educativa como un campo académico en construcción marcado por ejes de estudio y aplicaciones innovadoras que contribuyan a solucionar problemas que presentan los estudiantes en los aspectos descritos anteriormente.

---

<sup>4</sup> BRUNER, Jerome. Comunicación educativa. Una propuesta pedagógica. Periódico El Tablero MEN 2003

<sup>5</sup> CASTIBLANCO, Amanda. Una propuesta transdisciplinaria. Tomado de revista El Educador. 2002

<sup>6</sup> FORERO, Bernardino .fundamentos de la literatura y comunicación infantil. Publicado por Editorial Universidad de Antioquia, 2001. Procedente de la Universidad de Michigan

### 3.1.1 El campo de la comunicación educativa.

“Es un campo en proceso de construcción, en la medida que se promueva su carácter transdisciplinario proyectado no como una disciplina más para cualificar a un grupo de docentes, ni como un campo interesado en brindar herramientas para enseñar mejor”<sup>7</sup>.

*“De lo que se trata, es del diseño de un escenario desde donde se permite a los interesados: docentes e investigadores, en someterse a sí mismos a recorrer, reconocer y experimentar la cultura contemporánea, la que habitan sus alumnos; como si se tratara de emprender un viaje sin equipajes, para dejarse equipar de sus lenguajes, códigos, sentidos y ritmos con el ánimo de interpretar y participar en el mundo de las sensibilidades y estéticas de los jóvenes y otros, quizá sea una forma de reingeniería de la educación desde la comunicación y la cultura”<sup>8</sup>*

### 3.1.2 Comunicación y Lúdica.

*“Lúdica proviene del latín ludus, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.”<sup>9</sup>*

Siempre se han relacionado los juegos con la infancia y mentalmente se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, puesto que el juego trasciende la etapa de la infancia y se expresa en los aspectos culturales, en las competencias lingüísticas, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones artísticas, tales como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. La enseñanza o reenfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos son conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

“La lúdica y los juegos en los estudiantes, tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias comunicativas de los individuos

---

<sup>7</sup> Ibid AMAYA

<sup>8</sup> AMAYA. Vásquez Jaime. Saberes de un docente de Lenguaje. Coordinador Área de lingüística IDEAD

<sup>9</sup> VARGAS, Laura. Técnicas participativas para la educación popular.

involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para cada uno de los participantes. ZDP/Zona de Desarrollo Próximo”<sup>10</sup>.

*“El mundo evoluciona y la educación con este. Se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, es bueno recordar que se aprende el 20% de lo que se escucha, el 50% de lo que se ve y el 80% de lo que se hace. A través de entornos lúdicos con base a la metodología experiencial se potencia al 80% la capacidad de aprendizaje”<sup>11</sup>.*

Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias<sup>12</sup>.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, y pedagogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y la comunicación.

La comunicación se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden conducir a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

### 3.1.3 La lúdica:

se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La comunicación fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre

---

<sup>10</sup> VARGAS.Laura. Técnicas participativas para la educación popular

<sup>11</sup> GROOS Karl. Teorías del Juego. 1946

<sup>12</sup> Ibídem. Teorías del juego. 1946



facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.

Las nuevas tendencias en el campo del aprendizaje utilizan el método *experiencial* - aprendizaje *experiencial* mediante *talleres vivenciales*, como parte de un proceso de comunicación, talleres en los cuales, las actividades a través de dinámicas de grupo como herramientas, cumplen un papel primordial.

“El Aprendizaje Experiencial es una nueva metodología del aprendizaje, dirigida a la formación y transformación de las personas como individuos en una íntima interrelación con otros individuos en la conformación de equipos, para alcanzar el desarrollo de sus competencias, así como el fortalecimiento de sus valores”<sup>13</sup>.

Las personas viven sensaciones, emociones, situaciones y aprenden de ellas, actuando estas experiencias como fijadores del aprendizaje. Las sesiones posteriores con la aplicación de meta-comunicación, cumplen un papel importante.

“La Dinamización puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima estudiantil, en la estructuración y el desarrollo de charlas y conversaciones que se comparten. Los talleres experienciales o vivenciales utilizan una metodología plenamente adaptable a la entrega de múltiples programas de formación y entrenamiento, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje lúdico”<sup>14</sup>.

#### 3.1.4 Carácter comunicativo y pedagógico del juego.

“El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.”<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> GORDON, Ann, miles. La infancia y su desarrollo comunicativo Publicado por Cengage Learning, 2001

<sup>14</sup> Ibidem. G. La infancia y su desarrollo comunicativo

<sup>15</sup> Ministerio de Educación Nacional, Ley general de educación, 1994. Lineamientos curriculares, Educación física y deportes

El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita que al intentar desarrollar determinados aspectos de tipo motor, comunicativo psicológico y social, se este incidiendo a la vez en otros aspectos.

Cabe anotar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la comunicación sin despojarlo de sus características fundamentales, sino como dice Bonilla” por el contrario convertir la comunicación en una experiencia lúdica, en donde el profesor lejos de asumir un papel impositivo, posibilite espacios de libre acceso al conocimiento.

### 3.1.5 Juego y educación.

Históricamente se ha reconocido al juego como un importante medio educativo, así Larroyo menciona que en culturas como la azteca, se destacaba la importancia del juego en la educación de los niños.

El juego como forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.

“Aunque en muchas ocasiones el temor a la libertad y frenesí que connota éste ha refrenado su práctica y desarrollo, es bien reconocido que sus posibilidades socioculturales y educativas, son enormes: en primer lugar el juego desarrolla íntegramente la personalidad al permitir establecer un equilibrio entre racionalidad, emoción e instinto. Cuando juega el niño deja aflorar sus impulsos e instintos moviéndose con la energía que le caracteriza y además comienza a dirigir su mente mediante la norma, que inherente a todo juego, canaliza ese caudal de sensaciones instintivas que se producen en él”<sup>16</sup>.

El juego asocia las nociones de totalidad, regla y libertad. Se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, lógico, racional y concreto; da rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concretos y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas.

Las diferentes corrientes educativas han adoptado varias posturas hacia el juego, pero es en la escuela nueva donde se concede mayor importancia a las actividades lúdicas, en particular los juegos tradicionales, en suma, el juego tiene

---

<sup>16</sup> SEDUCA 2000. La escuela como cátedra viva de convivencia y Paz. Orientaciones curriculares y sugerencias didácticas. Medellín, gobernación de Antioquia, secretaria de educación y cultura de Antioquia. Resúmenes analíticos en Educación

unas connotaciones psicológicas, estéticas y creativas que le convierten en un importante medio de educación formal e informal.

Piaget afirma: “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”<sup>17</sup>.

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizaje. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos; así pues, se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc. Ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

Es importante no perder de vista que los juegos deben ser adecuados a la edad del grupo en que se aplican e ir aumentando progresivamente su dificultad con el fin de contribuir positivamente en la formación.

### 3.1.6 Juego y Socialización.

La oportunidad de encontrarse, de establecer relaciones y de desarrollar actividades en común es uno de los atractivos esenciales del juego, su innegable papel aglutinador, favorece el desarrollo de hábitos sociales.

Para Piaget existe en el juego un proceso importante en el desarrollo de la moralidad que se basa en la diferenciación entre la conciencia de la norma y su práctica: como proceso de concienciación en individuo evoluciona de una concepción puramente motriz (0 – 2 años), a una práctica de regla totalmente individualista sin posibilidad de tomar diferentes puntos de vista (2 – 5 años), para luego asumir el concepto de la regla como algo inmodificable, determinado por su admiración al adulto (7- 9 años) y finalmente (a partir de los 11 años), asumir las normas como sistemas de códigos muy elaborados como un elemento que regula la vida en grupo. Durante este proceso el individuo debe pasar de la heterotomía a la autonomía.

Para Freud el paso del juego individual al colectivo es muy importante para el desarrollo de la moral, en la medida en que las normas se vuelven básicas para las interacciones y el curso del mismo juego.

---

<sup>17</sup> PIAGET. Jean. Los procesos y etapas de desarrollo infantil. Editorial Kinesis. 2004

Huizinga dentro de las características que otorga al juego interpreta la normatividad de los juegos como el requerimiento de normas simples y personales o de sistemas complejos y colectivos sin los cuales no es posible su realización. *“Desde la óptica normativa, el espacio que constituye el juego como factor básico en el desarrollo, establece unas regulaciones que constituyen en esencia el origen del comportamiento normativo”*<sup>18</sup>

Para Vigotsky, no existe juego sin normas o reglas, pues éstas constituyen su esencia cultural: *“La noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea, si el niño está representando el papel de madre, debe observar las reglas de la conducta materna”*<sup>19</sup>

Según la necesidad que atribuye la pedagogía a la educación del hombre centrada en los valores, el juego puede constituir un medio de incalculable valor para la adquisición de la solidaridad, la equidad, la ética, la autonomía y la comunicación, ya que ofrece una innegable opción para el cultivo axiológico especialmente manifestada en las actividades colectivas.

A través de las vivencias de la comunicación educativa, se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas que son susceptibles de ser revisados críticamente: ya que el juego es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea al niño, éste le ayuda a construir sus relaciones, constituyéndose en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como al respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, etc.

### 3.1.7 Juego y lenguaje.

El niño accede al lenguaje por imitación y por creatividad, siendo esta conquista un proceso activo que depende de la necesidad y del deseo de querer expresar, comunicar y encontrarse con los demás a través de la palabra. En este proceso el niño pone en acción una serie de procesos mentales, intelectuales y afectivos.

El juego como medio privilegiado por el niño para experimentar la realidad, se hace presente en este proceso creador; es por el juego que el niño estimula sus sentidos para observar y captar la realidad y para construir sus percepciones con gran sensibilidad, en este sentido Bruner, quizá uno de los teóricos que destaca con gran profundidad la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y

---

<sup>18</sup> Huizinga. Los juegos y sus características. Tomado de fotocopias “El juego en la escuela” 2007

<sup>19</sup> (Vigotsky, 1998)

el lenguaje, concluye que: *“La lengua materna se domina más rápidamente cuando la adquisición tiene lugar en medio de una actitud lúdica. Sucede a menudo que las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contextos de comunicación”*<sup>20</sup>

### 3.1.8 Juego y aprendizaje.

Una de las características que se le atribuye al juego como medio de enseñanza – aprendizaje es que éste junto con tantas otras actividades lúdicas y comunicativas resultan altamente motivantes.

El juego constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo, ya que un individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. La continua ejercitación que soporta en el juego y la comunicación constituyen el motor que proporciona el acceso al conocimiento de sí mismo y del mundo circundante, de igual forma la maduración de determinadas habilidades y la mejora de las capacidades físicas.

No son pocos los teóricos que consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje, sobre todo en la infancia; aprendizajes que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y de normas morales. Por medio de él el niño adquiere el control de su propio cuerpo y desarrolla las habilidades y destrezas necesarias para su adecuado desarrollo social y cognitivo.

“En cuanto al desarrollo intelectual, el juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización, elementos indispensables para la formación de conceptos. En el juego el niño observa, experimenta y ejecuta tal cantidad de actividades que le permiten dar orden a la realidad que le rodea, lo que a la postre se traducirá en una estrategia de razonamiento que le hará ser capaz de superar la inmediatez de lo directamente percibido”<sup>21</sup>.

Piaget atribuye al juego un lugar muy importante en el desarrollo del pensamiento: en la adquisición de esquemas, estructuras y operaciones cognitivas.

Para Vigotsky, el juego es un mediador que permite no sólo los estímulos sino el espacio de encuentro con sus aprendizajes anteriores y con su posibilidad humana comunicativa para redefinir el estímulo y determinar autónomamente su propio concepto; igualmente en la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel, la capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad

---

<sup>20</sup> BRUNER, J. Juego, pensamiento, comunicación y lenguaje en acción. Ed. Alianza. P. 215

<sup>21</sup> CASTIBLANCO, Amanda. Una propuesta transdisciplinaria. Tomado de revista El Educador.

que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente.

“El espacio lúdico ofrece al hombre la posibilidad de fabricar nuevos significados; sus comportamientos en el juego no solamente son de carácter simbólico, sino que los sujetos realizan sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de su experiencia; a medida que el hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida”<sup>22</sup>.

“El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad, el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos”<sup>23</sup>.

Estos conceptos, giran alrededor del objeto representado y no del acto del pensamiento que lo capta. En contraposición los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar investigativa.

### 3.2 MARCO DE ANTECEDENTES

El proyecto Ondas pretende por medio de la lúdica disminuir los niveles de analfabetismo, estimulando la creación de semilleros de investigación y contribuyendo al acercamiento a la tecnología, para contribuir a una mejor comunicación, tiene una extensión a nivel nacional.

En muchas instituciones educativas de la ciudad de Pereira se vienen desarrollando el proyectos sobre Investigación Infantil y Juvenil, Ondas como Estrategia Pedagógica hace aportes valiosos que consiste en implementar una metodología pedagógica por medio de la creación de ludotecas, apoyada por Colciencias para despertar el espíritu investigativo y científico en los estudiantes de básica Consideraciones histórico – antropológicas.

Otra institución que trabaja la lúdica especialmente con niños pequeños y de pocos ingresos es Kumon, institución que se dedica a reforzar conocimientos en

---

<sup>22</sup> BRUNER, Jerome. El juego como propuesta pedagógica. Editorial Madrid. 1987

<sup>23</sup> Ibídem. 1987

estudiantes que tienen dificultades en el aprendizaje, utilizan metodología con base en el juego y donde tienen como principal eje de desarrollo la lúdica infantil.

Es de anotar que en las instituciones educativas, los alumnos asisten a clases de tecnología, donde se da cabida a la utilización de diferentes softwares con programas lúdicos para que los estudiantes desarrollen sus competencias lingüísticas.

Por lo que respecta al origen del juego, entendido en su sentido retrospectivo, debemos situarlo a partir del juego animal, que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, en primer lugar, por componentes utilitarios y por creencias, que surgían en forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo.

El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de estos. De sus características de creatividad, libertad y espontaneidad, se generan costumbres, conocimientos, comunicación y cultura.

Haciendo un análisis antropológico del juego, se puede atribuir a éste un comienzo de tipo mágico religioso, vinculado siempre a la euforia y manifestado en ritos sagrados hacia las fuerzas superiores.

*“Huizinga plantea la hipótesis de que el hombre desde su dimensión lúdica y festiva, Homo Ludens, crea cultura a través del juego revelado no sólo en formas competitivas como la guerra, sino en las más altas manifestaciones de comunicación de la vida humana: ritos, saber, justicia, arte, ciencia y todo cuanto ha generado el hombre culturalmente, encuentra su razón última en el juego”<sup>24</sup>.*

Esta afirmación no quiere decir que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo, o que se transformen en cultura actividades o actos que originalmente eran juegos, sino que la cultura tiene en principio algo de lúdica, que se desarrolla con formas y con ánimo de juego. Así vemos el juego, profundamente ligado a las comprensiones que un grupo determinado elabora en torno al mundo, a la existencia, a la trascendencia, un ejemplo de ello lo ofrecen juegos tan universales e inexplicables como los dados, el trompo, las cometas o la golosa, que parecen ser derivaciones de ceremonias rituales en honor de las fuerzas cósmicas naturales que gobernaban la vida de la tribu, simbolizando cada uno de ellos diferentes significados fundamentales para la vida, pues se relacionaban: los dados con el orden cósmico, el trompo con los cuerpos celestes, las cometas con el viento, la golosa o rayuela con el ascenso de las almas al cielo.

---

<sup>24</sup> HUIZINGA. J. Homo Ludens. Fondo de la cultura económica, México. P 53

Son muchas otras manifestaciones lúdicas, en donde se detectan ciertos elementos culturales, simbolismos que representan hechos comunicativos.

### 3.2.1 El discurso pedagógico.

Uno de los problemas que aqueja hoy a la institución educativa, en general, es no poder trabajar en unión con los padres de familia, ya que la comunidad muy pocas veces está dispuesta a colaborar, para no hacerlo aducen múltiples argumentos, entonces es labor de la docente enfrentar muchas problemáticas que realmente corresponde tratarlas en compañía.

Es por esto que el discurso pedagógico debe ser lo más amplio posible y de fácil entendimiento para que el trabajo realizado con los alumnos sea progresivo y productivo al mismo tiempo.

La siguiente cita ilustra de manera significativa, el cambio de lugar de la pregunta:

*“La pregunta contemporánea es más bien cómo se explica teóricamente y cómo se enfrenta el conflicto entre saberes escolares y extraescolares; una de las soluciones a este conflicto es hacer más permeable la escuela a la cultura extraescolar y la elaboración de la propia experiencia, pero ello implica debilitar las fronteras de la escuela, es decir, jugar con las separaciones y las relaciones entre formas de comunicación y conocimiento”<sup>25</sup>*

En este tipo de reflexiones, hay una valoración del sujeto de la educación tendiente a la búsqueda de mecanismos para darle mayor visibilidad y voz, de manera que en lugar de considerar el mensaje (contenidos) y productores (educadores), como elementos sobresalientes del proceso educativo y sea el estudiante, y su cotidianidad el centro de interés del proceso, por esta razón, al discurso pedagógico se le viene considerando como una modalidad de comunicación.

Parte de estas concepciones han sido debatidas como conciencia de los cambios contemporáneos. Así la pedagogía se toma menos como ámbito de lo educativo para presentarse como un conocimiento socialmente relevante.

Desde esta revaloración del discurso pedagógico, cabe anotar como el proyecto educativo se concibe cada vez como un escenario entre las interacciones y relaciones culturales y comunicativas, es decir, es en sí mismo un mediador socio cultural.

---

<sup>25</sup> CASTIBLANCO, Amanda. Una propuesta transdisciplinaria. Tomado de revista El Educador. 2002



En efecto, cada vez se observan esfuerzos e instrumentos de objetivación del discurso educativo para involucrarse dentro de las tendencias del desarrollo sociocultural contemporáneo. Se puede pensar que el espacio denominado como comunicación educativa, es una perspectiva académica que puede dinamizar y potencializar su acción a través de la cual interactúan concepciones sobre:

1. El descubrimiento del receptor, como sujeto activo del proceso de comunicación y educación y transformador de la cultura.
2. El interés por las formas dinámicas de la cotidianidad que caracterizan a los grupos, subculturas, atendiendo al género, roles y redes de pertenencia.
3. El interés por el reconocimiento de nuevas formas de comportamiento y movimientos sociales, como producto de los procesos de modernización, urbanización y globalización que caracterizan a la sociedad actual, movimientos dentro de los cuales se dio legitimidad a la escuela como institución moderna y al desarrollo de los medios y procesos de comunicación tecnológicos, instauradores de las formas propias del discurso moderno: velocidad, fluidez y fragmentación.

### 3.3 MARCO TEÓRICO

#### 3.3.1 Teoría de las relaciones sociales.

“Dentro de la psicología de las relaciones sociales, encontramos el análisis transaccional. *“Si una o dos personas se encuentran en un grupo social, tarde o temprano alguna de ellas hablará o dará alguna señal de reconocimiento de las otras. Esto es llamado estímulo transaccional. Entonces, otra persona dirá o hará algo que está de algún modo relacionado con el estímulo, y eso se llama respuesta transaccional. Basta un sencillo análisis de transacción para diagnosticar cuál estado del yo cumplió con la de estímulo y cuál ejecutó la de respuesta”*<sup>26</sup>

Es de saber que las transacciones más sencillas son aquellas en que tanto el estímulo como la reacción se derivan del adulto de las personas a las que pertenece, las transacciones proceden generalmente en series, estas no son al azar, sino programadas, la programación puede venir de una de las tres fuentes: Padre, Adulto o Niño, o más generalmente, de sociedad, materia o idiosincrasia. Como la necesidad de adaptación requiere que el Niño sea protegido por el Padre y el Adulto hasta que cada situación social se ha probado, la programación derivada del Niño ocurre generalmente en situaciones de intimidad o privadas, donde los ensayos preliminares ya se han llevado a cabo.

---

<sup>26</sup> BERNE, Eric. Juegos en que participamos. Psicología de las relaciones sociales. P. 33

Las formas más simples de la actividad social, son procedimientos y ceremoniales. Algunos son universales y otros locales, pero todos ellos tienen que aprenderse.

Un procedimiento es una serie de transacciones complementarias del Adulto dirigidas hacia el contacto con la realidad. La realidad tiene dos aspectos: estático y dinámico. La realidad estática comprende todas las posibles combinaciones de la materia en el universo. La realidad dinámica puede definirse como el potencial de interacción de todos los sistemas de energía en el universo.

En esta parte cabe anotar que la psicología social es un estilo general de acercarse a los fenómenos sociales y que en el transcurso de su historia se han vertido diversos modelos teóricos y aproximaciones metodológicas. Esta disciplina es una forma de analizar la conducta humana y para determinar los aspectos claves de este modo de análisis es necesario examinar el proceso histórico que da lugar a la configuración de esta modalidad de conocimiento.

Por otro lado la psicología de las relaciones sociales basa su entidad en un estilo de análisis, fundamentalmente el psicólogo social centra su interés en aquellos fenómenos basados en la existencia de una continua y mutua influencia y relación entre individuo y sociedad, es decir, la lógica que guía los fenómenos de que se ocupa y la manera de encararlos teórica y metodológicamente es la interdependencia. Para dar cuenta de esta interdependencia es necesario tener en cuenta tres elementos fundamentales:

1. La estructura social en la que tiene lugar la interacción.
2. Los nexos que mediatizan la influencia de la estructura social sobre la interacción.
3. Los procesos psicológicos por medio de los cuales, los determinantes sociales influyen en las personas individuales, que en definitiva son las que hacen posible la interacción.

Hay dos maneras de evaluar estos procesos, se dice que un procedimiento es eficiente cuando el agente hace el mejor uso posible de la experiencia y los datos a su alcance, sin hacer caso de las deficiencias que pueda haber en sus conocimientos. Si el Padre o el Niño interfieren con el pensamiento objetivo del Adulto, el procedimiento estará contaminado y será menos eficiente. La eficacia de un procedimiento se juzga por los resultados, la eficiencia es un criterio psicológico y la eficacia uno material.

Desde este punto de vista presente, un ceremonial es una serie de transacciones complementarias, simples, programadas por fuerzas sociales externas, se podría decir que es el contacto e interacción dentro de la socialización, donde la persona identifica en forma clara los procedimientos y pasa a interactuar con quienes están

a su alrededor entonces puede hacerlo teniendo en cuenta la socialización primaria o secundaria:

La socialización primaria crea en la conciencia del niño una abstracción progresiva que va de los roles y actitudes de otros específicos a los roles y actitudes en general. Esta abstracción se denomina el otro generalizado. Su formación dentro de la conciencia significa que ahora el individuo se identifica no sólo con otros concretos sino con una generalidad de otros, con una sociedad, siendo esto, una fase decisiva de la socialización, entendiéndose además que el lenguaje es el vehículo principal de este proceso. La relación entre el individuo y el mundo social es como un acto de equilibrio continuo.

En la socialización primaria no existe ningún problema de identificación, ninguna elección de otros significantes; son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente. Por esta razón el mundo internalizado en esta socialización se implanta en la conciencia con mucha más firmeza que en los mundos internalizados en socializaciones secundarias. Es por sobre todo el lenguaje lo que debe internalizarse, con él y por su intermedio, diversos esquemas motivacionales e interpretativos, se internalizan, como definidos institucionalmente. En la socialización primaria se construye el primer mundo del individuo.

La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya es miembro efectivo de la sociedad y está en posesión subjetiva de un yo y un mundo.

La socialización secundaria es la internalización de submundos institucionales o basados sobre instituciones. Su alcance y su carácter se determinan por la complejidad de la división del trabajo y la distribución social concomitante del conocimiento. Además ésta requiere la adquisición de vocabularios específicos de roles, lo que significa, la internalización de campos semánticos que estructuran interpretaciones y comportamientos de rutina dentro de un área institucional. Los submundos internalizados en la socialización secundaria son generalmente realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria.

Además los submundos también requieren, por lo menos los rudimentos de un aparato legitimador acompañados con frecuencia con símbolos rituales o materiales.

Mientras que la socialización no puede efectuarse sin una identificación con carga emocional del niño con sus otros significantes, la mayor parte de la socialización secundaria puede prescindir de esta clase de identificación y proceder electivamente con la sola dosis de identificación mutua que interviene en cualquier comunicación entre los seres humanos.

Los roles de la socialización secundaria comportan un alto grado de anonimato, vale decir se separan fácilmente de los individuos que los desempeñan; son intercambiables.

El conocimiento en esta socialización debe ser reforzado por técnicas pedagógicas específicas, debe hacérselo sentir al individuo como algo familiar.

La distribución institucionalizada de tareas entre la socialización primaria y la secundaria varía de acuerdo con la complejidad de la distribución social del conocimiento.

A modo de conclusión la socialización primaria internaliza una realidad aprehendida como inevitable, esta internalización puede considerarse lograda si el sentido de inevitabilidad se haya presente casi todo el tiempo, al menos mientras el individuo está en actividad en el mundo de la vida cotidiana, mientras que en la socialización secundaria, siendo su carácter más artificial la realidad subjetiva es más vulnerable por hallarse menos arraigada en la conciencia. Se señalan dos tipos de mantenimiento de la realidad, mantenimiento de rutina y mantenimiento de crisis, el primero está destinado a mantener la realidad interiorizada en la vida cotidiana y el segundo en las situaciones de crisis. El vehículo más importante del mantenimiento de la realidad es el diálogo.

Cuando se produce una transformación casi total (individuo permuta mundos), la designación de alternación, requiere procesos de resocialización. También puede hablarse de un grado de éxito en la medida que se logra y se mantiene una simetría entre la realidad objetiva y la subjetiva. Inversamente la socialización deficiente debe entenderse en relación de la asimetría existente entre la realidad objetiva y subjetiva.

### 3.3.2 Modelo del aprendizaje experiencial de Dewey.



Para John Dewey, (1859-1952) *"toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia y la comunicación"*. Dewey considera que el aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en las personas y en sus entornos, y que no sólo va al interior del cuerpo y del alma del que aprende, sino que utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales.<sup>27</sup>

### 3.3.3 Teoría de los juegos.

Los Juegos deportivos. Son reconocidos dentro del área de Educación física, recreación y deporte, como práctica social del desarrollo de la persona en todas las dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica). Así lo plantea el Ministerio de Educación Nacional MEN, en la introducción de los lineamientos curriculares del área de educación física, recreación y deporte.

En la década de los años setenta, toma importancia la fundamentación deportiva y la práctica psicomotriz, en los procesos metodológicos deportivos para educación secundaria y primaria respectivamente, según la política estatal en materia de educación física, recreación y deporte.

Los juegos deportivos como base del rendimiento escolar en el área, se convierten muchas veces en la práctica exclusiva dentro del proceso pedagógico. La

---

<sup>27</sup> YTURREALDE Ernesto. Aprendizaje experiencial. John Dewey. Periódico El tablero. MEN. 2002

ausencia de profesionales idóneos en la escuela, ha permitido la implementación de formas deportivas como única actividad a realizar con alumnos en todos los niveles de primaria, en la casi totalidad de instituciones educativas.

*“Los deportes que han ganado mayor impulso en la práctica pedagógica son: baloncesto, voleibol, fútbol, microfútbol, de los que se enseña destrezas, juegos de aplicación, competencias adaptadas, información empírica sobre reglamento y evaluación”<sup>28</sup>*

Juego de Ajedrez. Juego de ingenio para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual. Cada jugador dispone de diez y seis (16) piezas. Un jugador juega con las piezas blancas y otro con las negras. Cada grupo de piezas consta de un rey, un reina o dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres (o roques) y ocho peones. Se juega sobre un tablero dividido en 64 casillas (o escaques) de colores alternados (normalmente blanco y negro). El tablero se coloca ante los jugadores, de tal modo que la casilla de la esquina situada a la derecha de cada uno de ellos sea blanca.

Además de ayudar a desarrollar la concentración y atención en la persona, contribuye a que la comunicación personal se haga en forma muy respetuosa y participativa.

Movimientos de las piezas

Peón: Siempre corre hacia delante y caza fichas en diagonal, solo avanza una casilla.

Caballo: Siempre se mueve en forma de L (ele)

El alfil: Se mueve en diagonal, cada uno en su respectivo color, todas las casillas que requieran.

La torre: Se mueve en forma vertical y horizontal, todas las casillas que requiera.

La reina o dama: Se mueve en todas las direcciones, menos en L (ele) todas las casillas que requiera.

El rey: Se mueve en todas las direcciones, pero solamente una casilla.

El ajedrez es llamado “juego ciencia o juego inteligente” y se celebran torneos regionales, nacionales e internacionales.

Como práctica en la escuela, hace parte de los juegos de mesa.

---

<sup>28</sup> MEN. Lineamientos Curriculares, Educación física y recreación 2002

Juego de palabras. Es un juego entretenedor, aplicable en cualquier área como apoyo pedagógico y sirve de fundamentación a temas específicos en cuanto a la comunicación educativa.

En número de jugadores es indeterminado y tiene variables como:

- a. Dada una letra del abecedario, decir o escribir, cinco, ocho, diez, etc palabras en un tiempo determinado.
- b. Combinaciones con dos, tres, o más letras.
- c. Completar palabras.

Las variables dependen de la creatividad del motivador, se considera como juego didáctico.

Se considera *“una tendencia de la educación participativa, con énfasis en actividades lingüísticas”*<sup>29</sup>

Juego de imaginación. Meinel caracteriza la etapa de la imaginación, como la mejor época de aprendizaje de la infancia, afirma que el niño “aprende al vuelo”, es decir, que muchos niños aprenden nuevas formas de movimiento sin necesidad de mucha ejercitación. El aprendizaje no se realiza a través de un análisis racional, los niños no se ponen a pensar demasiado sobre como hay que ejecutar los detalles de comunicación, sino que lo asimilan en su totalidad como acción única; esta agilidad de aprendizaje sólo puede darse si se posee ya una gran riqueza de experiencias verbales y está bien desarrollada la capacidad de comprender y entender su entorno.

Las anteriores capacidades *“van unidas a la valentía, afán de aprender y gran actividad”*<sup>30</sup>. Para los niños no hay obstáculos imposibles de record, promueven la competición, el concurso de actitudes y aptitudes y acogen con entusiasmo cualquier sugerencia encaminada a lograr éxito.

En esta forma de dinámicas se incluyen los cálculos mentales, poniendo en juego el desarrollo del pensamiento lógico matemático, de gran utilidad en la solución de problemas cotidianos que tienen solvencia en el manejo concreto de la lógica.

Así se pueden continuar analizando una variedad de juegos y cada uno tiene su importancia propia cumpliendo funciones específicas en el desarrollo del niño.

---

<sup>29</sup> MEN. Lineamientos Curriculares. P. 34 2002

<sup>30</sup> MEINEL. Revista Magisterio 2002

Las diferentes actividades son importantes por la categoría de lúdica que de hecho encierra.

En este marco y en la presentación del libro “Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos” Paulo Nunes de Almeida, ubica el ser humano como un descubridor permanente y aprendiz de nuevas cosas en su contacto diario con la naturaleza en la perspectiva de ejercer control en el medio donde vive.

El ser humano nació para aprender, para descubrir y apropiarse de los conocimientos desde los más simples hasta los más complejos y ejemplo de ello, desde llevarse una cuchara a la boca, como resolver diferentes problemas, en esta capacidad reside la garantía de supervivencia e integración en comunidad.

Al intercambio permanente de interacción y apropiación Nunes le llamó “educación”, acción hoy en manos de educadores que están obligados a proporcionar los elementos necesarios para transformar y garantizar la participación de un buen número de escolares en la cotidianidad. Acción que se logra aplicando estrategias de una educación lúdica, bien distinta de la concepción de ingenua, de pasatiempos, chiste vulgar, diversión superficial.

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto. La educación lúdica tiene un significado muy profundo y está presente en todos los estadios comunicativos de la vida.

Una estrategia lúdica de comunicación educativa, en el trabajo pedagógico combina e integra la movilización del conocimiento y la expresión con el placer de interiorizar saberes.

En la génesis de la educación lúdica, se corrobora que los juegos han sido siempre actividad inherente al ser humano. Desde tiempos primitivos, la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideran actos indicadores de supervivencia perdiendo así, el carácter de recreación y placer.

Si el planteamiento de Nunes se considera como hipótesis en el sentido de que “el juego es una acción, inherente al niño, adolescente, joven y adulto”.

Y esta hipótesis se comprueba positivamente, es propio decir que el entorno natural, la comunicación educativa permanente con la naturaleza y el contacto directo con ésta, se convierten en un discurrir lúdico dando sentido a la existencia de los seres naturales, incluyendo al ser humano.

En las diferentes acciones de los seres humanos incluyendo el juego se mantiene presente un orden de autoridad o principio normativo que contribuye a formar



integralmente al individuo desde su nacimiento, hasta la culminación de cada etapa en su proceso de formación física, psicológica, intelectual y hasta moral. Así se llega a considerar el respeto como reconocimiento de temor o autoridad, todo ser es fin en si mismo y se constituye en presupuesto importante para edificar en las relaciones con los demás una base de tolerancia, comprensión, aceptación y por qué no de admiración hasta llegar a aceptar al otro tal como es sin ambages, sin dobleces, sin hipocresías; así lo plantea Cecilia Gallego en la práctica de los principios y los valores.

El principio de autoridad y observación de normas, está presente en el juego, así se desprende del planteamiento de Cecilia Gallego en cuanto al significado de los valores de tolerancia, respeto y comprensión se refiere.

La vida en comunidad demanda tolerancia y capacidad de crecer responsablemente en la práctica de cualquier actividad.

Es precisamente en la comunicación y la lúdica donde se practican y evidencian comportamientos humanos acordes con las buenas y sanas costumbres o en contravía de las mismas.

Para comprender el significado de juego debemos aproximarnos a una definición que comprometa aspectos lúdicos, comunicativos y éticos.

Según Guy Jackin: *“el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto, que vencer, la comunicación tiene una función esencial de procurar al niño un placer moral que al aumentar su personalidad le sitúa a sus propios ojos y de los demás”*<sup>31</sup>

En este caso, los juegos lúdicos didácticos se plantean para reconocerlos en el ámbito aplicable a actividades con niños, sin embargo es importante reconocer otros conceptos sobre la categoría de juego.

Veamos: Arnold lo define como *“para el niño es un verdadero trabajo, es un medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende; por medio de hacer y es sobre toda su forma de expresarse y crear todas las maravillosas y fascinantes cosas que el adulto niega normalmente por necesidad”*<sup>32</sup>.

Otros pedagogos importantes en procesos educativos definen particularmente la lúdica así:

---

<sup>31</sup> JACKIN Guy. El juego en la formación y desarrollo infantil. P. 162

<sup>32</sup> RUSSEL, Arnold Historia de la Educación Lúdica. 1975

Arnold Russel: “La lúdica es una actividad generadora de placer, que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma”.<sup>33</sup>

Niños, jóvenes y adultos experimentan el placer como producto de un juego, el ánimo de jugar, el deseo de hacerlo obedece al interés de realizar tal actividad.

Para Gladis Jaimes: “La lúdica es todo en el niño y en el adulto es recreación”.<sup>34</sup>

Si la lúdica representa para el niño lo más importante y toda su actividad se desarrolla en función del juego, estamos afirmando que la familia, la escuela y la sociedad deben garantizar a los menores, ese mundo de juego como elemento fundamental para su desarrollo.

Para Froebel, Montessori y Decroly El juego es el principio fundamental de la educación y la comunicación.

Por lo tanto, las instituciones educativas están obligadas a implementar la lúdica como estrategia metodológica para el aprendizaje y deben incluir en su currículo, planes recreativos y lúdicos, como ingrediente fundamental en la educación y en correspondencia al pensamiento del Froebel, Montessori y Decroly.

Considerando al niño como un ser en permanente actividad y una acción creadora, el principio lúdico en la pedagogía debe estar presente en la cotidianidad escolar. Así lo manifiesta Froebel, en sus escritos; educador que hizo del juego un arte en la promoción de la educación para los niños y concretamente afirma *“La educación más eficiente, es aquella que proporciona a los niños actividades, auto expresión y participación social”*.<sup>35</sup>

Según Jean Piaget: “el juego es el existir infantil” y en varias de sus obras cita hechos y experiencias lúdicas aplicadas en niños, obteniendo muy buenos resultados. Piaget no considera importante la lúdica por el nivel de desarrollo que proporciona a los niños, los considera muy importantes porque contribuyen enriqueciendo el desarrollo intelectual; ejemplo los juegos preoperativos, la manipulación de diversos objetos, la reconstrucción y reinvento de las cosas; situación que exige una adaptación más completa.

---

<sup>33</sup> Ibídem. Arnold Russel. El juego en la Educación física. P. 26

<sup>34</sup> JAIMES, G. Recreación dirigida. Editar. 1988

<sup>35</sup> FROEBEL. La concepción del desarrollo motor. Tomado de fotocopias. P. 3

Esta fase corresponde a la infancia, consistente en una síntesis progresiva de la asimilación con la acomodación. Los procesos de rapidez en la mente de los niños, exigen de un ritmo avanzado de cada nueva acción, requiriendo por lo tanto, de más trabajo y producción efectiva.

Así concluye Piaget, refiriéndose a la lúdica en la escuela. *“Los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, con el fin de que por su manipulación, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos, seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil”*<sup>36</sup>

Para Severiano Rodríguez “el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo emocional del niño”.

En la escuela se ha venido sustituyendo el juego y la lúdica por los deportes y otras actividades que demandan esfuerzo físico y presuponen competencia, los juegos lúdicos didácticos como aportadores eficaces en el buen desempeño pedagógico de los niños y niñas no hacen parte importante en la planeación de instituciones educativas, ni es preocupación de los padres de familia.

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y siempre aparece como forma transaccional a la adquisición de algún conocimiento que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento. La lúdica entonces en el proceso pedagógico contribuye al desarrollo del pensamiento en lo individual y lo colectivo.

*“Educar lúdicamente tiene un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida”*<sup>37</sup>

Este concepto se ejemplifica en el caso de los niños que se entretienen jugando canicas o muñecas con los compañeros, ellos no juegan simplemente, ni cumplen la función de la diversión, están desarrollando y cumpliendo innumerables funciones y roles. Realizar con gusto una actividad comprueba la teoría de que la lúdica se identifica con el bienestar y la satisfacción; no siempre el juego es lúdico ni lo lúdico es juego. La lúdica en la formación de niños, jóvenes, bien aplicada y comprendida, contribuye al mejoramiento de la enseñanza.

En su época Platón, reconocía en el deporte un valor educativo moral poniendo en condiciones de igualdad con la cultura intelectual en estrecha colaboración con la formación del carácter y la personalidad.

---

<sup>36</sup> PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. P 158

<sup>37</sup> NUNES DE ALMEIDA Paulo. Educación Lúdica. Segunda edición P. 8

Platón arremetía contra la competitividad de los juegos y expresaba *“usados en forma institucional por el estado con carácter competitivo, causan daño en la formación de niños y jóvenes”*<sup>38</sup>

Este mismo autor, rescató la práctica de la utilización de juegos didácticos en la enseñanza, enfatizó en la utilización de estos juegos en la enseñanza de las matemáticas lúdicas aplicando ejercicios de cálculo, relacionados con problemas concretos de la vida diaria. Decía *“todos los niños deben estudiar las matemáticas, por lo menos en su nivel elemental, introduciendo desde el principio atractivos en forma de juego”*<sup>39</sup>

Los juegos didácticos se remontan entonces desde la antigüedad hasta mencionar que entre los egipcios, romanos, mayas, los juegos servían como medio para que la generación de jóvenes, aprendieran con la generación de los más viejos, la escala de valores, conocimientos, normas y patrones de la vida social.

Marrón en la siguiente expresión devela la crisis de los juegos: *“con el predominio del cristianismo los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos, e inmorales, desprovistos de todo significado”*<sup>40</sup>

Sobre los juegos didácticos y la importancia en la educación, fueron los Jesuitas, los primeros en recuperarlos para su práctica; las corrientes humanistas a partir del siglo XVI advirtieron sobre el valor educativo de los juegos.

Investigadores de la vida social del niño y de la familia, en nuestro caso Philippe Aries afirma: *“los padres comprendieron desde el principio que no era posible ni deseable suprimirlos ni siquiera hacerlos depender de autorizaciones precarias y vergonzosas. Al contrario los asimilaban oficialmente en programas y reglamentos. Los juegos fueron sometidos a disciplina, reconocidos como buenos, admitidos, recomendados y tenidos a partir de entonces como medio de educación tan valioso como el estudio”*<sup>41</sup>

Lo anterior significa un cambio de concepción sobre el juego en la formación de los niños (as), así pues, en la educación se adopta el juego proscrito en otras épocas como un mal menor. Concluyendo: los juegos didácticos se deben aplicar como parte del proceso educativo, no solamente como prácticas de danza,

---

<sup>38</sup> PLATÓN. Las Leyes. Capítulo 7o

<sup>39</sup> PLATÓN. La República Capítulo 7o

<sup>40</sup> MARRON Henry – Irene. Historia de la Educación en la antigüedad. Sao Pablo. 1975

<sup>41</sup> ARIES Philippe. Historia Social del niño y de la familia; editora Guanavara. Río de Janeiro 1978. P. 112-113

comedia, distractores, sino como herramientas para el buen desempeño en el aprendizaje y la formación comunicativa.

Rabelais, reclamaba para los niños la enseñanza de la afición por la lectura y el dibujo y recomendó el juego de cartas y de fichas para la enseñanza de la geometría y la aritmética. Estos conceptos no han perdido vigencia en la actualidad.

Está demostrado que los juegos permiten ampliar y mantener las buenas relaciones interpersonales. Así lo plantea Jean Jackes Rousseau *“cuando los niños están persuadidos de que los juegos en que participan son simplemente juegos, sufren sin quejarse, aún riéndose, lo que nunca sufrirían de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas”*<sup>42</sup>

La escuela es considerada como una sociedad donde el sentido de responsabilidad, las normas, la cooperación, son suficientes para educar a los niños y la lúdica en este tipo de sociedad es decisivo para enriquecer el sentido de relación y convivencia, fortaleciendo la comunicación, la integración, la solidaridad y el respeto entre otros valores.

Froebel expresa: *“La educación más eficiente, es aquella que proporciona los niños actividades, autoexpresión y participación social”*<sup>43</sup>

Con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación, hizo del juego un arte, un instrumento para promover las mejores relaciones entre los niños; se considera que el niño llega a la autoexpresión y socialización con el otro, por medio de juegos lúdicos.

Los juegos lúdicos no solo contribuyen a mejorar la sana convivencia entre los escolares al realizar prácticas en horas de descanso, sino que contribuyen además a conservar las zonas verdes, componente ambiental poco presente en el entorno escolar estudiado

*“Todos somos parte de la tierra, del universo, por eso tenemos derecho a conocer otras formas de vida, como animales, ríos, bosques, a escuchar el secreto de los árboles y a observar la cría de los pájaros”*<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> ROUSSEAU Jean Jactes. El Emilio sobre la Educación. P. 78

<sup>43</sup> FROOBEL. La Educación del hombre. París. 1862

<sup>44</sup> CUELLAR Olga. Caja Ecológica. Alegría de Enseñar. P 43

Una tarea fundamental en la vida escolar, es comprender e interpretar el mundo ambiental. En primer lugar las relaciones dialécticas con el entorno próximo, después otros mundos en relación con el medio más lejano.

El proceso de conocer y comprender el mundo natural, sus relaciones, la importancia en la sostenibilidad vital es un compromiso de todos los beneficiarios del ecosistema natural. De manera específica los seres humanos, deben tomar conciencia de la existencia de la vida en diferentes manifestaciones.

El área inscrita en el entorno escolar es apenas una pequeña muestra del sistema ambiental; los prados, el jardín, los árboles, contribuyen a la oxigenación del ambiente escolar. La escuela es uno de los mejores escenarios para la educación ambiental; aprovechar la curiosidad de niños y jóvenes, transformando sus comportamientos mediante la comunicación durante la recreación, aprendiendo a convivir con la naturaleza, es prioridad en la agenda de las instituciones educativas.

Otro de los principios en la investigación acción, se refiere a que no hay distinciones personales grupales, elitistas y políticas, se aceptan las diferencias y las especialidades en los miembros de los grupos.

### 3.4 MARCO CONTEXTUAL

Antecedentes de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero.

Nombre: INSTITUTO DOCENTE FRAILES

Núcleo Educativo: No.16 Reg. Dane: 26617000813 NIT: 816.003.009

Dirección: FRAILES PARTE ALTA Tel: 3437276 Dosquebradas

Lic. de funcionamiento: Resolución Departamental. # 2519 del 24 Julio de 1997

Modalidad: Académica

Naturaleza: Oficial

Calendario: A

Niveles ofrecidos: Transición y Básica Primaria

Inicialmente El Instituto empezó a funcionar en los predios que ahora ocupa el colegio Agustín Nieto Caballero, más tarde se hizo el cambio con éste donde funciona actualmente.

La infraestructura física está conformada por: 7 aulas de clase, dos unidades sanitarias, biblioteca pequeña en cada salón de clase, restaurante escolar, dirección y un patio pequeño, donde los alumnos disfrutan sus descansos.

Los recursos humanos están formados especialmente por la planta docente: maestros nombrados 5, dos de postgrado y 3 normalistas, 4 licenciados y 2 que están nombrados por una ONG y que son removidos cada año.

Cuenta con pocos elementos didácticos para atender en forma eficaz a la población escolar, estos son:

- 1 Computador
- 1 Impresora
- 1 Equipo de sonido
- 1 Equipo de amplificación
- 2 Televisores a color
- 2 Videograbadoras
- 2 Grabadoras
- 1 Banda marcial
- Poco material audiovisual
- Juegos didácticos
- Textos por grados y asignaturas.

Cuenta con un PEI, construido por los docentes de la institución, el cual es retroalimentado cada que es necesario, labor que se hace en un trabajo pedagógico especial y donde cada grupo de docentes se encarga de una parte.

La misión se centra en los propósitos últimos de la Institución están enmarcados en los objetivos que para la Educación Colombiana ha trazado el Ministerio de Educación Nacional y los que el constituyente primario plasmó en la Constitución de 1991 referentes a la formación ciudadana atendiendo a las diferencias individuales y respetando las clases de pensamiento.

Visión: Ser uno de los centros educativos regionales con mayores alternativas de educación donde se le pueda garantizar la continuidad de la Educación Básica.

Su Filosofía gira en educar bajo una pedagogía centrada en valores que ayude al estudiantado a ser capaz de enfrentarse a todas las situaciones difíciles que a nivel social y cultural afecten su vida, a ser más “SER”, capaces de demostrar su autoestima, iniciativa, responsabilidad y autonomía en sus propias decisiones.

La Concepción educativa: Contempla tres aspectos fundamentales:

1. Carácter Cristiano y católico basado en valores.
2. Modelo de la sociedad que se pretende basada en la Justicia y la Democracia.
3. La relación entre la Ciencia , Técnica y Fe.

El perfil humano:

Maestro: Manifestar Amor y Ética por su quehacer pedagógico, por la niñez con un sentido de pertenencia y solidaridad institucional.

Alumno: Ser un estudiante consciente de su dignidad de hijo de Dios, querer desarrollar sus potencialidades para lograr una personalidad integral, abierto a la innovación, la investigación y amante de la naturaleza.

Fortalezas:

- Personal docente calificado.
- Buen material bibliográfico.
- Flexibilidad al cambio y capacidad de actualización.
- Buenas relaciones y coordinación con los demás integrantes del convenio.
- Buena ubicación y entorno natural.

Debilidades:

- Carencia de: espacio de recreación y material audiovisual.
- Ausencia de local adecuado para funcionamiento del restaurante Escolar.
- Carencia de sala de material y Biblioteca actualizada.
- Falta compromiso por parte de los padres de familia para apoyar a los alumnos en la realización de sus actividades escolares.

Oportunidades:

- Ampliar la planta física gestionando con entidades Gubernamentales y Privadas.
- Captura de recursos destinados a proyectos.



- Consecución del restaurante escolar.
- Asistencia y puesta en práctica de las Capacitaciones que son propuestas a la institución.

Valores institucionales: respeto, amor, autoestima, solidaridad, civismo, justicia, proyección.

Modelo: la escuela activa.

### 3.4.1 Objetivos institucionales generales.

El Instituto Docente Frailes fundamentado en el marco legal de la Ley General de Educación, acoge como objetivos generales los fines que en ella están establecidos – Artículo 5 y de conformidad con el –Artículo 67 de la Constitución Política Colombiana y por circunstancias institucionales se redactan los siguientes objetivos:

- Pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que los que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico dentro de un proceso de formación integral (física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, cívica, etc.).
- Formación en el respeto a la vida, a los derechos humanos, la paz, convivencia, pluralismo, justicia solidaridad, equidad así como el ejercicio de la tolerancia y a la libertad.
- Acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento a la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo.
- El desarrollo de la capacidad crítica, analítica y reflexiva para juzgar lo correcto e incorrecto respetando las normas y adquiriendo responsabilidades mediante la formación de una conciencia crítica.
- Adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, la calidad de vida, el uso racional de los recursos naturales, prevención de desastres dentro de una cultura ecológica.
- La promoción y la preservación de la salud y a la higiene, la prevención integral de problemas relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

### 3.4.2 Objetivos específicos

- Cultivar en los alumnos y alumnas la formación paulatina de una conciencia moral, de los valores propios de la religión cristiana dentro del contexto educativo Católico que les permita asumir sus vidas con responsabilidad.
- Preparar al estudiantado para su desempeño laboral.
- Motivar a los alumnos y alumnas para el logro de su formación personal e intelectual.
- Desarrollar procesos cognitivos y morales fundamentales para la vida.
- Descubrir e incentivar valores en el alumnado en un marco de igualdad, justicia social e identidad cultural.
- Propiciar gradualmente mediante la estimulación neurosensorial lazos afectivos en las relaciones interpersonales.
- Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo, la autoestima, construcción de su identidad sexual, la afectividad, el respeto mutuo y la preparación para la vida familiar armónica y responsable.
- Crear espacios para que expresen ideas, pensamientos, sentimientos y acontecimientos que le sean significativos, mejorando su capacidad de comunicación con las demás personas.

### 3.4.3 Aspecto legal:

- Constitución política:

De los derechos fundamentales: Artículo 41.

De los derechos sociales: Artículos 44,45, 52, 67,68 y 70.

- Código de la infancia y la adolescencia

De la atención al menor en un centro de protección especial: Artículo 83.

De la educación: Artículos 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318 y 319.

- Ley General de Educación

Decreto reglamentario 1860 del 3 de agosto de 1994.

Decreto 1857 del 3 de agosto de 1994.

Resolución 2343 del 5 de junio de 1996.

Resolución 0001 del 8 de enero de 1998.

Disposiciones emanadas del Ministerio de Educación Nacional, Secretaria de Educación Departamental y Municipal.

#### 3.4.4 Plan de estudios.

- Programas curriculares
- Proyectos pedagógicos obligatorios
  - Utilización adecuada del tiempo libre
  - Educación sexual
  - Educación ambiental
  - Prevención y atención de desastres
  - Democracia
- Proyectos optativos:
  - Camping
  - Artes plásticas
  - Terapia ocupacional

Áreas obligatorias las contempladas en la Ley General de Educación.

La evaluación se realiza por procesos, teniendo en cuenta el decreto 230 de 2002, y dando prioridad a logros evaluables y medibles.

#### Indicadores de desempeño

La escuela tiene que jugar un papel central en la promoción del pensamiento, las habilidades y valores y concentrar su actividad intelectual garantizando que los alumnos aprehendan los conceptos básicos de la ciencia y las relaciones entre ellos. La escuela del futuro deberá diferenciar la pedagogía de la enseñanza y el aprendizaje.

### 3.5 MARCO LEGAL

Constitucionalmente en Colombia la protección familiar consagra en la carta magna, específicamente en el artículo 42, inciso 2 *“El Estado y la sociedad garantizan la protección integral de la familia”*<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> LEY GENERAL DE EDUCACION 115 DE 1994. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. P 13.

Artículo 44: “Son los derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia, no ser separado de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación”<sup>46</sup>

La carta magna, elevó a la categoría de obligatoria, la protección integral de la familia entregando tal responsabilidad al Estado y a la sociedad.

Se considera la recreación como un derecho fundamental de los niños, por tal motivo la familia, el Estado y la sociedad están en la obligación de garantizar este derecho, en la dimensión del desarrollo de los niños y niñas.

Son fines de la educación y como política de Estado, según la ley 115 de 1994, los siguientes:

*“La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene. La prevención integral de los problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”*<sup>47</sup>

En el cumplimiento de la Constitución Política de Colombia, se expidió la Ley General de la Educación y uno de sus fines se refiere expresamente, entre otros aspectos a “la educación lúdica, la recreación y a la utilización del tiempo libre”, de esta manera en la categoría de legal, se obliga el cumplimiento de la norma garantizando así el derecho fundamental desde la escuela.

Ahora en cuanto a los lineamientos de lengua castellana, habla del desarrollo de competencias; y en general de los procesos de significación y comunicación.

Las competencias se definen como “las capacidades con que el sujeto cuenta para”<sup>48</sup>. El texto que recoge los lineamientos es el resultado de una reflexión participativa y crítica que se entrega a los docentes como orientación específica para el desarrollo del área.

*“La finalidad del área se centra en el desarrollo humano y social, privilegiando la calidad de vida, la dignidad humana, el desarrollo de la cultura y el conocimiento, la capacidad de acción y la participación democrática”*<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Ibíd. P. 21

<sup>47</sup> Ibíd. P. 10

<sup>48</sup> Lineamientos curriculares. Lengua Castellana. P. 50

<sup>49</sup> Lineamientos curriculares. Introducción P. 11. Párrafo 4

Por lo tanto, estas competencias constituyen fundamentalmente unos referentes y horizontes que permiten visualizar y anticipar énfasis en las propuestas curriculares, sea alrededor de proyectos pedagógicos o de trabajos a nivel de talleres dentro del área de lenguaje, es importante anotar aquí que la orientación hacia la significación y la comunicación deberá estar presente en cualquier propuesta de desarrollo curricular.

Con lo anterior se quiere poner de relieve el hecho de pensar en propuestas curriculares que se organizan en función de la interestructuración de los sujetos, la construcción colectiva e interactiva de los saberes y el desarrollo de competencias.

Algunas competencias asociadas con el campo del lenguaje, o las competencias que harían parte de una gran competencia significativa:

- Una competencia gramatical: referida a las reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas y fonéticas que rigen la producción de enunciados lingüísticos.
- Una competencia textual: referida a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a la comunicación hablada y escrita.
- Una competencia semántica: referida a la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de la comunicación.
- Una competencia pragmática o socio cultural: referida al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación.
- Una competencia enciclopédica: referida a la capacidad de poner en juego, los actos de significación y comunicación, los saberes con los que cuentan los sujetos y que son construidos en el ámbito de la cultura escolar o socio cultural en general y en el micro entorno local y familiar.
- Una competencia literaria: entendida como la capacidad de poner en juego en los procesos de lectura y escritura un saber literario surgido de la experiencia de lectura y análisis de las mismas obras.
- Una competencia poética; entendida como la capacidad de un sujeto de inventar mundos posibles a través de lenguajes, e innovar en el uso de los mismos. Esta competencia tiene que ver con la búsqueda de un estilo personal<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> Lineamientos curriculares. Lengua Castellana. P. 50-51

### 3.5.1 Contexto de población.

La población objetivo son los estudiantes de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero, los cuales se encuentran en edades entre los 8 a los 11 años de edad, en su mayoría viven con personas diferentes a sus padres, como es el caso de los abuelos, tíos, u otros familiares, que tienen bajo nivel educativo.

Es por esto que se encuentran muchos problemas personales entre ellos, ya que son conflictivos, se aíslan de sus compañeros y existe poca comunicación con la familia y con los mismos compañeros.

## 4. METODOLOGÍA

### 4.1 DISEÑO

La tecnología ha pasado a ocupar espacios importantes de la recreación de los menores, generando el sedentarismo, la pereza para el ejercicio físico y el deterioro de la salud en general. El espacio abierto, el contacto directo con la naturaleza, es decir el sano esparcimiento se encuentra seriamente amenazado por los juegos electrónicos, la televisión, la telefonía celular, la red de Internet, los juegos virtuales entre otros.

En coherencia con lo expuesto y teniendo en cuenta la importancia que para el trabajo escolar representa el contacto con la comunidad, la metodología empleada es la “investigación acción”.

Para abordar la metodología de investigación acción (IA), es necesario identificar las características principales.

A diferencia del concepto que tradicionalmente se ha tenido de la ciencia, cuyo propósito es el de describir, explicar y predecir los fenómenos, se presenta como alternativa de explicar, describir y sin desconocer el conocimiento, la investigación acción (IA).

En la investigación acción, se tiene en cuenta en alto grado el conocimiento práctico, surgido directamente de la comunidad.

Fals Borda, destaca de la investigación acción cómo a nivel mundial ésta metodología se aplica para ayudar a producir cambios en la sociedad diciendo. *“Esa es la nueva tarea del científico latinoamericano”*<sup>51</sup>

Así mismo, en el marco de la aplicación metodológica, se llevan los datos estadísticos tomados a través de encuestas a un manejo estadístico que determine los aspectos comunicativos que se logran en la aplicación del programa lúdico en la población infantil. Estos a su vez, estarán apoyados por diarios de campo en los cuales se identifican los parámetros lúdicos que surgen de la práctica de juego y de las apreciaciones que tienen los estudiantes en la aplicación de los talleres.

---

<sup>51</sup> BORDA, Fals. Investigación Acción. Editorial Magisterio 1980. P. 149

## 4.2 UNIDAD OPERATIVA

Los estudiantes de la institución son 980 el colegio es mixto, es decir asisten niños y niñas, algunos viven con sus padres pero en su gran mayoría viven con abuelos o tíos, ya que sus padres por motivos económicos han tenido que salir del país a buscar trabajo en otras partes, para ofrecer a sus hijos un mejor futuro.

Su comportamiento en general es normal, algunos niños son agresivos ya que no toleran a otros, otros son muy callados y comparten poco con sus compañeros.

## 4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

### 4.3.1 Observación directa.

Ésta se practica por la investigadora, en diferentes escenarios de la vida escolar; tales como:

- a. Ambiente recreativo en zonas verdes y patios.
- b. Ambiente en la libre circulación de los estudiantes, antes y después de la jornada escolar.
- c. Ambiente de aula de clase.
- d. Ambiente comportamental de los escolares en diferentes actos comunitarios.
- e. Ambiente en el entorno familiar.
- f. Ambiente en los talleres planteados para este estudio

Esta observación se lleva a cabo en la Institución Agustín Nieto Caballero, se recopila en el diario de campo donde se plasman todas las actividades objeto de la investigación, para cada una de ellas se diseñó un objetivo específico, teniendo en cuenta la problemática observada.

### 4.3.2 Encuesta

Instrumento cuantitativo de investigación, en el cual se consulta a un grupo de alumnos de grados 3º, 4º, y 5º realizada con ayuda de un cuestionario.

Para el objeto de este estudio se aplica una encuesta cerrada a un grupo representativo de la comunidad educativa, equivalente a un 10% de la población total de estudiantes de los grados 3º, 4º y 5º de educación básica primaria.

El cuestionario lo responden 30 estudiantes entre niños y niñas, seleccionados aleatoriamente de cada grado y en correspondencia con la siguiente tabla:



| GRADO      | NÚMERO DE ESTUDIANTES | MUESTRA |
|------------|-----------------------|---------|
| TERCERO 3° | 102                   | 10      |
| CUARTO 4°  | 100                   | 10      |
| QUINTO 5°  | 100                   | 10      |
| TOTALES    | 302                   | 30      |

#### 4.3.3 Registros escritos.

Consiste en la consignación en un diario de campo, de los momentos propiciados por los estudiantes en la práctica de juegos realizados en patios, y la forma como se comunican en el aula y con las personas en general. Estos registros se realizan directamente por la investigadora durante tres semanas, una hora diaria.

En la zona de libre circulación antes y después de la jornada, se observa la forma como entran y salen los estudiantes de sus aulas de clase y de la Institución.

Durante una izada de bandera, como acto comunitario, se registran algunos aspectos comportamentales.

#### 4.3.4 Sistematización de registros.

Al culminar el trabajo de campo, mediante un proceso de lectura y análisis de los mismos, se seleccionan los episodios más relevantes de interés y que se relacionen directamente con la forma como se comunican los alumnos entre sí.

#### 4.3.5 Variables

Variable independiente: propuesta lúdica en comunicación educativa, que consiste en presentar una acción de mejoramiento para aplicar al grupo observado, alumnos de 3°, 4° y 5° de la Institución.

Variable dependiente: Niveles de comunicación e interacción entre los estudiantes, y su mejoramiento académico y comportamental.

#### Tratamiento de la información

Se utilizan como técnicas de recolección de la información las siguientes:

\*Encuestas dirigidas a estudiantes, de 3°, 4° y 5° de la Institución educativa.

\*Observaciones directas y registros orientados a la captura de evidencias sobre desempeño académico, y relaciones interpersonales.

El tratamiento de la información se hará atendiendo a la siguiente secuencia:

- a. Análisis cualitativo del archivo a los diferentes registros y selección de variables
- b. Tabulación de encuestas
- c. Codificación de datos
- d. Elaboración de barras
- e. Priorización de variables
- f. Análisis estadístico por medio de gráficos (para encuestas)

La aplicación de los anteriores instrumentos de recolección de información, su estudio, la elaboración de resultados permiten rescatar variables comprometidas con:

- a. Las necesidades humanas, en nuestro caso los escolares.
- b. La organización del sistema de comunicación escolar como alternativa en la diversión de los niños y niñas.
- c. Establecer claridades en el campo del conocimiento que permita tomar decisiones en la selección de alternativas para mejorar la comunicación.
- d. Lograr niveles de sensibilización en la comunidad escolar sobre la necesidad de realizar una sana comunicación, concientizando el significado de implementar una variedad de juegos en la lúdica escolar, en horas de descanso y de clases.
- e. Definir acciones mejoradoras concretas que evidencien la intencionalidad del proyecto, con condiciones de sostenibilidad y alcances de impacto social.

#### 4.3.6 Propuesta lúdica de comunicación educativa

Ver anexo 1.

## CAPÍTULO II

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 3º, 4º, Y 5º.  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGUSTÍN NIETO CABALLERO SEDE II FRAILES.

GRADO: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

SEXO: MASCULINO \_\_\_\_\_

FEMENINO: \_\_\_\_\_

Marca con una X la respuesta de tu preferencia.

1. Los descansos en la escuela te parecen:

- a. Agradables porque puedes jugar libremente \_\_\_\_\_
- b. Aburridos porque no tengo con quien jugar \_\_\_\_\_
- c. Ricos porque charlas con tus compañeros \_\_\_\_\_

2. De los siguientes pasatiempos señala 2 favoritos:

- a. Rompecabezas \_\_\_\_\_
- b. Golosa \_\_\_\_\_
- c. Stop (letras) \_\_\_\_\_
- d. Ajedrez \_\_\_\_\_
- e. Dominó \_\_\_\_\_
- f. Parqués \_\_\_\_\_
- g. Lotería \_\_\_\_\_
- h. Escalera \_\_\_\_\_
- i. Crucigramas \_\_\_\_\_

3. ¿Te gustaría que las clases fueran más lúdicas, teniendo en cuenta juegos como loterías, arma letras, crucigramas, lecturas de cuentos?

- a. Si \_\_\_\_\_
- b. No \_\_\_\_\_

4. ¿Qué haces en los descansos?

- a. Charla con compañeros \_\_\_\_\_
- b. Mira jugar a los otros \_\_\_\_\_
- c. No hay que hacer \_\_\_\_\_

5. ¿En los descansos hay juegos bruscos?

- a. Si \_\_\_\_\_
- b. No \_\_\_\_\_

6. Preferencia del sitio para jugar.

- a. El patio
- b. El aula de clase
- c. El prado

7. ¿Quién consideras que es más brusco en los descansos?.

Niños  
Niñas

## 5. RESULTADOS

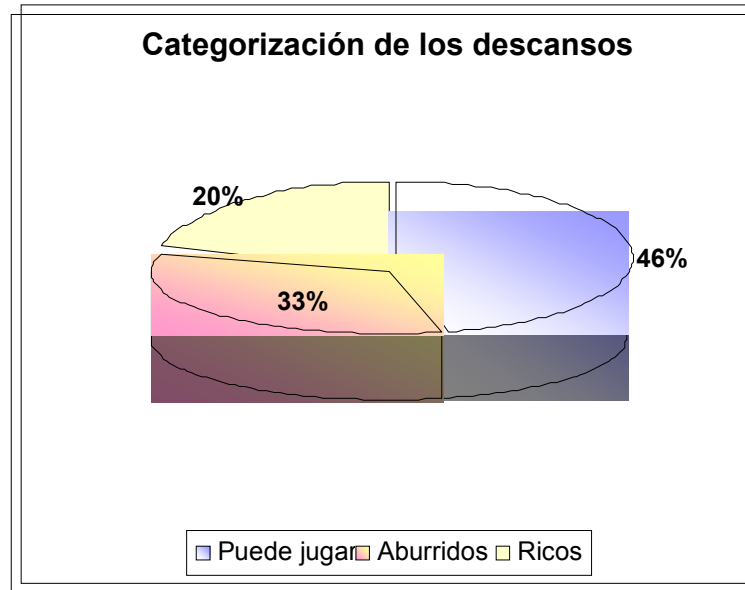
El estudio de comunicación educativa a partir de una propuesta lúdica con estudiantes de 3º, 4º y 5º,

Tabla 1. Encuesta a estudiantes colegio Agustín Nieto Caballero. Dosquebradas.2008.

| Preguntas |       |      | 1  |    |   | 2  |    |    |   |   |   |   |   | 3  |    | 4  |    | 5  |    | Totales |
|-----------|-------|------|----|----|---|----|----|----|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|---------|
| Grado     | Edad  | Sexo | a  | b  | c | a  | b  | c  | d | e | f | g | h | Si | No | Si | No | Si | No |         |
| 3º        | 8 9   | F    | 3  | 1  | 1 | 3  | 4  | 3  |   |   |   |   |   | 5  |    | 3  | 2  | 4  | 1  | 5       |
| 3º        | 8 9   | M    | 3  | 2  |   |    | 1  | 4  | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5  |    | 5  | 3  | 4  | 1  | 5       |
| 4º        | 8 9   | F    | 2  | 3  |   | 2  | 5  |    |   |   |   | 1 | 2 | 5  |    | 5  | 3  | 4  | 1  | 5       |
| 4º        | 8 9   | M    | 2  | 1  | 2 | 1  |    | 4  | 3 | 1 | 1 |   |   | 4  | 1  | 4  | 1  | 5  |    | 5       |
| 5º        | 10 12 | F    | 2  | 1  | 2 | 4  | 3  | 2  |   |   |   |   | 1 | 5  |    | 4  | 1  | 5  |    | 5       |
| 5º        | 10 12 | M    | 2  | 2  | 1 | 1  |    | 2  | 1 | 2 |   |   |   | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  |    | 5       |
| Total     |       |      | 14 | 10 | 6 | 11 | 13 | 15 | 5 | 4 | 2 | 2 | 4 | 28 | 2  | 23 | 7  | 27 | 3  | 30      |

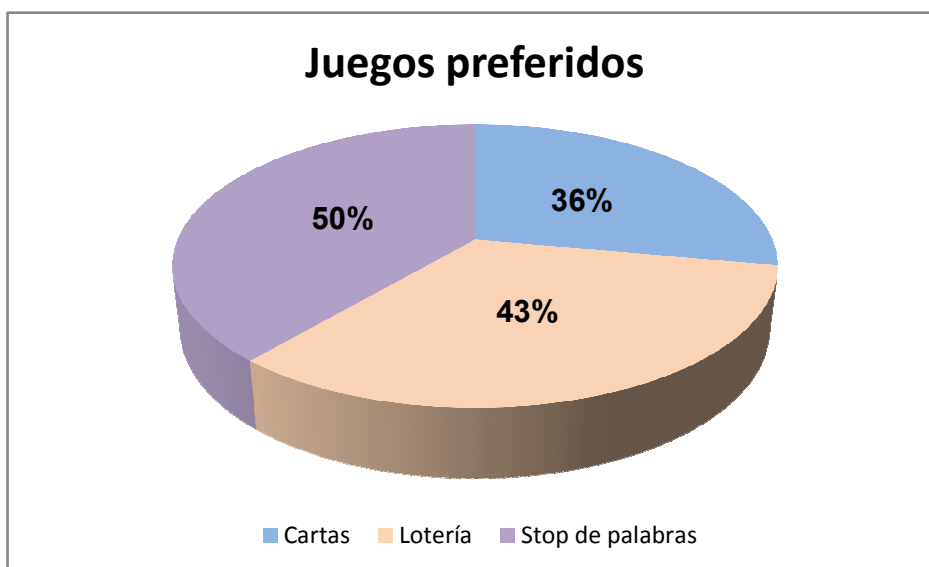
De los resultados obtenidos al consultar la opinión de los estudiantes se resaltan los siguientes datos:

1. Categorización de los descansos y trabajo en el aula.



El 46% de los escolares ubica los descansos de la jornada escolar como agradables porque pueden jugar, un 33% de los estudiantes dice que su horario de descanso es aburrido y un 20% de encuestados califica su descanso como "rico", refiriéndose a la posibilidad de compartir con sus compañeros,

## 2. Juegos preferidos.



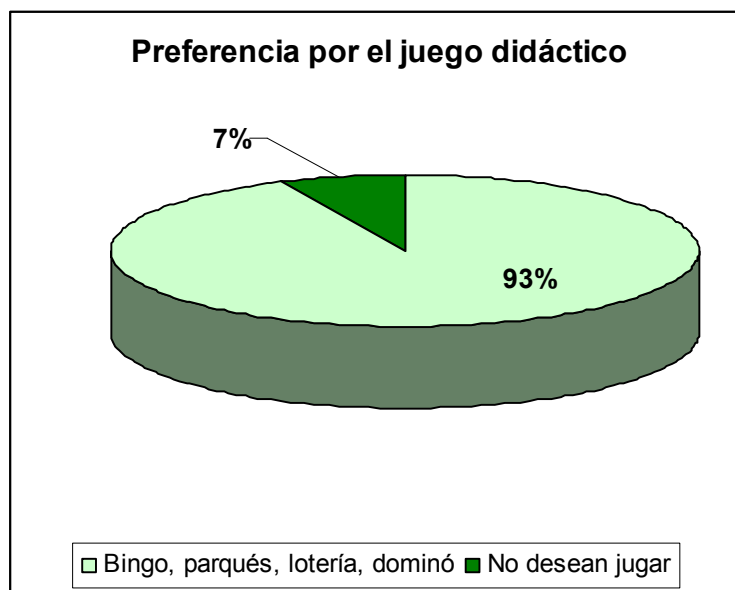
Entre los estudiantes se destacan los siguientes juegos didácticos como sus preferencias así:

El 50% de niños y niñas prefiere jugar Stop con palabras, este juego es bien apetecido por las niñas, ya que el 34% es opinión de varones, dicen que aprenden palabras nuevas y hacen composiciones.

El 36% prefiere jugar cartas y en este caso la preferencia es la tendencia femenina con un 30% del total.

El 43% se inclinó por jugar lotería, marcando una fuerte tendencia femenina.

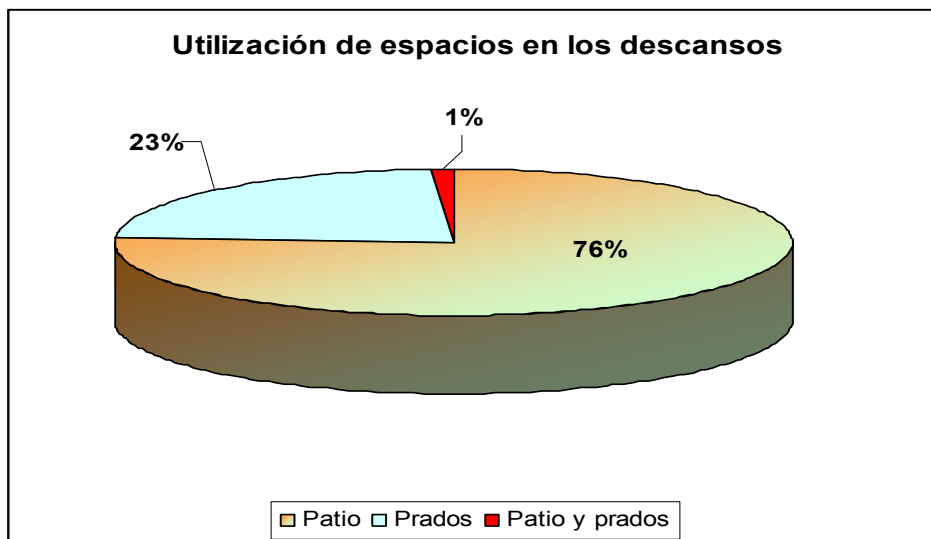
### 3. Preferencia por clases más lúdicas con juegos didácticos.



El 93% de los encuestados respondió afirmativamente que durante las clases, les gustaría realizar cualquier actividad didáctica utilizando juegos mientras un 7% prefiere no hacerlo, prefieren que la profesora les explique.

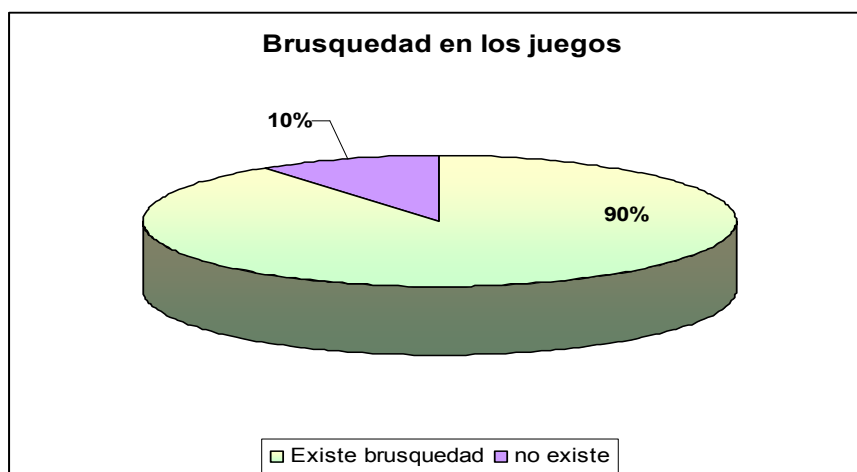


#### 4. Utilización de espacios en los descansos.



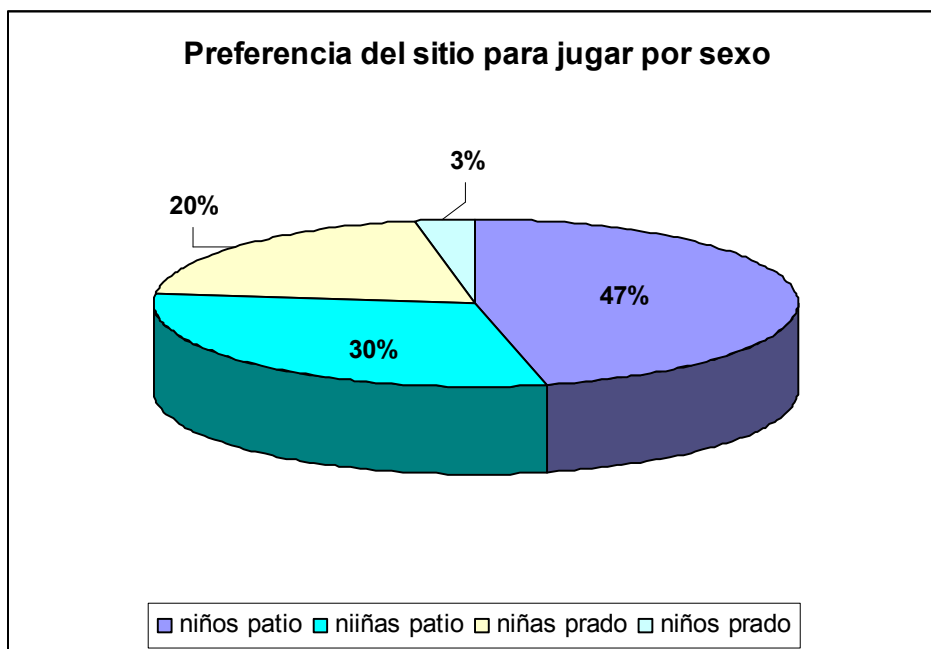
Por la disposición infraestructural de la planta física, el 76% de los niños (as), gustan del patio para realizar su descanso, ya que la segunda alternativa es jugar en los prados, zona muy reducida y la que apetecen un 23% de ellos; es decir, la mayoría de los estudiantes hacen buen uso de las zonas destinadas para la recreación.

#### 5. Brusquedad en los juegos.



Al indagar a los estudiantes sobre brusquedad en la práctica de juegos, el 90% lo confirma y un 10% considera que no existe.

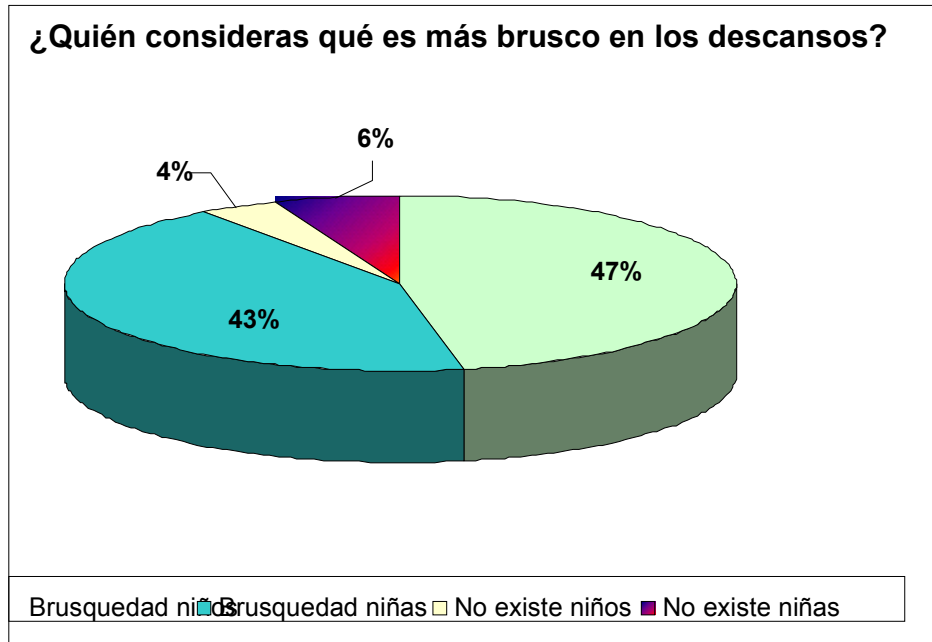
6. Preferencia del sitio para jugar.



A la hora de elegir el sitio para el juego y desarrollo de actividades sociales se impone la preferencia de los niños con un 47%, frente al 30% de las niñas; así deciden el patio.

En el prado solo el 20% de niñas, prefieren estar allí y el 3% de niños.

7. ¿Quién consideras que es más brusco en los descansos?



Entre los que afirman su existencia, la mayoría de varones lo admiten el 43%, aunque solo con una leve diferencia las niñas también lo aceptan con un porcentaje del 47%

## 6. ANÁLISIS

Después de analizar los resultados obtenidos en las respuestas a las encuestas; a los alumnos de los grados 3º, 4º y 5º de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero; se puede decir que:

A la respuesta No 1 sobre categorización de los descansos y trabajo en el aula.

A todos los alumnos les gustan los descansos el 46% dice que son agradables porque pueden jugar, acá se ratifica el concepto de Arnol Russel al expresar que *“el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”*<sup>52</sup> 33% dicen que son aburridos y un 20% lo clasifican como “rico”

Considerando la categorización de “aburridos” que un 33% de los estudiantes hace de su horario de descanso es apenas lógico, si se tiene en cuenta que esta clasificación se obtiene al referirse al hecho de realizar actividades de descanso en espacios muy reducidos; bien plantea Piaget al referirse al juego en la escuela como *“los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente”*<sup>53</sup> en este caso el espacio puede considerarse como parte del material.

Un 20% de encuestados califica su descanso como “rico”, refiriéndose a la posibilidad de compartir con sus compañeros, una clara alusión al pensamiento de Froebel en su concepción del desarrollo motor; cuando se refiere a la *“educación eficiente, siempre y cuando ésta proporcione actividades de auto expresión y participación social”*<sup>54</sup>.

Respuesta No 2. Juegos preferidos.

Entre los estudiantes se destacan los siguientes juegos didácticos como sus preferencias así:

El 50% de niños y niñas prefiere jugar Stop con palabras, este juego es bien apetecido por las niñas, ya que el 34% es opinión de varones, dicen que aprenden palabras nuevas y hacen composiciones.

---

<sup>52</sup> RUSSEL, A. (1970) El juego en los niños, fundamentos de una teoría psicológica. Ed. Hender, Barcelona

<sup>53</sup> PIAGET, Jean. Postura psicológica a través de los juegos, tomada de El juego en la educación física básica. Kinensis 2000

<sup>54</sup> CAMPO, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Editorial Kinensis. P.31

El 36% prefiere jugar cartas y en este caso la preferencia es la tendencia femenina con un 30% del total.

El 43% se inclinó por jugar lotería, marcando una fuerte tendencia femenina.

Los diversos juegos puestos a consideración de los niños (as), obtuvieron el favor de éstos en determinada escala. Severiano Rodríguez, concluye *“El juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo emocional del niño y ayuda a la comunicación”*<sup>55</sup>; en la práctica de diversos juegos de manera espontánea en la población objeto del presente trabajo.

Es importante señalar que entre los juegos preferidos sobresalen entre otros los de pensar, de la ciencia, imaginación y así se entiende como una estrategia lúdica en el trabajo pedagógico que combina e integra la movilización del conocimiento y la expresión con el placer de interiorizar saberes; todo ello encaminado a disminuir el índice de contaminación ambiental y brusquedad presentes en los escolares a la hora del descanso especialmente.

Respuesta a la pregunta No 3. Preferencia por clases más lúdicas con juegos didácticos.

El 93% de los encuestados respondió afirmativamente que durante las clases, les gustaría realizar cualquier actividad didáctica utilizando juegos mientras un 7% prefiere no hacerlo, prefieren que la profesora les explique; así pues, con Piaget decimos que *“el juego proporciona a los niños un mejor nivel de desarrollo intelectual, siempre y cuando exista la manipulación de objetos, el niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado para adaptarse a él y para comprender mejor el concepto a través del juego”*<sup>56</sup>

Cuando el estudiante manipula y experimenta, puede desarrollar habilidades cognitivas y conceptualizar con más facilidad, desarrollando destrezas que le quedarán plasmadas en su memoria.

Respuesta a la pregunta No 4. Utilización de espacios en los descansos.

Por la disposición infraestructural de la planta física, el 76% de los niños (as), gustan del patio para realizar su descanso, ya que la segunda alternativa es jugar en los prados, zona muy reducida y la que apetecen un 23% de ellos; es decir, la

---

<sup>55</sup> Ibídem. P. 33

<sup>56</sup> PIAGET, Jean. Juegos diferenciados. Aspecto cognitivo de la educación. 1969.

mayoría de los estudiantes hacen buen uso de las zonas destinadas para la recreación.

El alto número de estudiantes utilizando el mismo espacio a la hora del descanso propicia acciones de brusquedad entre los estudiantes; lo anterior confirma la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que transformen la cotidianidad de los descansos y los estudiantes encuentren alternativas lúdicas para compartir.

Respuesta a la pregunta No 5. Brusquedad en los juegos.

Al indagar a los estudiantes sobre brusquedad en la práctica de juegos, el 90% lo confirma y un 10% considera que no existe.

En el juego se evidencia el sentido que tienen los valores del respeto, solidaridad, lealtad, coraje, así plantea Cecilia Gallego al referirse a los factores en la práctica de principios y valores.

*“La brusquedad se presenta por varios aspectos:*

- *Espacio físico reducido*
- *Desacato de los principios de autoridad*
- *Desmotivación por la rutina*
- *Ausencia de variedad de actividades lúdicas*
- *Falta de liderazgo en el área de Educación física y recreación.*<sup>57</sup>

La existencia de acciones bruscas en la Institución Educativa en horas de descanso y aún en clases es preocupante y llama la atención el hecho de que un 90% de los interrogados lo admita.

Es necesario brindar propuestas que contribuyan a disminuir el fenómeno de brusquedad escolar y así evitar acciones violentas entre los escolares como fase inmediata a la presente.

Respuesta a la pregunta No 6. Preferencia del sitio para jugar.

A la hora de elegir el sitio para el juego y desarrollo de actividades sociales se impone la preferencia de los niños con un 47%, frente al 30% de las niñas; así deciden el patio.

---

<sup>57</sup> GALLEGO, Cecilia. Juego, educación y moral. En revista El educador. No 16. P. 27

En el prado solo el 20% de niñas, prefieren estar allí y el 3% de niños.

A los niños hay que proporcionarles un lugar adecuado para el juego, teniendo en cuenta una infraestructura donde no corran peligros, que se sientan seguros, según Guy Jacquin define el espacio para jugar como: *“Un lugar espontáneo, libre de peligros, ameno, donde no haya calor, ni frío, que el niño se sienta a gusto para desarrollar la actividad. El juego tiene como finalidad esencial procurar al niño el placer de sentirse a gusto en un espacio determinado”*<sup>58</sup>

Respuesta a la pregunta No 7. ¿Quién consideras qué es más brusco en los descansos?

Entre los que afirman su existencia, la mayoría de hombres lo admiten, aunque solo con una leve diferencia las mujeres también lo aceptan.

Es alto el porcentaje donde expresan que los niños son más bruscos para jugar que las niñas, con un 47% para los niños contra un 43% para las niñas se evidencia que los niños tienen un temperamento más fuerte, no les gusta perder y esto da pie a que se formen conflictos al conocer los resultados.

Según el psicólogo Armando López Benavides de la Universidad del Valle, argumenta que *“el juego es un desfogue de energía, que ayuda a que el niño deje en su lugar de juegos toda la agresividad que lleva dentro; para el caso propone: una orientación positiva de parte del acompañante haciendo que el niño al autoevaluarse sepa el motivo por el cual agrede y qué cambio notó después de haber quemado toda la energía negativa que traía”*,<sup>59</sup> esto en cuanto a juegos de competencia.

Según lo establecido a partir de los resultados de los niños y niñas, se puede interpretar que existe una intención de aceptación de los juegos y de la participación en ofertas de juego tanto en el patio como en las zonas de circulación y en el propio salón de clases.

Se identifica que la preferencia por el juego enmarca un contexto propicio para estimular y fortalecer las estrategias de comunicación, logrando con esto que se disipen los comportamientos acostumbrados de uso verbal inapropiado, como es el caso de referirse con sobrenombres y palabras soeces acompañadas de gritos y otras formas deficientes de comunicación.

---

<sup>58</sup> JACQUIN, Guy. La educación por el juego. Ed. SE Atenas, Madrid 2000

<sup>59</sup> LÓPEZ BENAVIDES, Armando. Los juegos y el desarrollo psicológico en niños de 8 a 9 años. Universidad del Valle. Tomado de Revista Universitas. 2004

También se puede decir a partir de los resultados de las encuestas, los niños de grado 3º, 4º y 5º, aceptan más fácil su participación en los juegos que exigen un componente cognitivo, como es el caso de juegos de lotería o stop, los cuales determinan un conocimiento de asignaturas vistas en el aula y que por medio del juego los practican en el patio.

Este aspecto se puede entender que sea de mayor aceptación en el ambiente de juego, ya que carece de presión por una nota, de una supervisión docente y se enfoca más en la participación y en el compartir de los jugadores en un contexto lúdico y placentero, donde se distrae el rigor de obedecer la norma solo porque hay que hacerlo, en cambio si se privilegia la teoría de Piaget, cuando en el juego se dispone de un parámetro simbólico de desempeño cognitivo y donde las reglas planteadas por él mismo desde su teoría de juego determinan una negociación entre los jugadores y donde el docente carece de sentido, una vez que al no estar presente de forma permanente, no imprime ninguna fuerza de poder y tampoco intenciona los resultados ni los aprendizajes.

En otro aspecto se puede analizar que los juegos planteados para la población infantil específicamente los que se realizan en el patio del colegio, generan una discriminación de géneros y lugares de preferencia.

Sin embargo, el estudio determina que si para un grupo de niños es importante el uso del patio para jugar y comunicarse, lo es igual para las niñas el espacio que adoptan o utilizan y evitan o no permiten la entrada del otro grupo a no ser que será de carácter negociado, como es el uso de juegos de piso en el patio y el uso del prado para fines específicos de los géneros.

Este aspecto de igual manera se detecta fácilmente cuando se habla de identificar los niveles de brusquedad en las practicas jugadas de los niños y niñas, los cuales, manifiestan que identifican cuando se juega brusco o que juegos ocasionan riesgo y cuáles no, lo que concuerda con la teoría de juego planteada por Caillois, en su clasificación de juegos o acciones de vértigo y mímica, asumiendo que el accionar puede ocasionar cierto nivel de riesgo y que si no afecta el funcionamiento de los demás pasa a tener un carácter lúdico y por el contrario se acepta la sanción o en su caso la consecuencia del nivel de riesgo que tiene la tarea.



## CAPÍTULO III

### 7. CONCLUSIONES

Por la información recibida a través de las técnicas aquí expuestas y por los datos obtenidos del análisis de las mismas, se considera pertinente intervenir en la institución con una acción mejoradora para los descansos y clases de los estudiantes dentro de la jornada escolar, para lo cual la propuesta lúdica se concibe como una estrategia idónea para el mejoramiento de la comunicación en la escuela.

La importancia que se da a la lúdica como proceso metodológico para implementar un proyecto con juegos de mesa, y actividades lúdicas para los alumnos de 3, 4, y 5 de la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero del Municipio de Dosquebradas, radica en la posibilidad que los participantes, tanto profesores como estudiantes, obtienen como un espacio distinto de la rigurosidad académica y es donde demuestran sus conocimientos a la vez que se obvian las conductas agresivas o lesivas entre ellos.

La aplicación de una estrategia que pueda ser implementada para difundir las estrategias de comunicación a partir de la lúdica entre los maestros de los grados intervenidos, se constituye en una ganancia que surge de un proceso investigativo, el cual contribuye en gran medida a la comunicación educativa a partir de una cartilla de juegos intencionados.

Así mismo, la difusión de las actividades que contiene la cartilla, pueden ser aplicadas en un contexto no solo educativo como el colegio, sino que su impacto debe estar en el orden de la familia y la comunidad, ya que representa el logro de objetivos que se trasladan de la escuela a la vida cotidiana y por lo tanto van a ir en el mejoramiento de las condiciones propicias que la misma constitución plantea para la formación de la comunidad infantil.

El juego aplicado en la población básica primaria de la Institución Agustín Nieto Caballero, se determina que para el mejoramiento de la comunicación se debe establecer un conocimiento de las características de relación entre los miembros de la comunidad, en las cuales se evidencia la posibilidad de entender y aceptar al otro y a su vez poder participar del juego como aspecto lúdico que converge tanto el compartir como la comunicación.

Según Pavía, el derecho al juego, aporta en el contexto de la participación, un sentido inequívoco de la posibilidad que tiene el participante de jugar, de expresarse y de saber las consecuencias de la forma como asume el juego, de

seguir las normas establecidas y adaptarse a los sistemas acordados con la comunidad de juego, es decir en este caso, a las formas de comunicación educativa.

Es así como se evidencia la posibilidad de comunicarse que otorga en especial el juego de ajedrez, el cual es considerado un deporte, sin embargo que para este estudio se propone como un juego que desde su aspecto lúdico permite la comunicación entre los jugadores.

Se establece aquí un orden de intención metodológica o pedagógica, en el cual no solo es cuestión de ganar o perder, si no de comprender en el otro las formas de jugar y de dialogar de varios temas mientras se juega.

Es el aspecto lúdico lo que prevalece antes del sentido agonístico deportivo del ajedrez, es un comportamiento más de tipo comunicativo que competitivo, en este juego se propuso la práctica de las buenas maneras de relación entre cada uno de los jugadores y permitir un diálogo abierto, tranquilo y propositivo para estar con el otro, se planteó un esquema de juego en el cual se puede llegar a construir cada jugada entre los dos o cada uno por separado, analizando las posibles soluciones, lo que da como resultado un estilo asertivo de comunicación entre pares.

Entonces se establece que los juegos de mesa, convocan, permiten la comunicación, la construcción colectiva y acordada, se estructuran formas tranquilas de hablar, de expresar ideas y compartir conocimientos y aprendizajes, en un marco de lúdica propuesta por el juego.

En este caso se puede decir que el juego es un instrumento de tipo social que se encarga de reunir las formas asertivas de comunicación en función del mejoramiento de la convivencia y en algunas circunstancias, como elemento formativo de la comunicación en la población educativa de básica primaria.

## 8. RECOMENDACIONES

Para que el proyecto sea viable es necesario buscar dentro de la institución espacios pedagógicos para el desarrollo de los juegos. Porque después de conocer las necesidades de los estudiantes es deber de la institución procurar un mejor bienestar a los estudiantes, este apoyo debe ser humano y económico.

Para implementar un plan pedagógico acorde a las necesidades comunicativas de los alumnos se hará énfasis en los talleres propuestos. Los cuales son ampliamente significativos para que los alumnos construyan su propio aprendizaje con significación

Saber que la sociedad globalizada, pone al niño frente a realidades que debe aprender a afrontar y a comunicar con propiedad e interés de acuerdo al desarrollo contextual donde le tocó desenvolverse.

Desde el contexto escolar el alumno debe participar en las actividades propuestas con el fin de ampliar sus conocimientos y comunicación a través de la aplicación de talleres y juegos propuestos.

La aplicación de este mismo estudio en poblaciones similares o disimiles, se recomienda que sigan las teorías de juego que se relacionan en los ejes tanto pedagógicos como comunicativos, de tal forma que sean los caminos temáticos que determinen la intención lúdica, antes de conseguir cambios significativos en función de la teoría cognitiva, cuando los mismos juegos prevalecen no solo un aprendizaje en ambiente lúdico sino también un aporte en los niveles de comunicación.

Proponer las TIC (tecnologías de información y comunicación) en el panorama de juegos que intencionen los objetivos no solo de este estudio sino también la introducción de procesos que los mismos juegos relacionan como es el caso de saber cómo se gana y se pierde, como se descubre y como se comunica.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

ALMEIDA, Paulo. Nunes. Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. Segunda edición. Sao Pablo 1995

AMAYA, Jaime. Comunicación Educativa. Una propuesta transdisciplinaria. Especialista en docencia del Español y la Literatura. Coordinador Área Lingüística IDEAD. 2006

BIBLIOTECA VIRTUAL. Enciclopedia Encarta 2006

BOLÍVAR. Bonilla. El juego en el mundo perceptivo del niño. Revista magisterio. 2001

CAMPO, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Editorial Kinesis. P.31

CASTIBLANCO C. Amanda. El marco semiótico y discursivo para construcción de un nuevo enfoque pedagógico. Universidad Pedagógica Nacional. 1997

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. Edición actualizada. 1991

GALLEGO, Cecilia. Principios y valores. 2005

CAMPO, Gladis Elena. El juego en la educación física básica. Editorial Kinesis. P.31

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIÓN. Tesis y otros trabajos de grado. Actualización Bogotá Icontec. 2002

JACQUIN, Guy. La educación por el juego. Ed. SE Atenas, Madrid 2000

KIERAN, Egan, La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria. Publicado por Morata, 1991

LÓPEZ BENAVIDES, Armando. Los juegos y el desarrollo psicológico en niños de 8 a 9 años. Universidad del Valle. Tomado de Revista Universitas. 2004

MEN. Lineamientos curriculares, educación física y deportiva

MURCIA, Florián Jorge. Investigar para cambiar. Enfoque sobre investigación acción. Colección mesa redonda. Editorial presencia. Ltda. 1994

PALACIOS, Jesús, MARCHESI, Álvaro, COLL, César, Desarrollo psicológico y Educación, Publicado por Springer, 2004

PIAGET Jean. La representación del mundo en el niño. Editorial Morata. 1984

PIAGET, Jean. Postura psicológica a través de los juegos. Tomado de El juego en la educación física básica. Kinensis 2000

SEDUCA 2000. La escuela como cátedra viva de convivencia y Paz. Orientaciones curriculares y sugerencias didácticas. Medellín, gobernación de Antioquia, secretaria de educación y cultura de Antioquia. Resúmenes analíticos en Educación.

RADEL. J. Primeros ejercicios y juegos para niños hasta la edad escolar. SM. 1983

RODRÍGUEZ Abel. Conferencias sobre recreación ecológica y social. Documento de trabajo de la Secretaría de Educación de Bogotá

RUSSEL, A. (1970) El juego en los niños, fundamentos de una teoría psicológica. Ed. Hender, Barcelona

THOUMI, Samira, Técnicas de la motivación infantil. Publicado por Editorial Tercera Generación, 2003

VARGAS, Laura. Técnicas participativas para la educación popular.

VARGAS, Laura. BUSTILLOS, Graciela. MARFAN. Miguel. Centro de estudios y publicaciones. Editorial San José. Alforja 1984

VYGOTSKI, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial crítica. 1979