



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

1

Universidad Católica de Manizales

El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Maestría en Educación

Emile Elizabeth Meneses Ortega

Angélica María Vargas Mejía

Manizales, 2016



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Universidad Católica de Manizales

El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Maestría en Educación

Emile Elizabeth Meneses Ortega¹

Angélica María Vargas Mejía²

Directora:

Dra. Alexandra Milena Castro Muñoz

Manizales, 2016

¹ EMILE MENESES ORTEGA: abogada, diplomado como Conciliadora, con dos años de experiencia como litigante.

² ANGELICA MARÍA VARGAS MEJÍA: licenciada en Educación Preescolar, con 16 años de experiencia docente.



Agradecimientos

Las autoras de la presente obra de conocimiento expresamos nuestros afectos a Dios por darnos la vida, asimismo, extendemos un agradecimiento fraterno a nuestros padres y madres, quienes han sido el motor de impulso para proyectarnos como profesionales de la educación. De igual forma, nuestra gratitud a los maestros y maestras que nos orientaron en el proceso de formación académica, especialmente a nuestra directora, quien fue nuestro pilar para edificar la presente obra. También nuestro sentimiento de gratitud a la universidad que en calidad de *mater*, nos nutrió de saberes y nuevas experiencias de vida. A todos nuestros cariño y afecto.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Dedicatoria

A nuestros niños, niñas y adolescentes que enriquecen su espíritu a través del juego como un acto creativo y humano.



Resumen

La presente obra de conocimiento se focaliza en el juego dirigido como mediación pedagógica para la formación de valores y la convivencia ciudadana en el tiempo del recreo, entendido este espacio como un pasatiempo que se debe aprovechar y desde luego optimizar con diferentes actividades recreativas que les posibilite a los estudiantes jugar con la dirección de los profesores como sujetos adultos, que desde sus experiencias sociales ayudan a madurar a los escolares, los cuales adolecen de ciertos conocimientos y vivencias. En tal sentido, el recreo requiere una nueva mirada como apuesta al aprendizaje creativo de los niños y niñas que disfrutan de este espacio pedagógico. Para ello, se diseñó una propuesta pedagógica con secuencias didácticas direccionadas al juego dirigido como estrategia mediadora de los conflictos de convivencia que ocurren en espacios abiertos. El proceso investigativo fue pensado y desarrollado desde la Investigación Acción Educativa (I.A.E), la cual posibilita la interacción con todos los sujetos educativos, partiendo de la observación y el diálogo. Las observaciones fueron realizadas a los estudiantes de los grados de transición, primero, segundo y tercero de la de la Institución Educativa Eleazar Libreros Salamanca sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía Valle. Por su parte, las entrevistas se realizaron a docentes y estudiantes.

Cabe señalar, que uno de los hallazgos del estudio investigativo fue que los niños y las niñas expresaron que durante los recreos los juegos en los cuales participaban se hacían de manera espontánea, es decir, libres de normas lo que incidía a que se presentaran diferentes



conflictos en la convivencia escolar. Ahora bien, una de las conclusiones de la investigación fue que el juego dirigido posibilita el respeto por los otros y por las otras, además de ello de que resignificaran otros valores.

Palabras clave:

Juego dirigido, mediación pedagógica, recreo, formación en valores, convivencia escolar, sujetos de aprendizaje.

Summary

This work of knowledge is focused on the game run as teaching mediation for the formation of values and citizen coexistence in time recess, I understood this space as a hobby to be seized and certainly optimize various recreational activities that enable them students play with the guidance of teachers as adult subjects, which from their social experiences help mature the school, which suffer from certain knowledge and experiences. In this regard, recreation requires a new look as commitment to creative learning of children who enjoy this educational space. To this end, a proposal addressed to didactic sequences directed play as a mediator of conflicts of coexistence that occur in open spaces instrument was designed. The research process was designed from the I.A.E research, which enables interaction with all educational subjects,



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

from observation and dialogue. The observations were made to students in grades transition, first, second and third. Meanwhile, the teacher interviews were conducted.

Keywords:

Directed play, pedagogical mediation, recreation, values education, school life, learning subjects.



A manera de provocación

El recreo

**“Ya tengo deseo
que acabe la clase
porque en el recreo
Jugaré bastante.**

**Hay unos minutos
para la diversión...
jugaremos mucho,
y luego al salón.**

**Si haces tus deberes
como buen alumno,
en el recreo, si quieres,
jugaremos juntos”.**

Alejandro J. Díaz Valero (2016)

(Recuperado el 09/09/2016 de Poemas para el alma <http://www.poemas-del-alma.com/blog/mostrar-poema-123936>).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

El recreo

“Creo, deletreo, silabeo y jugueteo y también pienso en el recreo”.

J. Lozano.





Índice

Introducción.....	15
Capítulo I.....	17
1. Planteamiento del problema.....	17
1.1. Pregunta de investigación.....	20
1.2. Preguntas orientadoras.....	21
1.3. Objetivos.....	22
1.3.1. General.....	22
1.3.2. Específicos.....	22
1.4. Justificación.....	23
Capítulo II.....	25
2. Fundamentación teórica conceptual.....	25
2.1. Antecedentes del estudio.....	25
2.2. Categorías de análisis.....	33
2.2.1. El juego.....	34
2.2.2. El juego dirigido.....	38
2.2.3. Mediación pedagógica.....	41
2.2.4. Formación en valores.....	42
2.2.5. El recreo.....	44
2.2.6. Convivencia escolar.....	46
2.3. Marco legal.....	48
Capítulo III.....	50
3. Diseño metodológico.....	50



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

3.1. Tipo de estudio.....	50
3.1.1. Planificación.....	52
3.1.2. Acción.....	53
3.3.3. Observación.....	53
3.3.4. Reflexión.....	54
3.4. Enfoque de la investigación.....	54
3.5. Sujetos de investigación.....	55
3.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de información.....	57
Capítulo IV.....	62
4. Análisis de los datos recolectados en la aplicación de los instrumentos.....	62
4.1. Interpretación y análisis de los datos obtenidos.....	63
4.1.1. Comportamientos observados del grupo.....	64
4.1.2. Cuestionarios aplicados a docentes.....	70
4.2. Resultados obtenidos.....	75
Conclusiones.....	77
Referencias.....	79
Anexos.....	92



Lista de figuras

Figura 1. Categorías de análisis.....	33
Figura 2. Aspectos inter-estructurales del juego diario.....	39



Lista de tablas

Tabla 1. Cronograma.....56



Lista de gráficos

Gráfico 1. Participa en juegos	64
Gráfico 2. Orienta usted a los estudiantes en las actividades de juego.....	65
Gráfico 3. Facilita el uso del tiempo recreativo.....	66
Gráfico 4. Los estudiantes participan en juegos que favorecen los valores.....	67
Gráfico 5. Realización de eventos que promueven las experiencias artísticas.....	68
Gráfico 6. Se observan valores en los estudiantes.....	69
Gráfico 7.Cuál es el valor menos evidenciado entre sus compañeros.....	70
Gráfico 8. cree que es posible crear valores médicos por el juego en el descanso.....	71
Gráfico 9.Cuál considera usted que es el valor más importante.....	72
Gráfico 10. Los juegos que realizan en el descanso son diferente.....	73
Gráfico 11. Que expresiones artísticas se dan en la escuela y en el hogar.....	74



Introducción

En la actualidad, los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren de la implementación de actividades formativas que posibiliten la interacción entre los unos y los otros, asimismo, actividades recreativas que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, por tanto, es importante que los maestros dentro de la planeación curricular involucren el juego dirigido con la finalidad de estimular el aprendizaje en valores de los estudiantes, bien sea en las prácticas de aula o las pausas pedagógicas de recreo.

Para Palacios (2016) “el juego es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, más aún cuando se trata del juego dirigido, ya que existe la presencia de un adulto el cual se encarga de guiarla actividad y cumplir con el objetivo planeado” (p. 8), por tanto, es indispensable aprovechar las pausas pedagógicas de recreo para realizar juegos dirigidos que permitan el reconocimiento de normas y la armonía de la convivencia. En palabras similares, los Estándares Básicos en Ciudadanía (2002), plantean una competencia de los estudiantes es “Comprender que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar”, (p.104).

En concordancia con lo anterior, la presente obra de conocimiento, fue pensada como una estrategia pedagógica para potenciar el componente axiológico en los estudiantes, asimismo, para mejorar la convivencia escolar a través del juego dirigido con la presencia de los maestros,



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

los cuales tienen la responsabilidad de acompañar y apoyar el proceso formativo de los sujetos de aprendizaje. Según Platón, (siglo IV) “el objetivo de la educación es lograr la paz y la armonía en el plano de la vida interior” (p. 356), desde esa mirada, es esencial que la escuela lidere prácticas dirigidas a la mediación pedagógica.

Según, Wertsch (1993) “la mediación pedagógica se entiende como el conjunto de instrumentos de carácter cognitivo, físico, instrumental que hacen posible que la actividad cognitiva se desarrolle y logre las metas propuestas” (p. 94), siendo los instrumentos externos de gran ayuda para las instrucciones dadas por el maestro y asimiladas por los estudiantes, para tal efecto, se ha considerado el juego dirigido como un instrumento mediador para la convivencia y la armonía entre los unos con los otros.

De acuerdo con lo anterior, se puede decir que las categorías de análisis que entran en el proceso investigativo son el juego dirigido, la mediación pedagógica, la formación en valores la convivencia y el recreo sobre ellas se fundamentan el andamiaje teórico y conceptual de la presente obra de conocimiento. A continuación, se describen cada uno de los capítulos con sus respectivos contenidos temáticos.



Capítulo I

1. Planteamiento del problema

Actualmente, el cumplimiento de la convivencia es un tema clave para revitalizar la formación en valores, asimismo, las relaciones interpersonales, el respeto por la diferencia, el reconocimiento de derechos y libertades de los sujetos de aprendizaje dentro del contexto escolar, todo ello, es posible a través de acciones que contribuyan a la mediación pedagógica, siendo una de ellas la práctica del juego, puesto que es “una acción socializadora que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y aunque libremente aceptadas” (Huzinga; 1968, p. 8) para el disfrute de la convivencia.

Ahora bien, dentro de la convivencia escolar, el juego se sitúa en la intersección del mundo exterior con el mundo interior, siendo para los estudiantes un medio propicio para liberar tensiones, en tal sentido, el juego debe estar presente en las actividades cotidianas de la escuela, incluyendo el recreo. Sin embargo, este debe contar con la supervisión de los profesores con el fin que durante este pasa tiempo los niños y las niñas lo canalicen positivamente.

Contextualizando el problema de la presente investigación, se debe señalar que durante las coordenadas de tiempo y espacio en que se lleva a cabo el recreo en la sede focalizada, se



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

presentan diferentes tipologías de agresiones entre los estudiantes debido a que algunos niños y niñas juegan de manera espontánea, sin medir riesgos, conllevando a que se presenten conductas agresivas y se quebranten los valores y las normas de convivencia escolar. En concordancia con lo anterior, se ha querido diseñar una propuesta pedagógica, la cual contiene secuencias didácticas direccionadas al juego dirigido para ser implementadas durante los recreos.

Mediante la propuesta pedagógica los maestros de la Institución Educativa focalizada podrán implementar diferentes juegos dirigidos como mediación pedagógica a los conflictos de convivencia. Ahora, la propuesta incorpora juegos motores, según la edad y el grado de acuerdo con lo establecido por el Ministerio de Educación en los lineamientos curriculares de Educación Física, (2002) según establecen que:

El juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otro no- lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente, lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida. (p. 34).

En coherencia con los lineamientos curriculares, se puede decir que, el juego es un medio socializador porque permite la formación cultural y personal de los sujetos, al igual que posibilita



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

potenciar la dimensión motriz, la dimensión afectiva, la dimensión comunicativa y la dimensión ética, especialmente desde los valores. Ahora, el tema de los valores puede ser reorientado no solamente en el aula de clase, sino también en el recreo, dado que el recreo es un factor tan importante, esta investigación está centrada en él, a partir del interés que genera por sí mismo.

Con relación a la descripción anterior, se debe tener en cuenta que el recreo es un tiempo en el que se da utilidad a las acciones que distraen y también disipan el cerebro referente a lo académico y se convierte precisamente en el hilo conductor hacia los valores tan necesarios en esta sociedad, porque fuera de ser un espacio recreativo, también es una actividad pedagógica que sirve de mediadora entre el juego y los valores. Gracias a ello, genera alternativas que permitan estimular y despertar la creatividad, la promoción de seres humanos más sensibles y capaces de construir por ellos mismos los entornos de forma integral y dinámica con los demás y la naturaleza, el aprecio por las diferencias físicas, psicológicas y sociales, aceptando que todos somos y pensamos de forma diferente siendo parte de esta sociedad expuesta a cambios constantes referente a lo que se vive en esta institución.

Para ello, los docentes podrán optar por tomar recursos didácticos para incentivar la atención de los estudiantes, metodologías que dinamicen el proceso de enseñanza y aprendizaje, como: actividades creativas donde se involucre el juego para minimizar los conflictos escolares como: la antipatía entre compañeros, el matoneo, los apodos, entre otros que a la hora del recreo se presentan, en los cuales se ven envueltos los estudiantes.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Desde el desarrollo básico de los pilares de la educación como son: saber hacer, saber ser, saber estar y saber convivir, acompañados con principios éticos y valores conducentes a un esquema psico-social integro cimentado en pautas esenciales para la sana convivencia es que se busca optimizar las jornadas no solo escolares sino en sí los horarios que se encuentran en las mismas por así denominarles horarios de descanso o recreo que posibilitan que los educandos tengan un amplio esparcimiento y que aprovechen de lógica este campo como motor espacial para su dinámica interactiva de juego y de diversión escolar. En consonancia con todo lo descrito se formula la siguiente pregunta de investigación.

1.1. Pregunta de investigación

¿De qué forma se puede implementar el juego dirigido como mediación pedagógica en el espacio del recreo en el fortalecimiento de la formación de valores y la convivencia escolar de los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina en la institución educativa Eleazar Libreros Salamanca, del municipio de Andalucía, Valle?

1.2.Preguntas orientadoras

- ¿Qué comportamientos asumen y qué actividades privilegian los estudiantes en el espacio del recreo?



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

- ¿De qué manera el juego dirigido en el espacio del recreo, puede constituirse en una mediación pedagógica para la formación en valores de los educandos?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Diseñar una propuesta sobre el juego dirigido como mediación pedagógica en el espacio del recreo que revitalice la formación en valores y la convivencia escolar de los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina en la Institución Educativa Eleazar Libreros Salamanca, del municipio de Andalucía-Valle.

1.3.2. Específicos

Describir que comportamientos asumen y que actividades privilegian los estudiantes en el espacio del recreo.

Diseñar secuencias didácticas sobre diferentes actividades destinadas al juego dirigido.



Determinar el impacto de la propuesta pedagógica a partir de las actividades dirigidas al juego.

1.4. Justificación

La presente obra de conocimiento es relevante porque se focaliza en la formación de valores al interior del contexto escolar, donde se presentaban diferentes conflictos de convivencia entre los compañeros, por tanto se articuló de manera estratégica el juego dirigido como un instrumento vital en el desarrollo integral de los sujetos de aprendizaje y como una acción que posibilita mediar pedagógicamente los conflictos de convivencia, puesto que para Sánchez (2004) el juego dirigido “tiene unos efectos controlados y planificados mediante la formulación de un objetivo concreto que permite desarrollar diferentes dimensiones: motrices, intelectuales, sociales, afectivas y éticas” (p. 87).

Cabe señalar que una vez identificada la problemática se decidió diseñar la propuesta pedagógica direccionada desde el juego dirigido, dada la importancia de que en la edad infantil el juego es considerado un instrumento indispensable para el desarrollo psicomotriz y además es una actividad recreativa que permite potenciar las dimensiones afectivas y personales de los escolares.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Asimismo, la obra de conocimiento es trascendente porque ha focalizado el recreo como un escenario temporo-espacial que permite la interacción comunicativa entre pares y la resignificación de valores, además de ello es un espacio propio para llevar a cabo diferentes actividades recreativas, no obstante, el recreo requiere de la presencia de los profesores para evitar que se presenten conflictos en la convivencia escolar, teniendo en cuenta que a su vez la investigación es integradora porque parte del diseño de una propuesta pedagógica que busca implementar acciones conducentes al juego dirigido, cuyo propósito es agrupar de una forma directa a los estudiantes con el control de los adultos, en este caso los maestros, quienes restringen acciones espontáneas que puedan poner en riesgo la integridad física de los otros y de las otras cuando se está jugando. Al respecto, Sánchez (2004) señala que “el juego tiene que ser nuestro tesoro máspreciado y mejor guardado, porque es la pieza clave que tenemos los educadores para desarrollar una educación en valores que tanta falta hace es esta sociedad”. (p. 13). De ahí que jugar se constituya en un medio de aprendizaje eficaz.

Se espera que el diseño de la propuesta pedagógica se constituya en una herramienta socializadora para la formación en valores a partir de la implementación de diferentes juegos dirigidos que coadyuven al mejoramiento de la convivencia escolar. Asimismo, que la investigación se consolide como un aporte a la comunidad académica dado la importancia que tiene hoy la formación de estudiantes integrales desde lo cognitivo, social y personal.



Capítulo II

2. Fundamentación teórico conceptual

2.1. Antecedentes del estudio

En el abordaje de la investigación se consultaron diferentes estudios nacionales e internacionales, los cuales permitieron comprender aspectos conceptuales y teóricos tanto del tema como del problema identificado. Asimismo, los aportes de los estudios rastreados posibilitaron nutrir la obra de conocimiento desde las categorías y subcategorías de análisis. Del mismo modo, también se consultaron bases de datos de algunas Universidades, revistas indexadas, textos académicos, documentos de referencia del Ministerio de Educación Nacional, artículos científicos y normas educativas vigentes. A continuación, se referencian estudios referidos al juego, al recreo y a la convivencia escolar.

Un primer estudio indagado fue realizado Palacios (2016) titulado “El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año”. La investigación concluyó que, casi la mitad de niños y niñas observados nunca respetan las reglas del juego, porque no practican el valor del respeto”. (p. 60). Del mismo modo, el estudio enfatiza sobre la importancia del juego dirigido, ya que por medio de este los estudiantes aprenden a respetar normas tanto en actividades recreativas como en actividades sociales.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Del estudio anterior, se retomaron algunas estrategias y juegos dirigidos, los cuales fueron adaptados y sistematizados en la propuesta pedagógica. Otro aspecto que se tuvo en cuenta fue la vinculación de los docentes y padres de familia en la implementación de los juegos dirigidos.

El autor Hoyos, M. (1994), realizó un estudio titulado: “El Manual del Recreador”, en el cual se describen una serie de actividades y programas de apoyo en el aula. Dichas actividades son importantes tanto para los maestros como para los padres de familia, ya que les posibilita apoyar el desarrollo motor de los niños y de las niñas, mediadas por el juego dirigido.

Como aporte de la investigación se tomó la importancia del juego en la edad infantil, ya que permite que los niños y las niñas desarrollen su capacidad motora, además que creen hábitos saludables y a su vez se interrelacione con otros pares.

Hoyos, S. (2004) realiza un estudio titulado Pedagogía y concepto educativo, donde se refiere a los juegos como actividades naturales y espontáneas de los niños y de las niñas, asimismo, sostiene que “todo ser humano desde sus primeros años de vida necesita jugar, dado que, el juego contribuye el buen desarrollo psicomotriz que es la base de un aprendizaje adecuado”. (p. 54).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Del estudio anterior se tomó como aporte la pedagogía del juego en edades tempranas, puesto que el juego es una actividad privilegiada para que los niños y las niñas aprendan valores, comportamientos y normas básicas.

Gallego, A. (2011) en el estudio, *La agresividad infantil; una propuesta de intervención pedagógica desde la escuela*, planea que “la causa de la violencia escolar más evidente es aquella que se manifiesta de forma física con o sin arma y de forma verbal, que tiene origen en el núcleo familiar y que concluye en el escenario escolar, generando relaciones interpersonales basadas en el irrespeto y la agresión”. (p. 78). En consecuencia, es necesario educar y reeducar a los niños y las niñas en valores a partir del diálogo y patrones normativos.

Del estudio anterior, se tuvo en cuenta los valores que requieren ser apropiados por los infantes desde sus primeros años de vida, dado que estos no se negocian, ni permiten tiempo para aprenderlos, ellos deben ser inculcados permanentemente por los padres y madres de familia.

Asimismo, Peña, R. (2009), efectuó el estudio titulado *Incidencia del Juego escolar en la clase de Educación Física (Universidad Central del Valle)*. La investigación determinó que mediante el juego los niños y las niñas fortalecen sus relaciones interpersonales y a su vez desarrollan sus habilidades motrices básicas. Ahora en las fases finales del estudio se observó



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

que mediante “el juego los niños y las niñas modifican actitudes, siendo esencial el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 93).

En esa misma línea, Quiceno, R y Arévalo, M. (2010), realizaron el estudio: El recreo como espacio socializador a través de juegos tradicionales el stop y pise, en estudiantes de grados quinto (Universidad Central del Valle). La investigación concluyó que el recreo es un espacio socializador para llevar a cabo actividades dirigidas a juegos tradicionales. En tal sentido, realizaron “un programa de juegos tradicionales enseñándoles desde la historia de cada juego para así ejecutarlo con sus normas y reglas de participación de fácil comprensión, memorización y acatamiento, siendo en muchos casos negociables”, (p. 98). Es decir, que el recreo es sin duda, un espacio propicio para el juego y la sana convivencia.

La investigación anterior es enriquecedora porque permitió comprender que el recreo no es un espacio de ocio, sino más bien un contexto propicio para el juego y la interacción entre pares, además durante este espacio se pueden optimizar actividades dirigidas a los juegos tradicionales y del mismo orientados hacia la apropiación de valores.

La investigadora Minerva, T. (2007) implementó el estudio: El Juego como estrategia de aprendizaje en el Aula. (Universidad de los Andes de Venezuela). La propuesta estuvo dirigida a ejecutar estrategias a partir del juego, ya que, según la autora, el juego dentro y fuera del aula



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

favorece el fortalecimiento de valores como son la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con sus compañeros, respeto por los demás y por sus ideas.

El aporte del estudio fue la forma como se describen y se abordan diversas actividades, las cuales serán un insumo importante para planear los trabajos de campo en el diseño de la propuesta. Además, el estudio contribuyó a comprender que el juego dirigido o planificado es un recurso vital para la formación de valores en los escolares, porque se refuerzan sus actitudes, competencias y habilidades.

Dentro de la misma línea del juego, Mejía, L. (2006), realizó la investigación El juego cooperativo, para reducir la agresión en los estudiantes. (Universidad de Antioquia). La investigación describe una serie de estrategias dirigidas al juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los escolares. La propuesta de intervención estuvo articulada con el fomento de valores. La investigación concluye que “los juegos son el medio más efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes, sin embargo, es un proceso que requiere de tiempo y dedicación por parte de los maestros”. (104).

Un aporte del estudio anterior fue identificar la metodología del juego cooperativo y como este es un excelente recurso para trabajar las relaciones interpersonales con otros pares,



además, el juego cooperativo propicia aprender de manera colectiva y potenciar las habilidades de los estudiantes.

De otro modo, se referencian los estudios sobre mediación pedagógica. En consonancia con ello, se cita a Chávez, N. (2010), quien realizó la investigación titulada Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preescolar. (Universidad Autónoma de México). La propuesta se focaliza en estrategias para potencializar la inteligencia emocional de los escolares, para ello se implementaron “estrategias de aprendizaje emocional, asimismo, ayudas didácticas que ello requiere. El estudio fue dirigido a los docentes de educación preescolar como un elemento esencial en la formación de la personalidad del niño, finalmente reajustaron el concepto de educación integral”.

Angulo, C. (2006) efectuó la investigación titulada: El sentido humano de la educación en la Paz. El interés del estudio fue revitalizar los valores mediante actividades dirigidas a los estudiantes, para ello, se orientaron valores éticos, morales y sociales, donde el instrumento socializador fue el lenguaje. El estudio concluye que educar en valores es una labor permanente no solo de los maestros sino también de los padres de familia.

Uno de los aportes más significativos de la investigación anterior, fue el papel protagónico que ejercen los adultos en la formación de valores de los niños y de las niñas. Es



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

decir, que los adultos tienen la responsabilidad moral de educar y cooperar en el proceso de maduración de los menores, por lo tanto, la influencia de la familia es decisoria dentro del desarrollo de los valores.

Por último, se referencian algunos estudios relacionados con el recreo. González, S y colaboradores. (2014) efectuó el estudio, El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar. “El propósito del estudio fue caracterizar el recreo escolar en su relación con el juego y la convivencia”. (p. 56).

Uno de los aspectos cruciales del estudio fue otorgarle importancia al recreo como un espacio socializador y formativo, para ello los investigadores partieron de la observación con el fin de identificar el comportamiento de los estudiantes. Como aporte se tuvo en cuenta algunos protocolos de observación. Asimismo, el papel del juego en el recreo escolar, la convivencia escolar como resultado de la interacción entre niños y niñas, el patio de recreo y su incidencia en el desarrollo de la convivencia escolar.

Pérez, H y Collazos, T. (2007) realizaron el estudio “Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el municipio de Dos Quebradas”. El estudio determinó que los patios de recreo requieren ser intervenidos mediante actividades recreativas que despierten el interés de los estudiantes por liberarse de tensiones y



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

represiones. La investigación se basó en el enfoque sistémico y cualitativo. Ahora, los instrumentos fueron la observación, las entrevistas, el diario de campo.

La anterior investigación pretende crear conciencia sobre la importancia que debe tener el recreo como medio socializador de aprendizaje desde la acción pedagógica, con base en ello, se adoptaron juegos y actividades recreativas. El aporte del estudio fue reconocer la relevancia que tiene el juego en el recreo para formar en valores.

Jaramillo, D y Murcia, N. (2008) efectuaron el estudio “Juegos en el recreo escolar: un escenario para la formación ciudadana” (p.162). El estudio centró su interés en la implementación de juegos en el recreo, con la finalidad de fortalecer la convivencia escolar. La contribución de la investigación es que invita a reflexionar a los maestros sobre el recreo, el cual debería ser un escenario para revitalizar los valores en los estudiantes.

Lozano, J. (2015) elaboró una propuesta sobre el juego como mediación pedagógica en normas y valores. La propuesta fue aplicada en una institución educativa a un grupo de estudiantes de grado quinto, los cuales exteriorizaban conductas agresivas, el aporte de la propuesta fue mejorar y mediar la convivencia escolar, implementando diversos juegos, los cuales estaban regulados por normas.



2.2. Categorías de análisis

Figura 1.

Categorías de análisis.



Fuente autoras (2016).

En el gráfico se mencionan cada una de las categorías de análisis que entran en el cuerpo argumental de la obra de conocimiento, desde una mirada compleja y sistémica, dado que la interdisciplinariedad entre temas y autores posibilita la generación de nuevos conocimientos.



2.2.1. El juego

El juego es una actividad complementaria de la vida y por lo tanto es necesaria para el desarrollo psicomotriz del ser humano. El juego provee a la persona la oportunidad de hacer sentir el universo diferente, ayudando a descubrir y desarrollar su cuerpo, mejorar las relaciones interpersonales, imitando papeles de la familia, o imaginando diversas representaciones sociales.

Tanto es así que, el juego tiene una profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales sino también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices. El juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y el interactuar con las decisiones o intereses del otro. Debemos tener en cuenta que el juego puede convertirse en una mediación pedagógica que permite estimular y despertar la creatividad, la formación de valores, la promoción de seres humanos más sensibles y capaces de construir nación relacionándose con los demás y la naturaleza, el aprecio por las diferencias físicas, psicológicas y sociales.

Guy, (1996) señala que “el juego es una actividad desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer” (p.15), en tal sentido, el juego tiene como función esencial, brindar al niño el placer moral del triunfo, puesto que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás, descubre un



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

sentido del yo, lo que conlleva a una estabilidad interna cuando comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente donde se desarrolla y es la base para la identidad del ego.

Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol, donde aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas.

También es oportuno señalar que, el juego es un recurso creador que beneficia el sentido físico y mental al niño porque durante el desarrollo de este despierta su ingenio y creatividad, podemos considerarlo como un sinónimo de recreación al brindar al ser humano la oportunidad de transformar la realidad en forma satisfactoria lo que lleva a la alegría y bienestar, siendo precisamente el momento en sí que se está aprovechando el entorno en el cual los educandos se desenvuelven, puesto que genera un gran espíritu de solidaridad y comprensión lo cual enmarca un gran tesoro por lo que se enriquece de manera acertada la construcción o la aplicación de valores mediante los juegos o actividades que se realizan en este espacio recreativo. Algunos autores le atribuyen gran relevancia al juego como una actividad motriz y a su vez como una actividad socializadora.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

En palabras similares, Vygotsky (1985) señala que “el juego es una actividad social porque permite que los niños y las niñas interactúen con otros pares” (p.12). Es decir, que el juego es una herramienta vital para que el niño desarrolle sus potencialidades motoras y cognitivas, además de ello, le posibilita la interacción social con otros pares, adquirir hábitos sociales que le permiten vivir en comunidad, creando espacios de una sana convivencia al adquirir rutinas basadas en normas, libertad, autonomía y responsabilidad. Es a partir de estos acontecimientos que el niño participa en el juego sin una preocupación por el resultado, no teme al fracaso porque la actividad misma es la que pretende organizar y conseguir resultados concretos.

Freinet (2013), considera que el juego es una actividad que el ser “humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y el tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomentan el desarrollo de las estructuras de comportamiento social” (p. 134). En ese mismo, diálogo Gross (2011), sostiene que “el juego es un ejercicio necesario no solo para la vida adulta, sino infantil porque contribuye al desarrollo de funciones y capacidades de maduración” (p.123). Los autores coinciden en afirmar que el juego es una actividad básica en la vida del ser humano y como tal debe incluirse en actividades cotidianas, ya que mediante el juego se potencia el pensamiento creativo y lúdico. Cultivar el juego en la escuela favorece las relaciones interpersonales de los niños, niñas y adolescentes, puesto que podrán asociarse en diferentes actividades recreativas, por lo general, cuando se juega se asumen reglas y se apropian distintos roles.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Estas características de la propia dinámica del juego son las necesarias para adquirir los hábitos sociales, los cuales permiten vivir en comunidad, al crear espacios de una sana convivencia. Además de adquirir rutinas basadas en reglas, autonomía y responsabilidad. Es a partir de dichos acontecimientos que los menores participan en el juego sin una preocupación por el resultado, no teme al fracaso porque la actividad misma es la que pretende organizar y conseguir resultados concretos, los cuales establecen un aprendizaje y gozo frente a la magia que se persigue con ello, que haya una respuesta fructífera con significado.

Por medio del juego el niño va ampliando y aprendiendo nuevos conocimientos, conceptos, va madurando y desarrollando procesos. Los juegos fortalecen progresivamente el mundo de los conceptos del niño a la vez que van creando y desarrollando habilidades para leer, asociar, pensar y razonar. Al respecto, Torres (1994) señala que “el juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores, con decisión y sabiduría” (p. 127).

En definitiva, el juego es una excelente herramienta para establecer acuerdos y pactos entre los estudiantes, ya que, aunque el juego dirigido dispone de normas claras, éstas son democráticamente aceptadas por éstos, cuando participan en diferentes actividades recreativas. A continuación, se describen los aspectos inter-estructurantes del juego dirigido.



2.2.2. El juego dirigido

Es importante indicar que el juego dirigido se constituye en un instrumento de convivencia, de ahí que los educadores tengan en cuenta en la planeación de aula diversos juegos que posibiliten la formación de sujetos íntegros, además porque el juego permite que los escolares tengan mayor seguridad y sean más proactivos, teniendo en cuenta que todo ser humano jugando vive el goce de la creación propia, inventando nuevas posibilidades y del mismo modo, potencien el pensamiento creativo. El juego auto-reafirma los sentimientos de independencia, de auto-superación, de seguridad, de auto-control, independientemente de la edad y el nivel de escolaridad. Para Palacios (2016) “el juego dirigido es más integrador porque el adulto o profesor se involucra en las actividades, enseñándoles a los niños a respetar las normas” (p.13).



Figura 2.

Aspectos inter-estructurantes del juego dirigido.



Fuente autoras (2016).

Concepto: involucra diversas actividades recreativas donde existen normas claras, sin embargo, son conocidas y aceptadas por los participantes. Roles del estudiante y el maestro: se refiere a la asignación de un determinado rol dentro del juego, establecido mediante acuerdos entre los participantes, los cuales se dispondrán a cumplirlo y respetarlo. Objetivo de aprendizaje, es el propósito que se desea alcanzar para fortalecer competencias, dimensiones y



habilidades. Metodología, son los pasos, los procedimientos y las normas acordadas para la realización de la actividad, responde al cómo se jugará.

La dimensión motriz: esta dimensión está direccionada al movimiento del cuerpo, siendo el juego un activador de movimiento. Según Thommasen, (2013) “desarrolla las capacidades del individuo, la inteligencia, la comunicación, la afectividad, el aprendizaje, a través del movimiento”, (p. 23). La dimensión cognitiva está focalizada al procesamiento de las habilidades mentales, memorizar, comprender, aplicar, analizar, sintetizar, evaluar, mediante el juego los sujetos potencian dichas habilidades. Al respecto Vera, (2015) afirma que esta dimensión “está comprendida por la capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento y la producción de nuevo saber” (p. 37).

La dimensión social es la interacción con el medio donde los sujetos realizan actividades recreativas. El autor Rico (2010) señala que a través de esta dimensión “las personas aprenden nuevas conductas, a través de los factores sociales de su entorno” (p. 17). La dimensión emocional está comprendida por los estímulos internos y externos. Para Delgado, (2008) “la dimensión emocional o afectiva se refiere, como su nombre lo indica, a todas las emociones y sentimientos que experimentamos”. (p. 45).



2.2.3. Mediación pedagógica

La mediación pedagógica está presente en la educación y se lleva a cabo con el propósito de contribuir con el desarrollo cognitivo, intelectual, social y personal del ser humano, permite integrar de forma armónica la participación de los padres y madres de familia en el proceso educativo, pero también busca lograr la equidad y la integración de los estudiantes, todo esto basándose en una planeación flexible con posibilidades de cambio dependiendo de las necesidades y características. Al respecto Gutiérrez y Prieto (2004) mencionan que se refiere al “tratamiento de los contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y racionalidad” (p. 28).

Dentro del terreno educativo, la mediación pedagógica se constituye en un instrumento valioso para acompañar procesos formativos que les permitan a los estudiantes comprender una situación problematizadora, tales instrumentos pueden ser la comunicación, los libros de texto, la afectividad y los conocimientos previos de los estudiantes. Ahora, es el maestro quien se vale de instrumentos para lograr llegar a la meta de una actividad, de hecho, son mediadores del aprendizaje a través de la información que suministran a los sujetos de aprendizaje. Se considera el juego dirigido un instrumento mediador porque emplea materiales y objetos para alcanzar un objetivo de aprendizaje.



2.2.4. Formación en valores

La axiología es la disciplina filosófica que estudia los valores como cualidades humanas, mediante dichos principios axiológicos los sujetos orientan sus comportamientos consigo mismo y con los demás. Los valores le dan sentido la existencia humana y mediante estos nos perfilamos como “sujetos bondadosos”, en palabras de Platón, (405 A.D.C) “los valores están dentro del sistema de creencias de cada individuo, los cuales permiten percibir y valorar la realidad, bien sea subjetiva u objetivamente” (356). Los valores reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones de lo que deseamos.

También, debe decirse que los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor, aunque seamos intolerantes, la tolerancia se instaura como un valor y es quizás uno de los más importantes para relacionarnos con los otros y las otras, para generar apertura de escucha a pesar que no compartamos ciertas ideas. Jugar nos hace tolerantes con los demás, de hecho, aceptar y cumplir reglas supone una actitud de tolerancia y de respeto por los códigos normativos que son establecidos para mantener el orden y la armonía.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Las dos instituciones sociales privilegiadas para formar en valores son la familia y la escuela, en ellas nos formamos axiológicamente como ciudadanos y sujetos sociales. Incluso hoy desde la institución educativa se viene revitalizando los valores a través de diferentes cátedras ente ellas: cátedra de paz, cátedra de ciudadanía y la cátedra de democracia. El Ministerio de Educación Nacional, (2002) desde los lineamientos curriculares de ciudadanía se propone que los estudiantes:

“Expresen sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes de manera respetuosa, asimismo, que comprendan que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar, al igual que usen estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos, entre otras competencias”. (p.132).

La condición de ciudadanía implica un acatamiento de las normas, las cuales son pactadas democráticamente, al igual que poseer interiormente un cúmulo de valores que dignifiquen a la persona desde el aprender a ser. Platón planteó que el objetivo de la educación es lograr la paz y la armonía en el plano de la vida interior. Por eso la mejor virtud del arte es armonizar lo bello y lo bueno. El arte es el lugar donde los humanos conjuramos nuestros males donde expresamos los sentimientos y transmitimos comprensión. La educación por el arte es la que integra la formación moral, intelectual y social primando el desarrollo sensible y emocional. Su intención es modificar las actitudes y conciencias individuales, generar actitudes positivas, de ahí que la esencia misma de la educación sea formar en valores.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Ahora, la formación en valores se cultiva desde la infancia, entendiéndose que aprendemos a tener aprecio por las cosas que satisfacen nuestras necesidades básicas, pero valoramos especialmente a las personas que nos las proporcionan. Su comportamiento hacia nosotros se vuelve la principal referencia de lo que es valioso; por esta razón, nuestro carácter y personalidad se moldea con las actitudes y comportamientos de las personas que nos educan, bien sea los padres u otros familiares. Sus conductas tienen el principal peso de lo que después se convierte en nuestros principios y creencias personales más importantes.

Aprendemos a valorar el fondo y la forma de todo lo que ellos dicen y hacen, así como lo que dejan de decir o hacer. Cada gesto o comentario tiene una gran influencia en la formación de nuestro juicio y aprendemos también a diferenciar la teoría y la práctica de los valores.

2.2.5. El recreo

El recreo pedagógico, está comprendido mediante unas coordenadas de tiempo-espaciales que tienen como intención cambiar de actividad y pueden ser aprovechadas por los estudiantes para realizar otras actividades que proporcionen gozo y placer, tales como: estudiar, leer, escuchar música, charlar, comer, ir al baño, jugar,



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

descansar. Los recreos sirven como ámbito de interacción social, de recreación, y de descanso. Los centros educativos suelen tener patios de recreo. En otros casos, por ejemplo, en escuelas rurales, se permite que los alumnos salgan del centro educativo al entorno circundante.

Los recreos suelen durar entre 10 y 30 minutos. Los que ocurren a la hora del almuerzo suelen ser más largos, a veces para dar tiempo a los alumnos de comer en sus propias casas o en sitios cercanos al centro educativo. Para algunos niños y niñas el recreo es un encuentro de gozo eterno y a la vez una oportunidad para participar en interacciones sociales con otros pares. Durante el recreo los escolares organizan sus propios juegos, estableciendo reglas compartidas para la competencia.

Algunos investigadores conceptualizan el recreo como una actividad informal la cual no exige cumplir con algunos patrones normativos como, por ejemplo: estar en silencio, permanecer en el puesto y sobre todo gozar de la libre circulación. Para Chaves (2013) “el recreo es un medio para realizar actividades espontaneas” (p. 69), como jugar, charlar, caminar, comer, entre otras. En palabras similares, Pérez y Collazos (2007) establecen una comparación entre el patio de recreo y el aula, con respecto a ello, señalan que:



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

En el aula el niño no puede elegir con quién sentarse, en el patio puede elegir con quién jugar; el aula es un espacio cerrado, el patio es un espacio abierto; en el aula el control es casi total, en el patio es difuso, el recreo significa libertad, el poder ser tal cual se es, es decir el patio de recreo es un espacio para el esparcimiento, la libertad y la diversión, allí no existen restricciones en cambio sí la verdadera expresión del ser. (p. 15).

De acuerdo con lo anterior, se puede decir que el recreo es un pasatiempo indispensable para contribuir en la realización de actividades desescolarizadas, recreativas, lúdicas y artísticas.

Dentro de ese mismo diálogo, Gras y Paredes (2009) afirman que “el recreo permite el desarrollo integral del alumnado, ya que no sólo implica movimiento y actividad física, sino que pone en interacción al sujeto con los demás compañeros y compañeras” (p. 19). Incluso, el recreo puede ser un espacio para lograr la socialización de valores y distintas actividades pedagógicas.

2.2.6. Convivencia escolar

Para Chaux (2012) “la escuela es un espacio ideal para vivenciar las competencias ciudadanas, las cuales se desarrollan en la práctica. El clima escolar y el de aula son coherentes



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

con estas habilidades, necesarias para convivir en paz participar y valorar las diferencias” (p. 199). De acuerdo con lo anterior se puede decir que la escuela es un espacio propicio para fortalecer los procesos de socialización y de interacción de los unos con los otros. En palabras similares, Martínez (2008), señala que “la convivencia solo tiene sentido en el contexto de los procesos formativos que la Institución Educativa busca, cuyo principal aspecto es la formación ética y moral de los estudiantes” (p. 37). Los planteamientos anteriores son concurrentes y tienen puntos de encuentro porque los autores reconocen la importancia de la escuela como un escenario ideal para la formación integral de los sujetos de aprendizaje. En contraste con lo anterior, Morín (2011) sostiene lo siguiente:

La ética no se podría enseñar con lecciones de moral, ella debe formarse en las mentes a partir de la conciencia de que el humano es al mismo tiempo individuo, parte de una sociedad, parte de una especie. Llevamos en cada uno de nosotros esa triple realidad. De igual manera, todo desarrollo verdaderamente humano debe comprender el desarrollo conjunto de las autonomías individuales, de las participaciones comunitarias y la conciencia de pertenecer a la especie humana (p. 119).

Para Morín la formación ética, al igual que la formación moral se enseña a partir de la toma de decisiones porque son acciones consientes que expresan una voluntad frente a una determinada situación. En tal sentido es importante identificar la autonomía de los otros para entrar a valorar y juzgar su comportamiento.



Las palabras planteadas anteriormente por Morín se articulan a la pretendido inicialmente en la obra de conocimiento porque el diseño y la implementación de la propuesta pedagógica fue pensada para enseñar magistralmente los valores, sino contribuir con la convivencia escolar de una manera más vivencial, es decir, mediados por el juego dirigido.

2.3. Marco legal

El Decreto 2247 de 1997, en el Artículo 13 menciona que para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

Pautas que se pueden utilizar habitualmente en los escenarios educativos en donde se imparte la educación como estilo mediático para fortalecer el crecimiento personal y que incluyen: La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con su entorno natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos, la generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología, el desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes, la utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

La Directiva Ministerial 003 del 26 de 2003, aclara que,

El tiempo dedicado a la atención del recreo de los estudiantes está incluido en las seis (6) horas diarias que como mínimo, debe permanecer el docente en el establecimiento y no está incluido en el número de horas de asignación académica" (Directiva Ministerial 003), en razón a que "la asignación académica es el tiempo que, distribuido en períodos de clase, dedica el docente a la atención directa de sus estudiantes en actividades pedagógicas correspondientes a las áreas obligatorias y fundamentales y a las asignaturas optativas, de conformidad con el plan de estudios". (Artículo 5 del Decreto 1850 de 2002).

Es oportuno indicar que la relación que se establece entre la normativa anteriormente descrita con el juego y la educación tiene que ver con la regulación de programas y políticas públicas que se focalicen en la búsqueda de una formación integral



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

para los sujetos educables, de ahí que no es gratuito que se hayan legislado unos Lineamientos Curriculares para la enseñanza de la Educación Física la cual involucra al juego como una actividad recreativa.



Capítulo III

3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de estudio

El tipo de estudio seleccionado fue la Investigación Acción Educativa (I.A.E), dado que “se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores y por tanto puede desarrollarse por estos mismos para profundizar en la comprensión de un problema”. (Elliott: 2000, p. 5). Es decir, la Investigación Acción Educativa permite que los investigadores o participantes interpreten lo que acontece en un contexto y de esta manera intervengan la situación problema, en tal sentido la I.A.E, posibilita diferentes miradas sobre el problema estudiado. Otro aspecto importante es que accede a describir situaciones problemáticas, relacionadas con la vida cotidiana de los estudiantes al interior del contexto escolar. En tal sentido se puede decir que la naturaleza de la I.A.E, es develar un problema con la intervención de otros sujetos participantes mediante un conjunto de técnicas, instrumentos y acciones grupales.

La I.A.E, parte de un enfoque flexible para la implementación del juego dirigido para la mediación pedagógica en el espacio del recreo, en pro de la formación en valores de los educandos, proceso investigativo que permite evidenciar el comportamiento de los estudiantes de los grados de transición, primero, segundo y tercero en la sede Pedro Antonio Molina de la



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Institución Educativa Eleazar Libreros de Andalucía, para lo cual se ha escogido el escenario dentro esta misma comunidad estudiantil, al mismo tiempo desde la perspectiva del enfoque cualitativo se encamino la propuesta.

La Investigación Acción Educativa (IAE) es utilizada para describir una familia de actividades que realizan los docentes dentro del proceso de formación, acciones que tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. El planteamiento del tema a investigar surge a partir de la reflexión sobre algunos cuestionamientos como los siguientes:

- ¿Qué comportamientos asumen y que actividades privilegian los educandos en el espacio del recreo?
- ¿De qué forma se puede implementar el juego dirigido como mediación pedagógica en el espacio del recreo para favorecer la formación de valores?
- ¿Qué alcance puede tener la propuesta del juego dirigido como mediación pedagógica en el espacio del recreo para formar en valores y la convivencia escolar?



La investigación I.A.E, consta de cuatro etapas: planificación, acción, observación y reflexión. Cada una de las anteriores etapas se interrelacionan conjuntamente, posibilitando comprender los procedimientos que se utilizarán en el proceso intervención. La I.A.E, es muy utilizada en estudios e investigaciones educativas debido a que por ser flexible pueden participar personas con o sin experiencia investigativa, lo más importante es planificar los puntos que se deben seguir en los trabajos de campo.

3.1.1. Planificación

Después de haber identificado y planteado la situación problema, producto de observaciones realizadas en la hora de los recreos, se pasó al diseño de la propuesta pedagógica partiendo de secuencias didácticas sobre el juego dirigido, para ello, fue relevante aplicar algunas técnicas e instrumentos cualitativos que posibiliten la interpretación tanto de la información como de los hallazgos. Teniendo en cuenta lo anterior, se sugirió implementar la observación participante, ya que mediante esta técnica se puede determinar si las actividades planificadas en el proyecto contribuyeron a minimizar el problema.

También es oportuno señalar que dentro del proceso de planificación de la propuesta se tuvo en cuenta los siguientes aspectos: técnicas e instrumentos cualitativos, identificación de las causas y consecuencias del problema. Sujetos involucrados en el problema. Estrategias de



intervención a partir de un núcleo temático, en este caso el juego dirigido Apropiación de los estándares de Convivencia Ciudadana.

3.1.2. Acción

Dentro del plan de acción de la propuesta de intervención se previeron varios trabajos de campo que involucraron directamente a los estudiantes en actividades lúdico-recreativas, especialmente, en la participación del juego dirigido, asimismo, actividades deportivas que les permitieron a los niños y niñas ejercer comportamientos de liderazgo y asumir actitudes de respeto, tolerancia, escucha y compañerismo con los otros estudiantes. Para ello, fue importante contar con el apoyo de los maestros y padres de familia, dado que la propuesta está focalizada por la Investigación Acción educativa.

3.3.3. Observación

La observación participante fue una de las técnicas empleadas en este estudio, ya que permitió de manera directa, la sistematización de comportamientos de los sujetos focalizados. El objetivo de esta técnica fue observar las conductas y comportamientos que los estudiantes asumían cuando participaban en juegos dirigidos.

Para Hernández Sampieri (2014) “la observación implica adentrarnos profundamente en



situaciones sociales y mantener un papel activo. Así como una reflexión permanente. Estar atento en los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 235). Ahora bien, la observación participante es muy adecuada para el registro de la información y los aspectos que se pretende fortalecer en el tema de la formación en valores.

3.3.4. Reflexión

Una vez aplicadas las técnicas y los instrumentos se determinó el impacto de la propuesta. Para ello, fue muy importante identificar los comportamientos de los sujetos focalizados y observar como los juegos dirigidos han tenido una respuesta positiva en el ambiente y la convivencia escolar. La reflexión requiere de diferentes miradas no solamente la de los autores sino también la de los sujetos de estudio y lógicamente la de los maestros investigadores. También es importante entrar a reflexionar los planteamientos teóricos, al igual que los autores convocados en el proceso discursivo con la finalidad de realizar un análisis profundo sobre la problemática y su posible intervención pedagógica.

3.4. Enfoque de la investigación

Para tener un acercamiento a la problemática estudiada se abordó el enfoque cualitativo, que se centró en el estudio de hechos educativos, incluyendo los de los educandos en particular. Este enfoque nos permitió llevar a cabo procesos interpretativos del fenómeno objeto de estudio,



mediante el cual se pudo captar la realidad educativa, ya que no perseguimos la explicación de indicadores numéricos, sino la interpretación de la información.

3.5. Sujetos de investigación

Los sujetos que hicieron parte de este proceso investigativo fueron los educandos de la sede Pedro Antonio Molina de los grados de transición 1, transición 2, primero, segundo 1, segundo 2, y tercero, de ambos géneros, que conforman la población en la cual se hizo la investigación de la Institución Educativa Eleazar Libreros Salamanca que se encuentra ubicada en la Calle 6 # 4 – 15 del municipio de Andalucía Valle del Cauca zona urbana, sector oficial, propiedad pública, con 60 años de servicio. Dicha institución brinda los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica, con reconocimiento oficial. A continuación, el cronograma de actividades desarrolladas durante el proceso investigativo:

Tabla 1.

Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES			
FECHA	ACTIVIDAD	RECURSOS	DURACIÓN
Noviembre 06 de 2015	Elección del tema	Tiempos de recreo para los educandos.	
Noviembre 10 de 2015	Definición del problema	Análisis de los	



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

		educandos en este horario.	
Noviembre 15 de 2015	Revisión bibliográfica	Internet, obras de la Universidad Central del Valle del Cauca.	1 mes
Diciembre 10 de 2015	Presentación del proyecto a docentes participantes.	Tablero, marcador y libros.	1 día
Marzo 10 de 2016	Elaboración de los instrumentos de investigación: las entrevistas a los docentes participantes.	Documentos y libros de investigación.	
Marzo 20 de 2016	Aplicación de entrevistas a docentes participantes.	Fotocopias, hojas en blanco y lapicero.	3 días
Abril 10 de 2016	Elaboración y validación de los cuestionarios a los estudiantes.		
Abril 20 de 2016	Aplicación y validación de los cuestionarios a los estudiantes.	Fotocopias, hojas en blanco y lapicero.	1 semana
Abril 25 de 2016	Registro de observación.	Libreta y lapicero.	2 meses
Mayo 5 de 2016	Elaboración de informes y observaciones.		
Mayo 15 de 2016	Elaboración de conclusiones e informe final.		

Fuente: autoras (2016).



3.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de información

Inicialmente este trabajo investigativo parte desde el mismo cuerpo docente, por la preparación y experiencia, basándose en los conocimientos educativos para establecer el marco teórico conceptual del cual partió este proceso, identificando la idea principal o problemática de interés como lo es el juego dirigido en el espacio acorde para los educandos y descritas las razones por las que se elige este tema investigativo, referencias bibliográficas además de la búsqueda de toda la información posible sobre el tema que permite en si darle peso investigativo y piso teórico al trabajo.

Se evidenciaron varias etapas puntuales durante el proceso de investigación, la primera de ellas se realizó el levantamiento del estado del arte, este fue un proceso estructurado cuyo objetivo fue la localización y recopilación de información relevante para el tema desarrollado, se buscó, identificó, seleccionó y se evaluó de forma crítica, realizando así una descripción de la información existente sobre la problemática concreta investigada.

Se construyó entonces un informe escrito en los que se exponen los resultados obtenidos, que generan insumos que aportan al planeamiento de las propuestas para el mejoramiento de la problemática estudiada, construcción que se evidencia en el marco teórico que sirve de base para



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

la argumentación de porque el juego puede de alguna u otra manera implementar como mediación para la formación en valores de los alumnos dentro de una institución.

Posteriormente, como segunda etapa y a la vez conexas a la anterior se presenta de forma vivencial, de acuerdo al planteamiento realizado sobre el juego que se estudia durante el recreo, que se evalúa mediante el análisis de las observaciones directas, de las cuales se nota que los educandos de los grados de transición, primero, segundo y tercero de las sede focalizadas que fueron precisamente en quienes se enfoca la investigación, por ende requieren más exploración dado a sus comportamientos y actitudes, al recibir el tiempo de receso escolar y no hacer uso provechoso de dicho momento, para realizar actividades que motivan el interés educativo como tal; por lo tanto se seleccionaron los participantes que son población sujeto del presente trabajo.

A partir de lo dicho, se inicia el trabajo de campo con la presentación y explicación del proyecto a desarrollar, además de realizar la solicitud del acceso para lo cual se habló con el rector de la Institución Educativa, manifestando el propósito del mismo, pidiéndole la autorización para desarrollar el trabajo investigativo, frente a lo cual se obtuvo una respuesta positiva.

De igual forma, se presentó el proyecto a los docentes y a los estudiantes, a quienes se les pidió apoyo y participación en el proceso, pues ellos tienen presencia dentro del recreo, escenario



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

desde el cual se llevó a cabo la investigación y se potenció la propuesta; por esta razón y al obtener respuesta positiva por algunos de ellos, se realizaron cuestionarios para recoger información importante para la investigación y así, tener en cuenta las observaciones que soportan en la institución. Las cuales, fueron realizadas por otros docentes diferentes a las investigadoras. Posteriormente, los sujetos investigadores analizaron las percepciones sobre la problemática presentada en los estudiantes de la sede.

Posteriormente, se procedió a enviar el consentimiento informado a los padres, para que autorizaran la respectiva observación a los niños y niñas de transición, primero, segundo y tercero; dentro de esta solicitud todos los padres de familia aprobaron y dieron su consentimiento al poder evidenciar que este proyecto podría llegar a reflejar grandes cambios en la educación de sus hijos, quienes son los directos beneficiados con el proceso de investigación.

En la etapa tercera se tiene el análisis de datos que hacen parte del análisis de los instrumentos recolectados para la obtención de la información, desde ahí, se inició con la recopilación de las consultas realizadas, a través de la utilización de referentes técnicos de investigación como entrevistas, observaciones a los alumnos, todo con el fin de obtener una comprensión de la situación real de la problemática dentro de la Institución Educativa y verificar la pertinencia de este como mediación pedagógica en el espacio del recreo, que beneficia la formación en valores. Como primer paso en el acercamiento a los sujetos investigados se logró la inclusión de los mismos en el presente estudio y su disposición, como también la elaboración de



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

los cuestionarios debidamente estructurados dirigidos a los docentes y los otros aplicados a los estudiantes.

Se escoge entonces el instrumento de la observación permitiendo puntualmente establecer una relación concreta e intensa, entre las investigadoras y el hecho educativo en esta investigación y los sujetos participantes en el proceso. Abordando específicamente la observación como técnica de recolección de información y datos, se buscó describir aspectos relevantes de las interacciones entre los educandos en diversas situaciones de juego libre en el lapsus del recreo, sin perturbar los comportamientos de los niños, permitiendo adentrarse, de modo no intrusivo y de forma no participante como investigadores, se evidencia con los investigados su contexto, lugar real donde se desarrollan las actividades de los educandos del grado de transición, primero, segundo y tercero durante el recreo, que podrían generar una verdadera formación en valores, participando e involucrándonos recogiendo antecedentes reales y de gran significado para la presente investigación.

Los registros de observación como instrumentos de recolección de información permitieron obtener tanto validez como confiabilidad de la conducta y el comportamiento de los estudiantes del grado de transición, primero, segundo y tercero en la sede Pedro Antonio Molina de la Institución Educativa Eleazar Libreros de Andalucía, en las diversas situaciones del juego en el momento del recreo, igualmente se logró evidenciar la forma como se relacionan los



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

educandos de forma corporal y verbal con sus compañeros durante el espacio libre de actividades académicas.



Capítulo IV

4. Análisis de los datos recolectados en la aplicación de los instrumentos

La presente investigación partió de una serie de observaciones directas realizadas en la Institución Educativa sobre todo en el horario de descanso en donde los estudiantes se reúnen en lugares específicos y establecen determinados juegos y actividades que involucran en ellos los valores escolares.

La observación se hizo en varias ocasiones (aproximadamente cuatro semanas) y durante el lapsus de 30 minutos, que es la duración del recreo del cual gozan todos los estudiantes de la Institución Eleazar Libreros Salamanca sede Pedro Antonio Molina. Cabe señalar que la técnica de la observación se realizó de una manera no sistemática a partir de estas observaciones se desarrolló cada una de las categorías y sub categorías específicas de estudio frente a lo cual hay evidencias y registros fotográficos que se realizaron bajo el consentimiento de padres y madres de familia. Dentro de esta etapa ejercimos la acción de observar, detenidamente en el sentido de la experiencia que tienen los docentes, deteniéndose a evaluar las conductas de los educandos durante el recreo contemplando acontecimientos, sin intervenir en ellos y se registraron en la libreta correspondiente que reposa en la institución, a las actividades pertinentes en esta investigación.



Los cuestionarios se elaboraron para ser aplicadas a los estudiantes y docentes seleccionados al azar (Ver anexo 2 y 2 A). De igual forma, se analizaron tanto cualitativa como cuantitativamente los datos para así determinar lo que los sujetos investigados estudiantes y docentes estaban comunicando. Los registros de la aplicación de este instrumento se complementaron con notas de campo y una vez organizados los datos del diagnóstico, se elaboró un documento de informe.

4.1. Tabulación de los datos

Teniendo en cuenta estos instrumentos se procedió a realizar el análisis estadístico de los resultados obtenidos así: diario de campo: Se caracterizó la población muestra. Edades en proceso de adaptación al sistema educativo, al cambio psicobiológico propio de su etapa de crecimiento analizando sus características y comportamientos frente al espacio escolar como tal. También a las nuevas influencias del mundo moderno, a cambios culturales entre otros; las edades entre la primera infancia son precisamente las del proceso de adaptación al espacio escolar y al mundo en el cual se desenvuelve el niño o niña a nivel familiar y social; que día a día, con actividades y básicamente el juego, hacen parte de su amplio aprendizaje y su crecimiento, lo cual es pertinente desarrollar por medio de este accionar, el cual es la base fundamental del presente estudio.

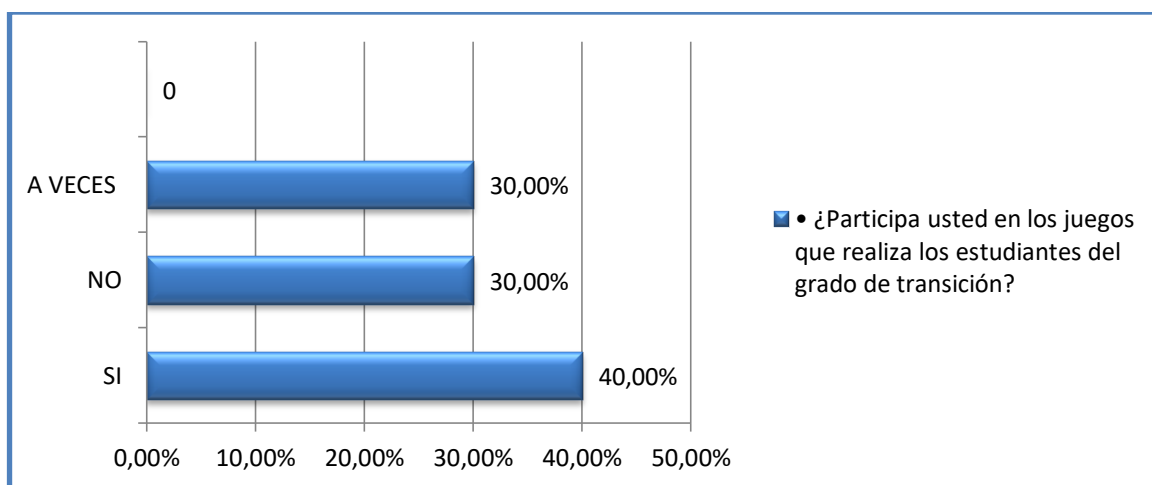


4.1.1. Cuestionarios aplicados a docentes

Para el diligenciamiento de los cuestionarios se tomó una muestra: correspondiente al 100% (6) de los docentes que dan clases en esta jornada, también fueron encuestados algunos estudiantes que están matriculados en la institución focalizada.

Grafico 1.

Distribución porcentual sobre el interrogante: ¿Participa usted en los juegos que realiza los estudiantes del grado de transición, primero, segundo y tercero?



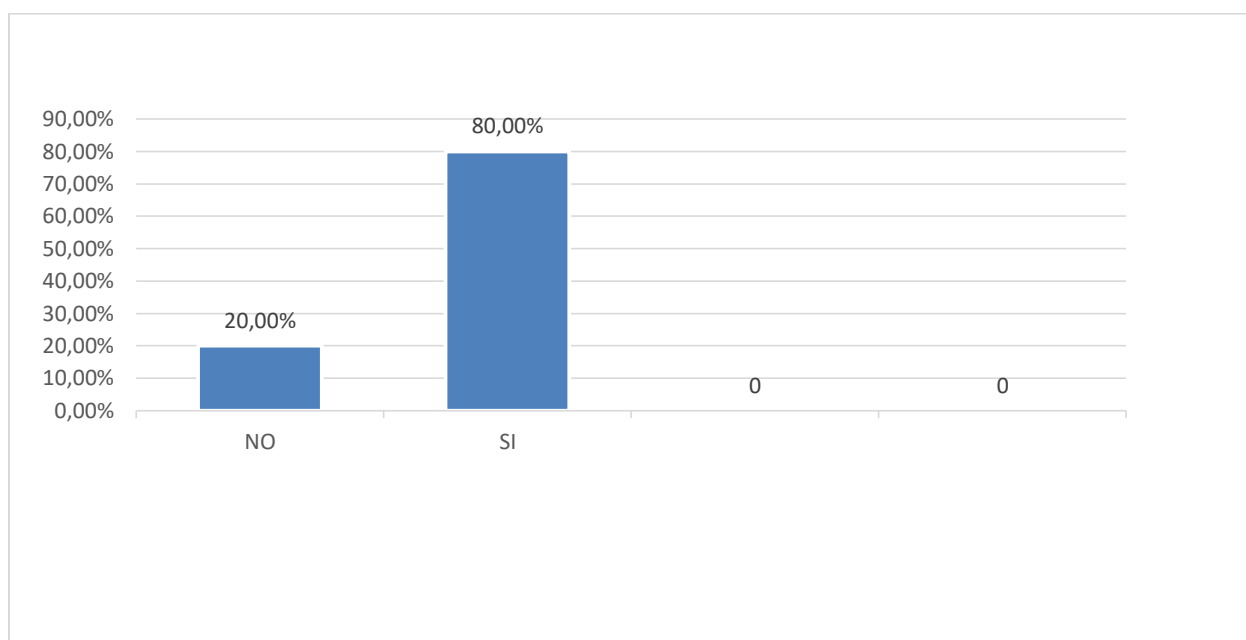
En la gráfica se observa que los docentes estuvieron de acuerdo con que el 40 % de los estudiantes fomentan muy poco la participación de ellos en sus juegos y los otros dan de forma equitativa el que no lo hacen en un 30 % y el otro 30 % a veces lo realizan.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Grafico 2.

Distribución porcentual sobre el interrogante ¿Orienta usted a los estudiantes de grado de transición, primero, segundo y tercero en las diferentes actividades que realiza como juego?

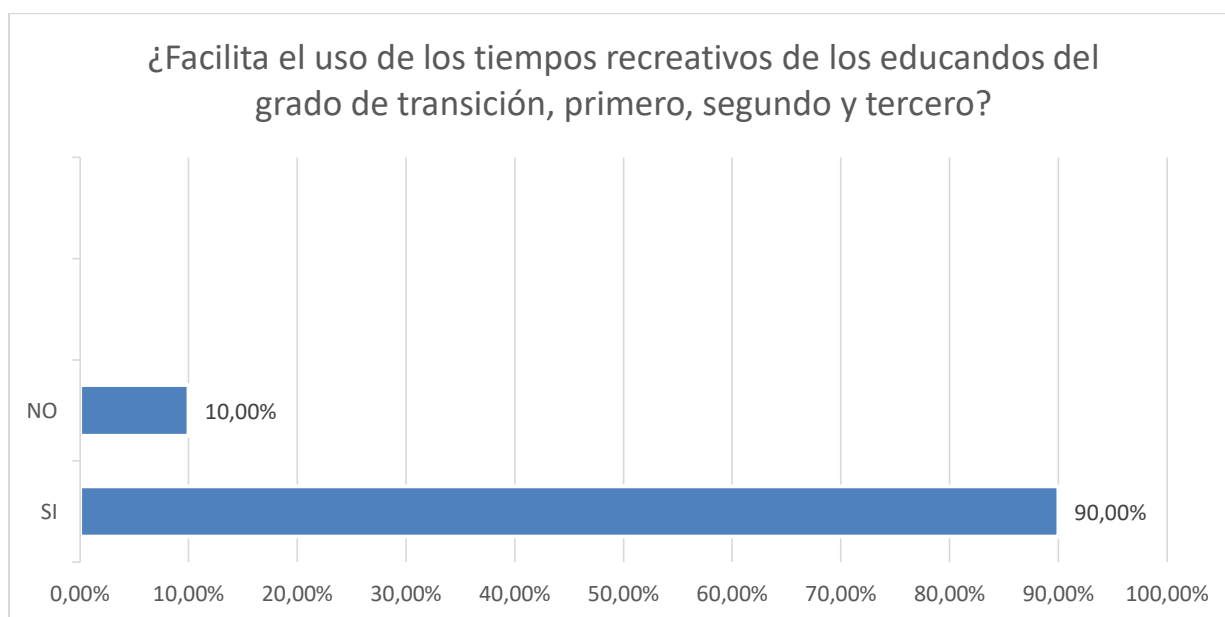


En la gráfica se observa que el 80% de los docentes orientan a los estudiantes a participar en juegos, mientras el 20% no lo hace. Por lo tanto, es necesario implementar una propuesta de intervención.



Grafico 3.

Distribución porcentual sobre el interrogante ¿Facilita el uso de los tiempos recreativos de los educandos del grado de transición, primero, segundo y tercero?

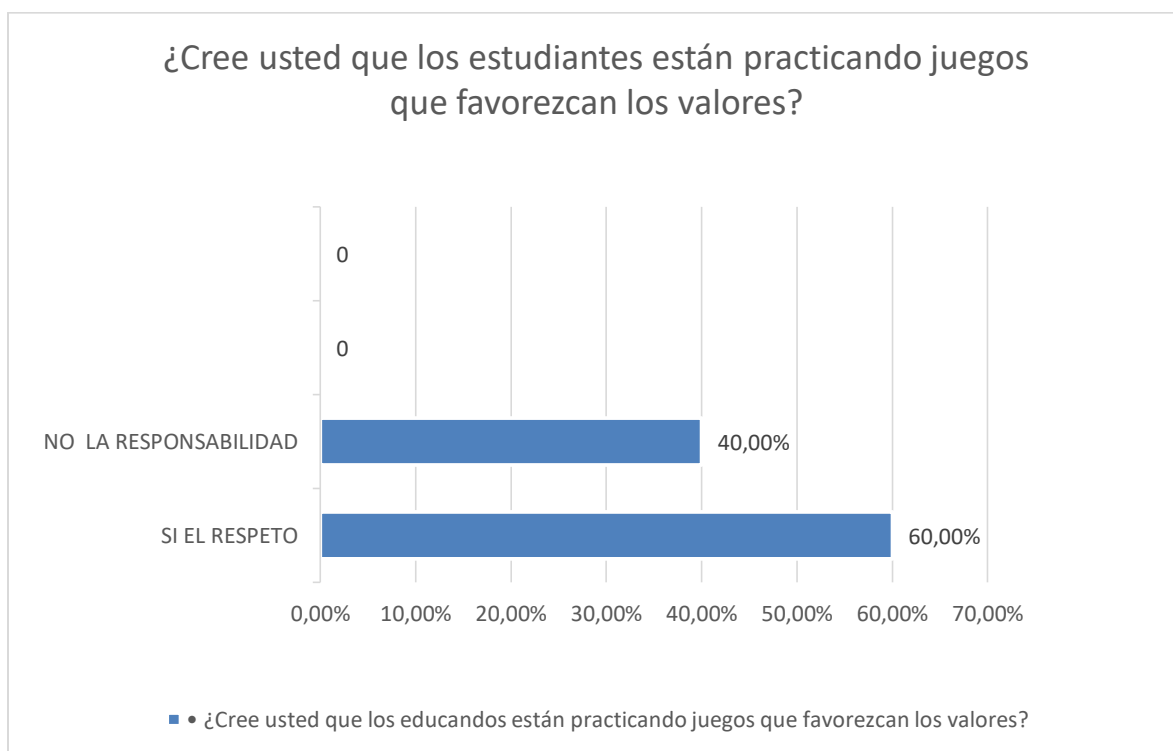


En la gráfica se observa que el 90% de los maestros facilita el uso de los tiempos recreativos, mientras el 10% de los docentes no lo hacen.



Grafico 4.

Distribución porcentual sobre el interrogante ¿Cree usted que los educandos están practicando juegos que favorezcan los valores?

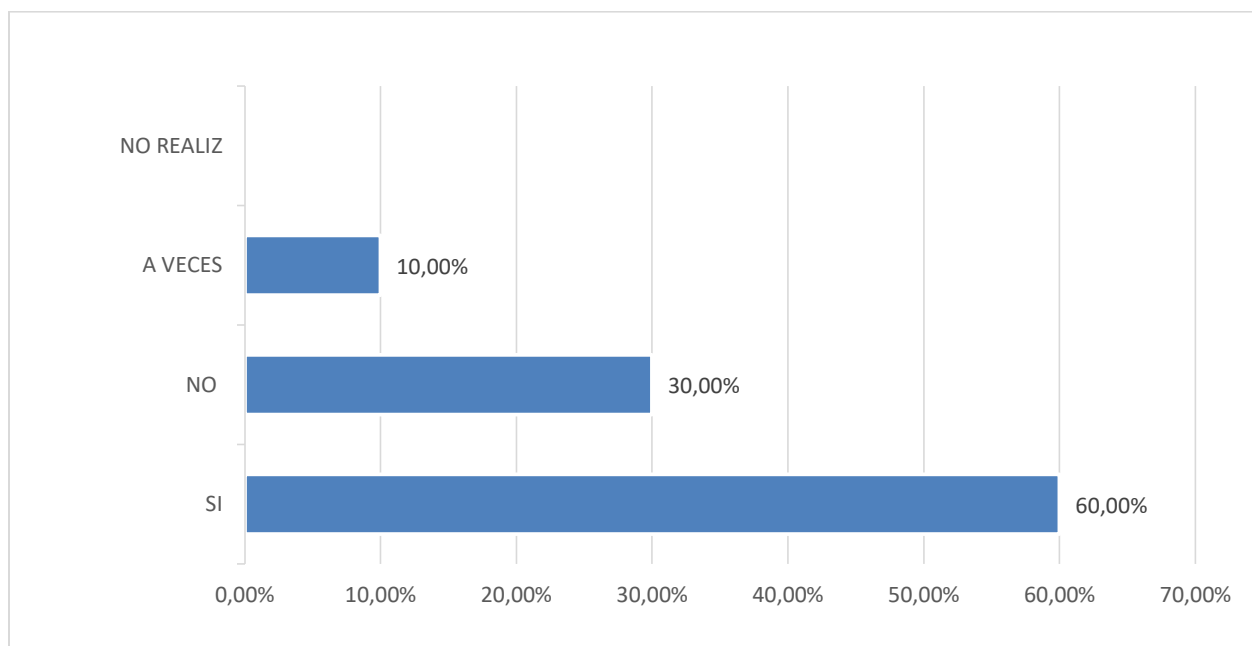


En el gráfico se observa que el 60% de los docentes considera que los estudiantes no practican juegos que promocionen los valores, mientras 40 % respondió afirmativamente.



Grafico 5.

Distribución porcentual sobre el interrogante ¿con que frecuencia se realizan eventos que promueven las experiencias artísticas?



En la gráfica se observa que el 10% de los docentes algunas veces realizan eventos que promuevan experiencias artísticas, el 30% no lo hacen, mientras que el 60% si realizan actividades artísticas.



Grafico 6.

Distribución porcentual sobre el interrogante sobre ¿Cuál de los valores observa en sus estudiantes, honestidad, tolerancia, humildad, amistad, responsabilidad u otros?



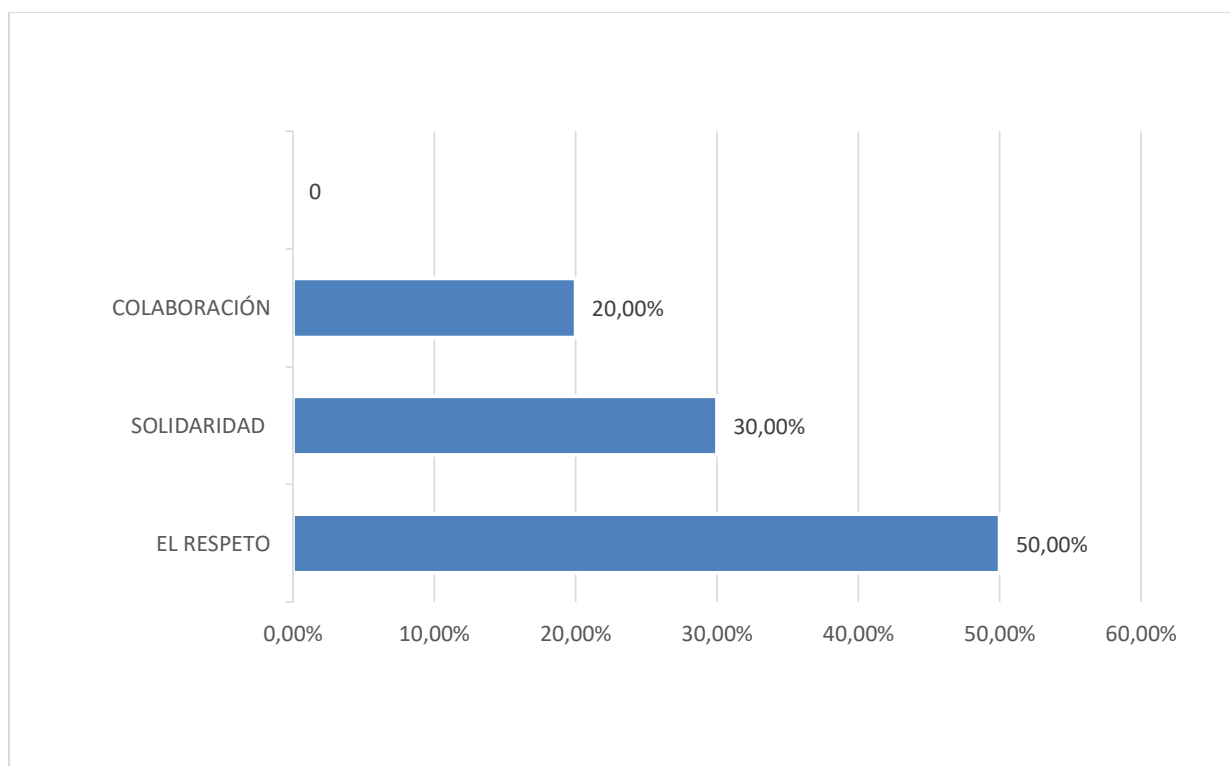
En el gráfico se observan las respuestas de los docentes con respecto a los valores, ocupando el valor de la responsabilidad y la humildad el 10%, mientras que los valores de la tolerancia y la honestidad el 20% y el valor de la amistad el 30%.



4.1.2. Cuestionarios aplicados a los estudiantes

Gráfico 7.

Distribución porcentual sobre ¿cuál es el valor menos evidenciado entre sus compañeros?

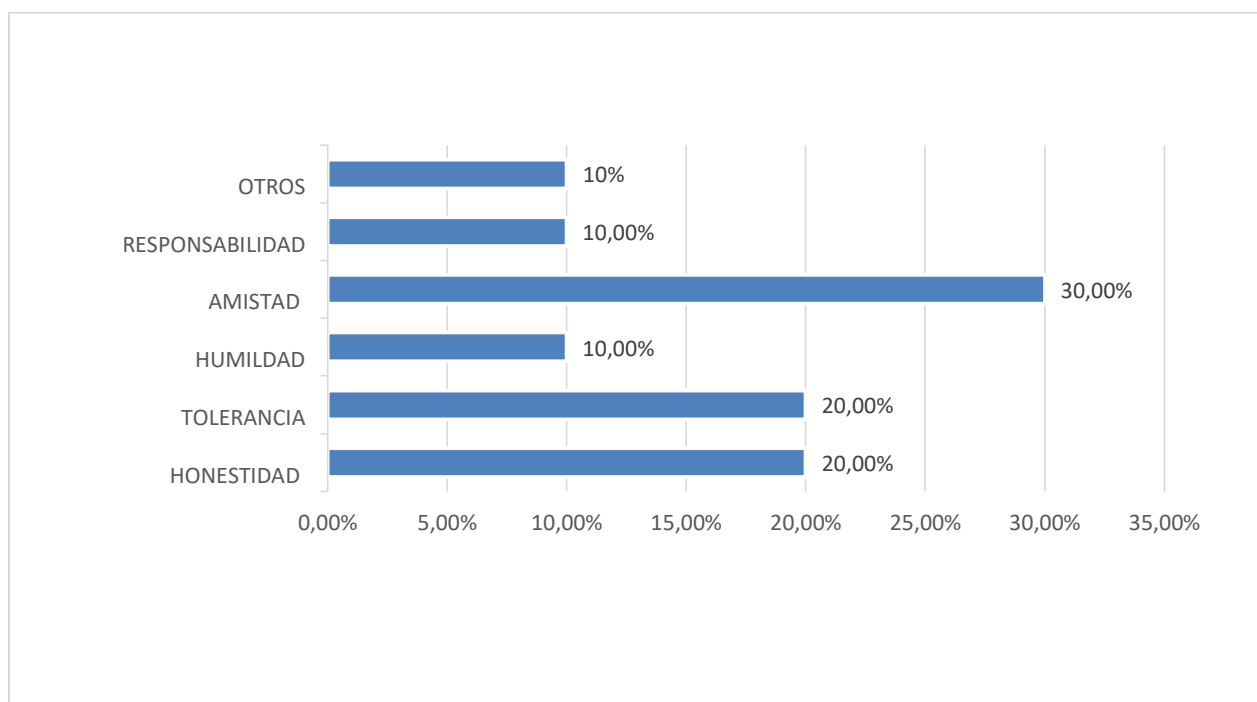


En la gráfica se observa las respuestas de los estudiantes encuestados sobre los valores, en tal sentido, el valor mejor evaluado fue el respeto con un 50%, mientras la colaboración obtuvo el 20% y la solidaridad fue evaluada con un 30%.



Gráfico 8.

Distribución porcentual sobre ¿cree que es posible formar valores mediados por el juego en el descanso?

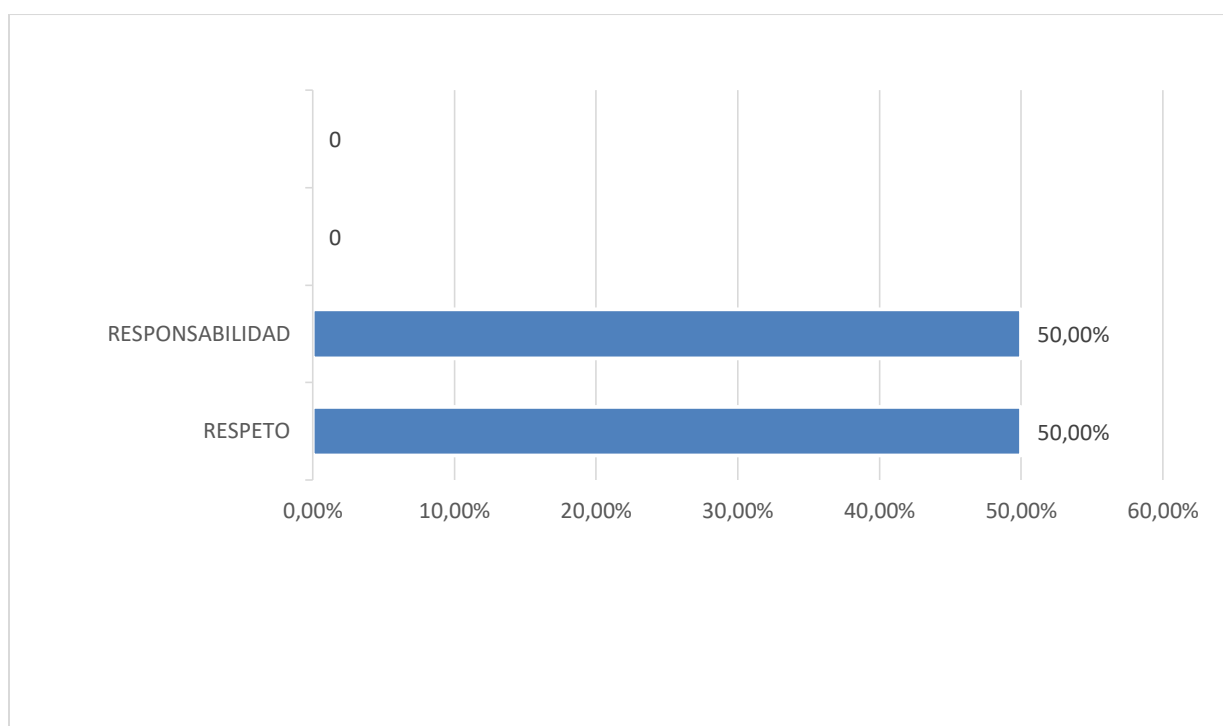


En el gráfico se observan las respuestas de los estudiantes con respecto a la formación de valores mediados por el juego. En ese orden de ideas, la humildad y la responsabilidad obtuvieron un 10%, mientras la tolerancia y la honestidad obtuvieron un 20% y la amistad el 30%. El valor mejor evaluado por los estudiantes en la participación de juegos dirigidos fue la amistad.



Gráfico 9.

Distribución porcentual sobre ¿cuál considera usted que es el valor más importante?

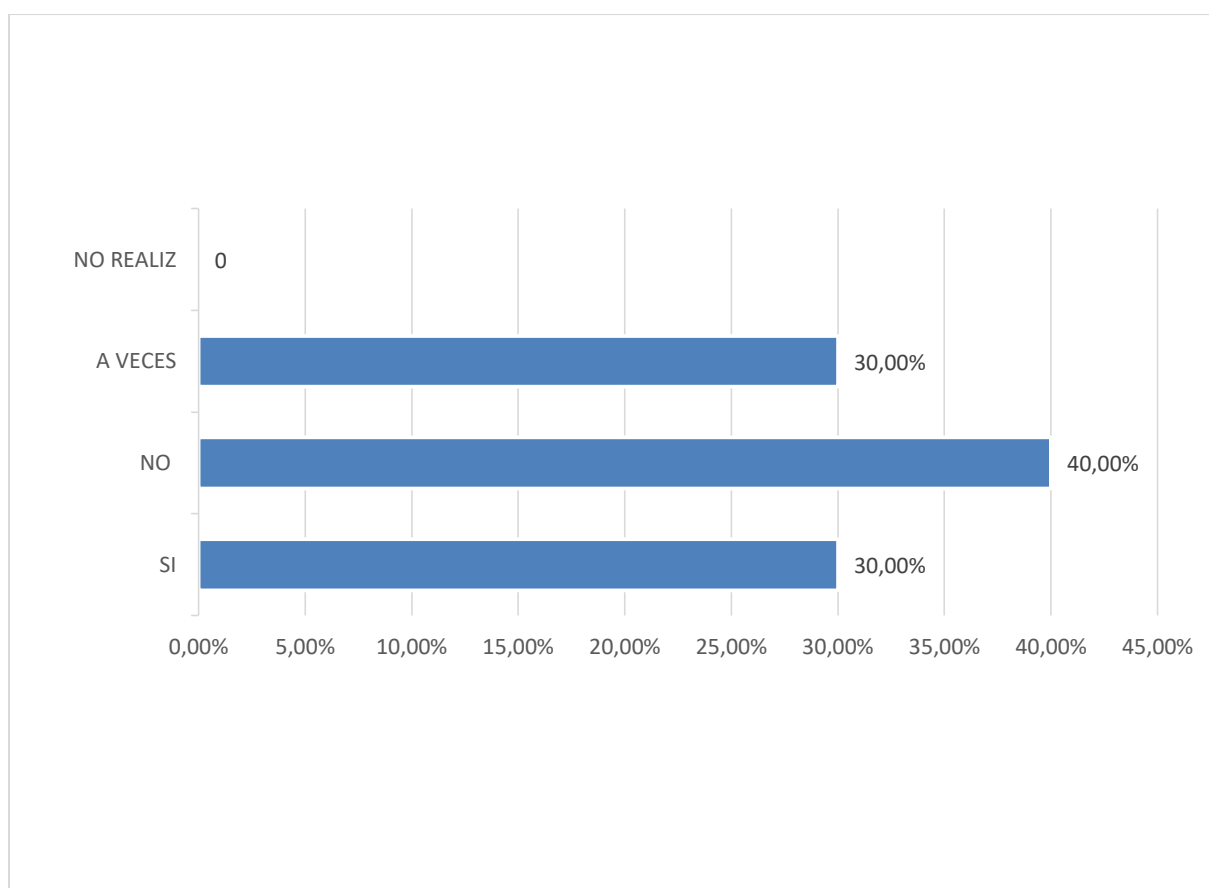


En la gráfica se observan las respuestas de los estudiantes frente a la pregunta cuál es el valor más importante, el 50% respondió que la responsabilidad, mientras el otro 50% contestó que el respeto.



Gráfico 10.

Distribución porcentual sobre ¿los juegos que realizan en el descanso son diferentes?

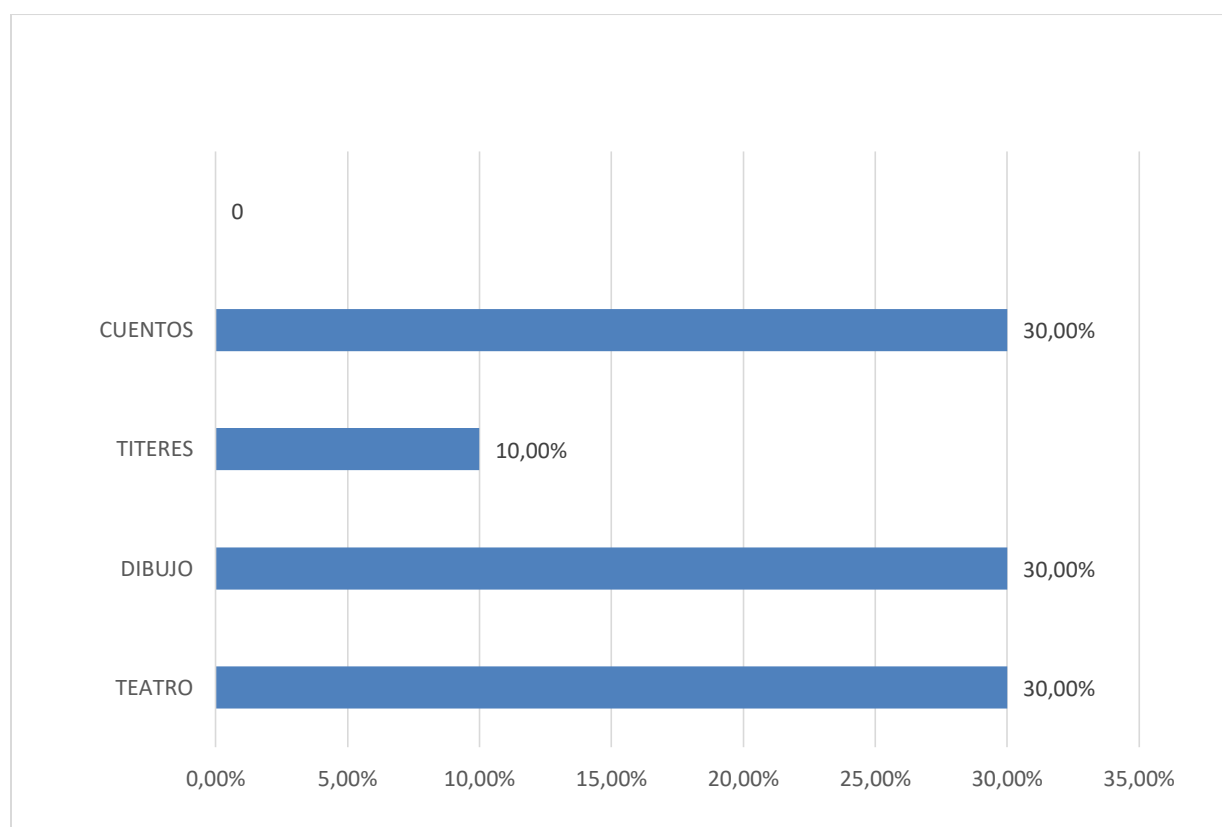


En el gráfico se observa la distribución porcentual de las preferencias de los estudiantes frente a los juegos. El reporte data que en un 30% si realizan los mismos juegos, el 40% manifiestan que no y el otro 30% responde que a veces.



Gráfico 11.

Distribución porcentual sobre ¿qué expresiones artísticas se dan en la escuela y en el hogar?



En la gráfica se observan las preferencias de los estudiantes encuestados, en tal sentido, el cuento obtuvo el 30%, los títeres obtuvieron el 10%, el dibujo el 30%, el teatro el 30%. La actividad artística de menos preferencias fueron los títeres.



4.2. Resultados obtenidos

Los datos obtenidos mediante la implementación de las encuestas, permiten determinar tanto las percepciones de los maestros como la de los estudiantes con respecto a las categorías y subcategorías de análisis, entre ellas, el juego dirigido, los valores, el recreo y la convivencia escolar. La información obtenida permitió conocer cuáles son los valores mejor cimentados en la población estudiantil, además de ello, cuáles son las preferencias frente al tipo de juegos, asimismo, cuales son las expresiones artísticas de mayor atracción para los estudiantes. Lo anterior, corrobora lo expresado por Huizinga, (2010) cuando se refiere al “arte y al juego como expresiones creativas y altamente atractivas por los niños” (P. 79)

También es importante señalar que la información recolectada permitió identificar posiciones encontradas, dado que algunos maestros y estudiantes se muestran interesados en liderar actividades recreativas y direccionadas al juego con la finalidad de fortalecer la convivencia escolar, mientras que otros maestros y estudiantes son indiferentes frente a la realización de actividades creativas. Al respecto Chaux (2012), afirma que las actividades pensadas para mejorar la convivencia escolar es un asunto que involucra a toda la comunidad educativa. (p.34).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

De otro modo, los valores mejor evaluados por los estudiantes fueron el respeto y la responsabilidad infiriéndose que el respeto es una cualidad humana indispensable en la relación con los otros y con las otras, por tanto debe cultivarse en la escuela. Frente a la responsabilidad se puede deducir que los estudiantes son conscientes de asumir actitudes y compromisos formales que les permita madurar y dimensionar su condición de sujeto y de ciudadano responsable. Para Angulo (2006) "educar en valores significa formar sujetos integrales" (p.42).

Por su parte, muchos estudiantes son conscientes que mediante la implementación del juego dirigido se pueden potenciar y apropiar los valores, ya que, mediante estos, se refuerzan la normas, la tolerancia, el dialogo, la interacción, el respeto y la inclusión. En consecuencia, con ello, se diseñó una propuesta pedagógica para fomentar los valores y la convivencia escolar, dicha propuesta será implementada más adelante para determinar su impacto por parte de la comunidad académica.



Conclusiones

A través de la presente investigación se pudo observar que los niños y niñas en el tiempo del recreo requieren de actividades dirigidas al juego para que liberen cargas, ya que algunos escolares son agresivos con otros pares, conllevando a que se presenten conflictos en la convivencia escolar, por tanto, el juego dirigido es una estrategia pedagógica interesante porque está mediado por instrumentos, recursos y dispositivos que posibilitan la formación en valores y además es controlada por un adulto.

Durante el tiempo de recreo se identificó que muchos niños juegan de manera espontánea, sin embargo, otros no optimizan este espacio para el disfrute y el aprovechamiento del tiempo libre, por tal motivo, se diseñó una propuesta pedagógica que involucre el juego dirigido con el propósito de revitalizar la formación en valores y la armonía de la convivencia escolar.

A través de las encuestas aplicadas se determinó que muchos estudiantes les gusta el juego durante los recreos y prefieren actividades colectivas, además de ello, les interesa las expresiones artísticas con la finalidad de ocupar su tiempo libre y desarrollar el pensamiento creativo.

Algunos profesores encuestados se muestran interesados en actividades, lúdicas, recreativas y del juego dirigido en el tiempo del recreo, porque consideran que a través de estas los niños y las niñas pueden apropiarse valores, con ello, se mejora la convivencia escolar.



Referencias Bibliográficas

- Aguilar, B, A. (1998) “El aprendizaje por medio de las actividades lúdicas con un enfoque psicogenético”. Editorial Magisterio. Bogotá.
- Angulo C, M. (2006). Formación de valores en la escuela primaria: el sentido humano de la educación. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. La Paz, Baja California.
- Angulo, C. (2006). El sentido humano de la educación. Universidad pedagógica Nacional. Colombia.
- Anuario estadístico de Tuluá. (2010). Más hechos para el bienestar. Municipio de Tuluá, Valle.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas.
- Buenaventura, N. 1995. La importancia de hablar mierda o Los hilos invisibles del tejido social. Mesa Redonda. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

- Cajiao, F. (2004). La concentración de la educación en Colombia. Revista Iberoamericana de Educación – OEI, No. 34.
- Cajiao, F. 1996. La piel del alma. Cuerpo, educación y cultura. Mesa Redonda. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá.
- Castillo, B. (2013). Psicodrama, Sociodrama y Teatro del Oprimido de Augusto Boal, Analogías y Diferencias. Universidad Central de Venezuela.
- Cepeda, M. (2004). Potencia “Ciudadanía y Estado Social de Derecho”. Foro Educativo Nacional de Competencias Ciudadanas. Bogotá.
- Chaux, E. (2012). Educación, convivencia y agresión escolar. Editorial Taurus. Bogotá.
- Chaux, E.; Lleras, J. & Velásquez, A.M. (Ed.) (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Bogotá: Universidad de los Andes. Colombia.
- Chaux, E.; Vargas, E.; Ibarra, C. & Minski, M. (2013). Procedimientos básicos para los establecimientos Educativos. Documento final de la consultoría para la elaboración de reglamentación de la ley 1620 de 2013. Documento elaborado para el MEN. Bogotá.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Chávez, B. (2010). Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños preescolares. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Actopan, México.

Chaves, A. A. (2013), una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas Universidad Nacional Heredia, Costa Rica.

Conde, S. (2013). Estudio de la Gestión de Convivencia Escolar en Centro de Educación Secundaria de Andalucía: Una Propuesta de Evaluación Basada en el Modelo EFQ. Universidad de Huelva Departamento de Educación.

Constitución Política de Colombia. (1991), artículo 49. Primera edición 1991 Santa fe de Bogotá D.C. Imprenta nacional.

Decreto 2247 del 11 de 1997 establece normas relativas a la educación preescolar. Artículo 12. Segunda edición 1996 Santa fe de Bogotá D.C. Imprenta nacional.

Decroly, O. (1980). Método global. Grupo Editorial Patria. México.

Decroly, O. (1983). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata. Madrid.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Del Pino, A y Rivera, P. (1998). Comunicación presentada en el congreso de Madrid en diciembre de 1998. Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica Universidad de Alicante.

Delgado, M, citado por Palacios, K. (2008). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Derechos Básicos de Aprendizaje. (2015). Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Díez, P. (2005). “Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano”. Madrid. ISBN: 84-669-2708-5.

Dinello, Raimundo. Conceptos e ideas sobre el JUEGO según distintos autores. Consultado el 27 de mayo de 2016, en: <https://casiellomariangeles.wordpress.com/2013/08/05/conceptos-e-ideas-sobre-el-juego-segun-distintos-autores/>

Directiva Ministerial 003 del 26 de 2003. (Artículo 5 del Decreto 1850 de 2002).

Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual, Universidad de Antioquia, Medellín.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

- Elliot, J. (2000). La investigación-acción en educación. Ediciones Morata. S.L: España.
- Freinet, C. (2013). El juego en la edad infantil. Revista latinoamericana de investigación: Buenos Aires.
- Freinet, C. (2013). El juego en la edad infantil. Revista Latinoamericana de Investigación. Buenos Aires.
- Freiberg, H. (1995). Pedagogía del juego. Editorial Paidós: Barcelona.
- Gallego, A. (2011). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 33, mayo-agosto, 2011, Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín. Colombia.
- García, E, R. (2011). La Motivación y los Problemas de Convivencia Escolar. Universidad de Almería Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Javeriana. Bogotá.
- Gerardo, N y Colaborador. (2009). Diseño de una estrategia de Gestión Educativa. Universidad Nacional. Colombia.
- Gimeno, J.; Pérez, A. (1989). La Enseñanza, su Teoría y su Práctica. Madrid, España.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

González, S y colaboradores. (2014). El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar. Universidad Nacional de Colombia.

Gras, P. P. (2009). El recreo ¿solo para jugar? Revista Digital de Educación Física.

Gross, H. (2011). Juegos motores para primaria. Editorial Paidotribo: Barcelona.

Guía Pedagógica para la convivencia escolar (2013). Ley 1620 de 2013. Ministerio de Educación Nacional: Colombia.

Gutiérrez y Prieto, citado por Palacios, K. (2004). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Gutiérrez, D, B y Hernández P, E. (1985) Estrategia pedagógica para el mejoramiento del desempeño profesional pedagógico del tutor. Editorial Pueblo y Educación: La Habana. Cuba.

Guy, (1996). El juego como actividad recreativa. Editorial Paidotribo: España.

Hoyos, L. (2000). Manual del recreador. Recreación y deporte para todos. Armenia, Quindío. Ediciones Kinesis: Barcelona.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

- Hoyos, S, H. (2004). Pedagogía y concepto educativo. Útil para planes y proyectos de mejoramiento institucional y docente. (Libro). Impreso en los talleres gráficos Feriva S.A. Cali –Valle.
- Huizinga, J. (1987) Homo Ludens. Editorial Alianza. Madrid España.
- Huizinga, J. (1968): Homo Ludens. Edición Emecé. Buenos Aires.
- Jaramillo, D y Murcia, N. (2008) Juegos en el recreo escolar.: un escenario para la formación ciudadana. Universidad de caldas. Colombia.
- Jaramillo, O, D y Murcia, P, N. (2013). Los mutantes de la escuela. Revista Entramado vol.9 N° 2. Cali. Valle.
- Ley general de educación ley 115 de 1994. Artículo 15. Primera edición 1994. Santa fe de Bogotá D.C. Imprenta nacional.
- López, C. (2011). Historia y geografía de Tuluá. Francisco Impresos. Colombia.
- Lozano, J. (2015). Propuesta de mediación pedagógica para el fortalecimiento de normas y valores. Unidad Central del Valle, Colombia.
- Marín, E. (2006). Convivencia y Conflicto en los Centros Educativos. Universidad Instituto de Evaluación y Asesoramiento Educativo.



Martínez, J. (2014). El manual de convivencia y la prevención del Bullying. Editorial Magisterio. Colombia.

Maturana, H. (1991). El sentido de lo humano. Editorial Hachette: Santiago de Chile.

Mejía L. (2006). Juego cooperativo, estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

Mejía, L. (2006). El juego cooperativo, para reducir la agresión en los estudiantes. Universidad de Antioquia.

MEN. (2006) Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Documento número 3. Bogotá.

MEN. (2011). Orientaciones para la institucionalidad de las competencias ciudadanas. Cartilla 1. Brújula; Cartilla 2. Mapa. Bogotá.

MEN. (2013). Cartilla 6: Formar para la ciudadanía ¡Sí es posible! Bogotá.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Minerva T. C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de los Andes: Venezuela.

Minerva, T. (2007). El Juego como estrategia de aprendizaje en el Aula. Universidad de los Andes: Venezuela.

Ministerio de Educación Nacional. (2002). Lineamientos Curriculares de Educación Física. Colombia.

Mockus, A. (2002). La educación para aprender a vivir juntos. Convivencia como armonización de ley, moral y cultura. Manual de Convivencia. Bogotá.

Morín, E. (2011). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Editorial Magisterio: Colombia.

Olga, E. (2014). El recreo en la educación básica: una pregunta por el juego y la convivencia escolar. Universidad pontificia bolivariana escuela de educación y pedagógica: Medellín.

Onieva, L, J. (2011). La Dramatización como Recurso Educativo: Estudio Compartido de una Experiencia con Estudiantes Malagueños de un Centro Escolar Puertorriqueños en Situación de Marginalidad. Universidad de Málaga: España.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Palacios (2016) El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato: Ecuador.

Palacios. (2016). Estándares Básicos en ciudadanía. Bogotá. Colombia.

Peña, R, Á. (2000). Incidencia del juego escolar en la clase de educación física, con niños que presentan conductas agresivas en la institución educativa académica, sede alterna Alonso Aragón Quintero. Unidad Central del Valle del Cauca.

Pérez, H, L. y Collazos H, T. (2007) los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Paulo Sexto en el municipio de Dosquebradas. Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia.

Pérez, L. y Collazos, T. (2007). Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas. Sedes Pablo Sexto en el Municipio de Dosquebradas. Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf>.

Pérez, J, R. (2007). Educación, ciudadanía y convivencia. Diversidad y sentido social de la educación. Bordón: Revista de Orientación Pedagógica. Bogotá.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Pérez, M, J. (2011). Manual para el uso no sexista del lenguaje. Comisión nacional para prevenir y erradicar la violencia contra las mujeres: México.

Pierre D, J. (1980). Investigación cualitativa. Editorial Papiro: España.

Platón. (4005). Diccionario filosófico. Editorial Atenea LTDA: Colombia.

Prieto C, D. (2007). La Mediación Pedagógica, Apuntes para una educación a distancia alternativa. Editorial La Crujía: México.

Pugmire, M. (1996). El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea: Madrid, España.

Quiceno R, J. y Arévalo, M, J. (2010). El recreo como espacio socializador a través de juegos tradicionales el stop y el pise, en los grados 5-1 y 5-2 de la institución educativa Jovita Santa Coloma. Universidad central del Valle del Cauca. Tuluá, Valle.

Resolución 2343 de 5 de 1996. Primera edición 1996 Santa fe de Bogotá D.C. Imprenta nacional.

Rico, J, citado por Palacios, K. (2010). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato: Ecuador.



- Ríos, M, G. (2009). Educación emocional. Universidad Autónoma del Noreste de Campus Piedras Negras: Coahuila.
- Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill Education. Sexta edición. Madrid.
- Sánchez, F. (2004). Constructivismo: ¿alternativa para una educación de calidad? Revista de Educación y Desarrollo: Ecuador.
- Thommasen, citado por Palacios, K. (2013). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato: Ecuador.
- Torres, C. (1997). El juego en el desarrollo de la dimensión socio-afectiva en los niños de 0 -6 años de edad. Universidad Central: Colombia.
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Colombia. Educere, la Revista Venezolana de Educación. Editorial Educere, vol. 6, núm. 19. Venezuela.
- Torres, J. (1994). Fundamentos de educación física para la educación primaria. Granada: Imprime Calcomanía.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Tortosa, I, M. (2010). El plan de atención a la diversidad en los centros escolares. Estructura organizativa formal y alternativas de mejora. Universidad Santiago de Cali. Colombia.

Tortosa, I, M. Plan de actuación para la mejora de los tiempos libres y de recreo. Revista innovación educativa: una tarea comparada. 2003. Revista de Didáctica de las Matemáticas, 80, 7-24. Colombia.

Vera, M, citado por Palacios, K. (2015). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año. Universidad Técnica de Ambato: Ecuador.

Vygotsky, L. (1985). El constructivismo social. Editorial Eco Ediciones. Colombia

Vygotsky, Lev, L. S. (1985) Pensamiento y Lenguaje, Buenos Aires. Editorial, Pléyade.

Wertsch (1993) Mediación pedagógica. Editorial Paidós: España.

Ziegler D, Maria Magdalena. YMagalia Bracho de Torrealba. (2002) Creatividad, aula y arte (la creatividad en rebelión. Imprenta Publisime. La Habana. Cuba.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Cibergrafía

Alejandro J. Díaz Valero (Recuperado el 09/09/2016 de Poemas para el alma

<http://www.poemas-del-alma.com/blog/mostrar-poema-123936>).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Anexos

Anexo 1

Instrumentos de investigación.

Los registros de observaciones se hicieron con base al siguiente formato de diario de campo:

Fecha	Observación	Interpretación
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Fundamentación <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		



Anexo 2

Instrumento de cuestionarios a docentes.

Las preguntas formuladas a los participantes fueron de tipo específico sobre el tema de los valores en los juegos que realizan los educandos del grado de transición, primero, segundo y tercero en la jornada de descanso escolar. A continuación, se describen las preguntas a realizar a los docentes:

- ¿Participa usted en los juegos que realiza los estudiantes del grado de transición, primero, segundo y tercero?
- ¿Orienta usted a los estudiantes de grado de transición, primero, segundo y tercero en las diferentes actividades que realiza como juego?
- ¿Facilita el uso de los tiempos recreativos de los educandos del grado de transición, primero, segundo y tercero?
- ¿Cree usted que los educandos están practicando juegos que favorezcan los valores?
- ¿Usted si estimula a los niños para que creen e inventen nuevos juegos que sirvan de mediación para la formación en valores?
- De la siguiente lista ¿Cuál de los valores observa en sus estudiantes: Honestidad, tolerancia, humildad, amistad, responsabilidad u otros?



Anexo 2 a

Instrumento de cuestionarios a estudiantes

Las preguntas formuladas a los participantes fueron de tipo específico sobre el tema de los valores en los juegos que realizan los educandos del grado de transición, primero, segundo y tercero en la jornada de descanso escolar. A continuación, se describen las preguntas a realizar a los educandos:

Seguidamente se presentan los interrogantes para el cuestionario a realizar con los estudiantes:

1. ¿Cuál es el valor menos evidenciado entre sus compañeros?
2. ¿Cree que es posible formar valores a partir de los juegos en el descanso?
3. De la siguiente lista de valores identifique, Cuáles observa en sus compañeros:
Honestidad, Tolerancia, Solidaridad, Responsabilidad, Justicia, Amistad, Respeto u otros.
4. ¿Cuál considera que es el valor más importante que se debe fomentar en la formación escolar?
5. ¿los juegos que realizan en el descanso son diferentes?
6. ¿Qué expresiones artísticas se fomentan en la institución y en el hogar?



Anexo 3

Las imágenes que a continuación se presentan fueron realizadas como evidencia de este trabajo investigativo que bien se desarrolló en la sede Pedro Antonio Molina de la Institución Educativa Eleazar Libreros de Andalucía durante el descanso de los educandos de los grados de transición, primero, segundo y tercero donde los niños realizan juegos y actividades lúdicas que despertaron motivación escolar con un amplio margen de aceptación por parte de los mismos niños, niñas y de los padres que permitieron las correspondientes tomas fotográficas.





El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.





El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.





El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.





El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.





El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.





Anexo 4

Propuesta pedagógica

La formación en valores como mediación pedagógica en el descanso

Secuencias didácticas del juego dirigido



Introducción

El juego es una etapa fundamental en la vida de cualquier ser humano sin importar la edad, y se relaciona como una serie de actividades en las cuales el ser se proyecta bajo sus deseos y sus emociones permitiendo dar lo mejor y exteriorizar aquellas cosas que no resultan benéficas para su propia integridad, a través de muchas facetas es como se logra evidenciar la dinámica del juego a través del lenguaje, de la expresión, de la personalidad que bien pueden ser placenteras o dolorosas.

El juego provee y busca integrar de una persona la oportunidad de sentir el universo diferente, ayudando a descubrir y desarrollar su cuerpo, tener relaciones interpersonales, interactuar con el mundo y liderar en algunos papeles representativos en el argot social, el juego presenta unas características propias las cuales le permiten al niño o al adulto decir lo que en la vida real no le sea posible, en un ambiente de armonía y solidaridad y de ausencia cuando en ocasiones se presenta o lo requiere lo cual es apropiado que exista en el transcurso de cualquier juego, siendo este diversión la que abre un mundo de alegría, humor y creatividad que le ayuda a enfrentarse a cualquier actividad con plena seguridad de ver la solidez y lo ajustable a las condiciones que cada actividad represente .

De acuerdo con ello, se ha diseñado la presente propuesta pedagógica focalizada al juego dirigido para fortalecer los valores en los estudiantes focalizados, se espera que se ejecuten cada una de las secuencias didácticas, donde se optimice el tiempo y espacio del recreo.



Justificación

Es muy importante formar a la población en general en la aprehensión de los valores sobre todo de convivencia que permitan la sana participación escolar y social, ya que son los ejes para una sana convivencia y la paz que tanto se requiere, por este motivo será bien interesante la creación de un grupo de teatro que ayude a promover y a fortalecer estos vínculos sociales actividad que hace parte del espacio escolar y así poder seguir el proceso de formación de los estudiantes con el hilo conductor hacia una sociedad digna y justa formada en valores que constituyen el pilar social que tanto se necesita.

Un aspecto relevante de la propuesta pedagógica es que fue diseñada por secuencias didácticas, las cuales articulan de manera estratégica el juego dirigido y la formación en valores a través de instrumentos, recursos, dispositivos, técnicas y juegos que permiten mediar pedagógicamente la convivencia escolar.

Las secuencias didácticas dirigidas al juego presentan una estructura descriptiva de fácil comprensión para ser aplicadas con los estudiantes en el pasatiempo del recreo, las secuencias didácticas contienen de manera explícita el objetivo de aprendizaje para determinar al final de cada actividad si se cumplió o no el propósito de aprendizaje.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Finalmente, se dirá que la presente propuesta pedagógica responde a las necesidades enmarcadas en el ámbito escolar de la Institución focalizada, según lo diagnosticado en la fase inicial. Se espera que toda la comunidad educativa se integre y contribuya a generar más juegos dirigidos como apuesta a la formación de valores y a una sana convivencia escolar.



Objetivos

Objetivo general

Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.

Objetivos específicos

Establecer jornadas que favorezca el juego dirigido con la participación de los grados de transición, primero, segundo y tercero en la sede Pedro Antonio Molina de la Institución Educativa Eleazar Libreros de Andalucía.

Implementar diferentes actividades que enmarquen la participación activa de los estudiantes de los grados de transición, primero, segundo y tercero en la sede Pedro Antonio Molina de la Institución Educativa Eleazar Libreros de Andalucía fomentando los valores.



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: imitaciones

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Cuatro		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	“Imitar objetos, animales, máquinas de forma comprensible”.	Imitar objetos. Imitar animales. Imitar máquinas.	Expreso y me comunico con los demás mediante el juego simbólico y el juego dirigido.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).			
EXPLORACIONES	SESIONES		
Los estudiantes junto con el	Cuatro sesiones de trabajo.		



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

docente pactaron las reglas del juego	
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	“Se divide los participantes en dos grupos, a cada jugador se le da un papelito donde ésta escrito el nombre de: un animal, un deporte, una profesión, personaje, tiene que buscar su pareja correspondiente en el otro grupo. Una vez que todos encuentran su pareja tienen que realizar un maravilloso baile propuesto por el profesor” (Sánchez, 2002, p.54).
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	“Colocar a todos los niños en un grupo y las niñas en otro. De esta forma podemos asignar parejas como: gato/gata, rey/reina, enfermero/enfermera. También podemos realizar parejas contrarias como: la bella y la bestia, el gato y el ratón”. (Sánchez, 2002, p.54).
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria. (p54).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: BOLOS

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Tres		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	Fortalecer el valor de la tolerancia y la participación mediante el turno de saques y jugadas.	Turnos de jugadas. Respeto por el adversario. Participación activa de los integrantes.	Respeto los turnos de jugadas desde una actitud tolerante con el adversario.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).			
EXPLORACIONES	SESIONES		



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

Los estudiantes conjuntamente con el profesor pactaron los acuerdos y reglas del juego.	Tres sesiones de trabajo.
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	“Colocaremos botellas de litro y medio rellenas de tierra, y con el pie o con las manos lanzamos una pelota que pese bastante con el objetivo de tirar el máximo número de botellas posibles” (Sánchez, 2002, p.54).
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	“Los bolos se pueden realizar de tamaños diferentes”.
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje. (Sánchez, 2002, p.54).

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria. (p54).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: SUMA Y SIGUE

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Cuatro		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	Me integro con todos mis compañeros y reconozco en ellos sus habilidades y destrezas frente al juego.	Integración grupal. Reconocimiento de habilidades y destrezas.	Comprendo que cada sujeto es diferente desde sus dimensiones afectivas, personales y sociales.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).			



EXPLORACIONES	SESIONES
Los estudiante conjuntamente con el profesor pactaron los acuerdos y reglas del juego	Cuatro sesiones de trabajo.
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	“Dividimos los participantes en dos grupos colocados en dos filas. El primero de cada grupo recorre una distancia determinada, con o sin obstáculos, y vuelve a su fila para agarrar al segundo jugador; así sucesivamente hasta que se agarren todos” (Sánchez, 2002, p.54).
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	“Una vez que todos están agarrados se realiza el proceso contrario, es decir, ahora se van saltando jugadores, empezando por el primer jugador que comenzó a correr”.
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	“Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje”. (Sánchez, 2002, p.54).

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria. (p.54).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: CARACOL

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Cinco		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	Me integro con todos mis compañeros para compartir con ellos experiencia y vivencias a través del juego.	Integración grupal. Experiencia y vivencias compartidas.	Participo de las actividades grupales para compartir experiencias y vivencias con los otros y las otras.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan			



estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).	
EXPLORACIONES	SESIONES
Los estudiantes conjuntamente con el profesor pactaron los acuerdos y reglas del juego.	Cinco sesiones de trabajo.
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	“Todos los jugadores cogidos de la mano uno de ellos será la cabeza y otro la cola. La cabeza comienza a andar de forma circular mientras la cola se queda inmóvil; de esta forma, poco a poco, todos se van enrollando sobre la cola. Los jugadores se tienen que enrollar con las manos estiradas” (Sánchez, 2002, p.54).
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	“Una vez que todos los jugadores se enrollan, hacen la operación contraria” (Sánchez, 2002, p.54).
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje.

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria. (p.54).



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: TORNEO DE MICROFUTBOL

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Ocho		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	Participo en actividades deportivas y tengo presente el respeto por las normas de juego,	Participación grupal. Respeto de las normas de juego.	Reconozco las destrezas y competencias de mis adversarios y acepto mis derrotas cuando pierdo en una actividad deportiva.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan			



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).	
EXPLORACIONES	SESIONES
Los estudiantes conjuntamente con el profesor pactaron los acuerdos y reglas del juego.	Ocho sesiones de trabajo.
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	Se conforman equipos de cinco participantes teniendo en cuenta la edad y el grado, cada equipo le asignará un nombre específico a su seleccionado y a su vez nombrará un capitán, quien los representará en el sorteo del campeonato.
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	Después de haber realizado el sorteo los equipos se enfrentarán entre ellos clasificando los mejores cuatro de cada grupo. El torneo tendrá su respectivo reglamento de competencia.
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria.

(p.54)



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

SECUENCIA DIDÁCTICA DEL JUEGO DIRIGIDO

NOMBRE: CRUZA EL CHARCO

ESTANDAR	# DE SESIONES PROGRAMA	FECHA DE INICIO	FECHA FINAL
Fortalecer la formación en valores y la sana convivencia escolar mediante el desarrollo de actividades direccionadas al juego dirigido en el espacio del recreo con la participación de la poblacional estudiantil.	Tres		
C O H E R E N C I A	OBJETIVO-APRENDIZAJE-DESEMPEÑO-EVALUACIÓN		
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑOS
	Sigo las instrucciones dadas por el profesor y muestro una actitud de cooperación con los compañeros que se les dificultad realizar algunas actividades.	Sigo instrucciones. Muestra una actitud de cooperativa y colaborativa.	Sigo instrucciones respetando las normas y reglas pactadas durante el juego.
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVO DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollan estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas docente).			



El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle.

EXPLORACIONES	SESIONES
Los estudiantes conjuntamente con el profesor pactaron los acuerdos y reglas del juego.	Tres sesiones de trabajo.
ESTRUCTURACIÓN (Conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	“Dividimos los participantes en cuatro grupos y con cuerda o conos chicos realizamos un cuadro de seis metros de lado aproximadamente; dentro del mismo colocamos bastantes aros dispersos. Cada grupo se coloca en una esquina y, a la voz de <<ya>>, cada grupo al completo mediante saltos, y sin tocar fuera de ningún aro, tiene que llegar a la esquina contraria. Para dar más intensidad al juego se disminuye el número de aros”. (Sánchez, 2002, p.54).
EJECUCIÓN (Acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje).	“Cambiar el tipo de salto, cambiar la esquina donde llegar, realizarlo dos equipos. También podemos decir que el aro ocupado por un jugador no lo puede pisar nadie en ese momento hasta que no desaloje” (Sánchez, 2002, p.54).
VALORACIÓN (Momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje).	Después de haber sido implementado el juego dirigido el profesor o grupo de profesores comprueban si se alcanzó el objetivo de aprendizaje

Secuencia didáctica adaptada de Sánchez (2002). Juegos motores y dirigidos para la primaria. (p.54).