



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 1 DE 29

**PROYECTO APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE Y LÚDICA**



**PROMOVER LA LÚDICA, LA RECREACIÓN Y EL DEPORTE COMO MEDIO DE  
MEJORAMIENTO DEL AMBIENTE ESCOLAR Y DE LA CONVIVENCIA ENTRE LOS  
MIEMBROS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA**



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 2 DE 29

## 1. IDENTIFICACIÓN

**Proyecto:** Aprovechamiento del tiempo libre

**Vigencia:** 2019 y 2020.

**Grados para su aplicación:** 0° A 11.

**Responsables:** Jorge Cardona.

## 2. DIAGNÓSTICO

La Institución Educativa Pedro Claver Aguirre, presenta una población estudiantil cuyas condiciones de vida se ubica en la clase baja, y media baja con sus correspondientes características económicas, sociales y culturales del municipio de Medellín.

La institución educativa no ha sido ajena a los factores adversos por los cuales ha atravesado el país en general y la ciudad en particular con las consecuencias que se derivan de la violencia, pobreza, desempleo, desplazamiento forzado, lo que conlleva a un alto índice de deserción escolar, contamos con una población donde el 60% se encuentra inscrito en el SISBEN I y II y el 90% en estrato socioeconómico 1 y 2. Muchas de las mujeres se encuentran en condiciones de madres solteras con hijos entre los 10 y 14 años, huérfanos de padre o con padres sustitutos, familias donde se detecta violencia intrafamiliar, la soledad de muchos de los educandos ya que la mamá o ambos padres tienen que trabajar y fuera de eso el desánimo por el estudio debido a falta de motivación y en la mayoría de las veces no encuentran el sentido y el significado de tener una buena preparación.

Para nuestro caso en la Institución se carece de escenarios e implementos deportivos para las prácticas físicas, lúdicas y recreativas, y los que hay no tienen suficiente espacio y no brindan la seguridad para el desarrollo de las actividades, en especial en el bachillerato, teniendo que utilizar muchas veces los escenarios fuera de la institución, con el agravante además de la inseguridad del sector que obstaculiza el normal desarrollo de las actividades. Estas razones han llevado a que el proceso educativo se centre en el trabajo gimnástico (acondicionamiento físico) y la opción recreativa, además que se hable de un currículo de base en donde prima la flexibilidad en la escogencia de actividades. No contar con el espacio físico adecuado, ni con la infraestructura, recursos administrativos, logísticos ni financieros y materiales suficientes, genera problemas como la desarticulación de los procesos pedagógicos y sobrecarga del trabajo docente.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 3 DE 29

Paralelo a lo anterior aparece la subvaloración de la Educación Física Recreación y Deportes, y Aprovechamiento del Tiempo Libre, área tradicionalmente considerada como poco importante “relleno” del proceso. Así la educación física se ha trasladado a tareas complementarias como formaciones, actividades recreativas, si el espacio físico lo permite. Se le ha asignado al área una intensidad de dos (2) horas semanales a sabiendas que en la básica secundaria se trabajan 3 horas de clase semanal y en la media 2 horas de clases semanales, por lo cual exigimos que se respete las horas semanales básicas, para el cumplimiento de una excelente tarea.

En la institución se cuenta con docentes idóneos para el trabajo en el área, lo que permite una mayor motivación y buena ejecución del proyecto.

### **3. SITUACIÓN PROBLEMATIZADORA**

¿Qué eventos lúdicos, recreativos y culturales se pueden dar en nuestra institución que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes y ayuden a una sana convivencia a nivel individual y colectivo en las diferentes áreas del conocimiento?

A través de actividades lúdico-recreativas se pretende inducir al estudiante en una forma agradable y placentera de adquirir y practicar conocimientos que conduzcan al desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes aplicables en el quehacer estudiantil y laboral.

A su vez, el uso de diversas estrategias metodológicas permite introducir variaciones que acerquen al estudiante a la práctica de conocimientos básicos y lo involucren en el proceso de aprendizaje como sujeto activo en la construcción del conocimiento.

### **4. DEFINICIÓN O JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Siendo la educación un proceso que se centra en el alumno y se fundamenta en la formación integral de éste, el área de Educación Física, Recreación, Deportes y Aprovechamiento del Tiempo Libre, es consciente que está llamada a formar individuos respetuosos de las normas que rigen la convivencia y la interacción social, como también de las normas que orientan los diferentes deportes y actividades recreativas con individuos capaces de aprovechar el tiempo libre en las prácticas deportivas o recreativas como medio para fortalecer los valores, la vida en comunidad y el respeto a los derechos humanos, el interactuar con el otro y/o con los pares.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 4 DE 29

## 5. OBJETIVO GENERAL

- Promover la lúdica, la recreación y el deporte como medio de mejoramiento del ambiente escolar y de la convivencia entre los miembros de la comunidad educativa.

## 6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad.
- Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permiten ser más tenaz y preservativo.
- Crear una sólida base de partida para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.
- Formar hábitos de trabajo colectivo.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar; empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto interrelacionado con el desarrollo intelectual en la formación de carácter.
- Desarrollar las actividades en grupos o equipos para el cultivo de las relaciones sociales y el espíritu colectivista.
- Formar hábitos de postura correcta, de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.

## 7. MARCO TEÓRICO O LEGAL

### METODOLOGÍA

Para comprender en forma más profunda esta esfera del ser humano es necesario comenzar por conceptualizarla.

“Partiendo de la definición del diccionario se concibe como toda la expresión positiva y trascendente del ser humano, buscando niveles de creación, gozo, alegría, bienestar y plenitud.”



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 5 DE 29

Conceptualizando más ampliamente la noción de la lúdica encontramos es la que potencialidad creativa del hombre. Es la expresión más macro, en tanto que incluye juego, recreación, placer y disfrute.

En la cultura occidental, tendemos a considerar mente y cuerpo como entidades separadas, asignando el pensamiento a la mente y la acción y la sensación al cuerpo. Sin embargo, los sistemas sensorial y motor forman parte a la vez del cerebro y del cuerpo, y su desarrollo adecuado es un prerrequisito para un buen funcionamiento cognoscitivo. Los sentidos son los medios por los que obtenemos información acerca del mundo que nos rodea y constituyen la base para el desarrollo del pensamiento abstracto. En sus primeros años, los niños utilizan todos sus sentidos para aprender sobre el mundo. Manosean un nuevo objeto, lo examinan por todos sus lados, escuchan cualquier ruido que pueda emitir, lo huelen y a menudo lo introducen a sus bocas, tanto para saborearlo como para explorarlo con sus lenguas. Al adquirir información a través de todos los sentidos, llegan a “conocer” los atributos de ese objeto. Sólo mas tarde asociarán etiquetas verbales con el objeto y sus atributos. El sistema sensorial no sólo incluye los sentidos de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, a través de los cuales absorbemos información acerca del mundo exterior a nosotros, sino también los sentidos propioceptores, es decir los sistemas anestésicos, vestibular y visceral, que controlan las sensaciones internas. El sistema vestibular, situado en el oído interno, registra la posición, el movimiento, la dirección y la velocidad del cuerpo, y también desempeñan un papel importante en la interpretación de estímulos visuales.

El sistema anestésico está localizado en los músculos, las articulaciones y los tendones y nos proporciona información sobre el movimiento del cuerpo. El sistema visceral aporta las sensaciones de los órganos internos. Para comprender el funcionamiento del sistema sensorial veamos lo que ocurre cuando un niño maneja un objeto. Al mover los dedos sobre la superficie, los receptores sensoriales en la piel de sus dedos y manos envían mensajes al cerebro con información sobre el movimiento de sus dedos y manos. En el cerebro, se integran sensaciones de los sistemas del tacto y el movimiento para ofrecer una “imagen” del objeto si el niño está mirando el objeto, el sistema visual también suministra información al cerebro y las señales procedentes de los 3 sistemas crean una imagen del objeto manipulado y de sus atributos, y pasa de la experiencia sensorial a la formación del concepto.

Los sentidos auditivo, visual y táctil-cenestésico constituyen las principales modalidades del aprendizaje, es decir los caminos principales a través de los cuales se absorbe información. El sujeto es como un televisor, en el sentido de que puede recibir información a través de varios canales. Generalmente un canal se impone con mayor claridad y potencia a los otros, y el sujeto que está aprendiendo puede llegar a confiar en este canal como medio primordial para el aprendizaje y la expresión. En ciertos casos un determinado canal puede quedar afectado por “interferencias estáticas”, como ocurre cuando, por alguna razón, la información no llega





## INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER AGUIRRE

### Expresión del cambio humano

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 6 DE 29

claramente, esta situación crea el potencial para un trastorno en la instrucción o aprendizaje.

#### EL APRENDIZAJE SENSORIAL EN LOS PRIMEROS AÑOS

El cerebro de un niño sólo es más pequeño o posee menor experiencia que el de un adulto; es diferente en muchos otros aspectos. El cerebro se desarrolló por completo durante la infancia. La percepción auditiva y su discriminación, la diferencia táctil, y la capacidad para transferir información a través de modalidades sensoriales e interpretar esa información no se completan hasta que el niño tiene al menos 8 años. El desarrollo de la percepción visual continúa durante la adolescencia.

Tal como el cerebro se desarrolla de una manera ordenada, el pensamiento progresa en una secuencia previsible, con una aparición relativamente tardía de la capacidad cerebral en el proceso. Una tarea debe ser apropiada para el grado de desarrollo del niño, si se quiere que éste salga airoso de ella y aumente su experiencia. Cuando obligamos a los niños a aprender a leer y a trabajar con materiales verbales antes que su desarrollo lo permita, somos como el constructor que, en su afán de ver resultados, deja de poner los cimientos antes de empezar a construir una casa.

Los sistemas sensoriales y motor constituyen los cimientos para el posterior desarrollo del pensamiento, a la vez verbal y abstracto. Habilidades tales como la lectura y la escritura exigen una compleja coordinación de estos sistemas. Los niños que no hayan conseguido una integración sensorio-motriz suficiente experimentarían dificultades en su aprendizaje.

#### CONCEPTOS FILOSÓFICOS SOBRE EL JUEGO

Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego, “el jugar”, como algo independiente e intrínseco, aunque en su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general.

No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, espíritu; el juego, no.

Pero quierase o no, al conocer el juego, se conoce el espíritu porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia; es actividad, es mezcla de estado de ánimo e impulso instintivo automático, tendiente a suavizar presiones internas y en general, a imprimir a la existencia un atractivo específico.

Ya en el mundo animal el juego rompe las barreras de lo físicamente existente y es considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por acciones de fuerza; es, en el pleno sentido de la palabra, superfluo. Solo la impetuosidad o agresividad del espíritu que denomina la voluntad humana hace posible la existencia del juego.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 7 DE 29

Los animales pueden jugar y son, por tanto, algo más que cosas mecánicas; nosotros jugamos y sabemos que jugamos, somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el jugar es irracional.

En la cualidad que se presenta como un aspecto de la vida que denominamos “juego”, su objeto es como una forma de actividad, plena de sentido y como una forma de función social.

Se releva en el juego un sentido que, en esencia, es la existencia de algo inmaterial, Todo juego significa algo. Si designamos el principio activo que compone la esencia del juego como “espíritu”, habremos dicho demasiado; pero si llamamos “instinto” a secas, decimos demasiado poco.

El juego infantil posee en sí la forma lúdica en su aspecto más puro.

Platón encontraba sin reserva alguna, gran identidad entre el juego y la acción sacra; no tenía reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría del juego y en esta identificación, lo sagrado no desmerece porque se le califica de juego, sino que queda exaltado, porque su concepto se eleva en las altas regiones del espíritu.

Las características propias de las actividades que denominamos “juego” tienen un algo; este “algo” que no pertenece a la vida corriente, se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso; se intercala en él como actividad provisional o temporal, actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica; Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia, como un intermedio de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo.

En la esencia de la existencia humana misma, se oculta el carácter del juego. El mundo, por lo tanto, como conjunto de lo humano existente, es un juego y la misma totalidad del ser tiene el carácter de juego.

Las disposiciones favorables del alma no son más que verdaderas posibilidades del jugar, del poder dejarse poseer por el juego.

El jugar cualquier juego crea un espacio, un ámbito peculiar, dentro del cual, “él” se puede formar o transformar.

Contemplando el juego en su carácter esencial, es una libre formación en la medida que ésta se forma en el juego mismo.

De aquí que el jugar del juego sea un acontecer en sí, desglosable y no algo como relacionarse con un objeto separado de su proceso.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 8 DE 29

Uno de los sentidos de la trascendencia del juego corresponde a la existencia, pero el juego no es absolutamente un jugar con las cosas; tampoco un jugar con el ser, sino que, en este jugar la existencia humana juega el ser.

#### VALORES DEL JUEGO

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva; el cerebro, sobre todo, no se halla en estado óptimo de funcionar.

El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones. Los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no ha recibido el estímulo que le es necesario. Clara paredes dice: “Los topos tienen los ojos atrofiados porque no han jugado lo bastante con la luz.”

Además, el juego es útil porque conserva, refrescándolos, los hábitos nuevamente adquiridos; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

El juego alivia y apacigua cuando se siente uno colérico. Pegándose en broma con los compañeros, el niño no elimina definitivamente su instinto de lucha; descarga momentáneamente y de una manera inofensiva, las tendencias agresivas.

El patio de juego es un verdadero laboratorio de psicología, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual.

El juego adorna la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus conexiones espirituales y su resultante de crear ordenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

La forma de jugar de los niños y los juegos elegidos, se determinan por las tendencias individuales o por la fuerza del medio en que viven, y por consiguiente, influyen en forma considerable en su educación. Los hijos artesanos juegan de preferencia los oficios de sus padres y los militares, a la guerra. Livingstone afirma que los juegos de los niños, entre los africanos, consisten generalmente en competencias de tiro o invasiones, actividades que constituyen las ocupaciones principales de sus padres.

La energía utilizada en el juego se proyecta característicamente en la zona de interés del niño, por eso, tal energía no se desperdicia.

Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educador





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 9 DE 29

injertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamiento tal como él lo desee. Por medio del juego, el niño se representa la vida y, por ese mismo medio puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativa para desarrollarse; en una palabra; educarlo como una unidad en el orden social.

La multiplicidad de movimiento de los juegos coordinados y dirigidos a una finalidad mecánica hace que éstos sean considerados como sintéticos, es decir. Como capaces de producir movimientos elementales.

Desde el punto de vista del trabajo muscular, los juegos son complemento de los movimientos de gimnasia metodizada, no solamente porque hacen entrar en acción masas musculares, sino también porque le agregan cualidades que faltan en los ejercicios metódicos, como la velocidad, la espontaneidad y la dirección variada de los movimientos.

Determinado número de juegos, cuya acción catártica se manifiesta en una forma más clara, sobre todo en el momento de la pubertad, dan escape de una manera espontánea a las exigencias del instintivo o impulso sexual, por lo que constituye una válvula de seguridad, hasta cierto punto, y evita así a los jóvenes, conflictos mayores.

El valor compensador del juego se presenta de manera más clara, no al desarrollar nuevos poderes, sino al satisfacer apetitos demasiado apremiantes.

Si el juego no fuera acompañado de catarsis, el instinto de lucha suscitaría conflictos verdaderos. Expondría al niño a todos los riesgos de la vida seria y, en lugar de prepararlo para la futura vida de hombre, cooperaría a su disgregación.

El carácter propio de la actividad lúdica es la libre persecución de fines ficticios. El ser se juega se da cuenta de la función que crea, tiene conciencia de la ilusión que le rodea, pero abandona su buen grado. Lange ha denominado "auto ilusión consciente o autoengaño" a este estado psicológico sui géneris, especie de desdoblamiento de la conciencia gracias al cual el "yo" toma cariño a la comedia que desempeña para sí mismo.

En el jugar reside la preeminencia del niño, pero el adulto también puede jugar; con razón afirma Nietzsche que es un error pensar que el juego sólo pertenece a la niñez.

Se acepta que existe alegría en el juego; evidentemente no se trata de una alegría acarreada por el juego, sino que ésta reside en el juego mismo.

Para el niño no existe la diferencia entre el juego y la realidad; los caracteres fundamentales de su mundo son los mismos del juego; en el juego del niño hay goce latente, pero es positiva la esencia fundamental del hombre.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 10 DE 29

El niño, cuyo interés por el juego es evidente, refleja su naturaleza interna y, mientras esté utilizando sus energías en el desarrollo y alternativas del mismo no tendrá oportunidad de emplearlas en acciones contra la disciplina.

Como esta actividad es una de las más constantes en la vida del niño, es innegable que poco a poco va resolviendo la forma a las necesidades de su medio, favoreciéndole grandemente, entre otras cosas, en el aspecto de higiene y, por ende, de salud; siendo la edad más propicia para su adquisición.

El término salud significa el equilibrio fisiológico y el funcionamiento efectivo de todos los órganos del cuerpo, pero ahora se incluye también la estabilidad emotiva, la desenvolvura en las actividades sociales y la adaptación satisfactoria en todo lo que a la conducta se refiere, es decir, la salud no solamente es sólo como la capacidad del organismo de un individuo para funcionar eficazmente, sino también como la aptitud del individuo para participar en las actividades necesarias para adaptarse al medio, ya sean estas el trabajo o los juegos.

Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el lugar que le corresponde.

#### LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

“SE JUEGA PARA APRENDER Y NO SE APRENDE PARA JUGAR”.

Si damos por válido el presente enunciado como educadores, debemos llegar a la conclusión de que el juego y la instrucción son inseparables.

Los contenidos teóricos se hacen más asimilables, cuando nos llegan de manera recreativa y placentera; hoy hablamos de una educación integral y para que esto se dé, es necesario abarcar el ser humano en su totalidad, es decir, cuerpo, mente, sentimientos y relaciones sociales.

No únicamente en el salón se aprende, también asimilamos conceptos teóricos en el patio de recreo, en un parque de diversiones, en un paseo y en cada una de las actividades cotidianas, hacia el futuro, la escuela desarrollará metodología, donde lo lúdico será el pilar cognoscitivo.

El desarrollo de los juegos computarizados, los proyectos de innovación de educadores, los procesos de activación de prácticas, culturales, ponen de presente el papel que el juego va cumpliendo en los procesos de apropiación del saber.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 11 DE 29

## ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Voluntaria: no coaccionada: juego por mandato u obligatorio no es juego.

Gratificante: el niño que juega nunca pierde, siempre sedimenta, corrige, amplía, supera, completa: siempre gana.

Es expresión y referencia del entorno circundante.

Polivalente: expresión cultural y culturizante con relación al micro y macro entorno (multifuncional)

Actividad Psico - somática que compromete activamente transformando mente y cuerpo

Por principio socializante: el juego, así no sea de cuerpo presente, siempre comprometerá a otros, los relaciona, cohesiona.

Mutable: el juego siempre cambia, así sea transitoriamente, adecuándose al jugador con relación al momento, al temperamento, al contexto, a la edad al espacio, cantidad y calidad de los jugadores.

El juego establece una relación privilegiada, el cuerpo del niño y su entorno. Mediante gesto lúdico, la relación de objeto se inscribe en el espacio y en el tiempo. "El hombre no es perfectamente humano sino cuando juega" dice Schiller. Del juego brota la fuerza necesaria para instaurar un orden humano, el reino de la libertad y la fraternidad.

Como el adulto, el niño, al jugar se aparta de la realidad; el juego lo protege de ella. La diferencia reside en que el adulto ya no evoluciona; la evolución del niño va hacia un dominio cada vez mayor, pero el juego sigue imitando esas diversas formas de dominio.

## EL PLACER DE LA LÚDICA



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 12 DE 29



La creatividad, como proceso que incrementa el desarrollo biológico y cultural, logra integrar lo emocional y lo racional; no se trata de una actividad reduccionista, como ocurre con la inteligencia, sino que, en términos holístico, es un mecanismo integrador del orden (positivismo-racionalismo) con el caos y el desorden (entropía-incertidumbre) en una pragmática que se evidencia en la acción, tanto física como mental. Los efectos en lo emocional y lo afectivo tienen a ser básicos en los procesos cognitivos; si no hay emociones, no funciona bien el cognitivo; en este sentido, la praxis debe estar acompañada por metas y afectos dentro de un sistema de intencionalidad que determinara el curso de la acción y el producto de la creación.

Lo emocional, en términos metafóricos, es como el combustible que necesita una determinada operación mental de orden superior, pues existen operaciones automatizadas en el ser humano, como las que intervienen en la inteligencia motriz, que requieren muy poco de lo emocional para que funcione; sin embargo, existen otros procesos cognitivos que necesitan de una mayor energía para actuar como sistema desencadenante de procesos creativos.

El cerebro puede existir por si solo, pero si no existe una energía mental, los procesos que allí ocurren no se pueden realizar.

El juego, como experiencia cultural, constituye un factor determinante en la integralidad de lo humano. Cuando se encuentra ligado al amor, potencia la inteligencia humana; cuando se vincula solo a lo cognitivo a lo lógico, potencia la inteligencia. Desde este último punto de vista, retomando algunos aspectos de la teoría psicogenética de Jean Piaget, el juego para este autor constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. A cada etapa del desarrollo humano está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra, y de un individuo a otro, modificaciones del ritmo o la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 13 DE 29

A partir de estas teorías y de otras de tipo conductista y neoconductista, el juego, ligado al aprendizaje, ha tenido mayor estudio y aplicabilidad. La intención de este capítulo, como la del libro, es intentar acercarnos al juego desde otros espacios, como son la afectividad, la emoción, el amor y otras afectaciones lúdicas.

La trampa racionalista de nuestra cultura impide ver si el juego en forma diferente pues en gran medida nuestras acciones, tanto intelectuales como creativas, son producto de nuestras afectaciones, en especial la emoción y el amor que, actualmente, en nuestra cultura son categorías sin importancia o devaluadas por el peso de lo racional y de lo normativo.

Para Luis Carlos Restrepo<sup>1</sup>: Los ciudadanos occidentales sufrimos una terrible deformación, un pavoroso empobrecimiento histórico que nos ha llevado a un nivel nunca conocido de “analfabetismo afectivo”. Sabemos de la A, de la B y de la C; sabemos del 1, del 2 y del 4; sabemos sumar, multiplicar y dividir, pero nada sabemos de nuestra vida afectiva, por lo que seguimos exhibiendo gran torpeza en nuestras relaciones con los otros, campo en el que cualquiera de las culturas llamados exóticas o primitivas nos supera con creces.

Para comprender realmente la dimensión afectiva en el ser humano, es necesario conocerlo en toda su integridad (espiritual-cognitiva-afectiva-social-cultural). Esta falta de comprensión del ser humano se manifiesta, magistralmente, en las palabras de San Agustín cuando decía:

Allí van los hombres y miran con asombro las cumbres de las montañas, las enormes mareas, el vasto curso de los ríos, la inmensidad del océano y el curso de las estrellas, pero no se ven a sí mismos ni meditan sobre sí mismos.

De esta forma, se impone impulsar un nuevo proceso de reflexión en torno al hombre desde todas las disciplinas y, en especial, a partir de los nuevos enfoques de biocentrismo.

En el mundo de la emocionalidad, aparece el juego como experiencia cultural, y no como una actividad didáctica, en la cual el juego sirve de preparación para una acción futura y debe tener fines y propósitos. Desde esta perspectiva, se puede argumentar que es poco lo que se puede lograr con el juego, cuando este se relaciona con la lógica, la racionalidad, pues desde el punto de vista organicista (desarrollo biológico), los niños por lo general se desarrollan de forma normal sin que tengamos que actuar didácticamente con el juego; bastaría un contexto apropiado de juego social, amor, cultura y de la solución de las necesidades básicas del ser humano en lo relacionado con la salud y la alimentación para que desarrolle, en forma apropiada, el sistema nervioso y biológico.

---

<sup>1</sup> RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994, p. 27.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 14 DE 29

Es un hecho real y comprobado científicamente que cuando se nos niega el amor como modo de convivencia a cualquier edad, nos enfermamos.

Hoy, sabemos que para que se desarrolle el sistema inmunológico, son fundamentales las caricias y el abrazo, la estimulación táctil y los sistemas de apoyo afectivo de los que necesitamos los seres humanos como si se tratara del más preciado alimento.

La instrucción y el desarrollo no se encuentran por primera vez en la edad escolar; es mas, se hallan concertados entre sí desde el primer día de la vida del niño.

El juego debiera verse desde un plano convergente que vincule desarrollo y aprendizaje, desde la óptica sociocultural, y no como lo hacen muchas investigaciones hoy en día que solo lo contemplan desde un plano (interno-externo o zona intermedia)

Entender el juego en el espacio de la emotividad, implica mirar el papel evolutivo que cumplió el ser humano. Al desarrollar esta idea, Maturana argumenta lo siguiente:

El amor hizo de nosotros la clase de animales que somos como seres humanos al constituir en nuestros ancestros homínidos el dominio de acciones en que surgió el lenguaje y en el que lo adquiere todo niño o niña que vive su ontogenia como un niño humano sano.

En consecuencia, podríamos afirmar, retomando a este autor, que fueron el amor, la cooperación y la tolerancia los que determinaron la evolución del ser humano, a diferencia de lo que planteaba Darwin sobre la selección de las especies, en lo relacionado con la competencia y la adaptación de los seres vivos, lo cual determino procesos de agresión que, en cierta medida, producen exterminio o fragmentación de las especies.

El amor y el juego, como emociones básicas en la configuración de lo humano, en gran medida permitieron ayudar al desarrollo del lenguaje y, por consiguiente, al de las culturas. Todas aquellas prácticas de relaciones y de tolerancia de los primeros bípedos, como las que se refieren a la convivencia en pequeños grupos en los cuales se compartían alimentos, caricias, gestos, juegos, intimidad, vida sexual e, incluso, la participación de los machos en la crianza de los niños. Lo anterior, combinado con el desarrollo de su historia y de su cultura en el perfeccionamiento de los instrumentos para cazar y los medios para comunicarse, hicieron que el cerebro se desarrollara para poder producir el lenguaje que hoy conocemos (el lenguaje depende del cerebro y el cerebro depende del lenguaje).

Para Humberto Maturana, el amor no es un sentimiento ni una virtud ni, mucho menos, una recomendación para vivir mejor; el amor, como emoción, según el autor.

Ocurre en el fluir de las conductas relacionales a través de las cuales la otra, el otro o lo otro,





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 15 DE 29

surge como legítimo otro en convivencia con uno.

Con base en experiencias emotivas, los seres humanos pudieron vivir y reproducirse, como especie, en un sentido de tolerancia y respeto de los unos por los otros. De esta forma, se podría plantear que son el amor, el lenguaje y el juego lo que fundamenta el fenómeno social, y no la agresividad y la competencia (que también existió), pues estas acciones tienen a fragmentar, más que a unir, las especies vivas. Maturana escribe:

El amor es, hablando biológicamente, la disposición corporal bajo la cual uno realiza las acciones que constituyen al otro como un legítimo otro en coexistencia con uno.

La anterior definición, desde el plano de lo biológico y lo cultural, conduce a interpretar el amor de forma diferente, no con melosería, sino como una actividad fundamental para reconocer y respetar nuestra singularidad.

Desde la complejidad, es interesante resaltar el aporte que nos hace Edgar Morin sobre la singularidad y la autonomía:

Si concebimos un inverso que no sea más un determinismo estricto, sino un universo en el cual lo que se crea, se crea no solamente en el azar y el desorden, sino mediante procesos auto-organizadores, es decir, donde cada sistema crea sus propios determinantes y finalidades, podemos comprender entonces, como mínimo, la autonomía, y podemos luego comenzar a comprender que quiere decir ser sujeto.

Ser sujeto no quiere decir ser consciente; no quiere tampoco decir tener afectividad, sentimientos, aunque la subjetividad humana se desarrolla, evidentemente, con afectividad, con sentimientos. Ser sujeto es ponerse en el centro de su propio mundo, ocupar el lugar del yo.

En relación con lo anterior, Luis Carlos Restrepo escribe:

La ternura es también poder reconocer que dependemos de los otros así nos irrite su diferencia. “Es entender que no podemos decir en un acto de arrogancia, no te necesito, ni necesito tu afecto”. Es aceptar que la ideología guerrera ha llegado a su fin: que somos débiles y frágiles; que solo reconociendo esta fragilidad podemos comprender que la caricia es la llave maestra que nos abre la dimensión más profunda de la vida.

Los sentimientos humanos son sede de sincretismos inestables donde se mezclan la atracción y la repulsión, el amor y el odio.

La conciencia humana individual surge en el niño o niña con el desarrollo de su conciencia corporal al aprender su cuerpo y aceptarlo como dominio de posibilidades, al aprender a vivir



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 16 DE 29

consigo mismo y con otros en el lenguaje.

El niño toma conciencia, en tanto crece su conciencia operacional, de su corporalidad, y esta sólo se adquiere en la relación natural del juego-dependencia entre la madre y el bebé. Sólo a través de este tipo de relación se gesta la aceptación mutua y solo mediante el juego se produce la independencia o la autonomía moral o intelectual del niño.

Cuando el niño al jugar opera en el presente y sin propósitos, en muchas oportunidades las madres y los docentes se encuentran en otros espacios (problemas cotidianos-problemas didácticos), puesto que nuestra cultura educativa nos ha enseñado a valorar más los resultados, la productividad, la calidad, la evaluación, el control y para qué sirve el juego. En esta cultura educativa, el docente no logra entender el juego como experiencia cultural, sino como un proceso didáctico o psicológico para potenciar estadios de desarrollo que miran sólo al niño en lo que es, para poder originar ciertos tipos de aprendizaje, en muchos casos innecesarios.

Para entender el juego, primero hay que aprender a jugar desde el mundo de los niños, y no desde nuestra óptica pedagógica; para entrar al mundo de los niños, debemos desligarnos del plano de la racionalidad, para entrar al plano de la imaginación y de la fantasía. Muchos adultos caen en la trampa del camaleón cuando se disfrazan para jugar con los niños, pero no se dan cuenta que su disfraz es invisible pues los niños detectan con facilidad que los adultos se encuentran en otros mundos, como son los de la lógica y los de la instrucción, y en contextos sujetos a las problemáticas comunes de los adultos que muchas veces son sociales e, incluso, psíquicas.

En las culturas occidentales, centradas en la producción y la competitividad, según Verden:

Trabajamos para alcanzar un fin; no descansamos simplemente, descansamos con el propósito de recuperar energías; no comemos simplemente, ingerimos alimentos nutritivos, no jugamos simplemente con nuestros niños, los preparamos para el futuro. De esta forma, estamos ciegos a nuestro presente para mirar el juego en forma diferente, puesto que nuestra atención y pensamiento cuando jugamos con un niño está en otro plano.

A través del juego, el niño construye relaciones con el espacio y con el tiempo, por medio de sus acciones esquemáticas y de sus actividades primarias sensoriomotoras, que son las que le permiten en los primeros meses de vida al bebé la coordinación de la visión con la acción y, por supuesto, con el objeto del conocimiento.

Los ritmos sonoros del corazón de la madre, los susurros de su lenguaje, sus caricias, sus miradas, sus colores y olores permiten potenciar la energía mental que le permitirá a posteriori actuar en sus juegos, tales como balancear su cuerpo en infinidad de formas, succionar objetos



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 17 DE 29

para jugar o suplir ausencias psíquicas, articular fonemas que luego se convertirán en holofrases (“ma”, “pa”, “ga”, etc.), imaginar y fantasear que una sombra es un monstruo o una caja, una nave espacial o la muñeca, su madre; desbaratar juguetes para conocerlos, dibujar círculos, triángulos o figuras amorfas y sin sentido. Lo anterior permitirá al niño relacionar su corporalidad con su movimiento “a través del uso de sus manos para poder descender en la prehistoria de lo visible” (Paul Klee), o experimentar lo que Cézanne quería decir al plantear que “todas las cosas en la naturaleza tienen forma de pelotas, cono, cubos o cilindros”.

Los juegos anotados (ritmos, movimientos, patrones dinámicos, dibujos en papeles y configuración de movimientos) son los que se deben potenciar en los primeros años del niño y en las madres, para que, a través de un proceso de replicación o de volverlos a vivir en forma combinada (madre-bebé) (niño-educador), se pueda tomar conciencia de su aplicación cotidiana.

Lo importante de este proceso de construcción emocional del niño, “es que es su mundo”, y no el de la madre, en el cual es capaz de orientarse y de estar como un individuo total que se mueve en un tiempo y espacio propios de su realidad lúdica. La creación de estos esquemas naturales de espacio, tiempo y movimiento son el fundamento o la base para el pensamiento lógico matemático, si no se da este proceso natural, difícilmente el niño llega a estos estadios evolutivos.

Verden-Zoller resume así lo dicho anteriormente:

Sin un encuentro corporal madre-hijo en una aceptación total, no hay juego en la relación materno-infantil, que sin juego materno-infantil, el niño no aprende a jugar; que sin relación corporal del juego materno-infantil, no hay una praxis corporal adecuada; que sin adecuada praxis-corporal, no hay una adecuada conciencia corporal; que sin una adecuada conciencia corporal no hay un desarrollo sensorial y una adecuada conciencia corporal, no hay construcción del espacio ni conciencia espacial adecuada y que sin todo esto, no hay un adecuado desarrollo de la conciencia de sí ni de la conciencia social.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 18 DE 29



### LA LÚDICA DEL SIN SENTIDO

El juego, como experiencia cultural, es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes y, por lo tanto, a la creatividad humana.

La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego social o juego cotidiano. El proceso del juego conduce, en forma natural, a la experiencia cultural, como dice Donald Winnicott: “El jugador y la experiencia cultural son cosas que valoramos de modo especial; vinculan el pasado, el presente y el futuro; ocupan tiempo y espacio.

El juego, en tanto experiencia cultural, es en esencia un espacio para la posibilidad, para la libertad, para la creación y para él sin sentido. El juego, en este orden de ideas, está sujeto a las experiencias que tiene el individuo para transformar y dar sentido a estas prácticas culturales cuando experimenta su cotidianidad.

El jugar conduce naturalmente a la experiencia cultural, de acuerdo con su construcción teórica; Enrique Velázquez cita de Winnicott lo siguiente:

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior y, por consiguiente, el juego no está adentro ni afuera, sino que es “un espacio limite, que no está ni



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 19 DE 29

interno ni externo”. Es una zona de distensión, en cuando que las otras dos están sometidas a las necesidades propias del mundo instintivo (la interna) o a las presiones del mundo social (lo externo). Esta característica de zona neutral la hace incierta, lo que allí ocurre depende de la creación, de las leyes que impone la misma acción que se desenvuelve.

El juego se encuentra ligado a la cotidianidad como experiencia cultural, siendo este un espacio ligado al diario vivir que se manifiesta en su génesis, como ya hemos anotado, como el uso de los objetos y de los fenómenos transicionales, siendo estos objetos no creados, sino adoptados por el bebe en un contexto en el cual cada una de sus acciones es un ejemplo de vivir creativamente. Winnicott considera que:

Si la madre ofrece las condiciones correctas, cada objeto es un objeto “hallado”. Si se le ofrece la posibilidad, el bebé empieza a vivir de manera creadora y a usar objetos reales para mostrarse creativo en y con ellos... Si no se le da esa oportunidad, no existe entonces zona alguna en la cual pueda jugar o tener experiencias culturales; se sigue de ello que no hay vínculos con la herencia cultural y que no se producirá una contribución al acervo cultural.

En circunstancias de ambientes afectivos y facilitadores, el espacio potencial del bebe se llenará con los productos de la imaginación creadora (si existen juegos creadores, actividades con empleo de signos y símbolos y con todo aquello que equivale a la vida cultural en su forma pragmática de experiencia, y no de legado histórico).

Darle el nombre.

Colocar la clase en la posición en que se va a jugar.

Demostrarlo.

Pedir que la clase haga preguntas y dar las explicaciones debidas.

Principiar el juego.

Al poner el grupo en la posición en que se va a jugar, hay que hacerlo en el menor tiempo posible, evitando las voces de mando pero dando ideas de mando, pero dando ideas generales, de ejecución rápida.

El profesor debe aprender bien el juego antes de enseñarlo, para evitar errores y que decaiga el entusiasmo.

La explicación tiene que ser breve, clara y concisa y se debe dar cuando el grupo este en orden y en silencio.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 20 DE 29

Después de iniciado el juego, si existen pequeñas faltas, deben corregirse, pero en el caso de que el juego no se desarrolle conforme a las reglas dadas, es mejor suspenderlo, corregir faltas e iniciarlo nuevamente. Todos los preparativos para el juego se deben hacer antes de la clase.

Es conveniente el uso del silbato, pero no se debe abusar de él, para que tenga efectos sobre la clase.

Antes de principiar un juego de competencia, hay que tener la seguridad de que los grupos contendientes tienen el mismo número de jugadores.

En los juegos en que tengan que mezclarse los jugadores de dos equipos, debe marcarse cada equipo de manera distinta, para poder distinguirlos fácilmente.

Para seleccionar al jugador o jugadores que deben iniciar, es conveniente escoger al que se haya distinguido en algún acontecimiento reciente o en algún juego anterior.

En los juegos al aire libre que requieren pelota, es preferible escoger las que no rebotan mucho, para evitar que en los intervalos se distraiga la atención y el entusiasmo de los alumnos.

Se puede introducir variaciones a los juegos a juicio del profesor, pero para que obtenga más éxito, dichas variaciones, deben darse a conocer con anticipación, a menos que sea necesario presentarlas en el momento mismo del juego.

El profesor estimulará siempre a los alumnos de carácter tímido y especialmente a los que tengan deficiencias físicas o (desventajas físicas), como podrá decirse ante el grupo, si es necesario, por su puesto.

La duración según el grupo y el juego será de 3 a 6 minutos, pudiéndose prolongar según las necesidades y el tiempo disponible.

### **PEDAGOGÍA DE LOS JUEGOS**

Los factores principales de los juegos son: hacerlos continuos, vigorosos y llenos de entusiasmo.

Hay que crear y desarrollar el espíritu de juegos y evitar la idea de que son una obligación molesta.

Se debe mantener siempre una condición general de orden, interesando a los alumnos. Hay que tomar siempre, en todos los aspectos, el término medio y evitar los extremos.

Se debe corregir estrictamente la primera manifestación de indisciplina, responsabilizar a los





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 21 DE 29

jefes o líderes, para que estos controlen debidamente a sus grupos, pero evitando que abusen de sus atribuciones.

Es conveniente agrupar la clase en pequeñas unidades y que estas trabajen juntas, en un espacio reducido, con el objeto de facilitar el control.

Hay que asistir siempre en él deben de observar las reglas: esta es una hermosa oportunidad para educar a los niños con el verdadero espíritu deportivo.

#### SUGERENCIAS A LOS MAESTROS PARA EL MEJOR DESARROLLO DE LOS JUEGOS

- Debe ser breve en sus explicaciones.
- No se irrite, muestre siempre buena voluntad.
- Sea compañero.
- Trate de que el interés se mantenga vivo.
- Obtenga los mayores valores del juego.
- No trate de ser autoritario.
- Insista sobre el juego limpio.
- Cultive el sentido del honor.
- Fomente el espíritu de grupo.
- Demuestre siempre el mayor entusiasmo.

#### PRINCIPIOS QUE DEBEN OBSERVARSE PARA PONER LOS JUEGOS

- Que el grupo de niños este en relación con el juego.
- El tiempo que se debe dar a cada juego deberá estar de acuerdo con la reacción física y emotiva de los alumnos.
- Los juegos deben ponerse de tal manera que el grupo tome interés inmediatamente y, antes de que este decaiga, suspenderlos, con objeto de que los alumnos queden con deseos de volver a jugar.
- Los juegos que deberán poner serán aquellos en los cuales entre en acción la mayor parte de los niños, o mejor, si interviene la totalidad de ellos; muy especialmente hay que poner a jugar a aquellos que más lo necesitan.
- Al terminar el primero, sígase con otro que tenga más o menos el mismo tiempo de formación, ya sea círculo, hilera, sentados, hincados, etc. Esto servirá para ahorrar tiempo y no dejar escapar el entusiasmo.
- El número de juegos que deben desarrollarse en cada clase, será reducido, para poderlos explicar debidamente. Para 20 minutos de tiempo disponible, tres juegos son suficientes.
- Los juegos deben sucederse de la siguiente manera: en primer lugar, el juego más alegre



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 22 DE 29

y de mayor organización y, por último, el más sencillo o el que los alumnos propongan y que por ser conocido, ya no necesita explicación.

- Es necesaria la preparación cuidadosa para la presentación de los juegos, especialmente de los nuevos, como marcar el campo, tener listos los útiles o el material necesario: pelotas, clavos, banderitas, bastones, etc., y la falta de estos los objetos que puedan sustituirlos.
- En caso de que la clase sea muy numerosa, se subdividirá en varios grupos, nombrándose entre los alumnos un jefe o líder para cada uno. El profesor no tomara parte en los juegos, sino que se dedicara a vigilar y a estar pendiente de inyectar entusiasmo a los grupos que lo necesitan.
- Cuando un grupo se subdivide en varios, el método más efectivo para la enseñanza es escoger una unidad y enseñarle el juego, para que los demás vean objetivamente; así lo aprenderán mejor y más fácilmente.
- En caso de tener constantemente, grupos numerosos, es conveniente poner juegos sencillos y, solamente los complicados, cuando con toda anticipación se haya señalado el grupo y se tenga listo el cuerpo de jefes o líderes.
- Para guía del profesor, se deberá llevar un récord de los juegos opuestos, indicando los que hayan tenido más éxito en la semana, en el mes y en el año escolar.

## LÚDICA

La lúdica se inscribe dentro de los ambientes de aprendizaje, como todas aquellas actividades y/o estrategias orientadas a crear, a dar oportunidades a nuevas experiencias; a garantizar el bienestar físico, intelectual y moral, ya en el orden individual, ya en el orden colectivo, a estimular el uso de los poderes mentales; a sufrir experiencias efectivas; a estimular sensibilidad social y a propiciar el descanso con el cambio de actividades que ennoblezcan la vida.

La lúdica que vive el niño en los primeros grados escolares, la necesidad de eliminar tensiones, la importancia de un descanso mental, la conveniencia de realizar actividades variadas que se ajusten a los intereses y necesidades de los alumnos, lo estéril de un trabajo mental sin pausas de descanso, la oportunidad de que el alumno se muestre espontáneo, la urgencia de estructuras al alumno, física, mental, emocional, social y moralmente; las ventajas de actividades placenteras en los establecimientos educativos dedicados a niños y jóvenes; indican que una de las formas de procurar en el alumno de desarrollo armónico, es a través de la lúdica bien orientada la lúdica es recreación formativa, y como tal, no es lujo, sino necesidad en personas que como los niños, están en periodo importante de desarrollo.

## EL JUEGO ENTRE 6 Y 8 AÑOS (GRADO 1)

A esta edad el niño ya no le gusta imitar a sus mayores porque ve en ellos defectos que antes



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER AGUIRRE

### Expresión del cambio humano

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 23 DE 29

no percibía.

Comienzan juegos de imitación ficticia a imitar el carro, el avión, el caballo, pero su acción es más de imitar al animal, a la máquina y no al hombre. En esta edad el niño se mueve en el mundo de la fantasía y sueña con ellos, sociológicamente los niños pierden el deseo de pertenecer a sus padres en forma afectiva y comienzan a crearse nuevos ídolos; para no sentirse muy débiles se vuelven muy sociables y empiezan a buscar amiguitos, pues les gusta estar mas con ellos que en su hogar. Los niños buscan juegos colectivos o “juegos de barras” se cansan, por temperamento de los juegos fantásticos, procuran dominar a los más pequeños para imponerle su voluntad y demostrar que son mejores que ellos. Es la etapa del juego colectivo descendente, donde con los más pequeños organizan juego, concursos, donde él puede ser líder y demostrar su superioridad.

#### EL JUEGO ENTRE LOS 10 Y 12 AÑOS (GRADO 5)

En este periodo el niño empieza una etapa de dominio sobre su cuerpo, con dificultad se calla y escucha los planteamientos que se le hacen para aprender y así aceptar el papel que se le asigne y procurar hacerlo lo mejor posible por el placer de sentirse entre los grandes, acepta el papel asignado aunque no sea de su agrado; al final de esa etapa empieza la llamada “etapa del juego social”, donde el niño siente el placer de enseñarle a los chicos menores que él, pero no con un orgullo vano sino con un placer de entrega, de organización y fuerza corporal.

#### JUEGO Y APRENDIZAJE

El juego es vital para el desarrollo normal del niño, él aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía, ya que al jugar aprende, porque está comprometido de manera personal en lo que para él vale la pena. Y, en consecuencia, el conocimiento que adquiere es más valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia, por lo tanto, le confiere significado.

Aprende a ser creativo, constructivo e independiente.

El juego es un medio de autoexpresión. Le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego puede experimentar, explorar y probar ideas.

Cuando en niño juega, averigua cosas acerca de la gente y aprende a vivir con ellas. Así, cuando más se compromete a un niño en actividades diversas, fundamentales y físico, enriquecido por ocupaciones absorbentes y satisfactorias. Del juego surgirá:

- Mayor curiosidad y descubrimiento
- Un propósito e iniciativa



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 24 DE 29

- Una calidad mejorada de concentración
- Desarrollo del habla y la confianza
- Habilidad creciente en manipulación, lectura, números y valores.

La actividad lúdica – del juego – que tiene el niño en forma natural, se puede emplear como instrumento para la formación de valores.

Todo juego es una actividad libre, ya que el sujeto está en capacidad de decir si participa o no.

Tiene un tiempo y duración definido. El que es establecido por la clase de juego a realizar. Se puede repetir si uno lo desea, en cualquier momento.

El juego presenta una lucha por algo o una representación de algo. Implica algunas veces, una competición y un ganador.

Genera orden, estableciendo unas reglas que de no ser cumplidas hacen perder y lo anula, creando una tensión, un cierto contenido ético.

Puede acrecentar la autodisciplina y las capacidades de autonomía, en la medida que va adquiriendo confianza en sí mismo a través de experiencias de buen éxito, creando una interacción, con los compañeros de edad, es un importante desarrollo social.

Da la oportunidad al niño de distinguir la realidad de la fantasía, lo que le permite conocer su mundo, preparándolo así para la vida, resolviendo sus problemas a seguir adelante.

El juego ofrece una excelente oportunidad para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional del niño.

El juego infantil es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, medio de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Cultivar el espíritu de cooperación grupal en los juegos, es la mejor forma de socialización y desarrollo de una buena salud mental en los alumnos.

## **8. RECURSOS**

**Humanos:** Estudiantes, docentes, padres de familia, asesores, Inder Medellín, Comfenalco.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO CLAVER  
AGUIRRE**

**Expresión del cambio humano**

CÓDIGO:

VERSIÓN: 1

PÁGINA 25 DE 29

**Físicos:** Implementos deportivos, recreativos y didácticos, escenarios de la institución y de la comunidad.

**Financieros:** dotación de las sedes con los implementos necesarios para el desarrollo de las diferentes actividades planeadas.

## **9. BIBLIOGRAFÍA**

RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994, p. 27.

MATURANA, Humberto y VERDEN, Zoller, Amor y juego. Santiago de Chile: Talleres Gráficos Pía Sociedad de San Pablo, 1995, p. 139.

En el estado de flujo lúdico, el cerebro está fresco o en estado de distensión; su excitación e inhibición del circuito nervioso está en sintonía con la exigencia del momento; cuando una persona juega, su cerebro descansa.

Grupo de investigación "ACCIÓN MOTRIZ", HIPÓLITO CAMACHO COY, EDUARDO CASTILLO LUGO, JAIME MONJE MAHECHA Y GLORIA MILENA RAMIREZ LÓPEZ.