

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
REALIZAR DURANTE EL RECREO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 6 A 12 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACION
BASICA No.12 DEL DISTRITO DE BARRANQUILLA**

**AURA MEDINA PAREDES
MARIA MEZA SOLANO
MARIA TORRES AVILA
HERMINIA SUAREZ**

**UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACION CONTINUA
BARRANQUILLA**

1997

0114

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
REALIZAR DURANTE EL RECREO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 6 A 12 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACION
BASICA No.12 DEL DISTRITO DE BARRANQUILLA**

**AURA MEDINA PAREDES
MARIA MEZA SOLANO
MARIA TORRES AVILA
HERMINIA SUAREZ**

Trabajo presentado para optar el Título de
Especialización en Gestión de Proyectos Educativos

**UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACION CONTINUA
BARRANQUILLA**

1997

NOTA DE ACEPTACION

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, 24 de Abril de 1997

AGRADECIMIENTOS

- A La Universidad Simón Bolívar, quién nos brindo la oportunidad de hacer esta especialización.
- Al Doctor Rubén Fontalvo coordinador de la Especialización.
- Al Doctor José Bernal, asesor de nuestra investigación.
- A Los conferencistas quienes con sus saberes enriquecieron día a día nuestro conocimiento.

AGRADECIMIENTOS

- Al** Doctor José Consuegra Higuin a su esposa Doña Anita de Consuegra.
- A** Los Doctores José Consuegra Bolívar, Jorge Bolívar y al Doctor Jorge Torres Díaz, quienes con su apoyo y aporte logré culminar esta especialización.

MARIA TORRES AVILA

Dedicatoria

Al todo poderoso, y a la Virgen María mis guías incesantes.

A mi hija Laura Vanesa, quien ingenuamente soportó los momentos en que no pude arrullarla.

A mi esposo Pedro Allahona quien de una u otra manera me apoyó incondicionalmente.

A mis padres y hermanos quienes con su apoyo contribuyeron a este gran triunfo.

Aura Medina Paredes

Dedicatoria

A Dios a quien tanto imploré en momentos difíciles.

A Mi hija María Cecilia Ramos Meza quien sacrificó sus mejores momentos para estar a mi lado.

A mi esposo Miguel Ramos, A mi madre, A mis Compañeras de tesis; por haberme apoyado en tan ardua labor.

María Meza Solano.

Dedicatoria

A Dios mi fuente de luz en todos los momentos de mi vida.

A mi hija Milagro que con su inocencia soportó los momentos, en los que no pude arrullarla.

A mis padres y hermanos quienes comprendieron mi ausencia en los momentos que no pude estar con ellos.

Maria Torres Avila

Dedicatoria

A Dios como fuente de sabiduría.

A la Virgen María como nuestra auxiliadora.

A mi esposo José León que con su cariño e insistencia en todo momento me impulsó a este triunfo que hoy logro con gran regocijo.

A mis hijos quienes pudieron soportar los momentos en que no puede estar a su lado.

A mis padres: Sol Rada y Augusto Suárez, porque fueron los primeros en encominarme en el sendero de mi saber.

A mis hermanos por brindarme su apoyo en los momentos difíciles de este arduo caminar.

Herminia Suárez Rada

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	1
1. JUSTIFICACION	3
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
3. OBJETIVOS	5
3.1. OBJETIVO GENERAL	5
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	5
4. MARCO TEORICO	6
4.1. ANTECEDENTES	6
4.1.1. Historia de los Juegos de Atenas a Atlanta	6
4.1.2. Los Juegos	7
4.2. MARCO LEGAL	11
4.3. BASES TEORICAS	12
4.3.1. La Recreación	15
4.3.2. Características de Varios Grupos de Acuerdo a la Edad	18
4.3.2.1. Edades 4, 5 y 6 años	18
4.3.2.2. Edades 7, 8 , 9 y 10 años	19

4.3.2.3. En las edades 11, 12 y 13 años niños	20
4.3.2.4. Edades 14, 15, 16 y 17 años	21
4.3.3. El Liderazgo	23
4.3.3.1. Tipos de Liderazgos	24
4.3.3.2. El líder comunitario	26
4.3.3.3. Lideres voluntarios	28
4.3.4. Concepto del Juego de Challaye	30
4.3.4.1. El Juego símbolo desde la opinión de Wallon, Piaget y Vigotsky.	30
4.3.5. El Juego de Mímica Según Caillois	33
4.3.5.1. El Juego Dramático	34
4.3.5.2. El Juego Creador	37
4.3.5.3. El valor de la expresión corporal	39
4.3.5.4. La expresión plástica en el juego dramático	39
4.3.5.5. Valor de la expresión rítmico musical	40
4.3.6. Valores	41
4.3.7. Conflicto de Valores	42
4.3.8. Educacion en Valores	43
4.3.9. El Juego	44
4.3.10. La Responsabilidad	46
4.3.11. El Respeto Como Valor	47

4.3.12. Tolerancia	47
5. METODOLOGIA	48
5.1. POBLACION	52
5.2. INSTRUMENTOS	53
5.2.1. La Entrevista	53
5.2.2. Interpretación Cualitativa de las Encuestas	54
5.2.3. Matriz Dofa	55
5.2.3.1. Debilidades	55
5.2.3.2. Oportunidades	56
5.2.3.3. Fortalezas	56
5.2.3.4. Amenazas	56
6. PROPUESTA	57
6.1. OBJETIVOS GENERALES	57
6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	57
CONCLUSION	65
BIBLIOGRAFIA	66
ANEXOS	67

INTRODUCCION

Teniendo en cuenta que la educación lúdica constituye una acción inherente al niño adolescente, joven y adulto, aparece siempre como una forma transaccional con vista a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento colectivo. El juego se convierte en una acción para el aprendizaje en todo los momentos de la vida porque no sólo se juega sino que se desarrolla y se pone en acción innumerables funciones.

El presente programa se realizó con el fin de ofrecer a los estudiantes y a la comunidad educativa el fomento en la práctica de la utilización del tiempo libre del recreo contribuyendo a la formación integral de la persona en todas sus edades.

A través del desarrollo de este programa se pretende el mejoramiento corporal, ayuda al equilibrio personal, a la adaptación del medio físico, al espacio e integración en el mundo social. Por medio de la recreación se quiere que todos los participantes logren el gozo y el placer tomando lo que hay, modificándolo o cambiándolo.

La importancia de este programa es construir varios espacios en donde el individuo pueda aprovechar el tiempo libre a través de juegos autóctonos, actividades recreativas y juegos autodaños, integrandose con la comunidad educativa mediante los dramatizados, concursos, canciones infantiles, estribillos.

Este programa beneficiará a la comunidad educativa (alumnas y profesores).

Alumnos: Por que permitirá aprovechar de una forma significativa el tiempo libre, haciendo productivo este y participando de todas aquellas actividades lúdicas por las cuales sienta interés y actitud para ejercerla.

Los aportes que hacemos en la parte teórica es para señalar la importancia que tiene la recreación, los juegos, el deporte y el rescate de valores dentro del proceso de aprendizaje ya que actualmente en la escuela no se le da importancia, desperdiciandose así las actividades lúdicas que se desarrollaron en forma significativa en el tiempo libre durante el recreo.

Se hace necesario implementar políticas a nivel institucional que contribuyan a la organización del recreo, en las diferentes instituciones educativas, que se tenga un conocimiento claro a cerca de las diferentes leyes que obligan a todos los individuos a la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre haciendo de este un deber que tiene que cumplir toda persona, decretos, configurados como el 1860, la ley 181; la ley 115 y la constitución política de Colombia.

Este programa hace énfasis en la motivación en la participación activa de profesores, directivos y estudiantes en todas las actividades y de esto depende el éxito o fracaso del proyecto realizado.

I. JUSTIFICACION

A través de la observación directa en el centro de Educación Básica No. 12, se detecta que durante el desarrollo del recreo los estudiantes mantienen una desorganización donde se destacaron la agresividad, el irrespeto e intolerancia entre ellos mismos situación que fue poco manejable por el cuerpo docente debido a la falta de cultura recreativa, la programación del recreo se limitó a la toma de merienda y actividades desenfocadas, en donde la relación alumno-alumno, adoleció de todo principio de socialización e integración, esto muchas veces por que las instituciones educativas han sido diseñadas sin dejar un patio apropiado para la práctica mínima del recreo y los espacios se reducen a nada ante la falta de formación de los docentes en esta materia. Por lo tanto, los investigadores habíamos planteado transformaciones psicológicas para modificar este tipo de práctica que van orientadas hacia el desarrollo integral del estudiante desde el punto de vista psicomotor, socio - afectivo, cognitivo y volitivo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La organización del recreo en los niños y niñas de 6 a 12 años en el C.E.B. No.12 del Distrito de Barranquilla, se formuló a partir de las siguientes consideraciones.

¿ Cómo implementar un programa de actividades lúdicas durante los recreos del CEB No. 12 del Distrito de Barranquilla?

¿ Qué actividades motoras se pueden implementar en el recreo?

¿ Qué procesos cognitivos se pueden ejercitar a través de la lúdica?

¿ Sé afianzaría los valores tales como respeto, tolerancia y responsabilidad durante el recreo?

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un programa de actividades lúdicas durante el recreo para niños y niñas de 6 a 12 años en el C.E.B No. 12 del Municipio de Barranquilla.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Desarrollar durante el recreo actividades motoras que conlleven a la adquisición de habilidades y destrezas físicas en los niños y niñas de 6 a 12 años en el Centro de Educación Básica No. 12 del Distrito de Barranquilla.
- Realizar actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de los procesos cognitivos del educando en los niños y niñas de 6 a 12 años en el Centro de Educación Básica No. 12 del Distrito de Barranquilla.
- Fomentar la creación de un ambiente afectivo para la socialización del educando en su entorno en niños y niñas de 6 a 12 años del Centro de Educación Básica No. 12 del Distrito de Barranquilla.
- Afianzar valores tales como el respeto, tolerancia y responsabilidad, a través del juego en los niños y niñas de 6 a 12 años del Centro de Educación Básica No. 12 del Distrito de Barranquilla.

4. MARCO TEORICO

4.1. ANTECEDENTES

4.1.1. Historia de los Juegos de Atenas a Atlanta. " En el 776 antes de cristo., se disputaron los primeros juegos olímpicos en honor del Dios Zeudu en la ciudad griega de Olimpia" ¹.

Así nació la mayor fiesta deportiva del mundo. A partir de esto cada cuatro años miles de griegos llegaban a la ciudad para ver sus atletas favoritos en aquel entonces corredores, boxeadores, festividad tan importante para los griegos a celebrar cada cuatro años se convirtió en una medida de tiempo.

Para los griegos lo importante era competir en los juegos olímpicos, ganar contra todo y para conseguirlo era lícito golpear y patear en ese entonces se consideraba parte de la diversión.

En 394 el emperador Teodosio consideró que los juegos era algo pagano y los canceló.

¹ Revista del periódico El Herald. Juegos Olímpicos 1995. Junio. Pág.3.

Después el francés Pierre de Fredi Barón de Coubertin revivió los juegos.

" En 1889, El barón de Coubertin fue comisionado por el gobierno francés para crear una asociación deportiva universal. El barón estaba convencido que a través de la competencia atlética podía fortalecer la moral y además se fomentaría un movimiento social" ². Basado en lo que el considera el ideal Olímpico: paz, armonía y unión entre las naciones.

Sobre estos pilares se construyeron los juegos Olímpicos que hoy conocemos. En 1892 el barón de Coubertin propuso resucitar el antiguo festival griego y para 1894 el comité olímpico internacional ya estaba constituido.

4.1.2. Los Juegos. Se ha sugerido que es más correcto clasificar al hombre como: "Hommo Ludeus" (hombre jugador) que como "Hommo Sapiens" ³.

El hombre definió aquellas actividades que se encuentran fuera de la rutina de su vida como juegos.

Los niños a través del juego, desarrollan su identidad y se relaciona con la sociedad, los adultos también lo hacen, pero en formas más definidas.

² Ibid. Pág.10

³ Ibid. Pág.12

" Durante decenios los niños han jugado libremente en el campo y en las calles de la ciudad usando como equipo elementos que ellos mismos han elaborado" ⁴. Hoy el juego se halla cada vez más confinados a sitios cerrados, derivando en juegos de vida, dramas en la televisión y dibujos animados. Los niños modernos pasan gran cantidad de tiempo de su vida solos con sus juguetes, en una situación inconcebible en años anteriores.

En aquel entonces los niños eran parte de la vida colectiva de los pueblos. Los niños no jugaban separadamente sino junto con sus mayores y jóvenes, en períodos de fiestas que se intercalaban al mundo del trabajo con bastante seguridad y con gran ímpetu.

En 1560 el pintor flamenco, Pieter Bruegel, realizó una pintura dedicada al juego de los niños. Aparecen allí más de 200 participantes y alrededor de 80 actividades incluyendo juegos de muñecos, bolos, máscaras, balancines, etc.

Dichos juegos aparecen después asimilados en nuestro continente.

En el siglo XVIII y XIX la revolución industrial, obligó a trabajar a los padres y estos se alejaron del hogar y de las pequeñas ciudades. Los niños fueron abandonados frecuentemente y corrían libremente en calles y colinas, poniendo fin

a lo que antes había sido el juego comunal. En el siglo XX el control sobre el juego se incrementó mucho más, primero en el campo del recreo, en los gimnasios y más recientemente en actividades organizadas (natación, tenis, danzas, deportes).

El cambio en el juego ha sido evidente en el incremento de la violencia, la mecanización de los juguetes, el incremento de lo electrónico, la simbolización en juegos del lenguaje sistematizado y las estrategias, los cuales han reemplazado el duro juego físico: La diferencia entre el juego de los niños y niñas, ha disminuido, se incrementó la distancia de la experiencia directa a través de la fantasía y un más significativo aislamiento.

Cuando tratamos de entender por que los niños juegan, que significa el juego para ellos, lo primero que deberíamos tener en cuenta es que el juego no es solo exclusivo del ser humano, los animales también juegan, que jugar es una actividad primitiva por medio de la cual hombres y animales comunican sus deseos y tratan de ensayar conductos peligrosos como cazar, huir, atacar y defenderse, gracias al juego; esto debe hacerse de un modo seguro.

" El primero que se expresó sobre el juego fue Fschiller para el juego y la imaginación eran manifestaciones de la libertad humana, bases para el arte y la moralidad"⁵ .

Muchos escolares ven el juego de la misma manera romántica como una especie de libertad y conducta intrínsecamente motivantes.

⁵ Ibid. Pág.25

En el siglo XIX, sin embargo, observadores llegaron a conectar el juego de los niños con la evolución cultural y humana. Los folcloristas trazaron una amplia reminiscencia de las condiciones históricas más tempranas, los niños practicaron entonces como juego las que habían sido actividades para adultos en tiempo medievales.

En el siglo XX mucho de los aparatos dispuestos en los patios fueron diseñados para ayudar a los niños al recapitular sus impulsos primitivos animales como el balance, el practicar en una " Libertad inducida" acciones que podrían necesitar como adultos.

" **SIGMUND FREUD**, con teorías acerca del valor y fines del juego, se hizo popular. El juego servía desde ese momento para enseñar al niño a manejar sus ansiedades y conflictos. Aún hay mucha gente que justifica el juego y el deporte diciendo que estas actividades liberan tensiones" ⁶.

¿Cree usted que los juegos tradicionales pueden llegar a ser desplazados por los juegos electrónicos?

Algunos investigadores observan que la constante distracción que producen los juguetes, los juegos simulados y los programas de la TV actúan como una droga

⁶ Ibid. Pág.26

para los niños consumidores, quienes aprenden a movilizarse insensatamente de una actividad a otra sin un pensamiento real y sin ningún cuestionamiento.

Otros controvierten estas críticas afirmando que el niño accede a múltiples modos de información llegando a un enorme desarrollo personal, ven el computador personal como ofreciendo una defensa contra intervenciones externas. Ven a los juguetes como proveedores de modelos que los niños puedan asimilar por sí mismo.

A pesar de todos estos cuestionamientos suscitados por el juego, muchos adultos asumen que son funcionales y valiosos.

Al mismo tiempo, están temerosos del juego desestructurado.

4.2. MARCO LEGAL.

Estas políticas se fundamentan legalmente en la Constitución política de Colombia en sus artículos 44 y 52 y en la ley 115 en su artículo 14, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre es un derecho fundamental de todo Colombiano y que debe ser implementada por el Estado . En la ley 1810 Ley Nacional del Deporte se dictan disposiciones para el fomento del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre en su artículo 50. Plantea, el aprovechamiento del tiempo libre, es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento

personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la socialización, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

4.3. BASES TEORICAS.

Educación: " Proceso por medio del cual se tramitan, socializan y construyen de manera crítica y permanente los conocimientos, los valores, la herencia cultural y sus manifestaciones contemporáneas que hacen posible la dignificación de la vida, el progreso y la convivencia para un pleno desarrollo del individuo y la sociedad"⁷.

Educación de Calidad: La posibilidad que ofrece la escuela de generar un proceso comunicativo, mediado por la cultura a través de ella, organizado en función del desarrollo integral de cada alumno y de la apropiación de saberes con miras a posibilitarle la conquista de su autonomía y desarrollo personal.

La Educación Lúdica:" Constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparecen siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento que se redefine en la elaboración permanente del

⁷ Programa de recreación - Grupo de recreacionista CAJACOPI Pág.21

pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo"⁸. Educar únicamente tiene un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida. Por ejemplo, un niño que juega canicas o se entretiene con muñecas con sus compañeros, no está simplemente jugando o divirtiéndose, sino que está desarrollando y poniendo en acción innumerables funciones; en la misma forma una mamá que acaricia y se entretiene con el niño.

En síntesis esta propuesta es una contribución. Estamos seguros de que, bien aplicada y comprendida, significará un aporte concreto y positivo para el mejoramiento de la enseñanza del educando, sea como una herramienta que garantice más satisfactoriamente la permanencia del alumno en la escuela (disminución de la deserción), sea para redefinir valores y para mejorar la relación y el acoplamiento de las personas en la sociedad.

Tiempo Libre y Uso Constructivo. Tiempo libre, algunas veces puede referirse a tiempo disponible, el cual consta de dos elementos.

Tiempo: Que es el sistema usado por el hombre para medir su existencia sobre la tierra.

⁸ NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Ediciones Paulinas Pág.230

Tiempo sin Ocupación: Es el tiempo que no se usa para existir o subsistir. Existir son las cosas que tenemos que hacer para vivir tales como comer, dormir, y cuidar nuestro físico; subsistir es todo aquello que se hace para mantener una vida educada.

Tiempo Libre: Es el tiempo que nosotros tenemos sin ocupar, a parte de las necesidades básicas de la vida para relacionar lo que queremos hacer, aquel en el cual, tenemos libertad de escoger nuestras actividades.

El tiempo libre tiene dos categorías el verdadero tiempo libre que es aquel que está libre de ocupaciones por voluntad de cada individuo.

El tiempo libre forzoso: Que es aquel que tiene un individuo cuando no está empleado o por efecto de su avanzada edad.

La recreación da a este tiempo libre valor y expresión. El uso constructivo que se establece en esta definición implica una actividad que sea provechosa para el individuo y la sociedad.

El juego individual incluye el desarrollo físico, disciplina intelectual y espiritual, identidad y expresión, nosotros valoramos más nuestras realizaciones propias como hombres a través de expresiones creativas.

La sociedad con el objeto de servir, debe establecer un conjunto de valores y transmitirlos a sus miembros a través de la educación.

Creemos que hay valores sobre los cuales debe trabajar toda la comunidad para beneficio de todos sus miembros.

Por tal motivo, debemos aceptar que existen compromisos entre la libertad individual y la del grupo.

4.3.1. La Recreacion. La recreación está definida como el uso constructivo del tiempo libre.

La recreación promueve estos valores, primero educando al pueblo para el uso de su tiempo libre y segundo, proporcionando un medio aceptable de expresión creativa. Una forma esencial de expresión es la auto-realización del hombre y la supervivencia de la cultura.

La Recreación tiene las Sigüientes Características:

1. Se lleva a cabo durante nuestro tiempo libre o desocupado.
2. Involucra actividades que son auto-motivadas y voluntarias.
3. Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante.
4. Requiere actividad.
5. Contempla infinidad de formas de participación y expresión limitadas únicamente por la imaginación del hombre.
6. Es un estado de expresión creativa.

7. Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad.
8. algunas veces puede proporcionar beneficio económico.

La necesidad de recreación se hace más evidente día a día cuanto más limitemos la libertad individual, se hace más grande la responsabilidad de desarrollar nuevos medios de expresión: ignorar esta responsabilidad, únicamente conducirá a una confrontación entre las libertades del individuo y la sociedad. La incapacidad de definir realmente los valores y proporcionar oportunidades de libre expresión que se convierte en tensión, caos y eventualmente, en la destrucción de la cultura.

El siglo XX está caracterizado por los siguientes hechos.

1. Un dramático crecimiento de la población mundial. Más gente significa mayor necesidad de recursos y programas.
2. La migración excesiva hacia centros urbanos crea e intensifica una vida completamente desconocida para el hombre lo que implica una gran necesidad de escapes de la expresión.
3. Industrialización y tecnificación de todos los aspectos de la vida. El hombre necesita una oportunidad para desarrollar su identidad.

4. Mayor tiempo libre, ya sea a través de mejores horario de trabajo o de desempleo (tiempo libre verdadero o forzado).
5. La comunicación y el transporte masivo traen como consecuencia una comunidad mundial más cercana. Se hace necesario definir nuevos valores. Por consiguiente, debemos comenzar a cumplir con las siguientes responsabilidades:
 1. Planear para el futuro, programas de desarrollo, en el área de recreación.
 2. Definir y desarrollar una ética para el tiempo libre.
 3. Educar al pueblo para el uso de su tiempo libre y de las formas de expresión.
 4. Definir quien tiene la responsabilidad de suministrar los programas de recreación y servicios.
 5. Entrenar líderes y administradores para desarrollar y dirigir programas de recreación.

4.3.2. Características de Varios Grupos de Acuerdo a la Edad. " Los programas de recreación deben tener en cuenta las características de los distintos grupos de acuerdo a la edad, para quienes van a ser útiles" ⁹. El líder competente debe tener en cuenta:

- Las características generales de los diferentes niveles de edad.
- Las diferencias individuales en la rata de madurez.
- La necesidad de una gran variedad de actividades si se van a satisfacer todos los intereses y necesidades.

Debido a las diferencias individuales, hay áreas comunes y no comunes. Las siguientes características generales, relacionadas con la participación en juegos, deportes y atletismo, servirán de ayuda al líder en la planeación del programa.

4.3.2.1. Edades 4, 5 y 6 años. Entre los tres y los cinco años o seis años de edad, la rata de crecimiento físico del niño es más lenta que en cualquier otra etapa entre la infancia y la pubertad. Los niños están llenos de energía, pero se fatigan fácilmente, por lo tanto, son necesarios períodos frecuentes de descanso. Disfrutan enormemente de los juegos de carreras y perseguidos. Su capacidad de atención es

⁹ Ibid. Pág.13 - 15

limitada, así que en un juego no debe mantenerse por un período largo. Tanto los niños como las niñas se divierten en juegos que incluyen saltos, galopeo, caminantes, carreras, etc. Algunas niños de cinco o seis años pueden lanzar bien y hacia los seis todos pueden tirar talegos de frijoles y pelotas pequeñas, clasificando por habilidad desde poca coordinación hasta excelente. Es en esta época en la cual deberían inculcarse los principios de conducta cooperativa. Las habilidades motoras mejoran hacia la perfección en este período. A los niños les gusta jugar en compañía y se les debería proveer contactos con otros niños durante este período. No se interesan particularmente por el juego en equipo.

4.3.2.2. Edades 7, 8, 9 y 10 Años. Hay un crecimiento continuo pero lento durante este período. Los niños y las niñas maduran en igual proporción hasta los 8 años de edad y se divierten jugando en compañía. De los 8 a los 10 años generalmente prefieren jugar separadamente. El impulso hacia la pandilla se hace fuerte, pero el deseo por el éxito individual continúa. Los movimientos son vigorosos, las voces son fuertes y hay una tendencia hacia el ruido y las tonterías; hay una gran necesidad de actividad y de práctica de las habilidades físicas. Los líderes deben ser conscientes del deseo que tienen los niños de hacer bien las cosas y de tener la aprobación de ellos. En esta edad el grupo tiene miedo al fracaso. Es un período excelente para desarrollar los principios de rectitud, consideración, cortesía y respeto por la propiedad privada, por el deporte. Se desarrolla la lealtad al grupo y se disfruta de competencia sin presión.

4.3.2.3. En las Edades 11, 12, y 13 Años. Niños: Aparece la rivalidad. hay un entusiasmo por los juegos en equipo en los que el grupo pierde o gana y no el individuo. Los niños consideran las destrezas muy importantes y les gusta sobresalir en atletismo. Son renuentes a admitir que están cansados y hay necesidad de experimentar el éxito en los juegos. Los líderes deben elogiar a los participantes y evitar condenas y momentos irritables. Debe también el líder dar estímulo para obtener ámbitos de buena salud. Esta edad tiene un deseo cada vez mayor por independencia y por una capacidad amplia para pensar y razonar. Los niños se retrasan de las niñas alrededor de un año de madurez, lo que hace que los eventos sociales y recreativos en conjunto sean difíciles de promover. Les gusta dirigir y planear pero hay una tendencia hacia las torpezas. Los niños en esta época necesitan de comprensión, de reconocimiento y aceptación como individuos en su propio grupo. El líder tiene que ser consciente de todo esto.

Niñas. Este es un período de crecimiento intensivo en estatura y para las niñas maduran en proporciones más rápidas que los niños. La menarquía puede ocurrir tan temprano como a los once años, aunque la edad promedio es a los trece. Por estas variaciones, que son primariamente fisiológicas, cada niña en esta edad deberá ser tratada en relación a sus capacidades en el programa completo de deportes. A las niñas les gusta participar y son populares los juegos en equipo. Está bastante acentuado el interés por los clubes. Las niñas con actitudes un poco masculinas son aceptadas por el grupo, pero no con gusto aunque sí por las destrezas físicas.

Aumenta conscientemente la expectativa porque las niñas se vuelven menos activas y más femeninas a medida que alcanzan una mayor madurez. Se quedan atrás de los niños en fuerza y resistencia.

4.3.2.4. Edades 14, 15, 16 y 17 Años. En esta edad los niños y las niñas difieren en intereses atléticos y en destrezas pero hay un grandísimo interés entre ellos mismos.

Niños. Los atletas sobresalientes logran una posición de gran popularidad. Los niños al igual que las niñas maduran proporcionalmente.

Los niños practican juegos en equipo con ánimos algo más decididos. Quieren competencia más organizada, entrenadores, uniformes y equipos. Hay un interés en favor de los grupos niños-niñas. La edad de la pandilla termina generalmente hacia la adolescencia, pero algunos permanecen en estado de pandilla en desarrollo social por términos indefinidos. El rol de los deportes y de prestigio alrededor de los atletas sobresalientes asume una importancia exagerada. Esta actitud ejerce influencia en la interpretación de las necesidades personales del niño. Debe tener oportunidad de adquirir una variedad de habilidades deportivas avanzadas. Se presenta una gran oportunidad para impulsar el liderazgo estudiantil.

Niñas. En general, este grupo incluye las niñas de bachillerato. Estas jóvenes experimentan de repente un aumento sorprendente de estatura y peso. Este crecimiento es a veces tan rápido que la niña necesita un poco de tiempo para acostumbrarse a su talla crecida. Es la edad de la madurez sexual con los cambios que la acompañan, tales como el desarrollo de las características sexuales secundarias. Aunque el crecimiento muscular va de fundamental a accesorio, esto es, de grupos de músculos grandes a pequeños, puede ser que no haya exactitud de movimientos de las habilidades altamente coordinados. Todos los que tienen que ver con esta edad están familiarizados con el adolescente cansado y poco coordinado.

Algunas niñas tienen más dificultades en ajustarse a los factores psicológicos que a los fisiológicos durante esta época. Quieren ser libres, vivir su propia vida, poner en acción sus nuevos intereses, energías e ideales. Las asociaciones familiares vienen a ser menos importantes, y se forman nuevas y fuertes amistades. Son algunas veces conscientes de sí mismas y de su sexo y la amistad con los niños asume una gran importancia. Ellas necesitan constantemente la aprobación, admiración, simpatía y comprensión de los demás.

Vienen a ser importantes para este grupo los juegos de niñas en equipo con más organización, lo que hace incrementar la demanda por la maestría de habilidades. Les satisface el juego y la planeación cooperativa. Los deportes individuales como la ballestería tiene un significado socio-recreativo en común así como también un

alto grado de habilidad, son especialmente deseables. Las actividades recreativas comunes para ambos sexos deben jugar un papel cada vez más importante en todo el programa atlético.

Adultos. A través de la vida adulta, la escala de interés y necesidad de la gente es mucho más amplia que cualquiera de los períodos de madurez que se han enunciado para los niños. Muchos adultos están interesados en participar en juegos, deportes y atletismo sólo ocasionalmente, otros, no lo están del todo y, algunos solamente como espectadores.

Aquellos que están interesados en participar activamente tendrán juegos, deportes e intereses atléticos tan variados como los pueden ofrecer una agencia programadora de recreación.

4.3.3. Liderazgo. " Llamamos liderazgo a "la influencia interpersonal, ejercida en situación orientada, a través del proceso de comunicación, hacia el logro de una meta específica" ¹⁰.

El organizador de la comunidad que ve la recreación no sólo como un conjunto de actividades con un fin en sí, sino también como un gran recurso para la obtención de otros fines de interés comunitario, no se equivoca sobre todo si trabaja con

¹⁰ Ibid. Pág.19

comunidades atrasadas y adormecidas por la confianza; él sabe que no es posible conseguir el ánimo para la realización de cualquier obra material de beneficio comunitario, si antes no se ha construido una infraestructura social, unas organizaciones de base sólidas para las cuales los clubes y organizaciones sociales y deportivas son un gran instrumento.

El liderazgo en una comunidad puede ser desempeñado en muy diversas formas que varían de acuerdo a los objetivos que se persigan, al medio en que se desarrolle, al tipo de autoridad de que esté investido el líder, etc. Esto hace del tema un asunto muy difícil de abordar sino se le señalan unos límites.

Analizaremos aquí solamente:

a) Tipos de liderazgo comunitario

b) Condiciones o características personales de un líder comunitario.

4.3.3.1. Tipos de Liderazgo. En una comunidad pequeña se puede observar (hablando en términos muy generales) dos tipos de liderazgo, el primero compuesto por aquellas personas que han sido investidas de una autoridad sobre el resto de la comunidad (alcalde, párroco, director de la escuela, jefe de la policía, promotor de acción comunal, etc).

Estos líderes pueden o no ejercer una autoridad real sobre la comunidad e inspirar o no el ánimo y esperanzas en la gente, sin embargo, es necesario tenerlos muy en cuenta en cualquier tipo de acción que se desee iniciar.

El otro tipo de líderes está compuesto por lo que Carolina Ware (3) llamaba "los pequeños juanes" por que aparentemente no tienen ninguna figuración pero se han ganado la confianza de la comunidad o de un gran sector de ella y son consultados y se les tiene en cuenta para la toma de decisiones.

Estos líderes se han ganado una autoridad y un reconocimiento que muchas veces no es aparente, por lo cual hay que buscarlos minuciosamente (dada la importancia que tienen), porque se encuentran más próximos dentro de la gente en la cual ejercen una gran influencia.

Condiciones. Un líder de una comunidad necesita llenar una serie innumerable de condiciones que muy difícilmente pueden reunirse en una persona y su poder dependerá no solamente de la cantidad de condiciones que reúna, sino también de la forma como las utiliza, de las características de la gente de la comunidad, del momento en que las utiliza, etc. Presentamos a la consideración de los lectores algunas de estas recomendaciones:

4.3.3.2. El líder comunitario:

1. Debe conseguir claridad sobre los intereses y necesidades de su comunidad y los objetivos que persigue.
2. Debe preguntarse cuales son los motivos que hacen que se persiga tal o cual objetivo.
3. Debe saber con quienes cuenta, que fuerza tienen y de que recursos materiales dispone para lograr lo que persiguen.
4. Quieren a su comunidad y a su gente y tiene fe y confianza en ella.
5. Es valiente y decidido, proporciona seguridad y confianza.
6. Se relaciona y comunica fácilmente, tiene un trato agradable.
7. Delega funciones y responsabilidades.
8. No aprovecha su posición para dominar a los demás.

Para un líder en Recreación, además de las condiciones anteriormente señaladas, tenemos algunas recomendaciones de utilidad práctica que le van a fortalecer su

condición de líder y van a permitir el desarrollo de las actividades recreativas. Vamos a tomar los juegos recreativos para aplicar estas recomendaciones que esperamos sepan adaptar a cualquier otra actividad concreta:

1. Estudiar el juego paso a paso con el fin de poder dirigirlo o enseñarlo.
2. Tener listo el material necesario.
3. Procurar la participación activa de todos los jugadores, no olvide que los inválidos pueden participar como jueces, como organizadores, etc.
4. Evitar el juego personalista.
5. Mantener durante el juego el interés y entusiasmo y cuando éstos decaigan cambiarlos.
6. Hacer aclaraciones o repetir la explicación cuando se le solicita.
7. El líder también debe participar en el juego.
8. La actitud del líder debe ser simpática, alegre y comprensiva.

9. No se debe esperar hasta que un juego decaiga, hay que procurar la variedad.
10. Los juegos deben realizarse de acuerdo a las edades y estaturas para evitar accidentes.

4.3.3.3. Líderes Voluntarios. Para trabajar con líderes voluntarios en una comunidad es necesario tener en cuenta que las personas que vienen a prestar sus servicios están buscando algo en esta actividad. Las motivaciones que puedan traer a las personas son muy diversas, algunos pueden desear seguridad, otros reconocimientos, sentirse útiles, prestigio, seguridad, comunicación con la gente escapando de esta manera a la soledad, etc.

El líder voluntario en una comunidad debe organizarse con el objeto de poder satisfacer el mayor número de necesidades individuales y sociales, como también facilitará la acción, la capacitación, la motivación que un factor importantísimo en el trabajo voluntario y la revitalización permitirá que siempre haya gente nueva que reemplace a los que han cumplido con su labor y han terminado su proceso de formación como miembro de una sociedad.

Esta organización irá construyendo a medida que se desarrolle una estructura que se puede concretar por medio de expresiones simbólicas tangibles como normas, valores, cantos, uniformes, colores, ceremonias, un hombre específico, etc.

Al mismo tiempo irá construyendo un sistema de:

- a. Reclutamiento - que servirá para atraer nuevos miembros y para fijar unas condiciones mínimas para el ingreso.
- b. Llegar a un acuerdo para la toma de decisiones.
- c. Legislación que permitirá conocer normas, derechos, deberes.
- d. Capacitación - de acuerdo a las tareas que el grupo está llevando a cabo.

Operabilidad - que permitirá tener registros , archivos y obtención de recursos materiales.

Liderazgo - que represente al grupo, que negocie o entable contacto con otros grupos o instituciones gubernamentales.

Recreación - los voluntarios en recreación también necesitan momentos de camaradería y esparcimiento personal.

Evaluación - con el objeto de corregir los errores o perfeccionar las actividades.

4.3.4. Concepto del Juego de Challaye. "El dominio del juego es el paraíso del "como sí".

En este concepto de Challaye el dominio del juego implica habilidad del niño para penetrar otros mundos. El paraíso para Challaye es ese espacio de sueño, de fantasía, de poder imaginar como si fuera el amo y señor de algo que se crea, se manipula, se ordena y se destruye con realidad.

En conclusión éstos conceptos vienen a constituirse en el fundamento para entender lo que es el juego dramático en la cotidianidad infantil.

Desde estas opiniones se dejan entrever la omnipotencia que permite crear y destruir lo que se asimila en el mundo de los juegos; es establecido de un espacio que posibilite el desarrollo del símbolo y la función semiótica; el juego concebido como interacción para pensar y moverse al mismo tiempo; y el establecimiento metafórico del como sí para lo imaginativo del juego.

4.3.4.1.El Juego Símbolo desde la opinión de Wallon, Piaget y Vigotsky. Los juegos simbólicos aparecen en la literatura especializada con nombres diversos: juego imaginativo, juego dramático, juego sociodramático, juego de simulación.

El carácter representativo es un atributo de los juegos simbólicos.

El niño con apoyo de objetos reales o imaginarios y por medio de actos y palabras imita un personaje, hace como si fuera la mamá, el perro, la policía. Imitaciones e imaginación son elementos esenciales de estos juegos.

Son quizás los Psicólogos Wallon, Piaget y Vigotsky los autores iniciadores del simbolismo y su relación con el pensamiento.

Para Wallon el juego es un eslabón que sirve de puente a la inteligencia de las situaciones hacia una inteligencia discursiva. Los juegos de los niños vienen a constituir simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico.

En el niño la función simbólica se reduce a su poder de sustitución.

La función simbólica consiste en hallarle aun objeto su representación y a ésta representación un signo.

Esta función simbólica viene a posibilitarle al niño el desarrollo de imitación y simulacro.

Según Piaget el juego simbólico viene a representar una conducta crucial para el afinamiento de la función simbólica y va a ayudar al niño a franquear el tortuoso tránsito que conduce de la inteligencia práctica a la inteligencia representativa.

Vale decir que la inteligencia práctica se manifiesta por el accionar y el movimiento del niño al enfrentar la realidad.

La inteligencia representativa, a lo anterior, viene a agregar la posibilidad de la función simbólica y semiótica para una mejor expresión de la realidad.

El ejercicio, el símbolo y la regla, constituyen para Piaget los tres grandes tipos de estructuras que van a caracterizar los juegos infantiles.

A través del juego simbólico el niño supedita la realidad del yo.

Lo asimila, incorporándola para satisfacer sus necesidades a través del juego a manera de compensación.

El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente.

En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la simulación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

Para Vigotsky las funciones cognitivas y comunicativas del lenguaje se convierten en la base de una nueva forma superior de actividades en los niños, distinguiéndolos así de los animales.

En el ser humano se dan dos líneas de desarrollo cualitativamente distintas: Procesos elementales de origen biológico, por otra parte y las funciones psicológicas, de origen socio-cultural por la otra.

Según Vigotsky: " a su mundo que se le llama juegos es el del niño en edad pre-escolar entrando a un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida.

En el juego una acción lúdica sustituye a la realidad así como un objeto reemplaza a otro.

Además del carácter simbólico, Vigotsky resalta la posibilidad del lenguaje como una expresión más del poder representativo que se da en los juegos dramáticos.

4.3.5. El juego de Mímica Según Caillois. " El sociólogo Caillois en su libro Los Juegos y los Hombres, habla de una de sus clasificaciones de juego: Mimicry, que viene a introducir la mímica, de juegos de mímica" .

A través de los juegos de mímica el niño tiene la posibilidad de aprender la cotidianidad con sus valores.

Para Cillois la máscara y el disfraz se convierten en accesorios que brindan riqueza al juego de la dramatización.

El acto de jugar a la dramatización va incluido de plano, la libertad y la voluntariedad.

La imitación viene a implicar un acto de desentración del yo para poder asumir el rol del otro. En la medida en que el niño interactúa con otros niños va entendiendo las posibilidades de los demás desde el plano de lo social.

4.3.5.1. El Juego Dramático. El juego dramático es una actividad de fundamental importancia dentro del aprendizaje creativo.

El juego dramático viene a favorecer el desarrollo socioemocional porque es una válvula de escape, de emociones, de sentimientos y necesidades, así como también es un fiel reflejo de las relaciones familiares que van condicionando la personalidad infantil, pero controlándola en forma absoluta, ya que la capacidad creadora de los niños, les permite manejar, en cierta medida, la organización de su conducta personal y social.

El niño ante la posibilidad de discutir, contradecir, encuentra en la actividad lúdica o el juego dramático el materializar en su propio mundo de juegos, las reacciones negativas hacia ese mundo adulto, que lo limita y reprime.

El juego Dramático le ofrece al niño el recurso para experimentar, probar, tantear sin limitaciones ni temores; porque es algo que le pertenece totalmente y puede usar sin restricciones, hasta conseguir la solución que busca, o bien lograr sus resultados, placer y satisfacción

La importancia del juego dramático para el niño lo señala Virginia Wolf al decir:

Mientras que el alumno posea amplias posibilidades de expresión a través de la acción y de la identificación, la autoexpresión del niño está alimentada.

Desde el mundo exterior solamente hasta un grado limitado debe buscar en sí mismo la mayor parte del material para la autoexpresión y destruir su propio escenario para realizarla. es decir, el juego dramático.

Como se puede apreciar el niño a través del juego dramático desempeña el rol de papá, de mamá, de hermano, desarrollando así su individualidad.

El juego dramático es un mecanismo regular que ayuda al niño a madurar emocionalmente, nivelando y reduciendo las tensiones existentes en los grupos; es el que puede compensar fácilmente la inseguridad de los primeros años de vida; el

que ofrece la posibilidad de vivenciar el mandato y la subordinación; que permite jugar a ser grande o a ser bebé; el que ofrece a cada niño un medio íntimo y personal de comunicación y cooperación, a una edad en que el crecimiento social comienza a perfilarse. Juan Cervera en su libro Como Practicar la Dramatización dice que el juego Dramático es un medio que favorece en el niño

- El crecimiento individual.
- El equilibrio psíquico.
- La elaboración de sus propias dificultades
- El alivio de las posibles tensiones que aseguren un mayor grado de salud mental.
- La existencia de relaciones más reales entre la fantasía y el mundo circundante.
- La necesidad de expresarse verbal y corporalmente.
- El crecimiento socioafectivo a través de un mayor conocimiento de si mismo que le permite reafirmar su yo y lograr un mejor contacto con otros niños fomentando, además de reconocer la necesidad de reconocer a los otros niños y sus fantasías, la cooperación activa en el juego dramático.

4.3.5.2. El Juego Creador. El juego creador es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; es desarrollo de potencialidades a través de una ejercitación placentera y espontánea; es expresión de ideas, sentimientos, fantasías; es elaboración de temores, angustias, ansiedades; es en definitiva, actividades creadoras.

Cuando el niño juega utiliza todos los elementos que están a su alcance: primero el cuerpo y la voz; luego los juguetes adquiridos o creados por él en elementos varios. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes.

Desde que el bebé nace juega ejercitando determinadas funciones, conociendo y dominando su propio cuerpo, desarrollando sus sentidos, su intelecto, su afecto, su mundo social.

El juego creador según la opinión de Hilda Cañeque, solo se pone en marcha cuando encuentra un ambiente que posibilita la investigación, que permite intercambiar ideas, ampliar conocimiento, organizar, crear, experimentar, todo ello con elementos que satisfaga la curiosidad y el interés del niño.

Entre los componentes del juego Dramático pueden enunciarse: el lenguaje, la expresión corporal, plástica y musical, el valor del lenguaje.

El contacto que el niño tiene en la lengua es la dramatización, se adorna con dos características fuertemente estimulantes: por un lado se presenta la lengua como una realidad viva, ya que sirve de instrumento directo de comunicación; por otra las palabras encadenadas con los demás elementos en el juego dramático cobran dimensiones, provocan efectos inmediatos y revelan un poder y un compromiso casi mágico al desencadenar la acción.

Vigotsky añade a todo esto una observación sagaz. En la acción diaria el lenguaje del niño está motivado por la percepción de las cosas; es decir, por la realidad cotidiana en la cual coinciden percepción y denominación, mientras que en el juego dramático el campo óptico y el semántico se separan, puesto que el niño se ve estimulado por sus propias ideas.

Sin duda tiene gran trascendencia que un palo entre las piernas, por ejemplo, sea percibido como palo, pero reciba el nombre de caballo y del nombre y no de su realidad, deriva la acción.

Los casos imaginados solo se hacen reales a través de la palabra y esto forma parte de la magia del lenguaje.

La separación entre percepción y denominación fuera del comportamiento lúdico será posteriormente el inicio del pensamiento abstracto.

4.3.5.3. El Valor de la Expresión Corporal: La valoración de la expresión lingüística no implica desconocimiento de la comunicación verbal.

La expresión por medio del gesto es natural en el niño desde los primeros años de vida.

El niño manifiesta frío, encogiéndose, igual que expresa el calor moviéndose y relajándose. Pero por medio del automatismo expresa estados de ánimo como el dolor, la alegría, el miedo, la seguridad.

El juego resulta muy grato y positivo cuando la expresión por medio del gesto, la realiza el educador o un niño previamente preparado y el resto de los niños tiene que adivinarlo.

De todas formas, juegos de este tipo son excelente motivación y sugerencias, no solo para la imitación diferida por parte del niño, sino para crear sus propios juegos.

4.3.5.4. La Expresión Plástica en el Juego Dramático: La expresión plástica ocupa en el juego dramático un lugar que en excesiva frecuencia se ha considerado secundario o auxiliar.

Sin embargo, en el caso de la dramatización y el juego dramático en la escuela, lo plástico concreto como son máscaras, disfraces, títeres, delimitación del espacio. "Es

preciso reconocer la utilidad de la expresión plástica en la dramatización", dice Juan Cervera de ésta forma se colabora en una educación más integrada.

El disfraz, la máscara, el maquillaje y el títere le proporcionan al niño la ocasión, a menudo deseada, de transformarse en otra persona. Puede creerse varias personas a la vez, e incluso también casos en rápida sucesión o su intermitencia.

Este elemento plástico y especialmente las máscaras, en principio actúan más como estímulos de creación que como auxiliares de la expresión. La necesidad de estos auxilios se hará sentir más cuando el niño vaya perdiendo espontaneidad y sienta más el peso de la inhibición.

Es en la expresión plástica donde influyen lo artesanal, las manualidades, lo pictórico, el decorado como fuentes auxiliares de creatividad.

4.3.5.5. Valor de la Expresión Rítmico-Musical: La música es esencial en la coordinación del movimiento, del sonido y la palabra.

La música es motivación de gran utilidad en la dramatización.

La audición de una melodía con frecuencia inspira un movimiento rítmico, por ejemplo, una forma de caminar: esta forma de caminar se adecua a un personaje y éste a la vez a propiciar su acción.

La música en el juego dramático va a tener otras posibilidades entre las que se puede enunciar: su fuerza evocadora, sus posibilidades expresivas, excitantes, sedantes, terapéuticas.

4.3.6. Valores. " Concepto de valor: La esencia de los valores es su valer, el ser valiosos. Ese valor no depende de apreciaciones subjetivas individuales. Son valores objetivos, situados fuera del tiempo y del espacio. Los principales serán: paz, amor, justicia, generosidad, diálogo, honradez, etc. Los valores se perciben mediante una operación no intelectual llamada estimación" ¹¹.

De estudios realizados sobre estos, deducimos que todo valor tiene una polaridad, ya que puede ser positivo y negativo, es valor o contravalor.

Cualquier valor está vinculado a la reacción del sujeto que lo estima; por ejemplo ante el valor de "acción" uno puede reaccionar sublimándolo y otros encarnándolo. Hay unos más estimables que otros, les otorgamos una jerarquía según ésta, los valores pueden dosificarse en virtudes materiales, intelectuales, morales, estético y religioso. Los valores pueden ser realizados, descubiertos e incorporados por el ser humano. Justamente en esta triple posibilidad reside su importancia pedagógica, por ello se puede hablar de la educación como realización de valores, de una pedagogía

11

LLORENE CARRERAS, Eijo, ASSUMPCIO Estany, GOMEZ GUICH, María Teresa, MIR Victoria, OJEDA Felipa. Pág. 19, SERRAT, María Grecia. Como educar en valores.

de los valores. El descubrimiento, la incorporación y la realización de valores positivos constituyen tres pilares básicos de la tarea educativa.

" El término "valor" está relacionado en la propia existencia de la persona, afecta a su conducta, configura, modela sus ideas y condiciona sus sentimientos"¹². Se trata de algo cambiante, dinámico que, en apariencia, hemos elegido libremente entre diversas alternativas. Depende, sin embargo, en buena medida de lo interiorizado a lo largo del proceso de socialización y por consiguiente, de ideas y actitudes que reproducimos a partir de las diversas instancias socializadoras.

4.3.7. Conflicto de Valores. Cualquier sociedad a través de la historia ha aceptado e interiorizado de forma distinta unos valores propios y algunos de otras culturas.

Antes la escuela transmitía los valores que marcaban la religión y el estado, que eran también los que imperaban en la sociedad, por lo tanto en ese entonces eran pocos los conflictos que se generaban, como estos valores no han sido libremente interiorizados por la mayoría de las personas, aún en el ámbito escolar y familiar se genera la desintegración familiar, la inseguridad ciudadana, la violencia y la agresividad. Creemos que este consenso era artificial, porque estaba basado en la imposición y cimentado en una obediencia institucionalizada a nivel social, familiar y escolar.

¹² Ibid. Pág.20

La crisis de valores y de religiones en el fondo no sea negativa; a pesar de esto, la humanidad ha sufrido y está sufriendo un profundo cambio, es una etapa nueva, por ello debemos estar atentos a los valores que van emergiendo, dispuestos a modificar nuestra forma de actuar como elementos efectivos de esta dinámica.

Es imprescindible volver a poner las cosas en su sitio, puesto que estos cambios han afectado directamente a las personas: falta de trabajo, intranquilidad, agresividad manifiesta, escasa solidaridad.

4.3.8. Educacion en Valores . " En valores como un trabajo sistemático a través del cual y mediante actuaciones y prácticas en nuestros centros, podemos desarrollar aquellos valores que vienen explícitos en nuestra constitución y que deben ser la base de la democracia " ¹³.

En este contexto y desde esta perspectiva pedagógica, concretamos la definición de valor, actitud y norma.

Valor: Es un objetivo que nos proponemos en la educación y partiendo de la idea que se tenga del hombre que le ayude a ser más persona, sencillamente es la convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser humano.

¹³ **Ibíd. Pág.27**

En consecuencia entenderíamos como contravalores, todo aquello que dificulta al hombre llegar a ser más persona y le restaría humanidad.

" **Actitud:** Es una disposición que debemos despertar en el niño para adquirir y asimilar un valor"¹⁴. Cuando la actitud llega a ser fácil de ejecutar tenemos un hábito.

Educar en valores es educar moralmente porque son ellos los que enseñan al individuo a comportarse como hombre a establecer una jerarquía entre las cosas, llegando a la convicción de que algo importa o no importa, que vale o no vale, que es un valor o es un contra valor.

La educación moral promueve el respeto a todos los valores , no defiende valores absolutos ni da opciones, tampoco es relativista: no toma una posición autoritaria (una solución única) ni una posición liberaría (haz lo que te apetezca), por eso ante un conflicto de valores es necesario conjugar estos dos principios.

4.3.9. El Juego. El juego nos puede servir para fomentar el apoyo y la cooperación promueve una actividad que suscite responsabilidades, fomenta la confianza en uno mismo y el respeto a los demás.

Nos pueden ser útiles los juegos que ayuden a los niños a resolver de una forma

¹⁴ Ibid. Pág.22

constructiva sus conflictos donde ganar o perder es la única solución sino como una situación necesaria para la naturaleza, para la madurez, para el crecimiento.

Elijamos juegos donde todos nos sintamos aceptados, donde todos participemos y en definitiva nos divirtamos.

Funciones: El juego realiza funciones psicológicas, lúdicas, lógicas.

En cuanto a las funciones psicológicas estas son básicas para incidir en la asimilación de los valores ya que tienen implicación directa en la conciencia del alumno.

Las funciones se dosifican en:

Prueba del Yo. El cuento como el juego, es el campo donde el niño se encierra, prueba su Yo. Para toda persona es importante soñar. El cuento es para el niño el canal de sus sueños, la proyección de sus anhelos de reafirmación del Yo (autonomía, exploración de la realidad, de fuerza, de poder, de reflexión, y de maduración), integración de los mecanismos de sublimación de transformación de lo que es desagradable y molesto, en agradable y útil.

Funciones Lúdicas: Le refiere el cuento como juego, con la intención de pasarlo bien y divertido.

Funciones Lógicas: Hace referencia al razonamiento.

4.3.10. La Responsabilidad . Es la capacidad de sentirse obligado a una respuesta o a cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Esta tiene 2 vertientes individual y colectiva:

Individualmente: Es la capacidad que tiene una persona de conocer y aceptar las consecuencia de sus actos libres y conscientes.

Colectivamente: Es la capacidad de influir al máximo en las decisiones que se toman como grupo social en donde estamos incluidos.

- Debemos reflexionar sobre estos aspectos.

- La responsabilidad: Se intenta responsabilizar al alumno de ir limpio y bien arreglado que tenga buena autoestima y buen rendimiento escolar.

- En la vertiente colectiva: Además de ser responsable o debe responsabilizarse diariamente de sus tareas, en clase y cumplir las normas que le marcan los padres, profesores y la comunidad donde vive; que exista una buena relación dentro del grupo y respetando su entorno.

4.3.11. El Respeto Como Valor . " Es el sentimiento que lleva a reconocer los derechos y la dignidad de otro"¹⁵. Se fundamenta en la dignidad de la persona compartida por todos. La dignidad de la persona queda situada en 2 coordenadas básicas:

La del respeto a nosotros mismos y la del respeto a los demás.

4.3.12. Tolerancia. " Para estar plenamente abierto a la experiencia de los sentidos, hay que desprenderse del arraigado hábito de condenar, de criticar y de meterse con los demás"¹⁶.

Lo más difícil, es cultivar un estado de ánimo que reciba con beneplácito las críticas de los demás: "A menudo mi mente se contradice y se condena sola, me es indiferente si eso lo hace otra persona, máxime porque a sus críticas les reconozco sólo la autoridad que yo quiero".

¹⁵ Ibid. Pág.199

¹⁶ Ibid. Pág.165

5. METODOLOGIA

Nuestro proceso metodológico está enmarcado por la I.A. (Investigación Acción), en la medida en que pretendemos intervenir una acción social y construir conocimiento sobre ella. Desde la perspectiva de Kurt Lewin impulsor de modelo), hemos determinado las siguientes etapas:

- Insatisfacción con el estado actual de la realidad (manejo del tiempo libre en la escuela: Recreo).
- Construcción de un área problemática: Mal uso del tiempo libre por parte de alumnos y maestros, no siendo aprovechado en la formación integral del alumno.
- Ejecución de una acción: Implementación del juego para la formación del niño.
- Evaluación de los efectos del juego en la formación integral del alumno.
- Teoría.

Los investigadores hemos desarrollado discusiones con el resto de docentes de la

escuela para orientar acciones alternativas. Somos parte integrante del grupo dejando de lado la relación dual existente en otras metodologías.

Al iniciar nuestra especialización en Gestión de proyectos educativos, analizamos la problemática que existe en CEB No 12, en el cual se nos presentaron muchas inquietudes; ante estas tuvimos la necesidad de reunirnos, discutir y luego analizar cual era la problemática más sentida por la comunidad educativa. Llegando a concluir que se debía trabajar por la necesidad más relevante cual era la de implementar un programa de actividades lúdicas a partir del recreo de los niños de 6 a 12 años en el Centro de Educación Básica No 12.

Debido a que durante el desarrollo del recreo los estudiantes mantienen una desorganización donde se destaca la agresividad, el irrespeto, intolerancia entre ellos mismo, situación que es poco manejable por el cuerpo docente debido a la falta de cultura recreativa, la programación del recreo se limita a la toma de merienda y actividades; desenfocadas en donde la relación alumno - alumno, adolece de todo principio de socialización e integración; esto muchas veces porque las instituciones educativas han sido diseñadas sin dejar un patio apropiado para la práctica mínima del recreo, donde los espacios se reducen a nada.

Ante la falta de formación de los docentes en esta materia, se olantearon transformaciones psicológicas para modificar este tipo de prácticas que van

articuladas hacia el desarrollo integral del estudiante; teniendo en cuenta el desarrollo y cualificación en la educación colombiana.

Ya diagnosticada la problemática nos trazamos objetivos que conducen a nuestra investigación. Tales como desarrollar un programa de actividades lúdicas durante el recreo para niñas de 6 a 12 años en el CEB No.12 de Barranquilla, y como objetivo específico desarrollar durante el recreo actividades motoras que conlleven a la adquisición de habilidades y destrezas físicas, en los niños de 6 a 12 años en el centro de Educación Básica No 12 del municipio de Barranquilla.

- Realizar actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de los procesos conjuntivos del educando en los niños y niñas de 6 a 12 años en el centro de Educación No 12 de Barranquilla.

- Fomentar la creación de un ambiente afectivo para la socialización del educando en su entorno en niños y niñas de 6 a 12 años del centro de Educación Básica No. 12 de Barranquilla.

- Afianzar valores tales como el respeto, tolerancia y responsabilidad a través del juego de los niños y niñas de 6 a 12 años del Centro de Educación Básica No. 12 de Barranquilla.

Los investigadores desarrollaron talleres pedagógicos con el cuerpo directivo, docente y padres de familia para orientar acciones alternativas. Con la asesoría del Profesor: JOSE BERNAL tutor de nuestra investigación en las que se presentaron argumentaciones y contraargumentaciones para sustentar puntos de vista o criterios epistemológicos sobre el particular y con base en los acuerdos y las teorías pedagógicas, construir el marco teórico que fundamenta científicamente la propuesta. Además el trabajo que estamos realizando en nuestra institución está orientado por guías de observación lo que posibilitó entrar en contacto con las respectivas comunidades educativas, lográndose de paso que nuestro trabajo resultará fructífero ya que se desarrolla la comprensión crítica de la realidad y la concientización del impacto que la investigación tendría para la calidad educativa.

Se escogió la población docente entre niños y niñas de 6 a 12 años, una etapa de gran desarrollo, cognitivo, creativo y lúdicos ; con procesos que contribuyen a una mejor relación interactiva en el ambiente escolar.

Contando con el apoyo de los directivos y docentes. Por ser ellos los orientadores responsables encargados de contribuir a un desarrollo integral del estudiante en la escuela y al mismo tiempo ser sujeto de constantes procesos de formación y portadores de enfoques pedagógicos.

Reunimos a los padres de familia para darle a conocer la problemática del Centro de Educación Básica No.12, con la inquietud de querer mejorar el comportamiento

de los niños en el recreo, recibiendo por parte de ellos argumentos válidos que retroalimentaron nuestro proceso de investigación.

Se dio a conocer a los padres de familia la importancia que tienen los juegos lúdicos, juegos que no se hacen simplemente para divertirse sino que desarrolla y pone en acción innumerables funciones formativas que dan aportes para el mejoramiento de la enseñanza del educando, como una herramienta que garantiza más satisfactoriamente la permanencia del alumno en la escuela.

5.1. POBLACION.

La Población Universo está conformada por 13 profesores, 420 estudiantes y 400 padres de familia.

Para desarrollar la investigación se escogió una muestra representativa del 30%, 4 profesores, 12 alumnos y 120 padres de familia. De los profesores el 100% está de acuerdo con la implementación del programa.

De los Padres de Familia el 90% es consciente de la desorganización del recreo en el CEB No 12.

Los Alumnos arrojaron un porcentaje del 94% que está de acuerdo con la implementación del programa.

Con este proceso diseñamos el siguiente Programa de actividades lúdicas para realizar durante el recreo con los niños de 6 a 12 años del Centro de Educación Básica No. 12 del Distrito de Barranquilla.

5.2. INSTRUMENTOS

Nos valimos de instrumentos como la guía de observación, preguntas abiertas, encuestas, las entrevistas que permitieron a las personas responder con sus propias palabras sobre el conocimiento de nuestra investigación.

La guía de observación permitió percibir la realidad exterior orientando la recolección de datos.

Las encuestas son de gran utilidad para la investigación, que nos condujo a reflexionar sobre la implementación de un programa de actividades lúdicas a partir del recreo.

5.2.1. La Entrevista. Estableció la relación directa entre el investigador y el objeto de estudio, con el fin de obtener testimonios orales o intercambiar la información.

Con las encuestas dividimos la población en cuatro grupos: directos, docentes, padres de familias y alumnos.

5.2.2. Interpretacion Cualitativa de las Encuestas. Teniendo en cuenta los resultados arrojados por las encuestas de la comunidad educativa C.E.B. No. 12 del Distrito de Barranquilla, se puede observar que el 85% de los encuestados adolecen de actividades recreativas y deportivas organizadas en el tiempo libre de la escuela en el recreo; que le permita una verdadera integración que los conduzca al desarrollo de los valores de respeto, tolerancia y responsabilidad.

El 54% de los encuestados opinaron que los programas recreativos no tiene el apoyo de la dirección de la escuela siendo esto parte de sus necesidades y expectativas de los niños. Los programas recreativos obedecen a una política educativa nacional que debe estar introducida en el P.E.I. de la escuela y no cuentan con recursos financieros propios. Los juegos deportivos cumplen con el 53.6% en la importancia de esta muestra, el 30,8% para los juegos lúdicos y un 15.6% para los juegos didácticos, permitiendo estos valores resaltar la necesidad de jugar y hacer deporte de una manera planeada y organizada.

Toda esta problemática es por la falta de espacio físico en las escuelas y el desconocimiento de los fundamentos de la recreación en la formación integral de los niños.

El 84,8% del comportamiento de los niños durante el recreo de la escuela es insuficiente, por la desorganización del mismo. El niño realiza en el recreo juegos libres en un 65,6%.

Según la muestra los niños en un 52.4% desean realizar estos juegos en el patio-recreo de la misma escuela para poder compartir con sus compañeros dentro de la relación alumno-alumno. El 66.4% quieren juegos que sean dirigidos por el docente.

La escuela no cuenta con canchas deportivas, no son adecuados las infraestructuras de la escuela para el desenvolvimiento de las actividades recreativas de los niños, la escuela no cuenta con ninguna clase de juego. Por lo tanto no existen actividades para la utilización del tiempo libre. (Ver Anexos Encuestas y Gráficas).

5.2.3. Matriz Dofa.

5.2.3.1. Debilidades.

- No hay aporte financiero por parte de la directiva de la institución hacia las actividades en el tiempo libre.
- La disciplina en el recreo es incontrolable.
- No existe un programa organizado de actividades en el recreo.
- Falta disposición política de todos los estamentos de la escuela en la organización del tiempo libre de los niños, en especial el recreo.
- El espacio del patio - recreo no es el más apropiado.

5.2.3.2. Oportunidades.

- Cambiar el aspecto físico de la escuela (infraestructura), para un mejor desenvolvimiento de los niños en horas del recreo.
- Realizar actividades para que los estudiantes compartan la relación alumno - alumno.

5.2.3.3. Fortalezas.

- Interés que muestran los docentes de la institución por el desarrollo de un programa de actividades lúdicas en el tiempo libre.

5.2.3.4. Amenazas.

- Delincuencia
- Violencia
- Drogadicción
- La injuria y calumnia

6. PROPUESTA

Diseñar un programa de actividades lúdicas para desarrollar durante el recreo de los niños y niñas del Centro de Educación Básica No. 12.

6.1. OBJETIVOS GENERALES.

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en el área de currículo y recreación en el uso creativo del tiempo libre.
- Crear conciencia a la comunidad educativa acerca de la importancia que tiene este proyecto de tiempo libre para nuestra vida futura.

6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Sensibilizar a los estudiantes, profesores y padres de familia sobre la ejecución del programa.
- Aplicar los conocimientos teóricos dados como base en el desarrollo del proyecto.
- Crear una infraestructura organizativa general para la realización del programa.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

LUNES

FECHA	TEMA	OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUAR
L U N E S	D I R I G I D O	Desarrollar en los niños actividades mediante elementos manuales utilizando formas de locomoción en el patio del colegio.	Programación de juegos dirigidos por el profesor utilizando todo el espacio físico en demarcaciones. - Clasificación por edades. - Demarcación del patio.	Cuerdas, piedras, checas, pelotas, pilas, ula-ulas, rompecabezas, bolitas de uñita, ajedrez, parques, dama china.	Docentes asignados por rotación para el control del recreo.	Aspectos: Bienestar volitivo, cognitivo, afectivo.

MARTES

FECHA	TEMA	OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACION
M A R T E S	J U E G O S L I B R E S	Propiciar la participación de los estudiantes en las actividades volitivas durante el recreo.	Organizar estratégicamente los juegos de azar y lúdicos para que el estudiante tenga libertad de escogencia.	Juegos didácticos: Dominó, parques, dama china, ajedrez, bolita de uñita, cuerdas, pelotas, colchonetas, ulas - ulas.	Docente encargado de la disciplina del recreo.	Aspectos: Psicomotriz volitiva, cognitiva, afectiva, reconocimiento de valores.

MIÉRCOLES

FECHA	TEMA	OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUAR
M I E R C O L E S	C O N C U R S O S R E C R E A T I V O S	Valorar a los alumnos por medio de la participación en las diferentes actividades durante el recreo.	Las actividades serán organizadas según los grados de desarrollo 1º y 2º aparte, 3º, 4º y 5º aparte. Los concursos pueden ser de competencia de participación libre o de escogencia concursos de cuenta-chiste, dramatizaciones, canciones, mimos, imitaciones.	Long Play, grabadoras, cassettes, panderetas, cucharas, sacos, pelotas, sillas, minitarima, tetero.	Docentes asignados por rotación para el control del recreo.	Participación, responsabilidad, respeto, tolerancia.

JUEVES

FECHA	TEMA	OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACION
J U E V E S	Canciones, rondas infantiles y estribillos	Rescatar en los niños mediante la participación, los estribillos las rondas y las canciones durante el recreo.	Organizar los grupos de participación orientados hacia el rescate de rondas infantiles canciones y estribillos mediante subgrupos en cada grado.	Panderetas, tamboras, maracas, marimba, cencerro, guacharaca.	Docentes asignados por rotación para el control del recreo.	Integración participación, responsabilidad, tolerancia, respeto.

VIERNES

FECHA	TEMA	OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	EVALUACION
V I E R N E S	A C T I V I D A D E S D E P O R T I V A S	Promover en los estudiantes la participación en deportes durante el recreo.	Carreras de saco un representante por cada grado juego de bola de trapo se pagará 3 en otra 3. <i>Jugare</i> Todo lo anterior se jugará en dos categorías primero y segundo grado, luego tercero, cuarto y quinto grado.	Patio portería demarcación de 10 metros.	Docentes asignados por rotación para el control del recreo.	Integración, participación, responsabilidad, tolerancia.

CONCLUSION

Después de detectar la desorganización del recreo en el C.E.B. No. 12 y el comportamiento de los educandos durante el desarrollo del recreo, se concluyó que se hacía necesario diseñar un programa de actividades lúdicas en dicha institución haciendo énfasis en los procesos cognoscitivos; afectivos, volutivos y psicomotor; afianzando los valores de respeto, tolerancia y responsabilidad.

La propuesta se desarrolló a través de un cronograma de actividades que se realizan durante la semana, distribuidos así:

Lunes: Juegos dirigidos, Martes: Juegos libres; Miercoles: Concursos recreativos; Jueves: Canciones, rondas infantiles, estribillos y los Viernes: Las actividades deportivas, logrando así la organización del recreo y la formación integral de los educando.

BIBLIOGRAFIA

BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar. Revista No. 16. El juego y la educación física, ¿integración o revisión?. Pág 37. Revista No. 16. Juego No. 16. Juego, educación y moral. Pág. 23 a 31.

JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural etnográfica y hermenéutica del juego. Colección mesa redonda. La Constitución Política de Colombia. Pág. 125.

LA CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA.

LA EDUCACION FISICA ESCOLAR. Tema: La adecuación de las zonas de recreo. Editorial Paidotribo, pedagogía, corporales. Pág. 73 - 104.

LA CUESTION DE LOS VALORES. Heinter Lewis. Gedisa Editorial

LEY GENERAL DE LA EDUCACION 115

MURCIA, Napoleón. Revista No. 18. El juego, mi horizonte posible hacia una verdadera formación. Pág. 52 - 57.

MURCIA FLORIAN, Jorge. Investigar para cambiar un enfoque sobre investigación. Acción, participante, cooperativa. Editorial Magisterio

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación lúdica. Técnicas y Juegos Pedagógicos. Ediciones Paulinas. Pág. 230.

Revista de Deporte y Educación Física.

Sistema Nacional del Deporte. Ley 181 de 1995.

SOTTON - SMITH, Brian. Revista No. 1. El Juego en el niño. Tomado de "Psychology Today".

LLORENE CARRERAS, Pilar Eijo, ASSUMPCIO, Estany, María Teresa Gómez, Ricard Guich, Victoria Mir, Felipa Ojeda, Teia Planos, María Gracia Serrats. Como educar en valores. Materiales, textos, recursos y técnicas.

ANEXOS

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION EN GESTION DE PROYECTOS EDUCATIVOS
IMPLEMENTACION DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS
A PARTIR DEL RECREO

Escoja solo una respuesta teniendo en cuenta las actividades recreativas de los años anteriores.

- 1o. Los programas recreativos tienen el apoyo de la directiva de la escuela?
SI () NO ()
- 2o. Los programas recreativos responderán a las necesidades y expectativas de los niños.?
SI () NO ()
- 3o. Los programas recreativos cuentan con recursos financieros propios?
SI () NO ()
- 4o. Los programas y proyectos recreativos obedecen a una política a un plan de desarrollo de la escuela.?
SI () NO ()

50. De las siguientes actividades recreativas cual es la más importante para Usted?

- a) Actividades lúdicas
- b) Juegos deportivos
- c) Juegos didácticos

60. Las actividades recreativas del Centro Educativo no se realizaban por:

- a) Falta de espacio físico ()
- b) Falta de motivación de los docentes ()
- c) Desconocimiento de la recreación ()

70. El comportamiento de los niños durante el recreo es:

- a) Excelente ()
- b) Bueno ()
- c) Insuficiente ()

80. A través de un proyecto de investigación podremos organizar el recreo en el C.E.B. No. 12.?

SI () NO ()

90. Esta investigación conducirá al desarrollo de los fines de educación sobre los valores de respeto, tolerancia y responsabilidad?

SI () NO ()

10o. A través de los juegos organizados alcanzaremos una mayor integración y el mejoramiento del ambiente escolar?

SI () NO ()

11o. Qué clases de juegos realizaban ustedes en años anteriores?

- a) Juegos libres ()
- b) Rondas ()
- c) Juegos autoctonos ()
- d) Juegos didácticos ()

12o. Donde te gustaría que se realizarán estos juegos?

- a) Patio ()
- b) Canchas ()
- c) Calle ()

13o. En que momentos realizan Ustedes los juegos?

- a) En la clase de educación física.
- b) En el recreo
- c) En la calle.

14o. Con que personas compartían esos juegos?

- a) Alumnos-docentes ()
- b) Alumnos-alumno ()
- c) Alumno-entorno ()

15o. A través de que actividades pueden ustedes utilizar mejor el espacio físico de la escuela durante el recreo?

- a) Rondas ()
- b) Juegos didácticos ()
- c) Juegos dirigidos ()

16o. Cuenta la escuela con canchas deportivas?

SI () NO ()

17o. Traían ustedes los juegos de sus casas para ser utilizados en el recreo?

SI () NO ()

18o. Contaba la escuela con juegos?

SI () NO ()

19o. Le gustaría a Usted cambiar el aspecto físico de la escuela para un mejor desenvolvimiento de los niños en las horas del recreo?

SI () NO ()

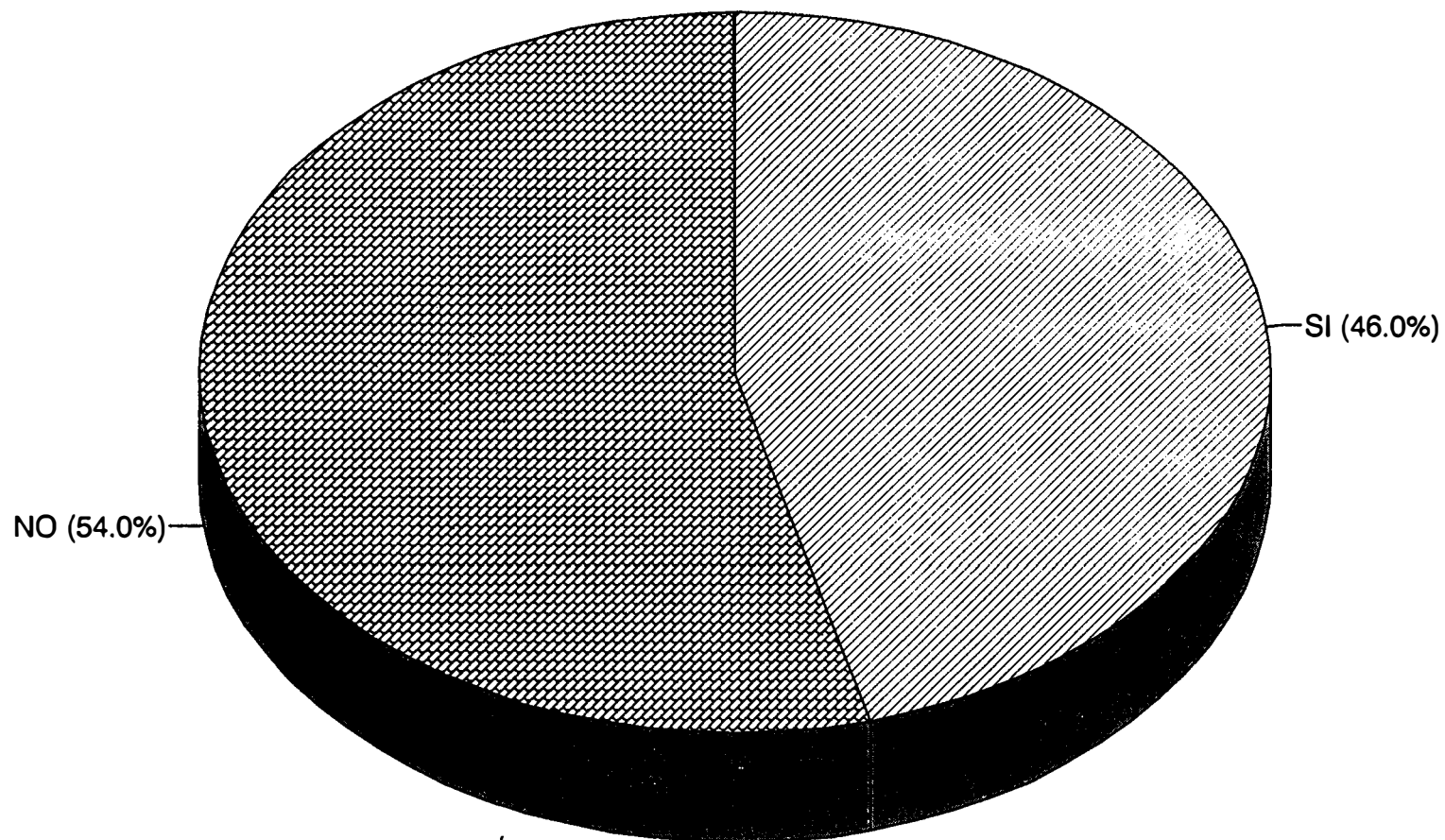
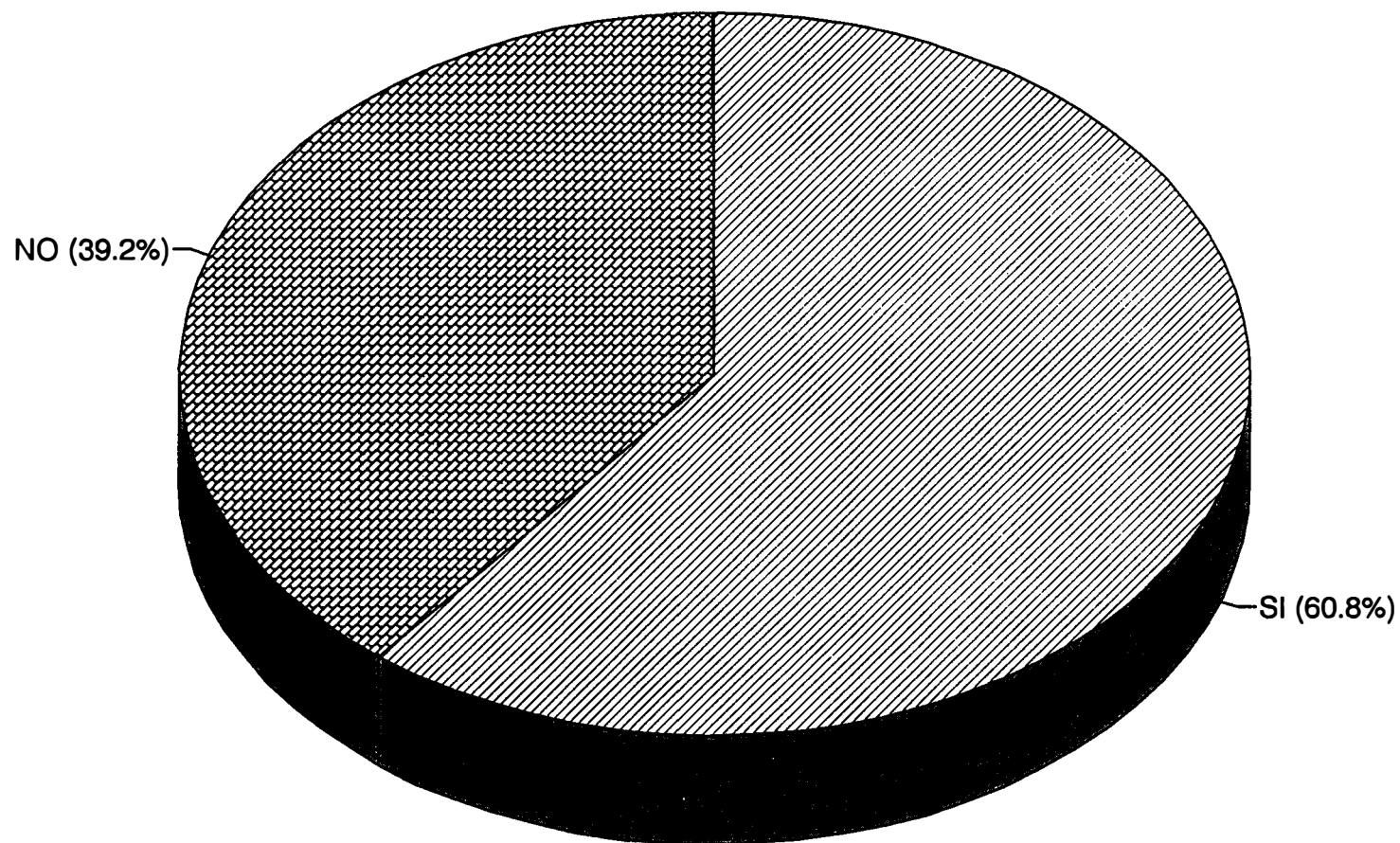
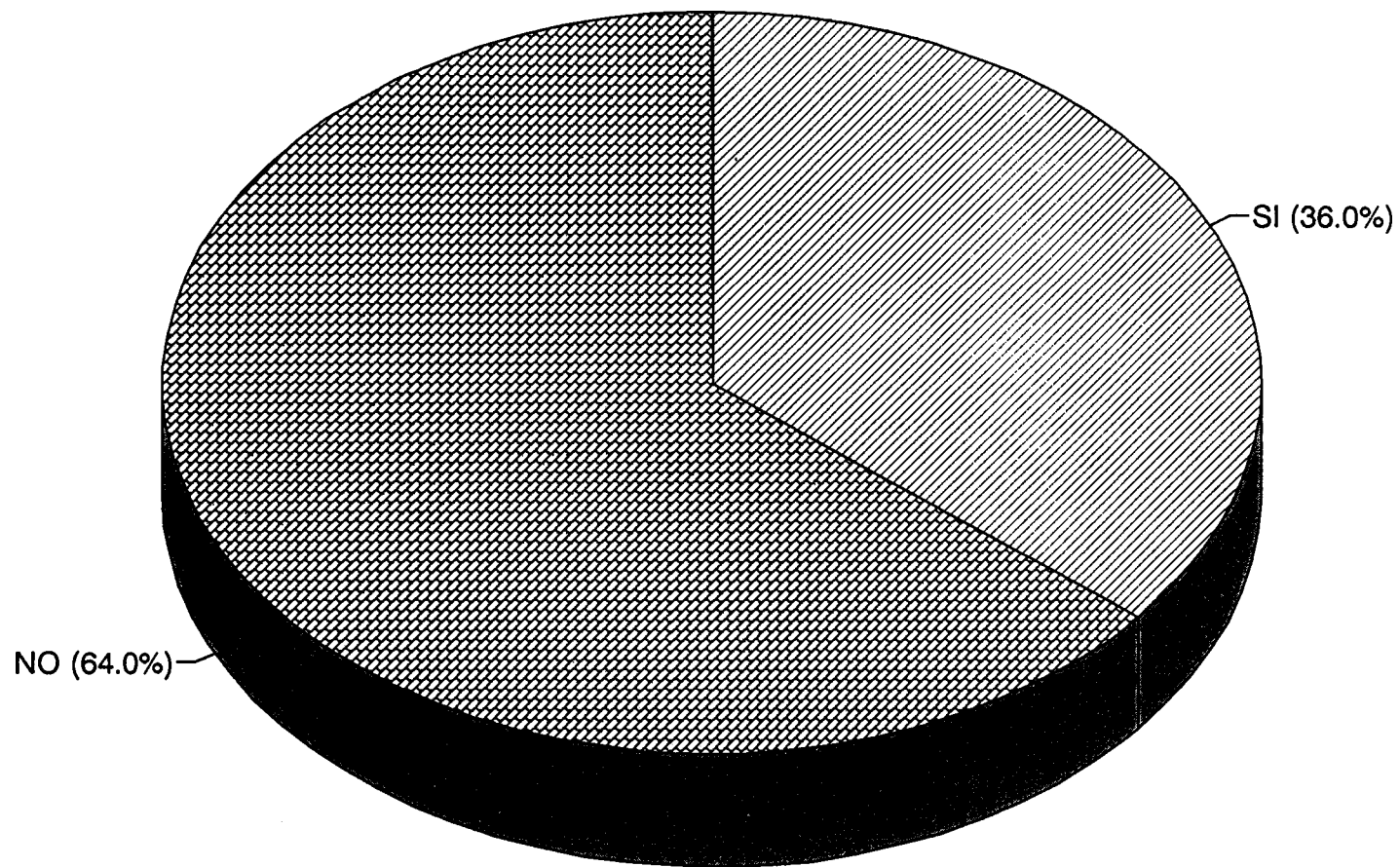


FIG.1. PROPORCION DE APOYO A LOS PROGRAMAS POR PARTE DE LAS DIRECTIVAS DE LA ESCUELA



**FIG. 2. PROPORCION DE RESPUESTA DE LOS PROGRAMAS DEPORTIVOS
A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS NINOS**



**FIG. 3. PROPORCION DE PROGRAMAS QUE CUENTAN CON
RECURSOS FINANCIEROS PROPIOS**

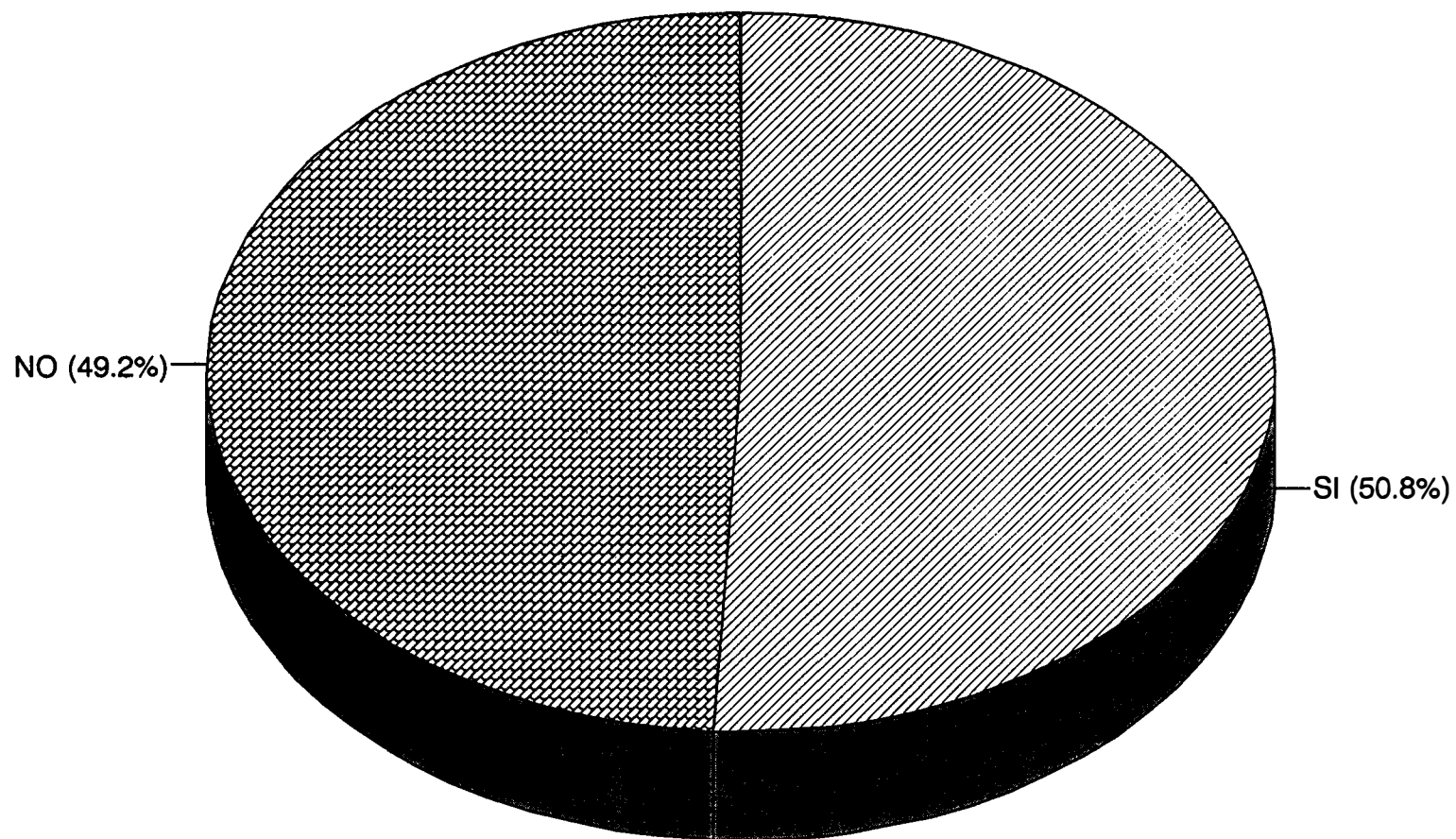


FIG. 4. PROPORCION DE PROGRAMAS QUE OBEDECEN A UNA POLITICA O UN PLAN DE DESARROLLO DE LA ESCUELA

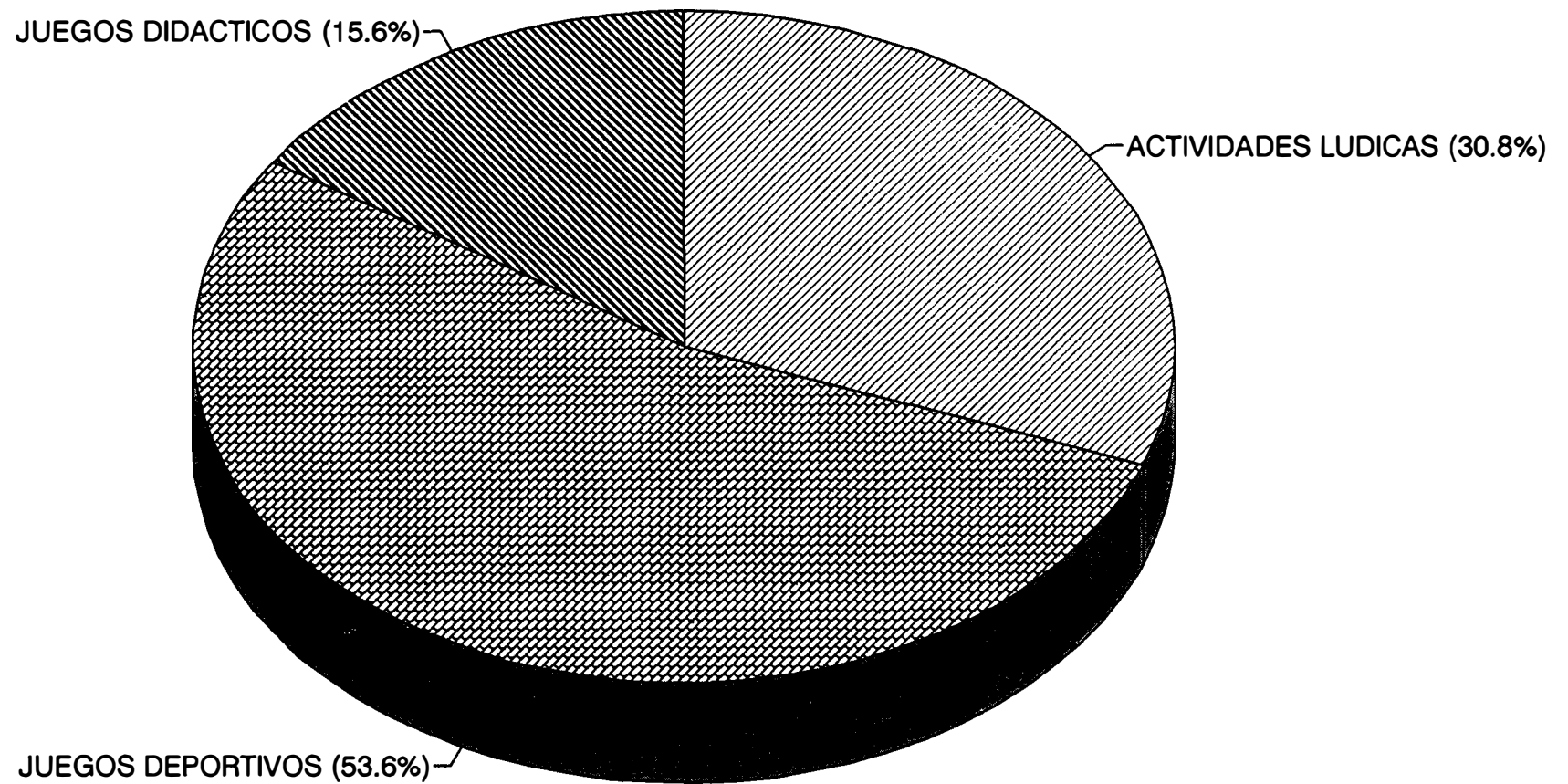


FIG. 5. ACTIVIDADES RECREATIVAS MAS IMPORTANTES

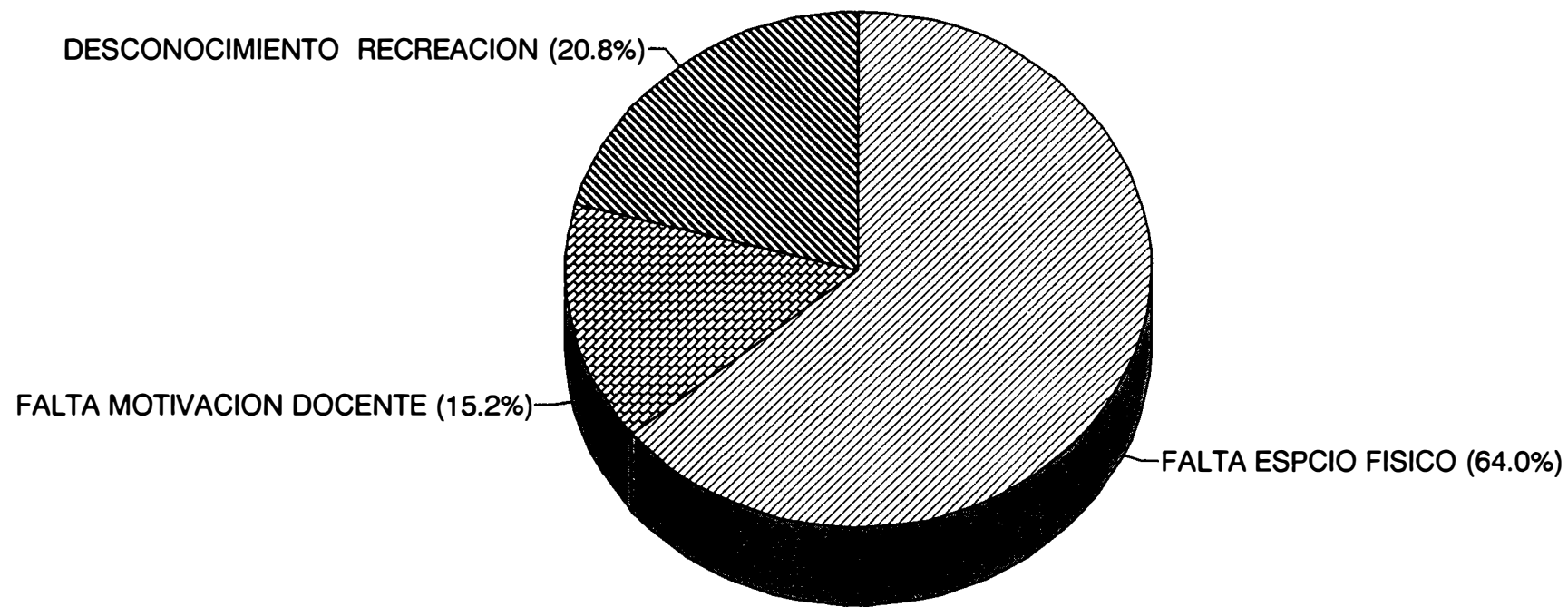
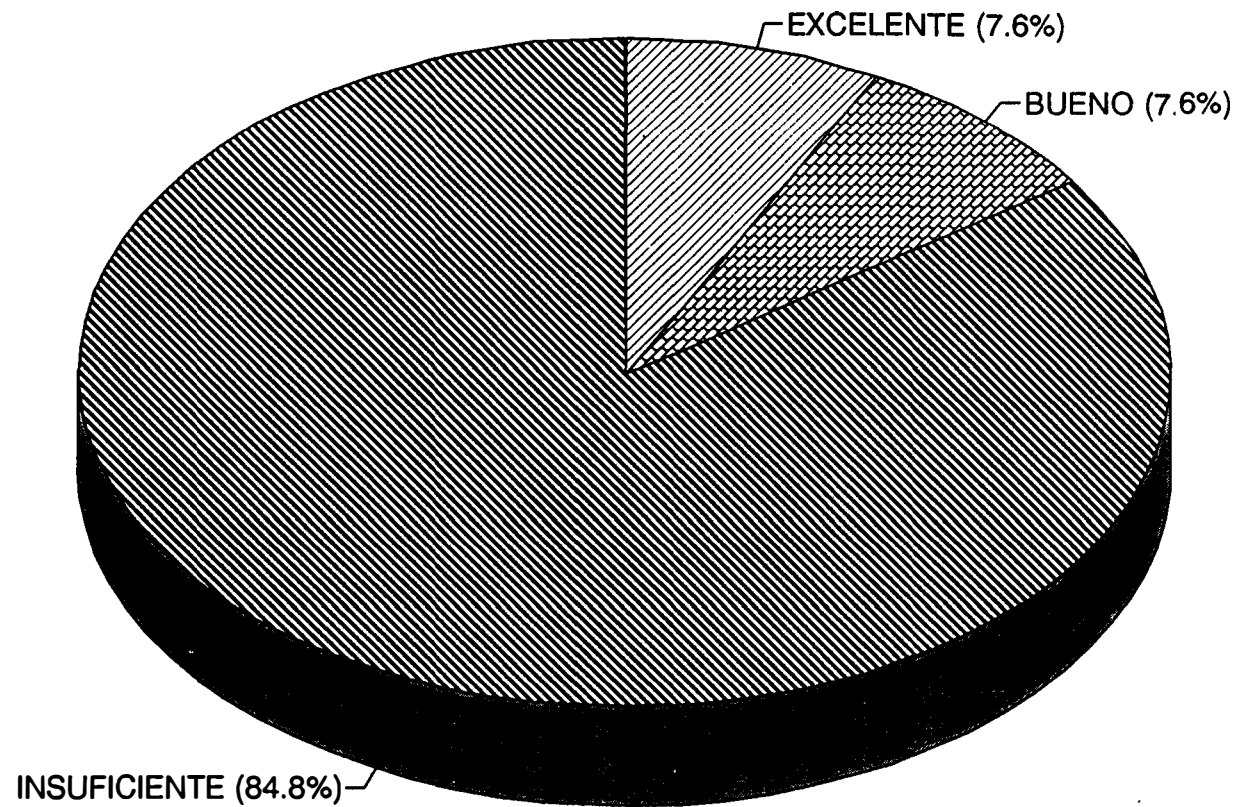


FIG. 6. IMPEDIMENTOS PARA LA REALIZACION DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN EL CENTRO EDUCATIVO



**FIG. 7. CALIDAD DEL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS
DURANTE EL RECREO ESCOLAR**

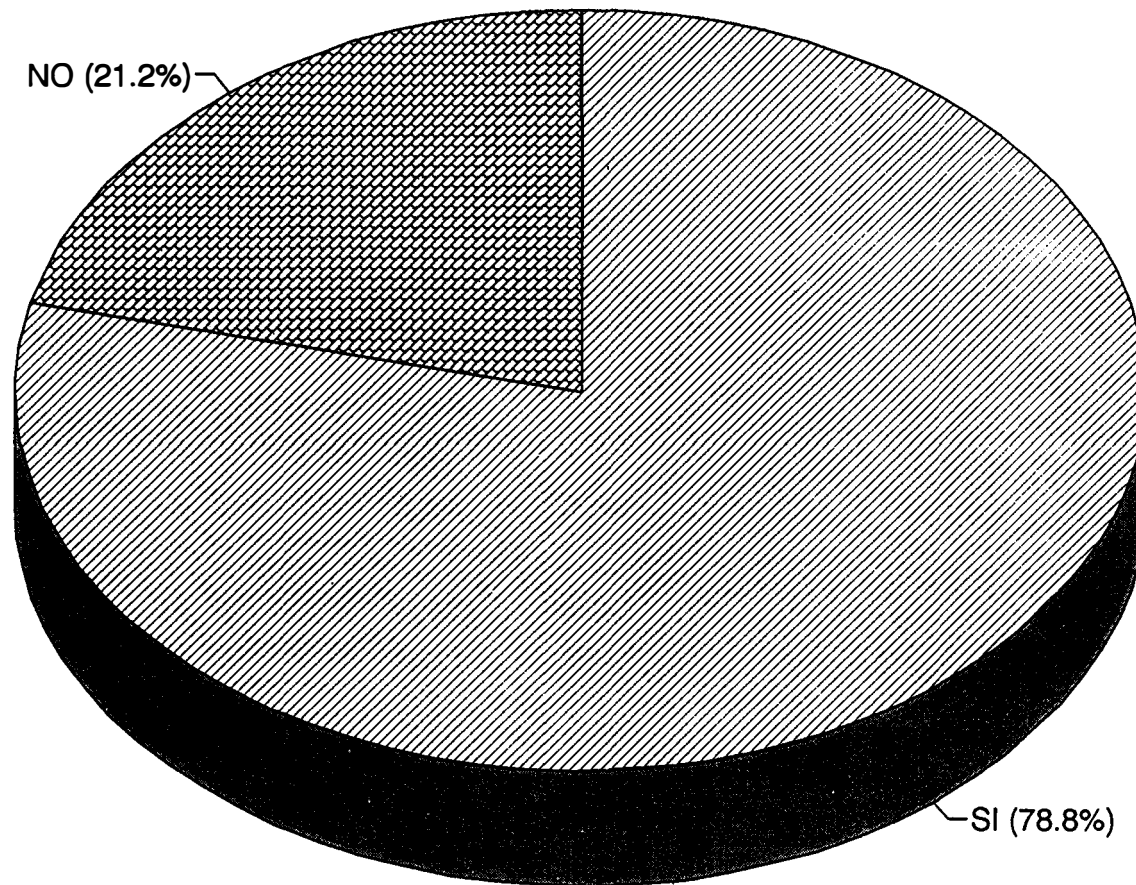


FIG. 8. PROPORCION QUE CONSIDERA QUE SE PUEDE ORGANIZAR EL RECREO A TRAVES DE PROYECTOS DE INVESTIGACION

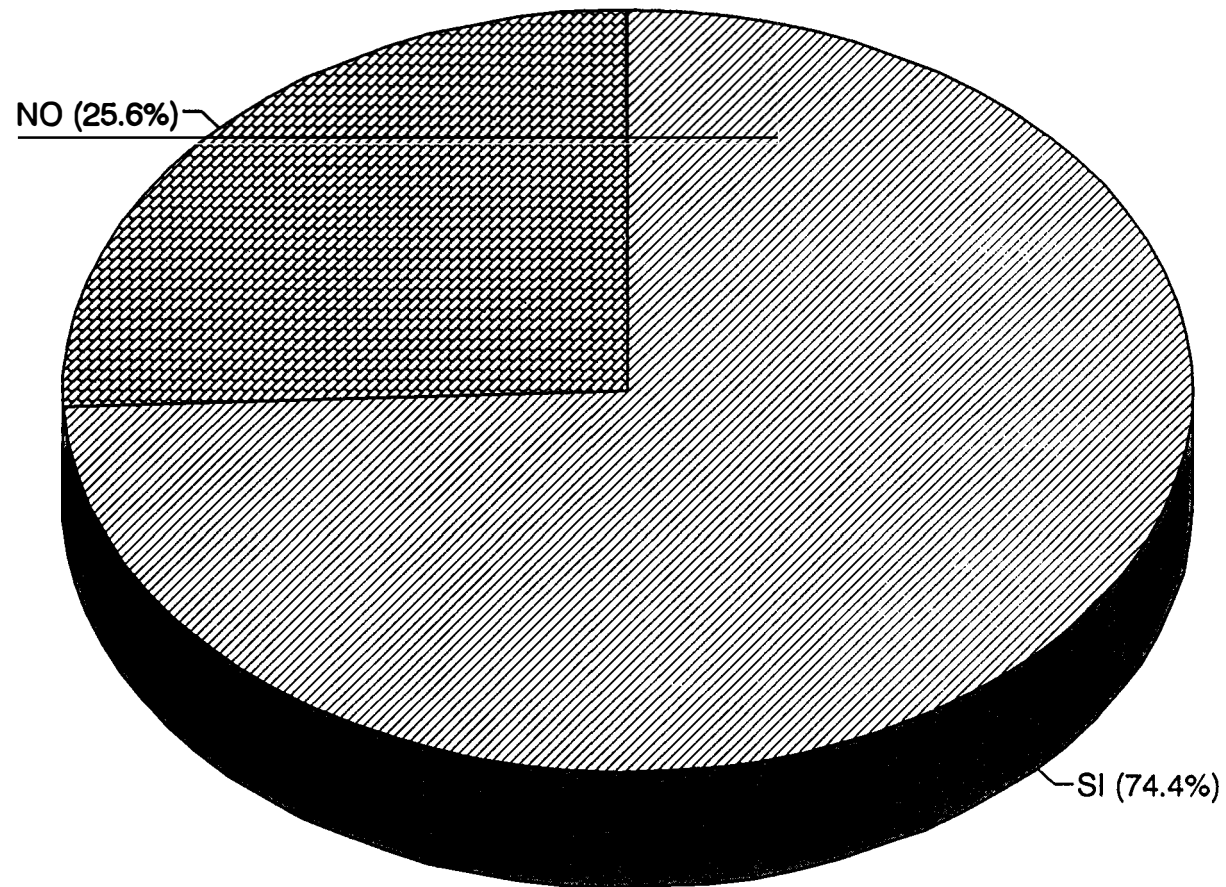


FIG. 9. LA INVESTIGACION CONDUCE AL DESARROLLO DE LOS FINES DE EDUCACION: RESPETO, TOLERANCIA, RESPONSABILIDAD

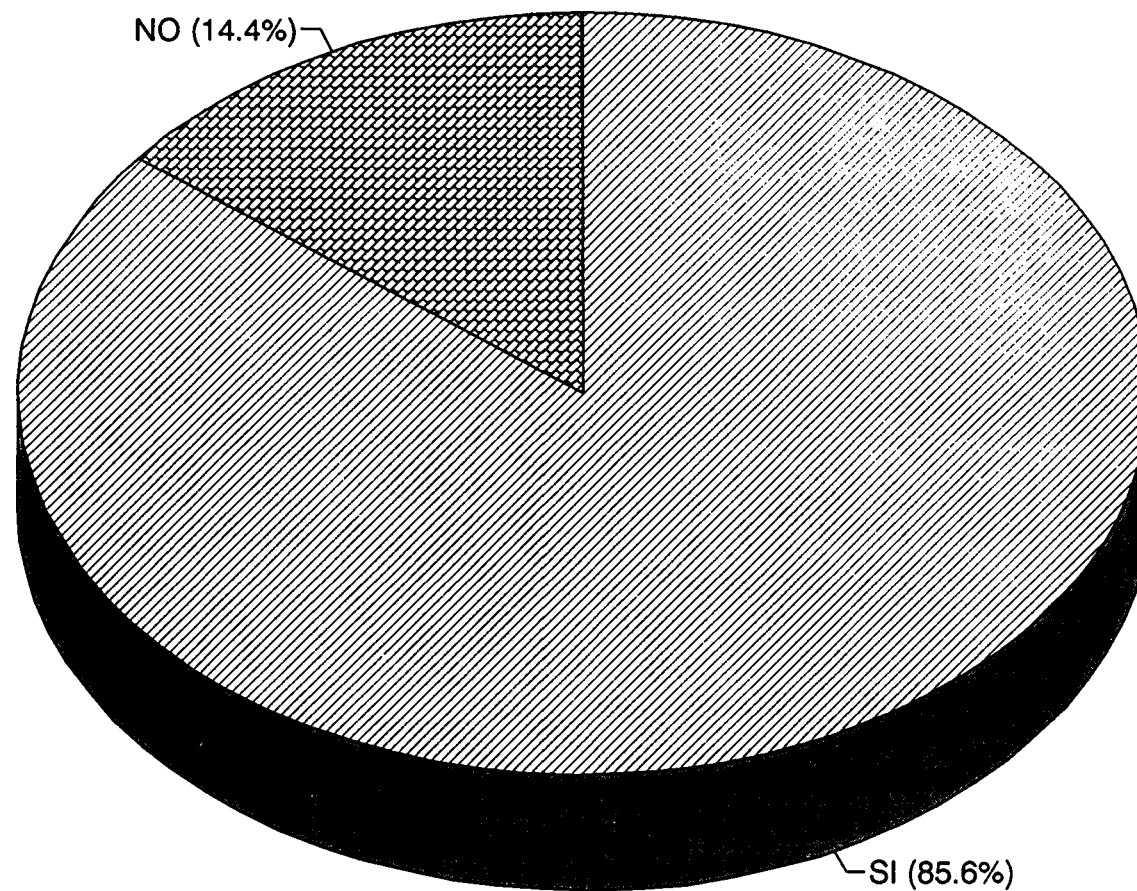


FIG. 10. A TRAVES DE LOS JUEGOS ORGANIZADOS SE ALCANZA MAYOR INTEGRACION Y MEJORAMIENTO DEL AMBITO ESCOLAR

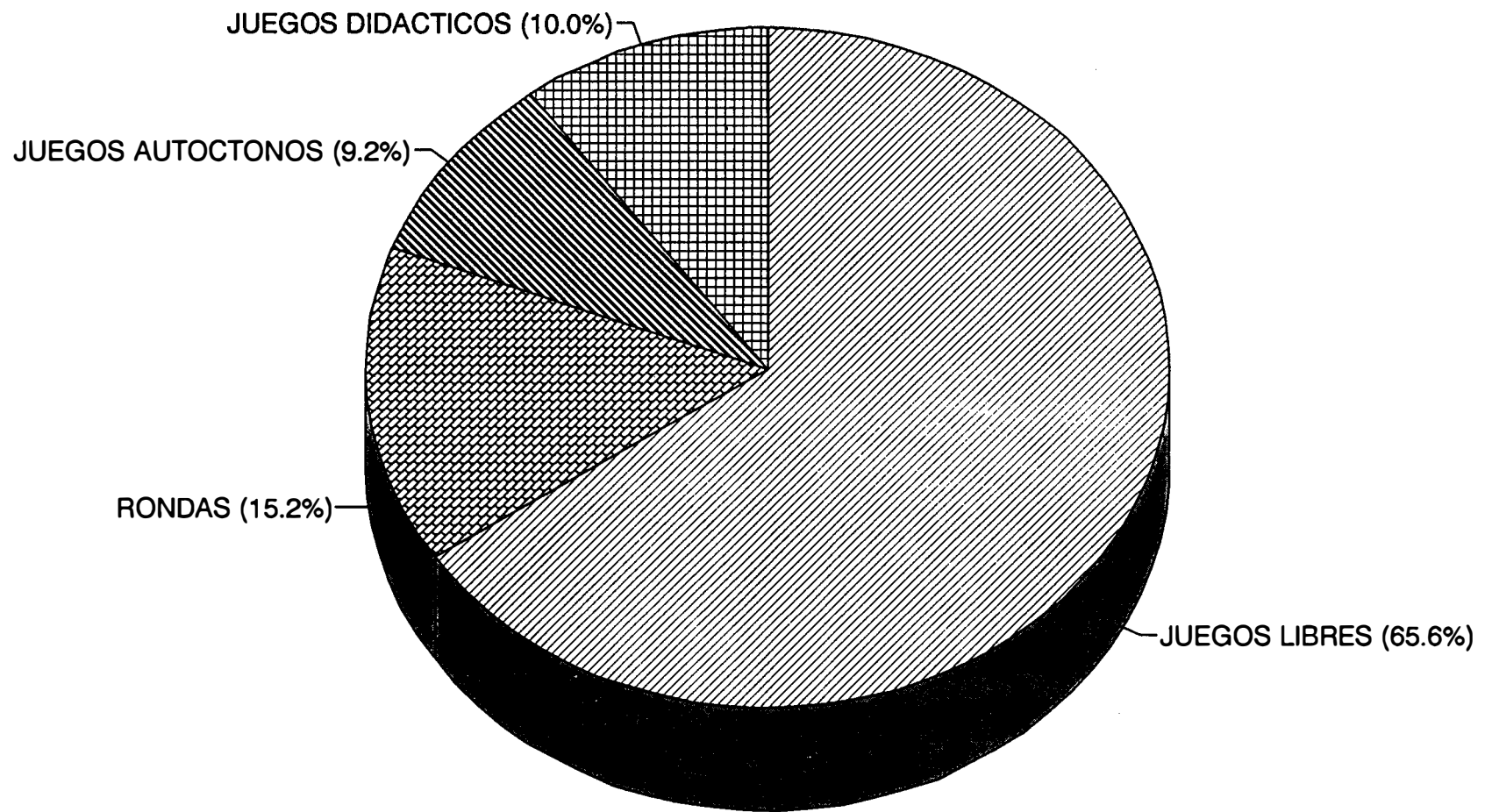
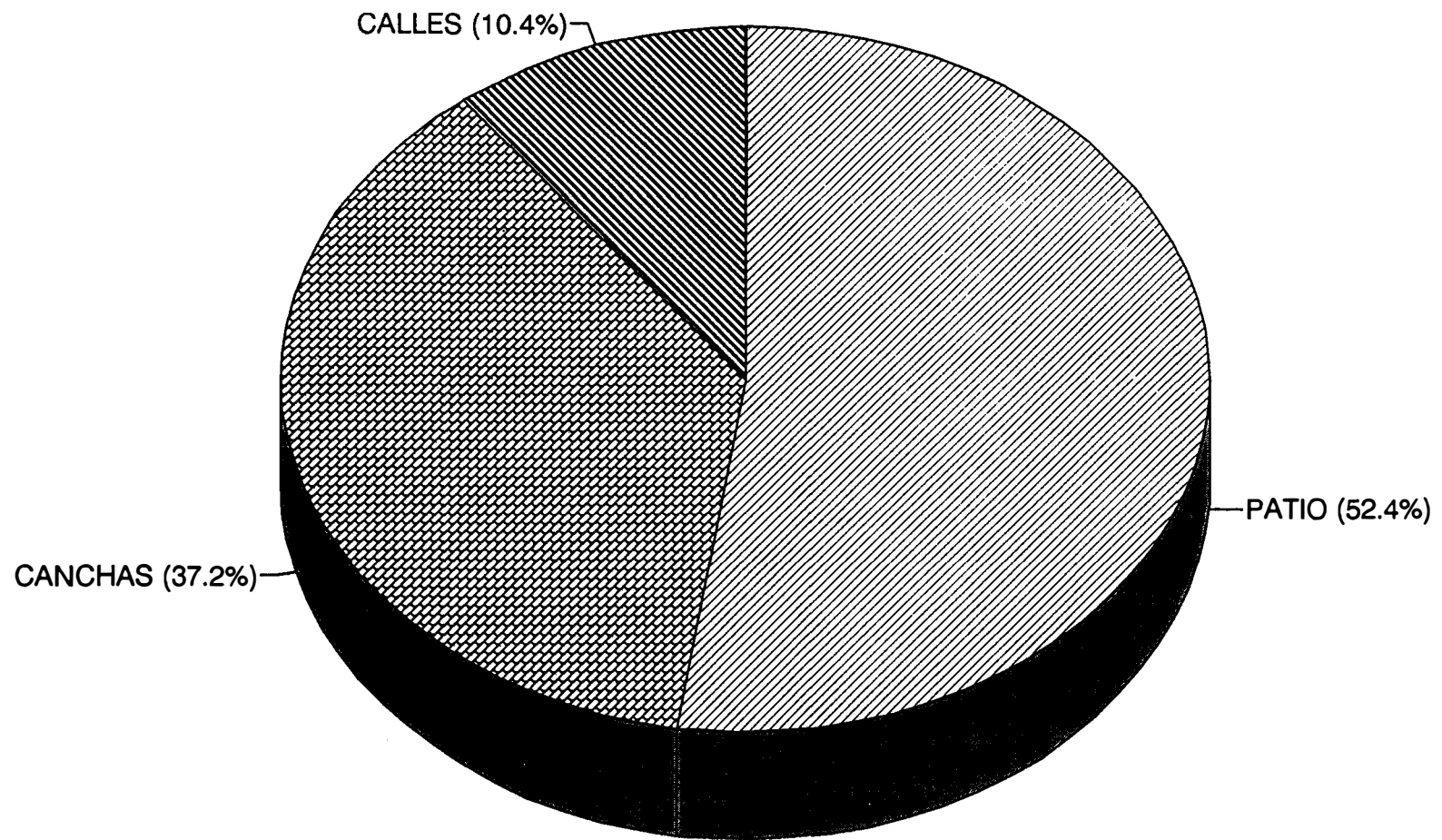
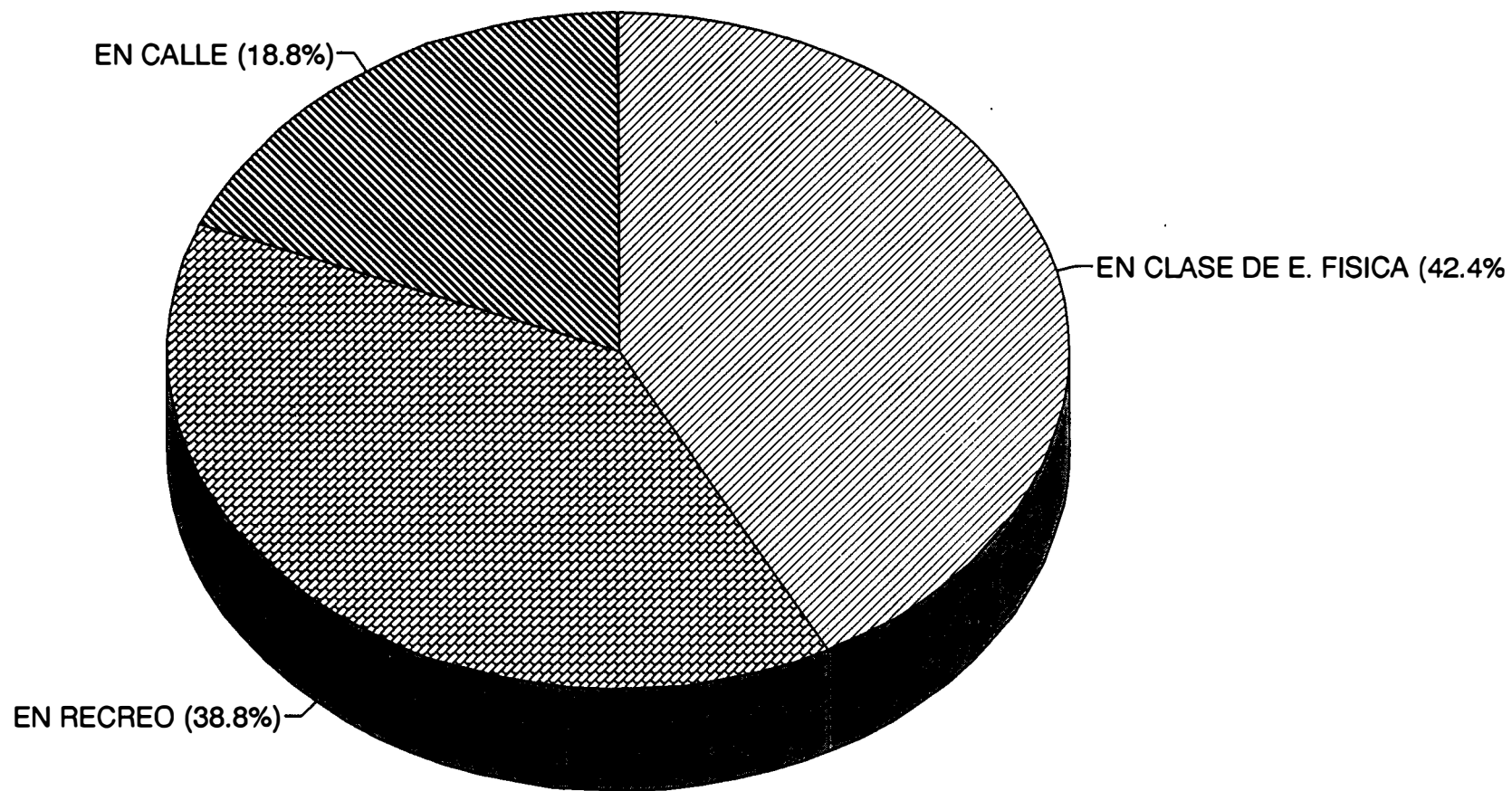


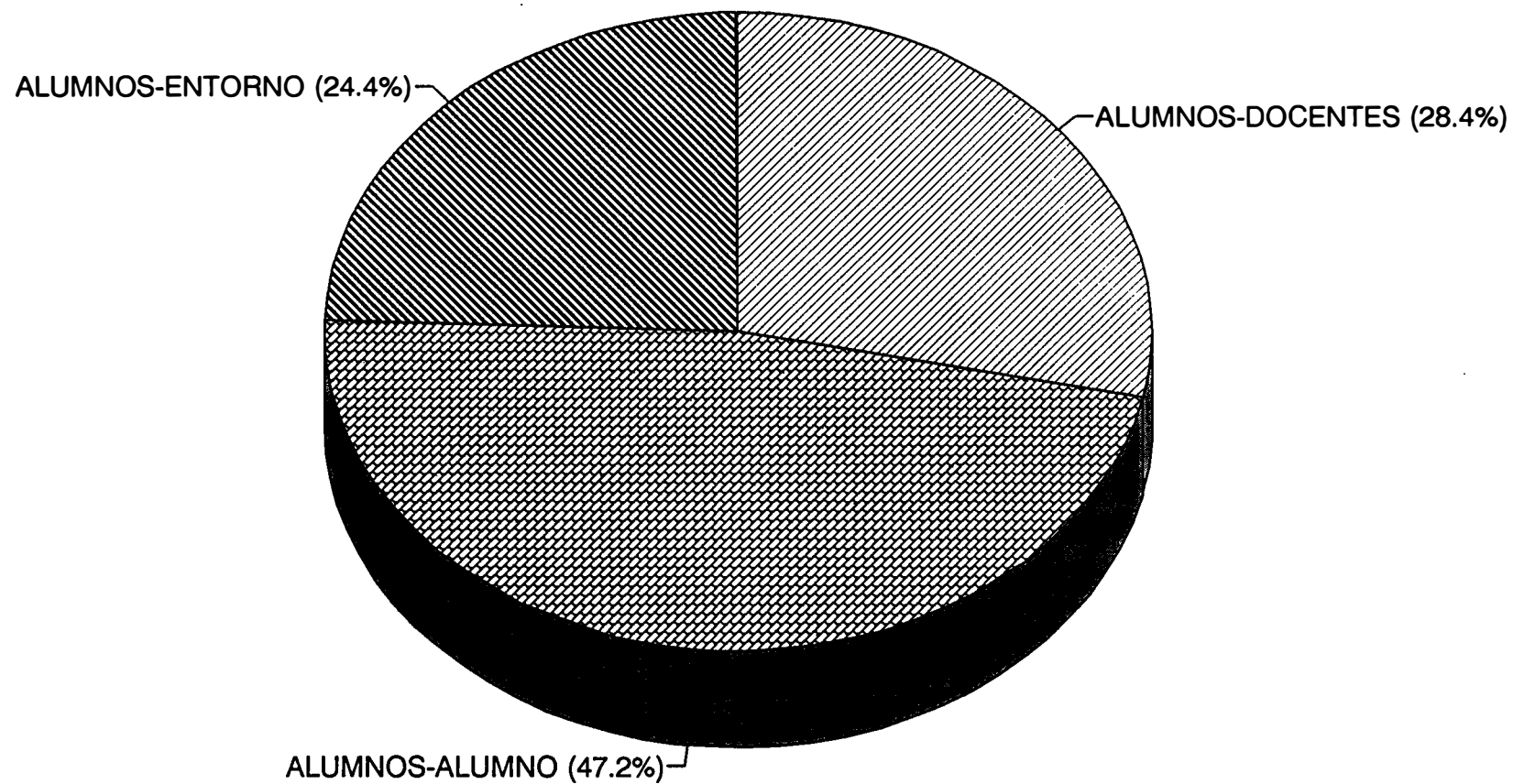
FIG. 11. TIPOS DE JUEGOS REALIZADOS EN ANOS ANTERIORES



**FIG. 12. LUGARES DE PREFERENCIA PARA LA REALIZACION
LOS JUEGOS ESCOLARES**



**FIG. 13. MOMENTOS ESCOGIDOS PARA LA REALIZACION DE
LOS JUEGOS ESCOLARES**



**FIG. 14. PERSONAS CON QUIENES SE COMPARTEN
LOS JUEGOS ESCOLARES**

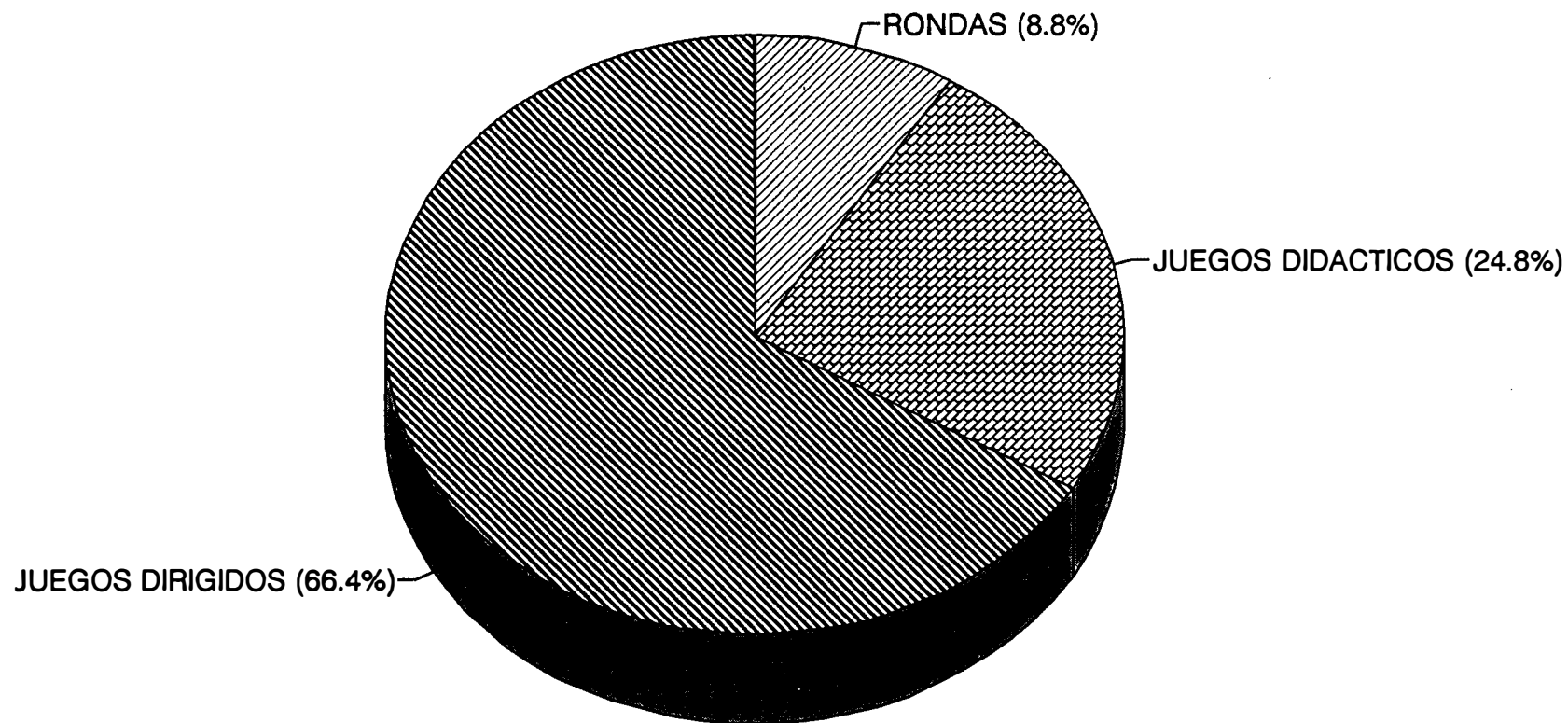


FIG. 15. ACTIVIDADES QUE PUEDEN SER UTILIZADAS PARA MEJORAR LA UTILIZACION DEL ESPACIO FISICO EN EL RECREO

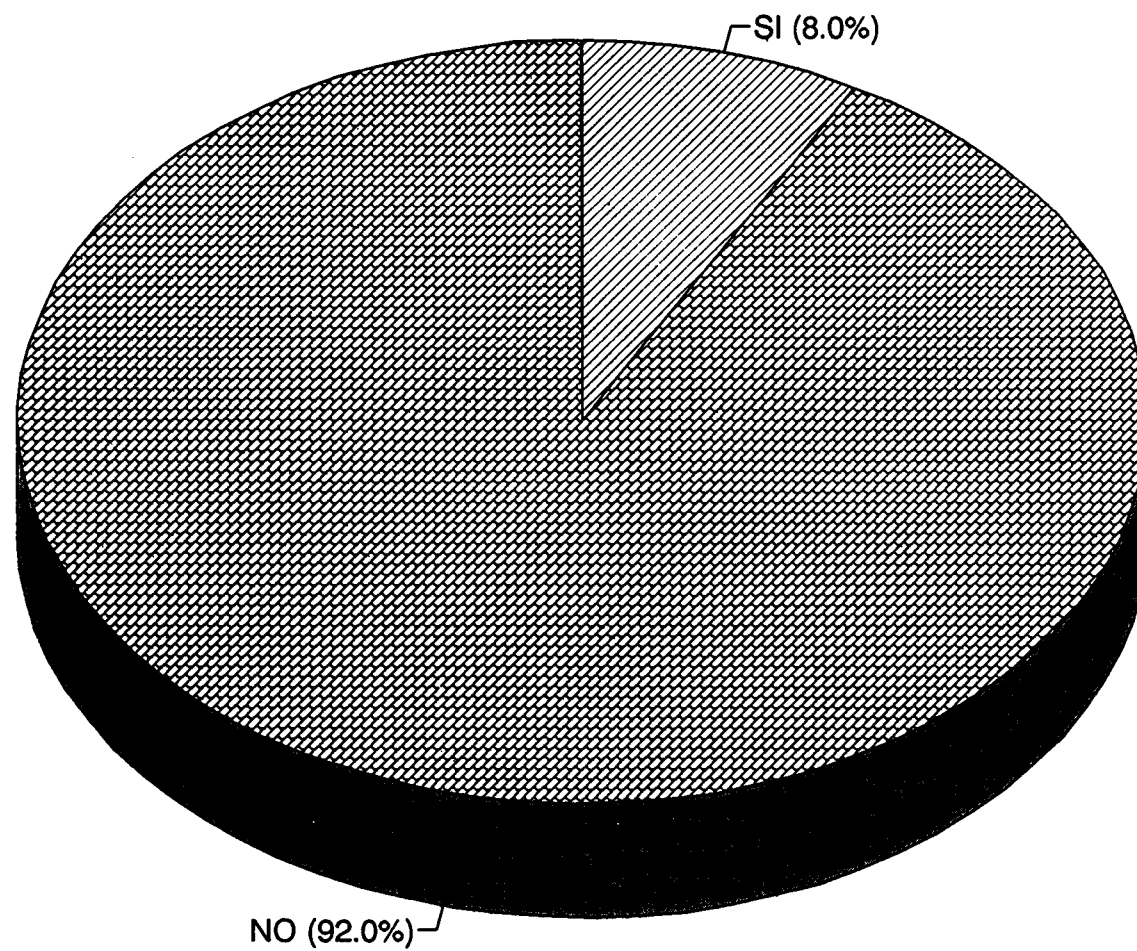


FIG. 16. PROPORCION DE LA POBLACION QUE CONSIDERA QUE LA ESCUELA CUENTA CON CANCHAS DEPORTIVAS

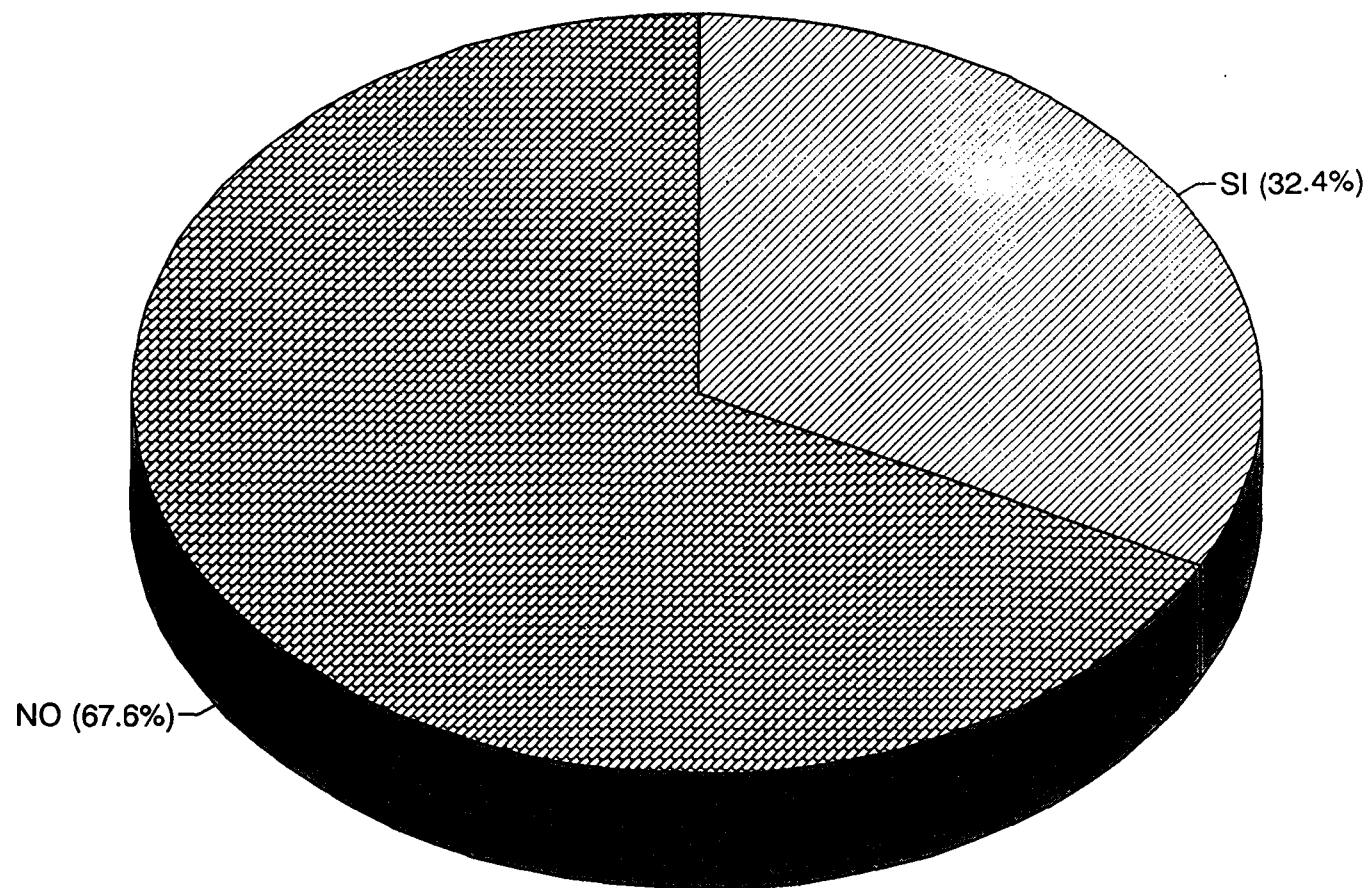


FIG. 17. PROPORCION DE LA POBLACION QUE LLEVA JUEGOS DE LA CSA A LA ESCUELA PARA SU USO EN EL RECREO