

El Juego como Estrategia para mejorar las Relaciones Interpersonales en los Estudiantes  
del Grado 9° de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”

Corporación Universitaria Adventista de Colombia

Facultad de Educación

Especialización en Docencia



Rommel Álvarez Mosquera

Edwin Darío Córdoba Torres

Quibdó Colombia

2018

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CENTRO DE INVESTIGACIONES

NOTA DE ACEPTACIÓN

Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: "El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 9 de la Institución Educativa Adventista de Quibdó "Bolívar Escandón", elaborado por los estudiantes: Edwin Córdoba, Rommel Álvarez Mosquera, del programa de Especialización en Docencia; nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y por lo tanto se declara como:

*Aprobado*

Medellín, Mayo 25 de 2018

  
Mg. Gelver Pérez Pulido  
Presidente

  
Mg. Luz Doris Chaparro  
Secretaria

Personería Jurídica según Resolución del Ministerio de Educación No. 8529 del 6 de junio de 1983 / NIT 893.403.791-3

Cra. 84 No. 33AA-1 PBX. 250 83 28 Fax. 250 79 48 Medellín <http://www.unac.edu.co>

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**Agradecimientos**

A Dios por ser el creador, Salvador y sustentador a lo largo de nuestra vida, además por la sabiduría y capacidad de toma de decisiones importantes para lograr metas.

A nuestros padres por su gran apoyo incondicional en este proceso de formación profesional.

A la Corporación Universitaria Adventista de Colombia, por ser la institución que nos permite crecer profesionalmente y espiritualmente.

A nuestro asesor temático, Mg. Gerver Pérez, su dedicación, tiempo y conocimiento que nos favoreció oportunamente para estructurar este proyecto.

A nuestra asesora, Esp. Milena Dussan, muy oportuna sus recomendaciones y orientaciones para organizar y finalizar la redacción de este proyecto.

A la institución educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandon” por abrir sus puertas de manera desinteresada e incondicional sirviendonos como laboratorio pedagógico para poner en práctica los conocimientos adquiridos en la especialización.

Y por último a todas aquellas personas que de manera directa o indirecta aportaron su granito de arena en la construcción de este trabajo de grado.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**Dedicatorias**

Quiero dedicar este trabajo a: Dios todopoderoso, solo a él la gloria y honra por ayudarme a lograr un sueño más. A mis padres por su gran apoyo y confianza. A mi compañera fiel de luchas Darlyn Mena, son muy valiosos sus aportes. A mi hijo Dylan Álvarez. A nuestras maestras, Doris Chaparro y Elizabeth Barrada por el gran empujón que me dio para tomar la decisión de continuar en esta especialización, contra viento y marea; sin su ayuda hubiese sido imposible llegar.

**Rommel Álvarez Mosquera**

Quiero dedicar este trabajo a: Dios todopoderoso, solo a él la gloria y honra por ayudarme a lograr un sueño más. A mis padres por su gran apoyo y confianza. A mi hermano Daniel Córdoba Torres... son muy valiosos tus aportes. A mi esposa, por su apoyo incondicional. A nuestras maestras, Doris Chaparro y Elizabeth Barrada por el gran empujón que me dio para tomar la decisión de continuar en esta especialización, contra viento y marea; sin su ayuda hubiese sido imposible llegar.

**Edwin Darío Córdoba Torres**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**Tabla de Contenido**

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	x
Capítulo Uno – El Problema.....	14
Descripción del Problema.....	14
Formulación del problema. ....	15
Justificación.....	15
Objetivos.....	16
Objetivo general.....	16
Objetivos específicos.....	16
Viabilidad del Proyecto .....	17
Delimitaciones.....	17
Limitaciones .....	17
Supuestos de la Investigación .....	18
Definición de Términos .....	18
Impacto del Proyecto .....	19
Capítulo Dos – Marco Teórico.....	21
Antecedentes .....	21
Desarrollo Teórico .....	22
El Juego .....	23
Clasificación de juegos.....	23
Juegos psicomotores.....	23

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

Juegos cognitivos.....	24
Juegos sociales.....	24
Juegos afectivos – emocionales.....	24
Tipos de Juego.....	25
Contextualización.....	25
Misión.....	26
Visión.....	26
Filosofía.....	26
Marco Legal .....	27
Capítulo Tres – Diseño Metodológico .....	35
Enfoque de la Investigación .....	35
Diseño o Tipo de Investigación.....	36
La Población.....	36
Recolección de la Información.....	37
Plan de Trabajo .....	37
Cronograma de la Investigación .....	38
Presupuesto de la Investigación .....	39
Capitulo Cuatro - Diagnostico o Análisis .....	40
Momento de Observación.....	40
Momento de Indagación .....	40
Momento de Construcción de la Propuesta .....	41
Momento De Experimentación .....	41

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

Análisis de la información encuesta .....	42
Percepción de Relaciones Personales .....	45
Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones .....	52
Conclusiones .....	52
Recomendaciones.....	54
Lista de Referencias Bibliográficas .....	56
Anexos .....	58
Anexo A – Encuesta .....	58
Anexo B - Registros fotográficos de juegos con los estudiantes .....	60
Anexo C – Descripción de los juegos.....	62
Anexo D - Ficha de observación.....	64

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**Lista de Tablas**

Tabla 1. Plan de Trabajo ..... 37

Tabla 2. Presupuesto de la Investigación ..... 39



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**Lista de Figuras**

<i>Figura 1. Cronograma de Actividades</i> .....	38
<i>Figura 2. Pregunta número 1</i> .....	43
<i>Figura 3. Pregunta número 2</i> .....	43
<i>Figura 4. Pregunta número 3</i> .....	44
<i>Figura 5. Pregunta número 4</i> .....	45
<i>Figura 6. Pregunta número 5</i> .....	46
<i>Figura 7. Pregunta número 6</i> .....	46
<i>Figura 8. Pregunta número 7</i> .....	47
<i>Figura 9. Pregunta número 8</i> .....	48
<i>Figura 10. Pregunta número 9</i> .....	48
<i>Figura 11. Pregunta número 10</i> .....	49
<i>Figura 12. Pregunta número 11</i> .....	50
<i>Figura 13. Pregunta número 12</i> .....	50
<i>Figura 14. Pregunta número 13</i> .....	51
<i>Figura 15. Juego Palo palito palo</i> .....	60
<i>Figura 16. El túnel del ratón</i> .....	60
<i>Figura 17. La lleva con variante</i> .....	61
<i>Figura 18. Pañuelito robado</i> .....	61
<i>Figura 19. Ficha de observación</i> .....	64

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

**RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de Educación

Especialización en Docencia

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES  
INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

Integrantes del grupo: Rommel Álvarez Mosquera  
Edwin Darío Córdoba Torres

Asesor Temático: Mg. Gerver Pérez

Fecha de Terminación del Proyecto: Mayo 2018

**Problema**

El presente proyecto de Trabajo Especial de Grado tiene correspondencia con la línea de investigación Formación integral de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Adventista. La modalidad de investigación elegida es análisis aplicado. Con él buscamos dar solución a la problemática que se presenta en los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”, la cual consiste en el deterioro de las relaciones interpersonales del grado en mención, lo cual puede conllevar a bajos rendimientos académico, por tal motivo, debe dársele atención a dicha problemática.

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

¿Cómo mejorar a través del juego, las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado noveno para el desarrollo de una sana convivencia en la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”?

## **Método**

La propuesta investigativa está orientada a la implementación del juego como una estrategia pedagógica con el fin de mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”.

La población universal son los estudiantes del grado Noveno de la Institución Educativa Adventista De Quibdó “Bolívar Escandón”, dicha población está comprendida por 30 estudiantes, estos fueron seleccionados como muestra para la investigación, porque justamente este fue el grupo donde más se notaron las falencias en el proceso de integración social durante el periodo de observación.

Para la recolección de la información se tuvo en cuenta la aplicación de una encuesta, en la cual se facilitó un cuestionario de preguntas, que permitieron conocer el grado de satisfacción o desagrado de los estudiantes, así como los factores que más inciden al momento de presentarse actos de intolerancia. Esta misma encuesta se les aplicó a los docentes que tienen relación con la población objeto de estudio. En ambos casos se aplicó la encuesta al inicio y al final del desarrollo de la propuesta investigativa. De igual forma se tuvo en cuenta la observación directa por parte del grupo de investigación. La información obtenida se tabuló y se hizo la respectiva comparación, para evidenciar los resultados e impacto de la propuesta investigativa.

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

## **Resultado**

En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a las influencia de los conflictos que se han tenido entre compañeros al momento del desarrollo de las clases, el 43 % de los estudiantes de noveno grado considera que los conflictos o malas relaciones interpersonales con sus compañeros influyen en el desarrollo normal de las clases, el 57% de los estudiantes dice que estos conflictos no influyen. De los 30 estudiantes encuestados y los docentes que tienen incidencia en estos estudiantes, el 100% de estos están de acuerdo en la implementación del juego en todas las clases y actividades extra clase, como estrategia didáctica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales.

Concerniente a los vínculos de compañerismo de los estudiantes a través de la implementación de juegos se encontró la opinión de los estudiantes en donde, el 13% de los estudiantes de noveno grado considera que se han mejorado todos los vínculos de compañerismo en las clases, el 80% de estudiantes considera que se han restablecido algunos vínculos de compañerismo y el 7% que no se han restablecido esos vínculos de compañerismo.

## **Conclusiones**

En la actualidad, para ejercer la profesión como docente, no basta simplemente con el conocimiento del área o dominar la disciplina. La complejidad de la función docente requiere además de una sólida formación teórica, una formación pedagógica, manejo y uso de las Tic´s, y la didáctica, así como la capacidad de implementar las actividades lúdica, recreativas y el juego con el propósito mejorar las relaciones interpersonales y el óptimo desarrollo de los dinamismos en el ambiente escolar. Así lo han entendido algunos pedagogos, investigadores y docentes del área de educación física recreación y deporte.

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 9° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ADVENTISTA DE QUIBDÓ “BOLÍVAR ESCANDÓN”

Teniendo como fundamento la idea principal de Dios, que el hombre fue creado para vivir en sociedad, mas no como isla; por tal motivo se hace de vital importancia que este se relacione e interactúe con sus semejantes en los diversos contextos en el que se encuentre. Por esta razón la importancia de este proyecto, el juego como estrategia metodológica para mejorar las relaciones interpersonales, que sirvió para ayudar a disminuir la problemática evidenciada al inicio.

## Capítulo Uno – El Problema

### Descripción del Problema

En México, se encontró que los niños del grado Jardín, del colegio Kinderland, en la Delegación Venustiano Carranza, presentaban conductas de agresión, una situación similar al objeto de estudio. Pedraza, Rutz (2013). El jardín infantil Jairo Aníbal Niño en la localidad de Kennedy, Bogotá Colombia, las maestras han evidenciado en su quehacer pedagógico dificultades en la convivencia entre los niños de dos a tres años de edad, las cuales se manifiestan en formas de agresión como mordiscos, rasguños, empujones e insultos que se presentan de manera frecuente.

Meza, Claudia, octubre 2015. En el grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” se puede observar que durante el desarrollo de las clases, actos cívicos culturales, salidas de campo, clases de Educación Física, entre otros; se evidencia que los estudiantes de dicho grado presentan dificultades para llevar a cabo los procesos o actividades grupales tales como realización de talleres en clase, trabajos de consulta escritos, laboratorios, actividades recreativas y culturales programadas por la institución (culto, homenaje a la bandera, salidas de campo, entre otras); (ver Anexo D) un alto porcentaje de los estudiantes manifiestan no querer asociarse con otro u otros compañeros, debido al deterioro de la relación interpersonal, ocasionada por los constantes episodios de Bullying, Matoneo, daño y robo de objetos personales, entre otros actos que degradan la confianza y la amistad entre los educandos; convirtiéndose así en un gran impedimento para que el docente pueda desarrollar las actividades académicas y recreativas de forma normal y eficiente. Afortunadamente la relación docente – estudiante no se ha visto afectada todavía, por lo cual se prevé la necesidad de dar

solución a la problemática presentada, pues se teme que esta se traslade a otros escenarios como los hogares, espacios públicos o cualquier otro espacio donde ellos puedan concurrir.

### **Formulación del problema.**

¿Cómo mejorar a través del juego, las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado noveno para el desarrollo de una sana convivencia en la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”?

### **Justificación**

Las relaciones interpersonales son de vital importancia en la edad escolar, puesto que ellas permiten a los estudiantes asociarse para el normal desarrollo de las clases, así como fortalecer los lazos afectivos, la koinonía y el fortalecimiento de valores, los cuales servirán para su posterior desarrollo profesional y su vida en sociedad. Ahora bien, haciendo uso de los conocimientos adquiridos a través de la experiencia profesional y comprendiendo que somos gerentes de procesos pedagógicos que determinan la cotidianidad de la vida escolar, se pretende disminuir esta problemática, planteando la implementación del juego en sus diferentes expresiones y modalidades de acuerdo con lo planteado por Johnson (1999), (citado por Sarlé, 2006 ), quien afirma que “el juego actúa como un espacio en donde los niños aprenden habilidades y actitudes necesarias para estar con otros y en donde se <<ponen en juego>> las habilidades sociales con las que cuenta” A través de esta propuesta se determinará qué aspectos son vitales en una correcta relación interpersonal, qué situaciones la degradan y cómo a través del juego se pueden mejorar. El juego como mecanismo de integración le permite al estudiante desarrollar y/o mejorar las habilidades comunicación asertiva, respeto, honestidad, cooperación,

entre otros valores, que propician la oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea; teniendo como novedad la utilización de juegos que permiten el trabajo en equipo y la sana convivencia.

## **Objetivos**

### **Objetivo general.**

Restablecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” a través del juego, en pro de una sana convivencia.

### **Objetivos específicos.**

1. Determinar los factores que inciden negativamente en las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”.
2. Emplear el juego y su clasificación como una estrategia pedagógica durante las clases, con el fin de promover la integración entre los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”.
3. Al final de cada juego, medir el impacto que causa en la población objeto de estudio.



## **Viabilidad del Proyecto**

La Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”, en el marco de la implementación del Plan Maestro de Desarrollo Espiritual contempla una formación integral para cada uno de los agentes que pertenecen a la institución. La labor educativa es un referente importante para el desarrollo de este plan.

Por lo tanto, esta investigación es viable porque se poseen los recursos necesarios para realizarla; los cuales son: Los estudiantes, la experiencia en el campo laboral, vivencias en los talleres educativos y espacios donde se pueden llevar a cabo actividades que fomenten la integración. Con base en estos conocimientos, es posible para los investigadores realizar el análisis y aplicar los instrumentos correspondientes.

## **Delimitaciones**

La realización de este proyecto tiene como áreas de influencia Las ciencias Básicas y se apoya en el área de Educación Física, Recreación y Deportes; con el aval de los directivos de la institución. El proyecto se realizará durante el segundo semestre del año 2017 y el primer semestre del año 2018. De igual forma la investigación involucrará los estudiantes y docentes relacionados con el grado noveno (9°).

## **Limitaciones**

El estudio sobre el impacto de la labor educativa, se realizará con los estudiantes que en este momento cursan el grado 9° en la institución. Esto puede limitar los resultados ya que en el año 2018 estos se encontrarán cursando grado décimo (10).

## **Supuestos de la Investigación**

El hecho de que los cambios implementados en la estructura de la labor educativa, están enmarcados en la normativa laboral nacional, genera un ambiente positivo que mejora la percepción del impacto que tiene el trabajo útil en la formación integral del estudiante.

La experiencia laboral obtenida en los talleres educativos y el excelente aprovechamiento del tiempo libre (actividades lúdicas-recreativas) que tienen disponible para el cumplimiento de sus deberes, pueden ser factores determinantes, para que los estudiantes que desarrollan planes de labor educativa, tengan un buen rendimiento académico y mejorar sus relaciones interpersonales.

Existe una inconformidad en los estudiantes que desarrollan labores educativas grupales, ya que debido a la mala relación interpersonal generan el no cumplimiento de las expectativas creadas por ellos mismos al momento de ingresar a los diferentes entornos educativos de la institución.

Los administrativos y docentes están a la expectativa y tienen la completa disposición y atención para la solución de las dificultades que se presentan por parte de estudiante en los escenarios académicos, y espacios lúdico recreativos durante el cumplimiento de las jornadas escolares.

Los planteamientos de la institución sobre el impacto de la labor educativa en la formación integral de los estudiantes, debe ser acordes a la percepción que tienen éstos sobre ese impacto.

## **Definición de Términos**

Relación interpersonal: Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social. Pérez, Gardey, Julián. (2008).

**Juego:** El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera.

Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría. Huizinga (1987)

**Koinonía:** (Del gr. Koinonía, participación en algo visible, comunicación con, comunión en, etc.). Se traduce como comunicación, comunión, comunidad, participación, etc. Bibliatodo Diccionario 2016.

**Estrategia pedagógica:** Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

[http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura\\_escritura/estrategias.html](http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html)

### **Impacto del Proyecto**

Se espera que este proyecto pueda servir de apoyo al proceso de reestructuración al PEI que desarrolla actualmente la Institución Educativa adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”.

Los aportes de esta investigación servirán de apoyo para el planteamiento de una labor educativa que apoye el proceso de aprendizaje de los conceptos vistos en los programas académicos de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Se espera que con el desarrollo de este proyecto se pueda contribuir al mejoramiento de las relaciones de los estudiantes del grado 9°, dentro y fuera del aula de clases, así como en los escenarios ajenos a la institución.

## Capítulo Dos – Marco Teórico

### Antecedentes

En este estudio se tuvo en cuenta los trabajos realizados por algunos autores como: Borges y Gutiérrez (1994) en su trabajo titulado Manual de Juegos Socializadores, afirman que: “el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”.

Peña (1996) en su trabajo titulado Influencia de los Juegos Recreativos Como Factores Socializadores, afirma que: “los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables”.

Perdono y Sandoval (1997) en su trabajo titulado: “juegos Cooperativos para Favorecer el Proceso de Socialización, señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre”.

García (1998) en su trabajo titulado El Juego Como Estrategia Socializadora, afirma que: “mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización”.

## **Desarrollo Teórico**

En el presente trabajo se apoya en los planteamientos de:

Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el cual dice que: “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Valiño Gabriela (2007) referido a juegos de integración y pertenecía social, la cual plantea “La integración social desde la perspectiva del niño es tener amigos, compañeros de actividades escolares, que se eligen para estar juntos y jugar en la escuela y en las casas. El estar físicamente juntos en un aula no implica amistad”.

La amistad se va construyendo a través de actividades comunes, elegidas y compartidas: el juego es una de ellas. Por tratarse de una actividad cultural, no puede pensarse en términos generales o universales. Cada escuela, familia, comunidad, practica juegos particulares. Por tal motivo, resulta necesario indagar esta temática a nivel individual, familiar y escolar, para contar con información que permita diseñar estrategias de intervención promotoras de integración social, en los distintos contextos de socialización”.

A través del análisis de estas teorías podemos concluir, que juego es un factor determinante al momento de establecer amistad que son esenciales en la construcción del tejido

social; Estas teorías le aportan al trabajo los conocimientos y estudios de los pedagogos que tuvieron a bien desarrollar investigaciones sobre la importancia del juego en el rol social.

## **El Juego**

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera.

Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría. Huizinga (1987).

### **Clasificación de juegos.**

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios, de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores.

### **Juegos psicomotores.**

Es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas las posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.

- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

### **Juegos cognitivos.**

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

### **Juegos sociales.**

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

### **Juegos afectivos – emocionales.**

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.



Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.
- Por el material que se utiliza.
- Por la dimensión social.

### **Tipos de Juego**

Existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños. Estos juegos son:

- La cesta de los tesoros. – Elionor Goldschmied
- El juego heurístico. – Elionor Goldschmied
- El juego psicomotor.
- El juego educativo. – O. Decroly
- El juego y las nuevas tecnologías.
- El juego popular.
- El juego multicultural.
- El juego competitivo y el cooperativo.

### **Contextualización**

Este proyecto se desarrollará en una institución educativa del pacífico colombiano, cuyos datos específicos son:

**Departamento:** Chocó

**Municipio:** Quibdó

**Dirección:** Carrera 6ª No. 44-47 Barrio Huapango

**NOMBRE:** Institución Educativa Adventista de Quibdó Bolívar Escandón

**LÍMITES:** Al oriente con el barrio buenos aires, al occidente con el barrio Monserrate parte alta, al norte con el barrio reposo #1 y al sur con barrio huapango.

### **Misión.**

La institución educativa Adventista Bolívar Escandón, como ente formador de personas integrales; fundamenta su existencia en la filosofía de la educación adventista y se propone bajo la influencia del espíritu santo restaurar la imagen de DIOS en el hombre; propiciando una estrecha relación entre este y su creador, fomentando, además, el desarrollo intelectual y físico en el educando que lo capacite como agente activo en el servicio a la sociedad.

### **Visión.**

Cada miembro de la comunidad educativa del INSEAQ al 2015, preparado para el reino de Dios, y con una formación integral, fundamentada en valores éticos y espirituales; teniendo el aprendizaje del inglés como segunda lengua y el manejo óptimo de herramientas tecnológicas que lo hagan competente, frente a la sociedad actual.

### **Filosofía.**

Reconocemos a Dios como Creador, Sustentador y Fuente de toda sabiduría.

Mantenemos un sistema educativo integral en armonía con las normas denominacionales y estatales. La filosofía de este plantel educativo concibe la creación de un hombre perfecto a

imagen de Dios pero que debido al pecado pierde esta condición inicial y la educación cristiana al perfeccionar la fe en Cristo tiene el propósito de restaurar esa imagen perdida y volver a la perfección mediante el conocimiento práctico de Dios a través de su palabra y la naturaleza. Este conocer de Dios tiene un propósito sincero; llegar la mente y conocimiento, al trabajo y al plan espiritual, de ahí desprendemos los conceptos básicos de la Educación Cristiana. La premisa para ésta, es que todo conocimiento impartido debe ser verdadero. En el desarrollo del individuo creemos que como ser creado a la imagen de Dios, está dotado de una facultad semejante a la del Creador, y por tal, debe desarrollar su individualidad para que no se convierta en un mero reflector del pensamiento de otros, si no que tenga autodisciplina y sea pensador.

### **Marco Legal**

Constitución Política de Colombia:

Art 45: El niño tiene derecho a la protección y a la formación integral. El Estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la niñez.

Art 52: Modificación Art 1 Acto Legislativo 02 De 2000: El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Art 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Ley General de la Educación 115 de febrero de 1994:

Art 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.
- b) El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico.
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.
- e) El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos.
- f) La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad.
- g) La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad.
- h) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente.

- i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.
- j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.
- k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana.
- l) La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.
- m) La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera.
- n) La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política.
- o) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

Art 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua.
- b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo.
- c) El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de

operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana.

d) El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental.

e) El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente.

f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.

g) La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil.

h) El estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social.

i) El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos.

j) La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales.

k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales.

- l) La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera.
- m) La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella.
- n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo.
- o) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Art 23. Áreas Obligatorias y Fundamentales: Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa.
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.

Parágrafo: La educación religiosa se ofrecerá en todos los establecimientos educativos, observando la garantía constitucional según la cual, en los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibirla.

Ley del Deporte 181 del 18 de Enero de 1995:

Art 1. Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

Art 2. El objetivo especial de la presente Ley, es la creación del Sistema Nacional del Deporte, la Recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

Art 3. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del Deporte, la Recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

- Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
- Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.
- Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.
- Formular y ejecutar programas especiales para la educación física, deporte, y recreación de las personas con discapacidades físicas, síquicas, sensoriales, de la tercera edad y



de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, de la educación física y la recreación.

- Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.
- Promover y planificar el deporte competitivo y de alto rendimiento, en coordinación con las federaciones deportivas y otras autoridades competentes, velando porque se desarrolle de acuerdo con los principios del movimiento olímpico.
- Ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la práctica deportiva en la edad escolar, su continuidad y eficiencia.
- Formar técnica y profesionalmente al personal necesario para mejorar la calidad técnica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, con permanente actualización y perfeccionamiento de sus conocimientos.
- Velar por el cumplimiento de las normas establecidas para la seguridad de los participantes y espectadores en las actividades deportivas, por el control médico de los deportistas y de las condiciones físicas y sanitarias de los escenarios deportivos.
- Estimular la investigación científica de las ciencias aplicadas al deporte, para el mejoramiento de sus técnicas y modernización de los deportes.
- Velar porque la práctica deportiva esté exenta de violencia y de toda acción o manifestación que pueda alterar por vías extra deportivas los resultados de las competencias.

- Planificar y programar la construcción de instalaciones deportivas con los equipamientos necesarios, procurando su óptima utilización y uso de los equipos y materiales destinados a la práctica del deporte y la recreación.
- Velar porque los municipios expidan normas urbanísticas que incluyan la reserva de espacios suficientes e infraestructuras mínimas para cubrir las necesidades sociales y colectivas de carácter deportivo y recreativo.
- Favorecer las manifestaciones del deporte y la recreación en las expresiones culturales folklóricas o tradicionales y en las fiestas típicas, arraigadas en el territorio nacional, y en todos aquellos actos que creen conciencia del deporte y reafirmen la identidad nacional.
- Compilar, suministrar y difundir la información y documentación relativas a la educación física, el deporte y la recreación y en especial, las relacionadas con los resultados de las investigaciones y los estudios sobre programas, experiencias técnicas y científicas referidas a aquéllas.
- Fomentar la adecuada seguridad social de los deportistas y velar por su permanente aplicación.
- Contribuir al desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.
- Apoyar de manera especial la promoción del deporte y la recreación en las comunidades indígenas a nivel local, regional y nacional representando sus culturas.

## Capítulo Tres – Diseño Metodológico

### Enfoque de la Investigación

La presente investigación se desarrolló a través del enfoque mixto. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), “la investigación mixta es un nuevo enfoque e implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (p.31).

“El enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pg.). Este enfoque se utilizó para analizar la percepción de los estudiantes respecto a los cambios que se dieron en el desarrollo de las clases, participación de los diferentes eventos cívicos, culturales y religiosos de la institución. La muestra fue no probabilísticas o dirigida, ya que se estudió la percepción de un subgrupo (30 estudiantes) de la población total de estudiantes que desarrollan las actividades académicas, El instrumento a utilizar fue una encuesta que incluyó preguntas cerradas con varias opciones de respuesta.

“El enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.7). El diseño cualitativo que se ajustó a este proyecto, fue el diseño fenomenológico, ya que se pretendió describir y entender el fenómeno, desde el punto de vista de los estudiantes que son los actores principales de las diversas actividades o eventos que se realizan en la institución.

Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el cual dice que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de

tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. La comprensión de la experiencia de los participantes, se hizo con base en la observación y la indagación propios del investigador. Y las experiencias se contextualizaron en términos de temporalidad, espacio, corporalidad y contexto. La técnica que se utilizó para la recogida de la información fue la entrevista dirigida a estudiantes los cuales aportaron suficiente información para facilitarla al investigador la interpretación de la información.

### **Diseño o Tipo de Investigación**

El presente proyecto de Trabajo Especial de Grado tiene correspondencia con la línea de investigación Formación integral de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Adventista. La modalidad de investigación elegida es análisis aplicado. Que después de la implementación del juego como estrategia metodológica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado noveno de la institución educativa adventista de Quibdó, se encontró que los estudiantes mejoraron satisfactoriamente en la interacción con sus compañeros de clase, todo esto gracias a las diferentes actividades motivadas por el juego cooperativo, recreativo y rondístico.

### **La Población**

La población universal son los estudiantes del grado Noveno de la Institución Educativa Adventista De Quibdó “Bolívar Escandón” Dicha población está comprendida por 30 estudiantes que oscilan entre 14 y 16 años de edad siendo aproximadamente un 35% Hombres y 65% Mujeres.

El grado Noveno fue seleccionado como muestra para la investigación. Porque justamente este fue el grupo donde más se notaron las falencias en el proceso de integración social durante el periodo de observación y demás procesos; el cual posee un número de 30 estudiantes.

### **Recolección de la Información**

Para la recolección de la información se tendrá en cuenta la aplicación de una encuesta (ver anexo A), en la cual se le facilitará un cuestionario de preguntas, que permitan conocer el grado de satisfacción o desagrado de los estudiantes (30) del grado noveno de la institución educativa adventista de Quibdó, así como los factores que más inciden al momento de presentarse actos de intolerancia. Esta misma encuesta se les aplicará a los docentes que tengan relación con la población objeto de estudio. En ambos casos se aplicará la encuesta al inicio y al final del desarrollo del proyecto. De igual forma se tendrá en cuenta la observación directa por parte del grupo de investigación. La información obtenida se tabulará en tablas y se hará la respectiva comparación, para evidenciar los resultados e impacto del proyecto.

### **Plan de Trabajo**

Como se muestra en la Tabla 1, para el desarrollo del proyecto se tendrá en cuenta el siguiente plan de trabajo:

Tabla 1. Plan de Trabajo

Desarrollo del Proyecto

<b>Actividad</b>	<b>Responsable</b>
Construcción del proyecto	Grupo de investigación
Selección de la población objeto de estudio	Grupo de investigación

Socialización del proyecto con los directivos y docentes de la institución	Grupo de investigación
Divulgación del proyecto	Grupo de investigación
Observación de las actividades grupales.	Grupo de investigación
Aplicación de encuesta (detectar casos objeto de estudio)	Grupo de investigación
Desarrollo del proyecto (utilización del juego como estrategia	
Para el avance del proyecto y la obtención de resultados) ver (Anexos C)	Grupo de investigación
Aplicación de encuesta y observación de clases (verificar el impacto del proyecto)	Grupo de investigación
Tabulación de resultados	Grupo de investigación
Evaluación del proyecto	Grupo de investigación, Estudiantes, Directivos y Docentes de la institución.

Nota: las respectivas fechas están en el cronograma de actividades.

### Cronograma de la Investigación

El cronograma de actividades de esta investigación se presenta en forma de tallada en la figura

1:

Actividades	Julio–Nov. 2017	Julio –Nov. 2017	15 de Enero 2018	24 de Enero 2018	29 Enero – 19 Febrero 2018	Feb.- Mayo 2018	3 de Abr.- 22 Mayo 2018	30 de Mayo 2018	5-jun-18
Construcción del proyecto									
Selección de la población objeto de estudio									
Socialización del proyecto con los directivos y docentes de la institución.									
Divulgación del proyecto									
Aplicación de encuesta y observación de clases (detectar casos objeto de estudio)									
Desarrollo del proyecto (utilización del juego como estrategia Para el desarrollo del proyecto y la obtención de resultados)									
Aplicación de encuesta y observación de clases (verificar el impacto del proyecto)									
Tabulación de resultados									
Evaluación del proyecto									

Figura 1. Cronograma de Actividades

## Presupuesto de la Investigación

Como se muestra en la Tabla 2, los ingresos y egresos que están presupuestados para el desarrollo de esta investigación serán los siguientes:

Tabla 2. Presupuesto de la Investigación

Ingresos y Egresos de la Investigación

<b>Concepto</b>	<b>Ingresos</b>	<b>Egresos</b>
Recursos propios investigadores	295.000	
Fotocopias e impresiones		20.000
Refrigerios		150.000
Transporte		75.000
Otros		50.000
<b>Total</b>	<b>295.000</b>	<b>295.000</b>

## **Capítulo Cuatro - Diagnostico o Análisis**

En el capítulo cuatro se contextualizará el análisis de los resultados de la investigación: El juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 9° de la institución educativa adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”, para ello se hará un análisis desde los enfoques o momentos:

### **Momento de Observación**

En este Momento de Observación se tuvo la oportunidad de identificar la falencia de los estudiantes del grado 9° de la institución educativa adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” en el aspecto de integración y social o manejo de las relaciones interpersonales; en el culto, actos cívicos y desarrollo de las clases, especialmente en la de educación física, recreación y deportes. (Ver anexo D)

### **Momento de Indagación**

En este Momento de Indagación se tuvo la oportunidad de tener acercamiento con los profesores de diversas áreas y directivos de la institución con relación al comportamiento y desarrollo de las actividades académicas y de orden grupal por parte de los estudiantes de grado 9°. Para obtener mayor información y poder realizar un análisis que determine e identifique la problemática que se presenta, fue necesario realizar una encuesta a los estudiantes del grado noveno (30), el día 19 de febrero del presente año; que permitió conocer diferentes puntos de vista con respecto a las clases de las diferentes áreas especialmente la de educación física, recreación y deporte; actos cívicos, culturales y religiosos. Posteriormente tabulamos la encuesta mediante el análisis de las variables de cada pregunta.



### **Momento de Construcción de la Propuesta**

En este momento de Construcción de la Propuesta, permitió que se diera el primer paso para darles vida a la propuesta, se creó una unidad didáctica inspirada en la implementación del juego como estrategia de clase para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Adventista De Quibdó “Bolívar Escandón” para la cual se empieza a escoger las actividades adecuadas, como juegos, rondas y demás actividades lúdicas que ayudan alcanzar los objetivos del proyecto.

### **Momento De Experimentación**

En el Momento de Experimentación se tuvo la oportunidad de materializar las actividades que se realizaron en la propuesta pedagógica; además de considerarlo como uno de los momentos más relevantes, porque este es donde vamos a observar si las actividades propuestas apuntan a que el juego sea el medio correcto para que las relaciones interpersonales en el grado 9° de la institución educativa adventista de Quibdó mejoren. Y así determinar la masificación del proyecto para el manejo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de los demás grados de la institución.

La educación actual se encuentra dentro de una sociedad plural, lo que implica que se deban tener en cuenta las características de una convivencia que requiere tolerancia y respeto respecto a diferentes culturas y formas de proceder. Ante esta realidad educativa debemos ser críticos con aquellas metodologías que no nos son útiles para educar a nuestro alumnado al contexto plural, debiendo potenciar aquellas que favorecen la convivencia y superación de conflictos. Este principio es el que nos lleva a desarrollar en nuestras clases el aprendizaje cooperativo con el fin de conseguir una educación pro-social del alumnado (Johnson y Johnson 1994; Ovejero Bernal, 1990; Velázquez, 2004...). Ante esto pasamos a tratar cómo el aprendizaje

cooperativo puede dar respuesta a la mejora de la socialización y a la utilización del conflicto como una herramienta educativa a través del juego.

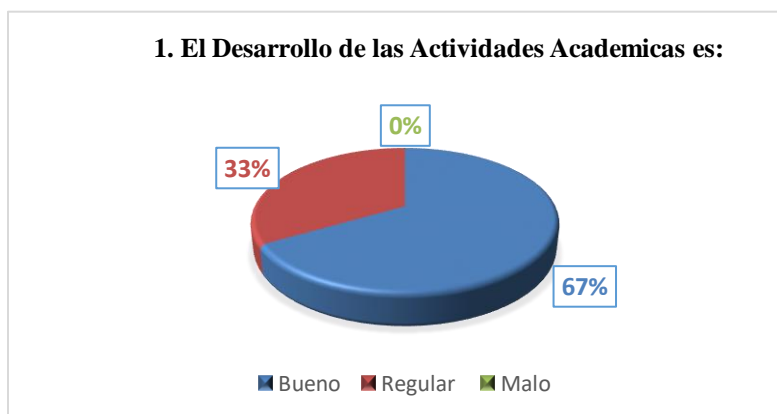
En la estrategia de la utilización del juego son habituales los desafíos físicos grupales, que a los aprendizajes cognitivos y motrices les unen los sociales (Fernández-Río y Velázquez Callado, 2005). Esto permite el fomento de la intersubjetividad. Esta estrategia metodológica se encuentra en línea con los enunciados de Vygotsky (1995), especialmente con la zona de desarrollo próximo, en los cuales la relación con otros miembros de su contexto es un aspecto clave en el desarrollo del niño y de la niña. Para esta educación en un medio que potencie la socialización y el diálogo, el aprendizaje cooperativo es un elemento clave, ya que permite que el diálogo sea la base de los aprendizajes, pudiendo modificar las decisiones, adaptarse a los intereses del grupo, y conseguir que todo el alumnado aprenda.

A continuación se presentan las preguntas, la información de las repuestas enviadas y el análisis, interpretación y respectivas gráficas de los resultados que verifican la percepción metodológica y percepción de los estudiantes de noveno grado del colegio Bolívar Escandón.

## **Análisis de la información encuesta**

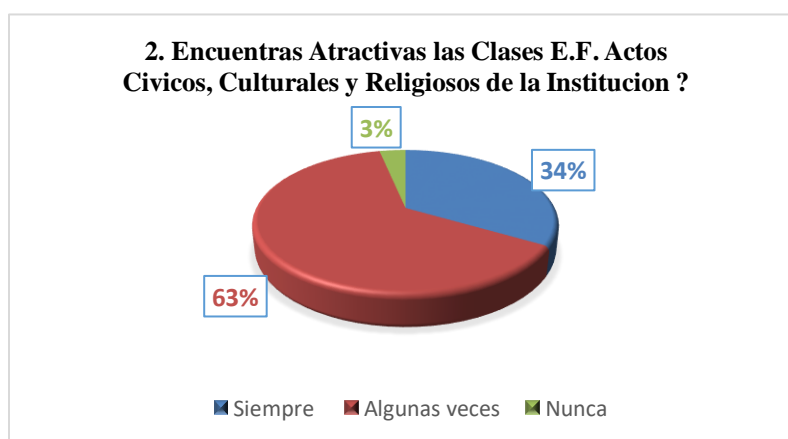
### **Percepción Metodológica.**

**Muestra:** la presente investigación se realizó en la institución educativa adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”; con la participación de los de todos los estudiantes (30) de noveno grado. Dentro de la encuesta aplicada se estableció dos bloques; el de Percepción metodológica y el de Percepción de relaciones personales.



*Figura 2. Pregunta número 1*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente al desarrollo de las actividades académicas, un 67% de los estudiantes de noveno grado están de acuerdo que su desarrollo es bueno, y un 33% de los estudiantes consideran que es regular, es decir que no le gustan o están en desacuerdo con el desarrollo de las actividades académicas. Por lo tanto, es de considerar que se deben mejorar las estrategias didácticas para lograr un mejor desarrollo de las actividades académicas.



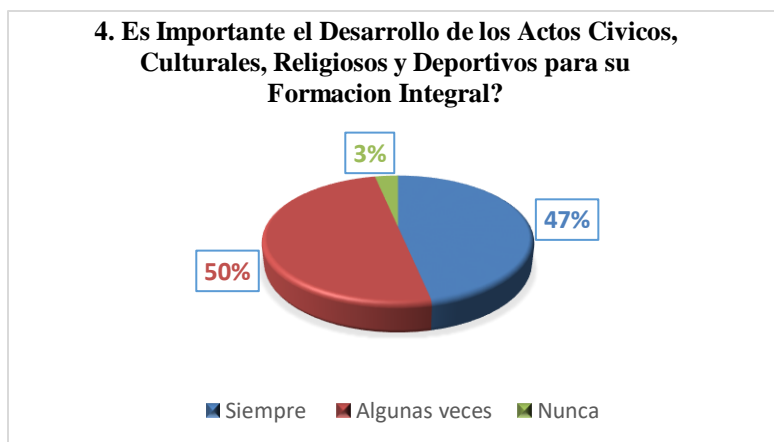
*Figura 3. Pregunta número 2*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente al atractivo de las clases E.F., actos cívicos, culturales y religiosos de la institución, un 63% de los estudiantes de noveno grado encuentra gusto por las clases de educación física recreación y deporte, actos cívicos y religiosos, un 34% de los estudiantes siempre encuentran atractivas este tipo de actividades, y solo un 3% dice que no le gustan este tipo de actividades. Lo cual evidencia que dentro de los procesos educativos se hace importante el desarrollo de actividades que complemente la integridad de los estudiantes.



*Figura 4. Pregunta número 3*

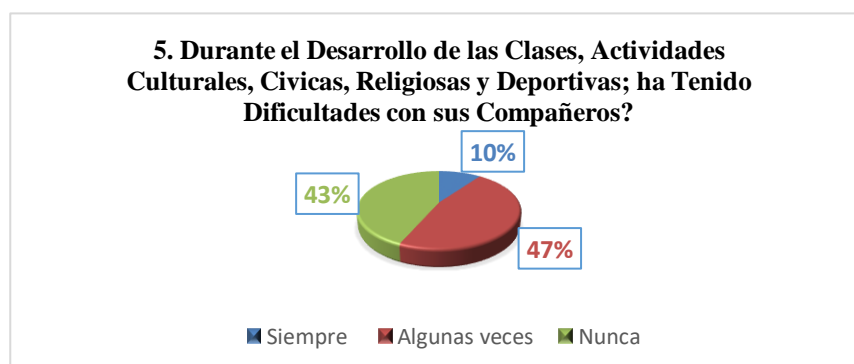
*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente al participación de los estudiantes en los actos cívicos, culturales, religiosos y deportivos de la institución, el 10% de los estudiantes del grado noveno considera que su participación en actos cívicos, religioso, culturales y deportivos es excelente, el 50% considera que su participación es buena, el 30% considera que su participación es regular, y el 10% considera que su participación en estas actividades es mala. Por lo tanto, se debe motivar más a los estudiantes mediante la realización más atractiva de estas actividades religiosas, culturales actos cívicos y deportivos.



*Figura 5. Pregunta número 4*

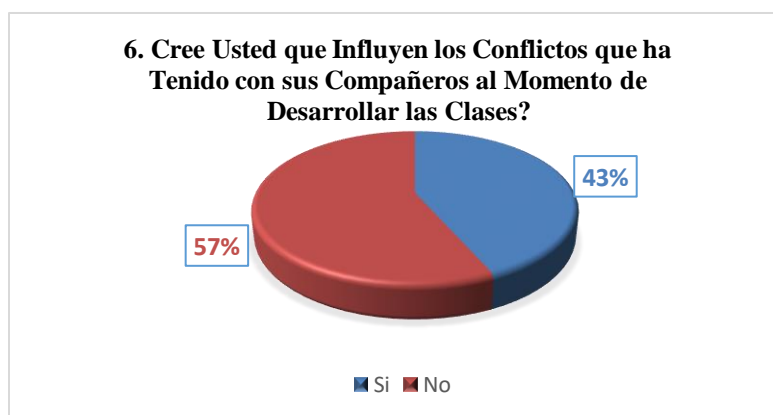
*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a la importancia del desarrollo de los actos cívicos, culturales, religiosos y deportivos para la formación integral de los estudiantes, el 47% de los estudiantes de noveno grado considera importantes el desarrollo de actividades religiosas, culturales actos cívicos y deportivos para su formación integral, el 50% considera que estas actividades algunas veces son importantes para su desarrollo integral, y el 3% considera que no son importantes. Por lo tanto, es pertinente seguir desarrollando este tipo de actividades para que cada vez sean de más agrado a los estudiantes para así lograr una aceptación total para ellos.

### **Percepción de Relaciones Personales**



*Figura 6. Pregunta número 5*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a las dificultades con compañeros de clases durante en el desarrollo de las actividades culturales, cívicas, religiosas y deportivas, el 43 % de los estudiantes de noveno grado nunca ha presentado dificultades de relaciones personales con sus compañeros durante la realización de actividades culturales, religiosas, actos cívicos y deportivos, el 47 % de los estudiantes en ocasiones han tenido dificultades interpersonales con sus compañeros durante el desarrollo de estas actividades, y el 10% de los estudiantes asegura haber tenido siempre dificultades con sus compañeros durante el desarrollo de estas actividades. Por lo tanto es importante tener presente que hay dificultades de relaciones interpersonales entre los compañeros en el desarrollo de este tipo de actividades.



*Figura 7. Pregunta número 6*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a las Influencia de los conflictos que han tenido entre compañeros al momento del desarrollo de las clases, el 43 % de los estudiantes de noveno grado considera que los conflictos o malas relaciones

interpersonales con sus compañeros influyen en el desarrollo normal de las clases, el 57% de los estudiantes dice que estos conflictos no influyen. Por lo tanto, se considera importante la búsqueda de estrategias o la forma en que estos problemas no afecten las actividades académicas o en su efecto lograr que estos conflictos no se sigan dando entre compañeros.



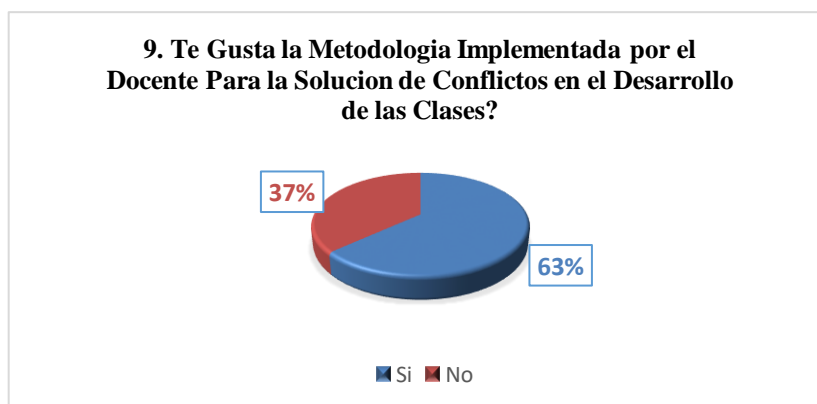
*Figura 8. Pregunta número 7*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a los problemas de integración social entre compañeros se considera que afectan el desarrollo normal de las clases por parte del docente, el 67% de los estudiantes de noveno grado admite que el docente ha buscado los mecanismos para la resolución de conflictos entre compañeros y el 33% considera que los docentes no han buscados mecanismos para que los estudiantes puedan solucionar sus dificultades interpersonales. Por lo tanto, se considera importante que todos los docentes conozcan la problemática de sus estudiantes, para así poder brindar las mejores estrategias, al momento de solucionar las malas relaciones de los estudiantes.



*Figura 9. Pregunta número 8*

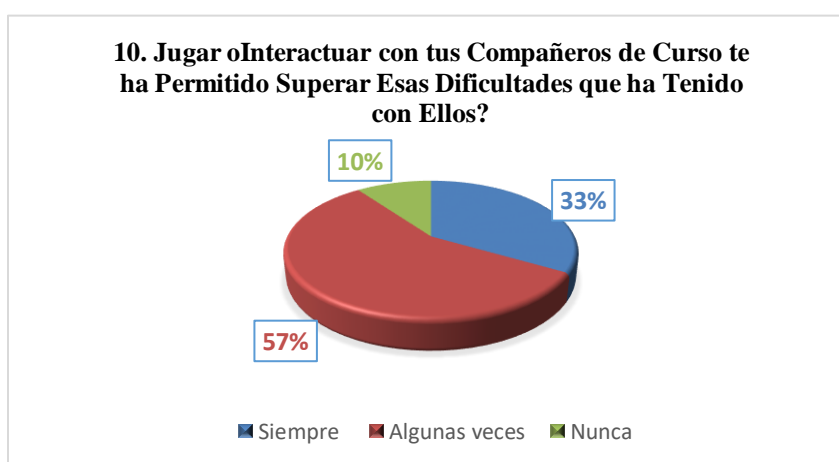
*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a la intervención del docente mediante la realización de actividades para solucionar este tipo de problemáticas en los estudiantes, el 67% de los estudiantes de noveno grado está de acuerdo con las estrategias utilizadas por los docentes para la resolución de los conflictos interpersonales de los estudiantes, y el 33% de los estudiantes dice que no está de acuerdo con esas estrategias utilizadas por el docente. Por lo tanto, el docente debe estar en constante modificación de estrategias o mecanismos de resolución de conflictos para que algunos estudiantes no se sientan vulnerables con algunas de esas estrategias de resolución de conflictos en el salón de clase.



*Figura 10. Pregunta número 9*

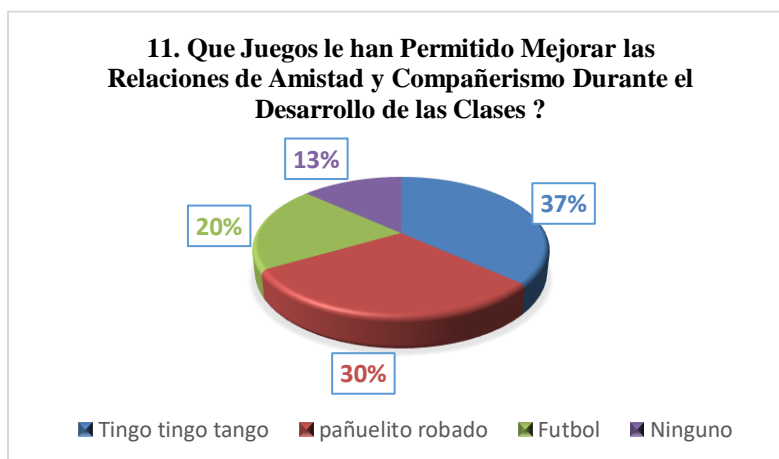


*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a la metodología implementada por el docente para la solución de conflictos en el desarrollo de clases, el 63% de los estudiantes de noveno grado está de acuerdo en la implementación de estrategias de interacción o el juego como estrategias para mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros, un 57% dice que estas estrategias en algunas ocasiones funciona y un 10% dice que estas estrategia de interacción y el juego no les ha permitido solucionar esas dificultades con sus compañeros.



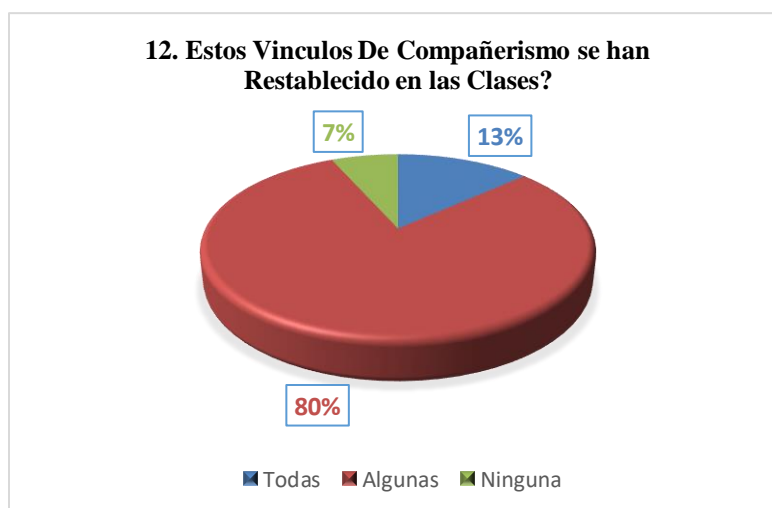
*Figura 11. Pregunta número 10*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente al uso del juego o interactuar entre compañeros de curso le ha permitido a los estudiantes superar las dificultades que han tenido con ellos, el 33% de los estudiantes de noveno grado el jugar o interactuar con sus compañeros le permitió superar esas dificultades que han tenido con ellos, el 57% de los estudiantes algunas veces lograron superar estas dificultades a través del juego o la interacción, y el 10% dice que no fue positivo el uso de estos juegos en la superación de estas dificultades.



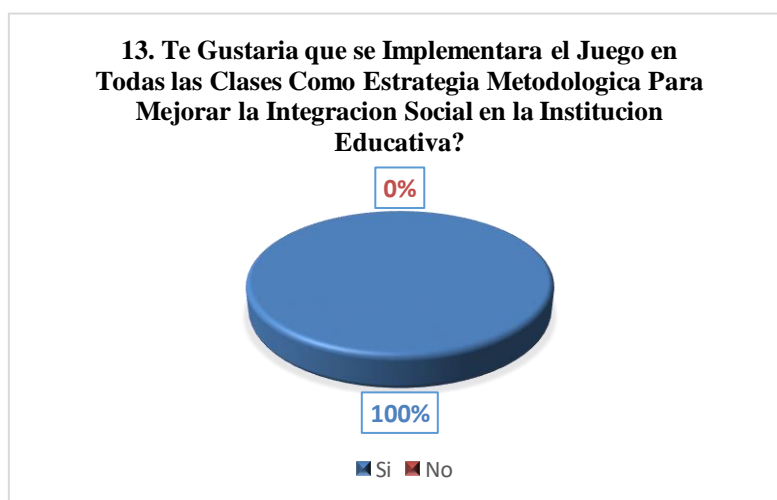
*Figura 12. Pregunta número 11*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente al uso de los diferentes juegos que le han permitido al estudiante mejorar las relaciones de amistad y compañerismo durante el desarrollo de las clases, el 37% de los estudiantes de noveno grado consideran el juego del tinto tango, el 30% de los estudiantes considera el juego del pañuelito robado, el 20% considero el juego del futbol, y el 13 % de los estudiantes no le llamo la atención estos tipos de juegos.



*Figura 13. Pregunta número 12*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a los vínculos de compañerismo de los estudiantes a través de estos juegos ha permitido el restablecimiento de las clases, el 13% de los estudiantes de noveno grado considera que se han mejorados todos los vínculos de compañerismo en las clases, el 80% de estudiantes considera que se han restablecido algunos vínculos de compañerismo y el 7% que no se han restablecido esos vínculos de compañerismo.



*Figura 14. Pregunta número 13*

*Interpretación:* En el colegio Adventista de Quibdó Bolívar Escandón, referente a los Implementación de juegos en todas las clases como estrategia metodológica para mejorar la integración social en la institución educativa, el 100% de los estudiantes de noveno grado considera que el juego se debe implementar en todas las clases como estrategia metodológica para mejorar la integración social en la institución educativa Bolívar Escandón.

## **Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones**

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de esta investigación, respecto a la percepción que se tiene en el primer semestre académico del año 2017, con relación a las integración social, convivencia evidenciadas en el proceso de formación integral de los estudiantes del grado noveno de la institución educativa adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”, teniendo en cuenta el análisis estadístico de las percepciones metodológicas y la de relaciones personales, presentados en el capítulo cuatro.

### **Conclusiones**

Teniendo presente el objetivo de esta investigación el cual es: Restablecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” a través del juego, en pro de una sana convivencia. La aplicación de esta estrategia metodológica permitió reflejar un mejor manejo de las relaciones interpersonales a través del juego en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” contribuyendo con el desarrollo de una sana convivencia en las clases y demás actos que se realizan en la institución.

Así mismo, la aplicación de los objetivos específicos nos permitió dar fuerza a esta investigación.

El primer objetivo específico permitió determinar los factores que inciden negativamente en las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”. Una vez identificados los elementos y los factores que inciden en la problemática del grupo en el desarrollo de las distintas actividades académicas, se concluye que realizando talleres donde se implemente el juego como medio de la educación

física para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa; se logra así, la participación activa en la clase de educación física, recuperando la sana convivencia que se había deteriorado por inconvenientes personales, fortaleciendo el trabajo grupal en la clase al igual que en otras asignaturas y recuperando el interés por participar en las actividades académicas y demás actos cívicos.

Emplear el juego y su clasificación como una estrategia pedagógica durante las clases, con el fin de promover la integración entre los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”.

El segundo objetivo específico de esta investigación era emplear el juego y su clasificación como una estrategia pedagógica durante las clases, con el fin de promover la integración entre los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón”. Al implementar el juego como estrategia pedagógica para promover la integración social en los estudiantes se encuentra que es un método eficaz para el desarrollo armonioso de cada una de las actividades grupales que se realizan en la institución, creando un ambiente apropiado en la comunidad educativa.

Y por último el tercer objetivo específico apuntaba a medir el impacto que causa en la población objeto de estudio cada juego, al finalizar. A través del diligenciamiento, aplicación y análisis respectivo de la encuesta, se encontró que la implementación del juego y sus derivaciones ayudo a mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 9° de la institución educativa adventista de Quibdó. Siendo este el medio eficaz para eliminar las barreras de discriminación, enemistad, agresión física y verbal entre los estudiantes. Y entender que no solo aplicarlo en el grado noveno fue provechoso, sino que la extensión a los diversos niveles de la institución redujo los conflictos interpersonales y esto conlleva a tener un mejor ambiente escolar.

## Recomendaciones

Valiño Gabriela (2007) referido a juegos de integración y pertenecía social, la cual plantea “La integración social desde la perspectiva del niño es tener amigos, compañeros de actividades escolares, que se eligen para estar juntos y jugar en la escuela y en las casas.

El estar físicamente juntos en un aula no implica amistad; pero si se convierte en un espacio donde puede existir un brote de agresión verbal o física. Es por tal razón que la propuesta pedagógica que se ofrece o recomienda después del resultado de investigación realizado por este equipo de trabajo a la Institución Educativa Adventista de Quibdó “Bolívar Escandón” son las siguientes:

1. Desarrollar juegos que conlleven al estudiante a la integración manteniendo las buenas relaciones interpersonales dentro y fuera de las clases. Los planteamientos dados por Orlick, Terry 1986. acerca de los juegos cooperativos, quien defiende ideas como: “jugar con otros mejor que contra otros, superar desafíos, no superar a otros y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.
2. Implementar los componentes del juego como elementos didácticos y ludico en las actividades durante la ejecución de las clases, actos cívicos, religiosos y culturales. La cooperación, la aceptación, la participación y la recreación; desde lo pedagógico estos dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomentan la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conduce a los niños a adoptar conductas pro sociales. Orlick, agrega los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de posibles agresiones. Aquí se pretende generar espacios de convivencia no de competencia.
3. Realizar actividades que promuevan la creatividad y motivación en los estudiantes para un mejor desarrollo cognitivo y motor. Torres Solís, dice: en la metodología escolar debe

prevalecer la cooperación y participación; que active las capacidades de construcción, producción y creatividad conforme con una ética de servicio social

### Lista de Referencias Bibliográficas

Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.

Borges Y Gutiérrez (1994) Manual De Juegos Socializadores

Camacho Coy Hipólito. Alternativa curricular de educación física para secundaria. Editorial Kinesis. Armenia 1997.

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.

Hernández, Fernández y Baptista (2010), “La investigación mixta es un nuevo enfoque e implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (p.31).

Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1994). Learning together and alone: Cooperative, competitive and individualistic learning. Massachusetts: Allyn & Bacon.

Le Bouche Jean. La educación por el movimiento en la edad escolar. Buenos aires. Editorial Pardos 1978.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Ministerio de Educación Nacional (2000). Lineamientos Curriculares de la Educación Física, Recreación y Deportes. Pág.: 11. Colombia.

Orlick, Terry. (1986). Juegos y deportes cooperativos. ED. popular, España.

Ovejero Bernal, A. (1990). El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional. Barcelona: PPU.

Peña (1996). Influencia De Los Juegos Recreativos Como Factores Socializadores.

Sierra, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. Caracas: Fe y Alegría.



- Silva Camargo German. Diccionario básico del deporte y la educación física. Editorial Kinesis. 2002. Armenia.
- Torres, Solís José Antonio (2003). Enseñanza y aprendizaje en la educación física escolar. Trillas, México, p.p.123-135
- Valiño Gabriela (2007). Juego y desarrollo cognitivo. Blog. Febrero 24
- Velázquez Callado, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. México: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.
- Velázquez Callado, C. (2009). Los peligros en el proceso de introducción de actividades cooperativas en educación física. La Peonza, 4, 20-31.
- Velázquez Callado, C. (Coord.). (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas. Barcelona: Inde.
- Vergara Lara Diógenes. Juegos pre deportivos y formas jugadas. Editorial Kinesis. 2001. Armenia.
- Vygotsky, L. S. (1995). Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Crítica.

## Anexos

### Anexo A – Encuesta

**Corporación Universitaria Adventista de Colombia**  
**Facultad de Educación**  
**Especialización en Docencia**  
**Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución educativa adventista de Quibdó**  
**“Bolívar Escandón”**

#### Percepción metodológica

1. El desarrollo de las actividades académicas es:  
Bueno  regular  malo
2. Encuentras atractivas las clases de educación física, actos cívicos. Culturales y religiosos de la institución  
Siempre  algunas veces  nunca
3. Como consideras tu participación en las diferentes actividades de actos cívicos, culturales, religiosos y deportivos.  
Excelente  buena  regular  mala
4. Es importante el desarrollo de estas actividades en la institución para tu formación integral.  
Siempre  algunas veces  nunca

#### Percepción de relaciones personales

5. Durante el desarrollo de las clases, actividades culturales, actos cívicos y deportivos ha tenido dificultades con tus compañeros.  
Siempre  algunas veces  nunca
6. Cree usted que influyan los conflictos que ha tenido anteriormente con sus compañeros al momento de desarrollar la clase  
Si  no
7. Considera que mucho de los problemas de integración social entre los compañeros afecta el desarrollo normal de las clases por parte del docente

- Si  no
8. El docente ha realizado actividades que permitan solucionar el problema  
Si  no
9. Te gusta la metodología implementada por el docente para la solución de conflictos en el desarrollo de las clases.  
Si  no
10. Jugar o interactuar con tus compañeros de curso te ha permitido superar esas dificultades que has tenido con ellos.  
Siempre  Algunas veces  Nunca
11. Que juegos le han permitido mejorar las relaciones de amistad y compañerismo durante el desarrollo de las clases.
- 
12. Estos vínculos de compañerismo se han restablecido en las clases  
Todas  Algunas  Ninguna
13. Te gustaría que se implementará en todas las clases como método de estrategia metodológica el juego para mejorar la integración en la institución educativa  
Si  No

## Anexo B - Registros fotográficos de juegos con los estudiantes



*Figura 15. Juego Palo palito palo*



*Figura 16. El túnel del ratón*



*Figura 17. La lleva con variante*



*Figura 18. Pañuelito robado*

## **Anexo C – Descripción de los juegos**

### **Juego 1: palo palito palo.**

**Desarrollo:** los participantes forman un círculo poniendo sus manos una encima del otro compañero y la otra por debajo del compañero siguiente, todos empiezan a cantar: al palo palito palo al palo palito azul al palo palito palo que no sabe ni la u, a e i o u a medida que se canta la canción se le va pegando en la mano del compañero, cuando lleguen a la vocal u no se puede dejar pegar en la mano y deberá quitarla rápidamente.

Importancia: la integración, concentración, ritmo, etc.

### **Juego 2: el túnel del ratón**

**Desarrollo:** Los participantes se forman en dos hileras separando sus piernas, y el ultimo compañero cuando el profesor de la orden debe pasar debajo por debajo, en medio de las piernas y llegar al primer puesto; cuando esto pasa él debe decir YA... para que el siguiente pueda hacer el mismo recorrido... así hasta que todos pasen y se complete la serie. El primero que logre que todo su equipo haga el recorrido será el ganador.

Este juego se le puede incluir el transportar algún objeto (pelota, bastones u otros).

Importancia: la coordinación, la habilidad motriz en desplazamiento, la escucha, el compañerismo, entre otros.

### **Juego 3: la lleva con variante (chinchorro).**

**Desarrollo:** los participantes se reúnen y determinan quien de los jugadores será en encargado de perseguir a los demás, y estos a su vez corren para evitar ser atrapados; cuando el participante que “la lleva” alcanza a uno este se unirá a él para que juntos puedan atrapar a otro y así se sumaran hasta formar un gran equipo de trabajo y de mutua cooperación... se forma lo que regionalmente llamamos chinchorro.

Importancia: trabajo en equipo, habilidad motriz para el desplazamiento, planeación estratégica, etc.

#### **Juego 4: Pañuelito robado.**

1. En primer lugar debemos elegir al moderador, Una vez elegido haremos dos equipos con el mismo número de niños, y se organizarán entre ellos dando un número a cada jugador, por ejemplo, del 1, 2, 3, 4.... 9, 10, 11...
  2. Se traza una línea en el suelo a la altura del moderador o juez, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo ubicado en el centro a la misma distancia de cada grupo. Los niños se sitúan dos filas a la misma distancia del pañuelo.
  3. El juez dirá un número al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea coger el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar, el niño debe perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese a la salida, o pierde el punto.
  4. Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todos los números ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el moderador es quien debe decidir.
1. Importancia: concentración, capacidad de reacción motriz, estrategia grupal, integración, etc.

## Anexo D - Ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

Opinión de los docentes con respecto a la participación de los estudiantes referentes a las diversas actividades que se desarrollan en la institución

Ítems	Actividad	Culto	Actos cívicos	Clases en general	Otros
Asisten a los diferentes actos cívicos, culturales, religiosos, clases y deportivos		Si asisten y lo hacen de manera constante.	Cada vez que se planea y se les informa	Son puntuales en su mayoría, a menos que existan causas.	Si divulgación científica.
Participan en las diferentes actividades de actos cívicos, culturales, religiosos y deportivos.		Si	Si	Si	
Manifiestan interés al realizar actividades de tipo grupal		En momentos su preferencia es trabajar individual	Siempre.	En ocasiones su preferencia es a trabajar individual.	
Se presentan dificultades (discusiones, peleas, etc.) en el desarrollo de las actividades programadas por el colegio		Gracias a Dios y a la labor docente no se presentan.	Algunas diferencias cuando alguno de ellos no quiere acatar ordenes	En algunos momentos hay diferencias y el tono de experiencias no es el mejor.	

Figura 19. Ficha de observación