

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAR113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 1 de 7

FECHA	miércoles, 7 de junio de 2017
--------------	-------------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

SEDE/SECCIONAL/EXTENSIÓN	Extensión Soacha
DOCUMENTO	Trabajo De Grado
FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
PROGRAMA ACADÉMICO	Ciencias del Deporte y La Educación Física.

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	NO. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Rojas Colorado	Cindy Lorena	1073686334
García Mendoza	Elkin Efrén	1018467845
López Pérez	Ferney Stiven	1012381777
Cárdenas	Jaime Eduardo	79807890
Vargas	Nilson Javier	1073230030

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 2 de 7

Director(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Rodríguez Peña	Jorge Iván
Casallas Torres	Hernando Alexis

TÍTULO DEL DOCUMENTO
Laboratorio del Juego

SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS (Opcional)
02/06/2017	84

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Usar como mínimo 6 descriptores)	
ESPAÑOL	INGLÉS
1. Aprendizaje	Learning
2. Juego	Game
3. Diseño Curricular	Curricular Design
4. Pedagogía	Pedagogy
5. Investigación	Research
6. Enseñanza	Teaching

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 3 de 7

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres):

El siguiente informe del macro proyecto presenta la elaboración de una aproximación al diseño curricular del juego en la Institución Educativa Distrital Manuela de Beltrán sede “A”. Dando cumplimiento a la segunda fase del macroproyecto “El Laboratorio del juego”, en el cual se desarrollará el análisis de la propuesta curricular teniendo en cuenta: la estructura del sujeto (Autenticidad, autonomía, reconocimiento y respeto del otro), clasificación de juegos según Caillois, etapas de desarrollo según Piaget, desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg y la psicomagia de Alejandro Jodorowsky; además anexos y evidencias de la práctica.

Esta investigación se realiza con el fin de elaborar e implementar el modelo de un diseño curricular donde el objeto de estudio sea el juego, dada su importancia en el desarrollo del individuo y la construcción de un ser integral participante de un grupo o sociedad, junto con la necesidad de aprovechar los espacios reducidos y el buen uso del tiempo de juego e interacción de los jóvenes del colegio Paraíso de Manuela Beltrán.

Es importante puesto que agrupa las diferentes dimensiones del ser y su comportamiento con los demás. Ya que no se encuentra un trabajo o proyecto donde se le dé la importancia vital al juego en la resolución de conflictos y trabajo en equipo que desarrolla su importancia de abstracción con el aula, se realiza con el fin de mejorar la convivencia y que los niños aprendan a desenvolverse en los juegos, en sus diferentes roles para su trascendencia en la vida real o cotidiana.

ABSTRACT

The following report of the macro project presents the elaboration of an approximation to the curricular design of the game in the Educational Institution Manuela de Beltrán District "A". In compliance with the second phase of the macroproject "The Laboratory of the game", in which the analysis of the curricular proposal will be developed taking into account: the structure of the subject (Authenticity, autonomy, recognition and respect of the other), classification of games according to Caillois, stages of development according to Piaget, moral development of Lawrence Kohlberg and the psychomagia of Alexander Jodorowsky; Besides annexes and evidences of the practice.

This research is carried out with the purpose of elaborating and implementing the model of a curricular design where the object of study is the game, given its importance in the development of the individual and the construction of an integral

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 4 de 7

being of a group or society, together with The need to take advantage of the reduced spaces and the good use of play time and interaction of the young people of the Paraíso school of Manuela Beltran.

It is important because it brings together the different dimensions of being and their behavior with others. Since there is no work or project that gives vital importance to the game in conflict resolution and teamwork that develops its importance of abstraction with the classroom, it is done in order to improve coexistence and that children Learn to play in games, in their different roles for their transcendence in real or daily life.

AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizamos a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre nuestra obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son:

Marque con una "x":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la Biblioteca.	X	
2. La consulta física o electrónica según corresponda.	X	
3. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
4. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
5. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 5 de 7

6. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	
--	---	--

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso nuestra obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizamos en nuestra calidad de estudiantes y por ende autores exclusivos, que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de nuestra plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, *“Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”*, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 6 de 7

RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. **SI ___ NO _X_**. En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

- a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).
- b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.
- c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.
- d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAr113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 7 de 7

previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en las “Condiciones de uso de estricto cumplimiento” de los recursos publicados en Repositorio Institucional, cuyo texto completo se puede consultar en biblioteca.unicundi.edu.co

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



Nota:

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

	MACROPROCESO DE APOYO	CODIGO: AAAR113
	PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO	VERSION:1
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	PAGINA: 8 de 8

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Título Trabajo de Grado o Documento.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. Laboratorio del Juego.pdf	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA
Rojas Colorado Cindy Lorena	<i>Cindy Lorena Rojas</i>
García Mendoza Elkin Efrén	<i>Elkin Efrén</i>
López Pérez Ferney Stiven	<i>FERNEY STIVEN LÓPEZ PÉREZ</i>
Cárdenas Jaime Eduardo	<i>Jaime Eduardo</i>
Vargas Sachica Nilson Javier	<i>Nilson Javier Vargas S.</i>



UDECA
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

LABORATORIO DEL JUEGO

CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

LABORATORIO DEL JUEGO

CINDY LORENA ROJAS COLORADO
ELKIN EFREN GARCIA MENDOZA
FERNEY STIVEN LOPEZ PEREZ
JAIME EDUARDO CARDENAS
LAURA XIMENA MALAGON SOACHOQUE
NILSON JAVIER VARGAS

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
SOACHA- CUNDINAMARCA
FACULTAD DE FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA
EDUCACIÓN FÍSICA
BOGOTÁ
2017



UDECA
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

LABORATORIO DEL JUEGO

CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

LABORATORIO DEL JUEGO

CINDY LORENA ROJAS COLORADO
ELKIN EFREN GARCIA MENDOZA
FERNEY STIVEN LOPEZ PEREZ
JAIME EDUARDO CARDENAS
LAURA XIMENA MALAGON SOACHOQUE
NILSON JAVIER VARGAS

ASESORES: JORGE IVÁN RODRÍGUEZ PEÑA
ALEXIS CASALLAS

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
SOACHA- CUNDINAMARCA
FACULTAD DE FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA
EDUCACIÓN FÍSICA
BOGOTÁ
2017



LABORATORIO DEL JUEGO

Tabla de contenido

Resumen	4
Justificación	4
Introducción	4
Objetivos generales y específicos	6
Caracterización de la población	6
Contextualización	8
Consideraciones Teóricas	11
Autenticidad, autonomía, reconocimiento y respeto del otro	11
Psicomagia	14
Desarrollo Motriz de Piaget	16
Desarrollo Moral, teoría Laurenz Kohlberg	17
Desarrollo Moral en competencias ciudadanas	18
Clasificación de los juegos según Caillois	22
Diseño Metodológico	24
Organización del proyecto	26
Propuesta de Diseño Curricular	31
Análisis Diarios de campo	44
Análisis Planeaciones	54
Conclusiones	79
Bibliografía	80



LABORATORIO DEL JUEGO

EL LABORATORIO DEL JUEGO

RESUMEN

El siguiente informe del macro proyecto presenta la elaboración de una aproximación al diseño curricular del juego en la Institución Educativa Distrital Manuela de Beltrán sede "A". Dando cumplimiento a la segunda fase del macroproyecto "El Laboratorio del juego", en el cual se desarrollará el análisis de la propuesta curricular teniendo en cuenta: la estructura del sujeto (Autenticidad, autonomía, reconocimiento y respeto del otro), clasificación de juegos según Caillois, etapas de desarrollo según Piaget, desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg y la psicomagia de Alejandro Jodorowsky; además anexos y evidencias de la práctica.

JUSTIFICACION

En esta investigación se realiza con el fin de elaborar e implementar el modelo de un diseño curricular donde el objeto de estudio sea el juego, dada su importancia en el desarrollo del individuo y la construcción de un ser integral participante de un grupo o sociedad .junto con la necesidad de aprovechar los espacios reducidos y el buen uso del tiempo de juego e interacción de los jóvenes del colegio paraíso de manuela Beltrán.

Esto es importante ya que agrupa las diferentes dimensiones del ser y su comportamiento con los demás. Ya que no se encuentra un trabajo o proyecto donde se le dé la importancia vital al juego en la resolución de conflictos y trabajo en equipo que desarrolla su importancia de abstracción con el aula, se realiza con el fin de mejorar la convivencia y que los niños aprendan a desenvolverse en los juegos, en sus diferentes roles para su trascendencia en la vida real o cotidiana.

Diversas disciplinas han abordado el tema del juego: la psicología, la sociología. la antropología, la pedagogía...También diversos autores se



LABORATORIO DEL JUEGO

han interesado por el mismo y han profundizado en su estudio e investigación: Winnicott desde la psicología, Vygotsky desde la sociología, Huizinga desde lo cultural, Piaget desde lo cognitivo.

“Homo Ludens” como lo plantea Johan Huizinga (1938): el acto de jugar es inherente a la cultura humana, es una condición de la existencia de la propia cultura.

El juego es fundamental en el desarrollo del individuo y en la construcción de un ser integral: contribuye a fortalecer las diferentes dimensiones del ser humano y facilita su interacción social.

En razón a que se le da poca importancia como facilitador del trabajo en equipo en la escuela y en la resolución de conflictos y a que en las instituciones educativas públicas de nuestro país (La Institución Educativa Distrital Manuela Beltrán no es la excepción), faltan espacios físicos, recursos lúdicos y actividades recreativas que permitan la libre expresión y la sana diversión, proponemos el presente proyecto como aporte para una sana convivencia y un mejor desempeño académico de niños y jóvenes.

Para Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (1998): “La práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, de convivencia y trabajo en equipo”. (Muñoz Rivera 2008)

Proponemos aprovechar los reducidos espacios de la institución y aportar de manera real a un ambiente más agradable en el entorno escolar

INTRODUCCIÓN

El juego es fundamental en las diferentes etapas del desarrollo humano, desde el vientre hasta la madurez, contribuyendo al desarrollo físico y mental; como lo planteamos anteriormente, la falta de espacios físicos y de actividades lúdicas, traen consigo problemas de convivencia, agresividad, bajo desempeño académico y poco entusiasmo por el estudio, el presente proyecto pretende contribuir a la mitigación de este tipo de situaciones.



LABORATORIO DEL JUEGO

Ante la necesidad de aprovechar al máximo el poco espacio existente, se plantea la posibilidad de diseñar juegos en el patio de la institución, con el fin de ser aprovechados tanto en el descanso como en los lugares de esparcimiento, los cuales se ha denominado “Laboratorio del Juego”.

Para que esta propuesta sea exitosa se plantea intervención de los estudiantes de la universidad de Cundinamarca donde realizarán practicas pasantes dando cumplimiento a todas las fases del macroproyecto, a partir de esto nace el “Laboratorio del juego”, compuesto en varias fases: Tomando como iniciativa la participación de Angie Orozco estudiante de la universidad de Cundinamarca de la facultad de ciencias del deporte y la Ed física, quien abre campo con iniciativas de enseñanza con juego en el trascurso del segundo semestre del año 2015, donde además se aprueba el proyecto “diseño de actividades recreativas que permita el uso del espacio de la institución y la adecuada utilización del material recreo deportivo que se encuentra disponible para el estudiantado; para el año 2016 este macro proyecto se encuentra en la etapa final de la fase exploratoria donde se culmina con la primera feria del juego realizada en la institución, en la cual se articula la información actualizada y relevante de la población estudiantil frente a su participación positiva o negativa que se tiene frente al juego y sus diferentes modalidades entre ellas juegos de competencia, azar, vértigo y mimicry; teniendo en cuenta que el método investigativo tiene un enfoque cualitativo con el método fenomenológico hermenéutico, el cual permitió la caracterización de la población estudiantil del Colegio Manuela Beltrán sede A y B. En la siguiente fase del macroproyecto se articula las experiencias, vivencias y consideraciones teóricas mencionadas en las anteriores fases, para realizar una aproximación a la estructura de un modelo curricular cuyo objeto de estudio es el juego, tomando como referencia: ¿Qué estrategias de enseñanza se pueden plantear para que los alumnos aprendan a jugar?, utilizando como instrumento metodológico



LABORATORIO DEL JUEGO

de investigación la construcción de diarios de campo y planeaciones por cada sesión de clase, con el fin de analizar y realizar la construcción de una aproximación al diseño curricular por ciclos teniendo en cuenta logros, indicadores de logros y competencias.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Crear propuestas curriculares donde el juego tenga un papel central para el aprendizaje del mismo, en los estudiantes de ciclo 2, 3, 4 y 5 en la Institución Educativa Distrital Manuela Beltrán Sede A

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Diseñar propuestas curriculares por ciclos teniendo en cuenta el juego como un fin y no como un medio.
- ❖ Implementar las propuestas curriculares por ciclos diferenciando fortalezas y debilidades.
- ❖ Proponer una evaluación para la ejecución de las propuestas curriculares mediante el análisis de las planeaciones.

CARACTERIZACIÓN POBLACIONAL

El I.E.D (Instituto Educativo Distrital) Manuela Beltrán ubicado en la localidad de ciudad Bolívar ubicada al sur de la ciudad de Bogotá limitando hacia el norte con la localidad de Bosa, al sur con la localidad de Usme, al oriente con Usme y Tunjuelito y al occidente con el municipio aledaño Soacha, Se clasifica como la tercera localidad más extensa de mayor superficie rural.

La población en la cual se está interviniendo, consta de 353 alumnos, de los cuales 179 son niños (El 51% de los alumnos) y 174 niñas (El 49% de los alumnos), comprendiendo edades desde los 7 hasta los 18 años. Las edades de más población en las cuales se realizó intervención, comprenden los 10 y 11 años de edad con 52 alumnos (14,7%) (Donde los alumnos de 10 años comprenden 27 niñas y 25 niños y en los de 11 años hay 25 Niñas y 27 Niños)



LABORATORIO DEL JUEGO

donde se refleja una proporción equitativa de intervención del juego en ambos géneros; no lejos, la población siguiente con 49 alumnos (13,9%), comprende la edad de los 12 años (En los cuales hay 19 niñas y 30 niños) un término más equilibrado de género por parte de los niños. Por otro lado, la población de edad con menos alumnos se encuentra en los 7 años (1 alumno, lo cual significa un 0,3% de la población total) y los 18 años (4 jóvenes, lo cual significa un 1,1 % de la población total).

Se realizó una intervención promedio de 32 alumnos por sesión de clase, donde se destaca un promedio en género de 16 hombres y 16 mujeres, completado en un promedio de edad de 12 años.

Otra característica de la población deriva en la intervención por ciclos: En el Ciclo 1 (Curso 3º), contamos con 44 Alumnos (12.5% de la población total, 24 Niños y 20 Niñas); en el ciclo 2 (Curso 4º y 5º), 98 alumnos (27,8% de la población total, 55 niños y 43 niñas); en el ciclo 3 (Curso 6º y 7º), 121 alumnos (34,3% de la población total, 62 niños y 59 niñas); en el ciclo 4 (Curso 8º y 9º), 61 alumnos (17,3 % de la población total, 24 niños y 37 niñas); y para el ciclo 5 (Curso 10º), 29 alumnos (8,2% de la población total, 14 hombres y 15 mujeres). Nótese que en el ciclo 3 fue la población donde se realizaron más sesiones de juego. Además, desde el ciclo 1 hasta el ciclo 3 la tendencia de intervención en género estuvo superior en niños que en mujeres por un promedio de diferencia de 5 alumnos; caso contrario para el ciclo 4 y 5 donde la población asistida estuvo más en mujeres que en hombres por una diferencia promedio de 7 alumnas.

CONTEXTUALIZACIÓN

El concepto de curriculum es un término basado en el contexto social y cultural de la escuela, donde cabe resaltar la importancia de la



LABORATORIO DEL JUEGO

práctica pedagógica en relación a mitigar dificultades que se presentan alrededor de una comunidad.

Entre diferentes conceptos, se encuentra la definición de Rule (1973), donde concibe el curriculum con la experiencia que debe tener el alumno para una meta, y por otro lado como una definición de conceptos, planes o propuestas.

Schubert (1986, págs, 26 y ss.) define el curriculum como un conjunto de materias que debe superar el alumno para ser promovido; se entiende el curriculum como: Resultados pretendidos de aprendizaje, por decir: planear cierto tipo de materias para que el alumno lo tome como un proceso con algún resultado productivo.

Heubner (Citado por MCNEIL, 1953), define el curriculum a través de la historia como la forma de acceder al conocimiento para tener más contacto con la cultura.

En otro aspecto el curriculum se puede entender como un proyecto donde se tiene como objetivo la realización de los curricula, llámese este como la sustancia cultural a estudiar e investigar en un curriculum para que le dé el sentido cultural, social y pedagógico de estudio al curriculum.

Para Ludgren, (1981, pág. 40) define el curriculum como el objetivo general que tiene la educación, pero para transformar la realidad y no como un proceso, es decir, la intervención o la investigación en el aprendizaje para un fin real y no como la estricta enseñanza en todos los años de lo mismo.

También se habla de curriculum para satisfacer las necesidades sociales, de acuerdo a ello se crea el curriculum, adoptando en la escuela una posición de orientación y selección para los temas a tratar, siendo la escuela una “institución cultural”.

Cabe resaltar que la primera idea al hablar de curriculum es todas las asignaturas que se ven en la escuela como: ciencias sociales, ética, español,



LABORATORIO DEL JUEGO

etc, pero el curriculum va más allá, donde se pretende es reflejar un proceso formativo, cultural y socializador.

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores se puede llegar a concluir, que hacer curriculum es tener una mente visionaria, donde se entrelazan todo el contexto cultural para mediar la vida y el conocimiento y proponer una construcción de vivencias para el otro.

En la construcción social de un curriculum para una institución, se han de tener en cuenta análisis políticos y administrativos, referido a que es una idea estructura, organizada, planeada, criticada y en su defecto el material de apoyo como textos; por parte de lo político, se refleja como tal en las clases, al existir características de autoridad y poder, con lo que no se observa solo en la institución si no en el exterior. Es un fenómeno social que no puede ser precisamente escolar, pero si con múltiples expresiones, en su explicación a esto se definen 8 ámbitos relacionados con el curriculum y la pedagogía:

1. Actividad político-administrativa: Relacionado al orden, jerarquía de ideas, intervención de decisiones estrictas democráticas.

2. De participación y control: Donde se involucra a todos para su construcción y se lleva un índice de competencia para seguir con el curriculum.

3. Ordenación del sistema educativo: Establecer ciclos.

4. Sistema de producción de medios: Progreso de niveles mediante elementos alternos y didácticos.

5. Ámbitos de creación culturales, científicos: El punto central del curriculum, estudio de su contexto social.

6. Técnico-pedagógico: Formadores, especialistas e investigadores de educación: Es la propuesta a nuevos modelos, nuevos lenguajes, nuevas ideas, es propuesta de desarrollo técnico en la práctica.



LABORATORIO DEL JUEGO

7. De innovación: Las nuevas ideas, alternativas de desarrollo para el curriculum.

8. Práctico pedagógico: Expresar de manera adecuada la enseñanza y hacer realidad las propuestas del curriculum. (Sacristán, 1991)

Al hacer curriculum, también se propone hacer teoría; por ejemplo, la teoría ahistórica, plantea buscar “buenas” prácticas, “buenos” profesores y obtener “buenos” resultados. Las teorías abarcan la realidad y abordan problemas prácticos de la educación; entre otras teorías se encuentran: Eisner (1974) teoría del curriculum en relación al desarrollo cognitivo, racionalismo académico; Reid (1980, 1918) el curriculum bajo formas autodenominadas como radicales, científicas y lógicas; Schiro (1978) Curriculum basado en ideologías de academia, apoyada en disciplinas, eficiencia social. (Sacristán, 1991)

Concluiremos que hacer teoría del curriculum se basa en: experiencias académicas, la exigencia de intervención al abordar ideas académicas o de innovación, el surgir de constantes paradigmas de educación, es decir una constante transformación de educación, de ideas, que preparan al joven para una vida adulta y la constitución de una realidad educativa que se refleja en la enseñanza práctica, que en gran responsabilidad consta de los profesores al interpretar y actuar en la sociedad asumiendo el proceso de reflexión ente teoría y práctica. (Sacristán, 1991)

Según Joseph Schwab el curriculum se divide en dos pensamientos: La acción técnica, es decir, ideas (teóricas) establecidas como instrumentos para alcanzar logros, por ejemplo: Hacer una vasija, un poema, algo que los griegos llamaban *eidos*, por otra parte, está la acción práctica, de lo cual consiste en hacer la acción, esta parte es dedicada a las ideas morales y relacionadas con el bien humano. Por ejemplo: Ser leal a un amigo, guardar lealtad. Las decisiones técnicas pueden tener efectos morales y sociales, este razonamiento se define a cómo deben hacerse las cosas y no a que debe hacerse, siendo este el punto de vista el trabajo de los docentes tiene un enfoque técnico, ya que se ponen en práctica las ideas y objetivos de los teóricos. (Kemmis, 1993)



CONSIDERACIONES TEÓRICAS

Para la elaboración de este texto se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos: La estructura del sujeto (Autenticidad, autonomía, reconocimiento y respeto del otro), los cuatro tipos de juego según Caillois, las etapas de desarrollo según Piaget, el desarrollo Moral desde Lawrence Kohlberg y la psicomagia de Alejandro Jodorowsky; tomando como referencia ¿Qué contenidos deben haber para que los alumnos aprendan a jugar?

Autenticidad, autonomía, reconocimiento y respeto del otro

En el acercamiento hacia esta propuesta curricular, es esencial plantear un objetivo principal en la sesión de clase, ya que debemos partir desde la capacidad del alumno en ejercer tareas asistidas o por su cuenta.

La autonomía no es algo indiferente con el resto de dimensiones que forman la personalidad del niño, no es algo aparte; precisamente, los niños todos lo viven de forma global y, por supuesto, así se desarrollan, en globalidad. (Enzeiza, 2009)

La autonomía es un proceso que se produce en el desarrollo personal del niño/a: ser capaz de poner distancia o independencia emocional respecto a las personas que más ama. ¡Pero no es sólo eso! La autonomía también está estrechamente relacionada con la seguridad que tiene consigo mismo, con la aceptación de las normas, con la capacidad de superar la frustración y con saber aceptar responsabilidades. (Enzeiza, 2009)

Desde este punto de vista y mediante las etapas de desarrollo, el desarrollo moral y la psicomagia entendemos la autonomía como etapas que varían en los alumnos ya que influye tanto el contexto en el cual viven como los factores internos el cual debemos moldear, guiar (según el ciclo curricular en el que están) y deberían ajustarse.



LABORATORIO DEL JUEGO

La autenticidad es un factor importante en el proceso del desarrollo del niño, el cambio de la imitación hacia la el reconocimiento propio donde el juego cumple un papel fundamental a la hora de saber quién soy yo.

En esta etapa el ritualismo es autenticidad contra imitación. Se llama a esta fase: “La edad de juegos” porque para él o ella el juego los capacita para volver a vivir, corregir o simplemente recrear experiencias pasadas, y así aclarar lo que constituyen los papeles auténticos. La naturaleza del juego le ofrece al niño(a) oportunidades que no pueden vivir en la realidad. En el juego el pequeño actúa en diversidad de papeles, comportamientos aprobados y deseables para su individualidad. Así mismo, la exploración de la conducta productora de culpa es posible por medio del juego, en donde el niño(a) adopta una variedad de papeles que representan las funciones aceptadas y reprobadas de la sociedad, ya sea jugando solos o en grupo. (Ciclo de vida individual. Tercera etapa: edad del juego (4 a 5 años), s.f.)

Para el trabajo de autenticidad en el currículo hay que tener precaución, de manera tal que el niño no caiga en papeles falsos que lo lleven por caminos de identidades diferentes: “Los niños(as) con un sentido de iniciativa bien desarrollado pueden ser sinceros y actuar auténticamente mediante reglas culturales aceptables para su sexo, edad, posición y ambiente. Los que imitan hacen un intento por impresionar a los demás con papeles artificiales, carecen de espontaneidad, son celosos, desconfiados y evasivos” (Ciclo de vida individual. Tercera etapa: edad del juego (4 a 5 años), s.f.)

Durante la infancia temprana existe un estrecho vínculo niño - adulto. Estas relaciones se van debilitando y cambian de aspecto, pues el niño al culminar la edad temprana alcanza una serie de logros que le permiten ser más independiente, puede actuar sin la constante ayuda del adulto, comienza a tener conciencia de su “yo”. Simultáneamente su nivel de aspiración se eleva considerablemente por lo que mantiene la necesidad de actuar en conjunto con el adulto, imitarlo, reproducir su actividad, sus actos, sus interrelaciones, lo cual se manifiesta en la situación de juegos de roles. (Grenier, 2000)

LABORATORIO DEL JUEGO

El juego permite respetar al compañero y por consiguiente respetarse a sí mismo, el reconocimiento propio se va dando a medida de que se interactúe con el ambiente y por ende con uno mismo.

En esta etapa tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, el medio, otras personas y consigo mismo. (Moreno Murcia & Rodriguez Garcia, 2010)

El respeto se tiene que inculcar en las primeras edades, aprovechando que tenemos la oportunidad de hacer un acercamiento curricular sobre el juego, sería una construcción primordial, el cual nos dará una herramienta importante al momento de trabajar el contexto ético y moral.

Vigotsky señaló que una de las formaciones importantes de la edad preescolar es el surgimiento de instancias éticas internas. Uno de sus más fieles seguidores D. B. F. Ikonin elaboró una hipótesis que considera la aparición de estas instancias morales, relacionadas directamente a un nuevo tipo de interrelación que se establece entre el niño y el adulto en la infancia preescolar. Durante la infancia temprana existe un estrecho vínculo niño - adulto. Estas relaciones se van debilitando y cambian de aspecto (Grenier, 2000)

El respeto inicia en el momento que el juego tiene normas o reglas sin perder su naturalidad, desde que el alumno logra cambiar positivamente el modo de jugar (sin trampa, agresividad) y la forma de dirigirse a su compañero, entenderá que no se trata simplemente de jugar, si no aprender a jugar.

El juego es tomado por el niño(a) con gran seriedad, porque en el niño(a), el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus maneras de actuar quiere representarse como adulto, como por ejemplo: En un trabajo; pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, "la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder." (Moreno Murcia & Rodriguez Garcia, 2010)



LABORATORIO DEL JUEGO

El juego toma un papel importante a la hora del aprendizaje ya que no solo se adquiere conocimiento del propio juego si no características de orden moral, conector y de expresión corporal; el docente juega un papel mediador enseñando mediante la actividad, más sin embargo los niños solo juegan.

Psicomagia

Alejandro Jodorowsky quien fue un Psicoanalista, se percató acerca de lo que es la superstición y la fe en las personas, planteando en su investigación una terapia del pánico, contextualizó acerca de eso a través del juego, relacionándolo mediante el teatro, dotando un papel mágico (Un acto teatral), para que las personas pudieran cumplir ciertas funciones, por ejemplo: Una mamá que no tenía amor a sus hijos, tendría que hacer el papel de una mamá amorosa durante una semana, adquiriendo al desarrollo cognitivo emocional.

El juego como herramienta didáctica, permite el desarrollo del niño desde una manera integral, ya que es un fin mismo, donde se aborda y ahonda una construcción de significado en el carácter social, cognitivo, afectivo, emocional y comunicador del individuo. El juego permite profundizar desde la imaginación a la realidad y reconocerla, además de crearla y recrearla, ya que el juego se desarrolla dentro de una realidad onírica (Fink, 1966), según Freud: “Se permite abordar desde el inconsciente, aspectos personales hacia lo sentimental, emocional y afectivo”. (Juan del Col, 1996)

El juego tiene un sentido auténtico; ya que en el acto mismo de jugar enseña, es un contexto imaginario del juego en el niño, como un acto mágico, puesto que al jugar se estimulan aspectos que tienen que ver con el inconsciente del individuo, un carácter intrínseco de la vida, aspectos críticos que se abordan desde el disfrute, permitiendo una lógica productiva, reflexión y determinación. Sin embargo, es un hecho de dominio individual, ya que representa la vida misma de cada individuo.

“El juego viene siendo en su esencia, un componente primordial para generar aprendizaje íntegro en el niño, que se utiliza de manera terapéutica en

LABORATORIO DEL JUEGO

el ámbito curativo de la psiquiatra, psicología, ya que es paradójico que al ser el juego una herramienta que trata aspectos de la vida misma, permite crear una representación inmediata de los valores prácticos generados desde la sociedad, lo familiar y la escuela, el juego se desarrolla de adentro hacia afuera” (Piaget, y otros, 1977), de esta manera permite una adecuación y significación de lógica productiva.

La psicomagia por ejemplo, se distingue como una práctica terapéutica, donde se plantea a manera de intervención médica, que surge a partir de investigaciones de tipo cualitativo en diferentes culturas, costumbres, tradiciones, creencias, fe, credo y superstición. Se cuestiona el investigador, ¿Como este conocimiento altera a las personas y les permite crear una percepción interpretativa de la realidad?, un acto poético psicoanalista, que logro percatar desde esta temática adaptando al juego como interventor y terapia. (Jodorowsky, 2004).

Además, la psicomagia aborda una propuesta de aprendizaje a través del juego, un acto teatral, onírico, poético y mágico, dotando al paciente de un papel mágico un acto jugado. Donde las personas puedan cumplir ciertas funciones, como por ejemplo: Hacerse creer que es la persona más respetuosa del grupo.

El juego entonces aborda aspectos psicoanalíticos de la realidad desde un carácter racional, permite ser tranquilizador a un aspecto analítico, ya que los pensamientos están motivados por medio de fuerzas inconscientes por ende el juego cumple un carácter integrador dentro de la educación, un papel de aspecto curativo, un acto mágico de práctica del juego, llamado por el autor como un instrumento de autoconocimiento un acto sabido de curación (Jodorowsky, 2004).

La imaginación, la superstición, la fe, costumbres y creencias se permite ahondar desde la motivación, una representación de costumbres desde la religión, la cultura y las supersticiones desde un tipo de juego de roles teatrales “ el acto teatral”, “ya que el individuo que juega sabe que juega” (Winnicott, 1993),



LABORATORIO DEL JUEGO

utilización de representación simbólica de la realidad, sin embargo el tipo de terapia psicomagia permite profundizar desde la espiritualidad, aspecto sentimentales y afectivos construcción de significado.

En medida que se juega con el otro se permite crear una comunicación un lenguaje único, que construye ideas, principios de carácter significado, realidad de orden mucho más amplio, un acto teatral desde la realidad, el teatro preside de los actos representados que simbolizan la vida, la psicomagia lo aborda desde un misterio que crea autonomía y permite el reconocimiento de la vida misma.

El juego permite de roles, a través de la sociedad, es decir “el alumno más indisciplinado llevará el poder”; o también otorgándole a cada alumno un poder especial, por ejemplo: Brindándole al niño el poder de formar grupos de tres; cabe resaltar que el poder de la psicomagia propone el absurdo de lo absurdo en los roles, la incertidumbre termina siendo el principio metodológico, ya que se jugara más con lo irracional con lo imaginativo.

Desarrollo Motriz de Piaget

En relación al aspecto motriz, Piaget; determina las diferentes etapas de desarrollo; sensoriomotor: edad de 0-2, preoperatorio: edad 2-7, formal concreto: edad 7-12, operatoria formal edad 12 o más, por esta clasificación se puede establecer criterios de aprendizaje y estructuras cognitivas a tener en cuenta, por ende, son características principales a determinar dentro de las clases y los juegos a implementar. (Rafela, 2007)

Vygotsky clasifica las características de desenvolvimiento social y el desarrollo de su personalidad. Kohlberg y su sistema moral describe las siguientes etapas de desarrollo del sujeto:

- 1) Pre-convencional; castigo y obediencia.
- 2) Convencional; expectativas relaciones y conformidad interpersonal, sistema social y conciencia “ley y orden”.



- 3) Post-convencional; derechos previos y contrato social, principios éticos universales.

En cada uno de los anteriores estadios se enmarcan características donde se ven reflejadas perspectivas de carácter ético de ver la realidad involucradas las emociones que son determinantes al carácter ético de la acción.

Por ende, el control de las emociones dentro de las relaciones sociales son determinantes en el respeto y responsabilidad hacia el otro. Competencia interpersonal e intrapersonal, la implementación del juego desde los dilemas morales permite que el sujeto pueda pensarse y pensar hacia el otro

Desarrollo Moral, teoría Laurenz Kohlberg

En la teoría de Laurenz Kohlberg se plantean niveles y estadios del desarrollo moral en el ser humano donde encontramos que en el primer nivel (preconvencional) hay una ausencia de reglas en el cual el niño es individualista queriendo satisfacer sus deseos, encontramos en este nivel un estadio de moralidad heterónoma, en donde la conducta es por evitar cualquier tipo de castigo. Hay un segundo nivel (individualismo) en el cual el niño sigue sus propios deseos y reconocen que hay otras personas que pueden desear lo mismo o lo contrario, es importante para evitar conflictos con los otros acordar de lo que está bien en el deseo de la satisfacción.

En un segundo nivel (convencional) en el cual nos centramos de acuerdo a las edades con las que se realizan las practicas, hay reglas y convenciones. Encontramos un tercer estadio expectativas interpersonales en el que se desarrolla la empatía hay reglas que observar entre los seres cercanos, lo que está bien es lo que los seres queridos, familiares y amigos aprueban. En el cuarto estadio sistema social y de conciencia en el que se desarrolla el sentido de ley y orden, hay reglas que es necesario mantener, no porque este mal violarlas sino para mantener la convivencia.

En el tercer nivel (pos convencional) hay valores y principios en juego, las reglas se respetan porque está mal violarlas, se trata de un estadio superior



LABORATORIO DEL JUEGO

e independiente con relación al estadio anterior, en el que los niños generan reglas propias con sus propios criterios, es el resultado de un acuerdo social. En el quinto estadio la utilidad en donde se establece reglas de convivencia, sabiendo que estas reglas representan principios, valores. El acatamiento a la ley está para defender el derecho de las personas y sociedad. En el sexto estadio de la autonomía principios éticos universales, lo que está bien es lo que respeta estos principios, aunque no esté contemplado en la ley.

Para Kohlberg los estadios son secuenciales, se pasa de un estadio inferior a uno superior, nadie salta estadios y nunca se vio que un niño retrocediera de estadios, personas de un estadio determinado pueden comprender las conductas de otras personas que están en estadios contiguos, pero no alguien alejado en dos o más estadios. (Palomo González, 1989)

Desarrollo Moral en competencias ciudadanas

Desde un punto de vista moral, las tendencias actuales de Educación Formal, presentan una inclusión social, promoviendo empatía a soluciones que se pueden presentar en la vida. La educación moral parte del aprendizaje de formar racional y cognitivamente el manejo de las emociones, que se establece de manera lineal ascendentemente, trabajando en los sentimientos morales a partir de desarrollo de capacidades y competencias, surgiría el interrogante ¿Cómo aprender a dominar lo afectivo dentro del curriculum? Dando un paso para formar un modelo pedagógico, suponiendo un ideal de sujeto a alcanzar: “Lo perfecto no es lo mejor”, por ejemplo: las experiencias emocionales significativas (Saber que, en su contexto social, su madre ha fallecido, pero vive con su padre, es un contexto de autoridad más masculina). (Maturana, 1992)

A su vez se transforma en habilidad moral cuando se logra construir coherencia como personas, en tomar decisiones y hacer juicios morales, quien es coherente puede tomar decisiones, tratando de buscar lo más acertado. A partir de las relaciones sociales, culturales, la familia, usted escoge que principios son los más adecuados.

LABORATORIO DEL JUEGO

En las etapas de *Kohlberg*, se lograría distribuir su análisis en los cursos de la escuela, tomando como referencia una estructura para plantear diferentes tipos de juego:

1. Miedo al castigo: Grado 0º a 3º
2. Favorecer los intereses propios: 4º a 5º
3. Aceptación de grupo: 6º a 8º
4. Contrato social: 9º a 10º
5. Principios éticos universales: 11º

La globalidad moral se podría determinar como un conjunto de normas y reglas que operan en una institución educativa, incluyendo las creencias compartidas por quienes hacen parte de la comunidad educativa, partiendo en primer lugar de los valores de la comunidad, donde intervienen dos factores: Lo que aprendemos de afuera y las cosas impuestas internamente. Otro factor es la equidad sustantiva donde se refiere al trato igualitario por parte de los docentes a los alumnos. Las normas de procedimiento son las que están ligadas a las cosas que hacemos en cierto horario, por ejemplo: Sabemos a qué horas entramos, salimos, descanso. Y las normas de orden conllevan a lo estipulado por la institución: Manual de convivencia, estas normas pueden transgredir, entrar en contradicción o asociarse en las normas de comunidad, pero pueden estar chocando: unas son las que la comunidad quiere y otras las que el colegio impone.

Dentro de este entorno moral se puede determinar que estamos involucrados en un modelo de competencias ciudadanas, definiendo competencia como: “saber aplicar unos conocimientos para resolver un problema en un contexto determinado” (Robles & Hugo, 2010), donde esto implica:

1. Conocimiento sobre la realidad: Dar explicaciones de la realidad en donde estoy viviendo, por ejemplo: Si no tengo el conocimiento de aplicar un acto judicial (Petición de derecho), podría resultar perjudicado, dando resultado a no saber operar sin un conocimiento



LABORATORIO DEL JUEGO

previo, entonces pensaríamos en: ¿Qué deberían saber los niños para aprender a jugar en la realidad?

2. Habilidades para modificar la realidad: Es la capacidad del docente para trabajar en el contexto cultural el cual se encuentra el alumno.
3. Desempeño afectivo a partir de técnicas y conocimientos: La relación alumno-docente para un óptimo aprendizaje sin crear rivalidad o diferencias entre los mismos.
4. Capacidad de ampliar conocimientos y técnicas: Es la interpretación que hace el docente de su conocimiento adquirido para crear alternativas de aprendizaje.

Por otro lado, teniendo en cuenta las características mencionadas se podrían clasificar las competencias ciudadanas de la siguiente manera:

- ❖ Competencias cognitivas: Donde se tomarán en cuenta las interpretaciones de las intenciones de los alumnos por realizar alguna actividad; por otro lado, la capacidad de tomar decisiones, de tomar un razonamiento entre alternativas diferentes: y finalmente tener un pensamiento crítico, para saber si lo que hace está bien o no.
- ❖ Competencias emocionales: En ella se identifican las propias emociones, el manejo de las mismas, la gesticulación por parte de las personas ante alguna crítica, la empatía (ponerse en el lugar del otro) y a partir de esto convivir con las emociones de los demás.
- ❖ Competencias comunicativas: Es el saber escuchar y mantener una comunicación asertiva, por ejemplo: Al realizar una explicación, preguntarles a los alumnos si entendieron.
- ❖ Competencias integradoras: Es el copilado de las anteriores competencias para hacer las actividades, es decir, construir un pensamiento para que las clases salgan bien, teniendo en cuenta que el juego tiene un papel integrador siempre y cuando se haga bien.

El currículo desde las etapas de desarrollo en carácter dimensional social, afectivo, emocional y psicológico

El juego del mimicry puede representar simbólicamente tal realidad, asumir roles y construir significación a través de comprensión de situationalidades, comprensión de los acuerdos tácitos sociales. Los dilemas morales desde el juego desarrollado desde este principio permiten construir personalidad y accionar, la decisión de respeto, responsabilidad todo un sentido axiológico que en un modelo curricular tradicional quedaría de lado.

El juego implementado desde la praxiología motriz enfocado a la conducta motriz, tiene características técnicas; es protético, indeterminado, reglado y sin fin, puede ser implementado en las primeras edades escolares al desarrollo de competencias básicas, los juegos motores implican cognición a el desarrollo de su ejecución, el juego competencia desde (Caillois, 1986) permite el desarrollo de ordenamiento pro social.

La actividad desde la motricidad y el accionar lúdico, permite la consolidación desde los primeros esquemas motores, desde la capacidad de simbolizar y representación, para pasar por procesos de socialización e integración en grupos cooperativos, y desde la actividad lúdica su instrumento más privilegiado. El juego desborda el marco estricto de la motricidad humana, permitiendo el desarrollo de lo cognitivo, social, afectivo, contribuyendo a la forma definitiva de la personalidad. (Jimenez, 2013)

Contextualizar al sujeto por etapas de desarrollo exige determinar estándares de la misma, añadiendo el tipo de juego que se desarrolla en cada una; Cognitivo (Piaget), Psicológico (Winnicott), Motriz (Gallahue), Social (Vigostky).

Clasificación de los juegos según Caillois

Teniendo en cuenta que el juego más que un medio es un fin en la naturaleza del hombre dentro de sus procesos de formación, aprendizaje,

LABORATORIO DEL JUEGO

placer y espontaneidad, se considera importante clasificar las diferentes modalidades de juego que existen en nuestro mundo actual. Ya que las diferentes modalidades de juego presentan sus propias características, contenidos y funciones específicas, según los intereses del individuo que lo realiza y lo vivencia.

Según (Díaz, 1993) caracteriza el juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; naturalmente el jugar es expresivo, es algo que nace y se exterioriza, es satisfactorio; lo cual es la acción que hace que la persona se sienta bien ya que se determina que cada modalidad de juego tiene diferentes particulares, que dentro de su ejecución permiten al individuo accionar y desarrollar diferentes dimensiones físicas, cognitivas, Psicológicas y sociales del mismo según Piaget; los de carácter competitivo, de azar, vértigo, imitación, según Caillois; interactivos y educativos según Patricia M. Sarlè.

Para Roger Callois (1986) el juego posee unas características que son:

-**Libre:** Es una actividad libre y voluntaria porque le sirve al jugador para escaparse de la vida corriente de tal forma que se debe realizar cuando el jugador tenga ganas entregándose a él espontáneamente y sin ser obligado.

-**Separada de la vida corriente:** Siendo una ocupación separada del resto de la cotidianidad debe ser realizada dentro de límites precisos de tiempo y de lugar.

- **Incierta:** Su desarrollo no puede estar predeterminado y la duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el final, pues de no ser así se perdería el interés; ejemplo de esto son los juegos de habilidad, como el ajedrez, que no divertiría si se sabe que alguien va a ganar sin esfuerzo e infaliblemente ya que la diversión se encuentra en la posibilidad de un fracaso del jugador.

- **Improductiva:** El juego no crea ninguna riqueza u obra, en lo que se distingue del trabajo y del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto. Es decir, solamente hay un desplazamiento de propiedades.

- **Reglamentada:** Al realizarse dentro de cierto espacio y tiempo es



LABORATORIO DEL JUEGO

necesario que en estos se sustituyan las leyes de la vida ordinaria por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida. Cuando existe un tramposo, este finge respetar las reglas, aunque no sea así pero no destruye el juego ya que, aunque las rompe proclama su validez con la intención de no ser descubierto. Quien destruye el juego es la persona que se niega a jugar denunciando lo absurdo de las reglas.

-Ficticia: La acción es acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. Es una característica propia de los juegos de representación.

PAIDIA: Es la iniciación habitual de esparcimiento, de libre creación y tranquila plenitud del individuo en la cual se exterioriza cierta imaginación desbocada. (CAILLOIS , 2011, pág. 41)

LUDUS: Es la necesidad creciente de acoplar la paidia a afectaciones arbitrarias, imperativos y molestos para obstaculizar alcanzar el logro esperado. (CAILLOIS, 2011, pág. 42)

Agon: Son los juegos de competencia donde los competidores se encuentran en condiciones de igualdad respectiva y cada cual busca manifestar su superioridad (CAILLOIS, 1986, págs. 43, 48) Ej: Los deportes, juegos de salón, etc.

Alea: Su característica principal es la suerte. Son juegos establecidos en una decisión que no depende del jugador. (CAILLOIS, 1986, págs. 48, 51) No consiste en vencer al adversario sino de imponerse al destino. Ej.: los Juegos de azar.

Mimicry: Su característica principal es la simulación. En este juego no prevalecen las reglas si no el simulacro de una segunda realidad. El jugador escapa de la realidad representando personajes, animales o cosas. Es decir, haciéndose. Esta modalidad de juegos se relaciona con



LABORATORIO DEL JUEGO

la mímica y el disfraz. (CAILLOIS, 1986, págs. 52, 57) En esta modalidad de juego alimenta la libertad de invención y ejecución del jugador.

Ilion: Su característica principal es el vértigo. Consisten en tratar de trastornar por un instante la estabilidad de la percepción y de provocar a la conciencia normal una especie de pánico placentero; se trata de alcanzar una especie de estremecimiento, de éxtasis o de perturbación que produce la liquidación de la realidad con una destemplanza extrema. (CAILLOIS, 1986, págs. 58, 64) Ejemplo: dar vueltas, los voladores de Papantla, juegos mecánicos.

DISEÑO METODOLÓGICO.

CONSIDERACIONES GENERALES.

PROBLEMA: Para poder desarrollar la aproximación de curriculum teniendo como eje central el juego, se hace necesario diseñar planeaciones de clase, teniendo en cuenta cada ciclo educativo de la institución y la clasificación del juego según Caillois.

SUBFASE EXPLORATORIA:

Para poder introducirnos al tema del aprendizaje del juego en la población infantil del Colegio el Paraíso Manuela Beltrán y encontrar temas que podamos investigar más a fondo, comenzaremos con un enfoque cualitativo, con una fase exploratoria y un enfoque comprensivo interpretativo que ofrece la hermenéutica reflexiva , abriendo un camino entre la observación de las acciones y los discursos sobre el tema, así podremos conocer mejor la problemática, adquirir mayor información, poner de manifiesto ciertos aspectos y construir nuevos conocimientos.

En el proceso de recolección de datos se realizarán diarios de campo, los cuales tendrán un proceso de categorización para su interpretación, ya que como Anguera afirma: “muchas de la investigaciones cualitativas emprendidas implican la existencia de un entrono compuesto por un numero virtualmente

LABORATORIO DEL JUEGO

infinito de estímulos discriminables y la categorización permitirá su descripción en base a términos elaborados (Sainz,1984) desde diversos niveles de complejidad, actuando como efecto de la interacción de un organismo con su medio para adecuar sus respuestas a la satisfacción de sus demandas, sin verse limitado por los recursos de que se dispone para procesar la información (Mervis & Rosch,1981). (p. 32-33)” (Anguera Argilaga, 1986)

RESUMEN.

TIPO DE INVESTIGACIÓN	EMPÍRICA
Enfoque de Investigación	Cualitativa con el método Fenomenológico hermenéutico.
Nivel de Investigación	Exploratoria
Sujetos que intervienen	Estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio el Paraíso Manuela Beltrán, con edades entre 6 a 15 años
Técnica recolección de datos	Etnográfico
Instrumento	Diarios de campo
Procesamiento de datos	Análisis de Contenido

ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

Para este estudio de investigación se decide realizar etnografía con proceso de observación, de tal manera que en 4 grupos de a dos personas cada uno, realizarán sesiones del laboratorio de juego con la población seleccionada para cumplir los objetivos propuestos.

LABORATORIO DEL JUEGO

El diagnóstico a la población de estudio se realizará de tal manera que obtengamos la información relevante de los conocimientos del juego y la percepción de la vivencia del mismo.

Reuniones de Grupo: El grupo de investigadores se reúne cada semana y a través de la charla se intercambia los hallazgos observados y/o obtenidos con las sesiones del trabajo de campo.

Técnica para el procesamiento de la información: Para este proyecto se trabaja con la clasificación del juego según Caillois, estructura del sujeto, teoría de Kolberg y Piaget: dividido en los 4 grupos de trabajo, con el fin de abordar los temas desde diferentes perspectivas. Con las prácticas que se consignan en los diarios de campo se pretenderá definir el problema del proyecto.

FUNCIONES Y ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO, Y CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN.

El equipo de trabajo se encuentra compuesto por los siguientes investigadores en formación:

	NOMBRE	SEMESTRE	ENFASIS
1	Cindy Lorena Rojas Colorado	Decimo.	Pedagogía.
2	Elkin Efrén García Mendoza.	Decimo.	Pedagogía.
3	Ferney Stiven López Pérez.	Decimo.	Pedagogía.
4	Jaime Eduardo Cárdenas	Decimo.	Pedagogía.
5	Laura Ximena Malagón Siachoque.	Decimo.	Pedagogía.
6	Nilson Javier Vargas.	Decimo.	Pedagogía.

Contando con la orientación de los docentes de la Universidad de Cundinamarca:



Jorge Iván Rodríguez.	Líder del proyecto
Alexis Casallas.	Líder semillero de investigación.

Para formar parte del equipo de investigación se deben tener en cuenta los siguientes requisitos:

Cada investigador debe dar cuenta de 256 horas de trabajo divididas de la siguiente manera:

TEMA	SESIONES	TIEMPO
Diseño de la propuesta.	6	6
P. en clase.	4	60
Intervención	6	90
Reuniones de grupo.	7	32
Elaboración de informe semanal.		64
E.X.P	4	4
TOTAL HORAS		256

El trabajo se encuentra dividido por parejas y cada pareja debe presentar una propuesta de intervención enfocada a la aproximación de un curriculum para ciertos cursos estipulados. Presentar diariamente planilla de asistencia individual de cada investigador en formación, a la sesión de clase con firma del docente autorizado. Asistir dos veces por semana, durante 3 horas a realizar las sesiones de clase, hasta completar el número de horas establecido. Mostrar diarios de campo y evidencias fotográficas de cada sesión de clase. (Ver tabla anexos sesiones de clase). Realizar macro proyecto dividido por puntos por cada integrante

LABORATORIO DEL JUEGO

del grupo de trabajo de investigadores en formación. Ahora se relacionan las horas de asistencia actual de los investigadores en formación

MATRIZ DE EJECUCIÓN/INVESTIGACIÓN

ACTORES	INTERESES	PROBLEMA	ESTRATEGIA
Estudiantes	Aprender a Jugar Jugar	Falta de interés Mala ejecución de ejercicios Factores socio-culturales.	Participación activa y constante
Pasantes	Desarrollo de diferentes actividades motrices Experiencias por medio del juego según Caillois.	Infraestructura Falta de utilización del material Recursividad metodológica	Planeaciones adecuadas, según las necesidades de los estudiantes Variedad en la dinámica a trabajar
Docentes	Creatividad metodológica Planificación, desarrollo, orden y evaluación	Proponer lecturas y actividades que se ajusten a las necesidades de la implementación del juego	Motivar adecuadamente a los pasantes para que realicen una labor autónoma, eficiente y eficaz


PLAN OPERATIVO DE TRABAJO

Alumnos	Día	Horario	Curso	Docente Acompañante
CARDENAS JAIME EDUARDO	Martes	3:15-5:15	302	Yolanda Poveda
	Miércoles	12:20-4:20	301-501	Yolanda Poveda
GARCIA MENDOZA ELKIN EFREN- LÓPEZ PEREZ FERNEY STIVEN	Miércoles	12:20-2:20	602	Sandra Velandia
	Jueves	12:20-2:20	402	Diana Guzmán
	Jueves	2:20-4:20	401	Sandra Velandia
MALAGÓN SIACHOQUE LAURA XIMENA-VARGAS NILSON JAVIER	Lunes	12:20-6:20	701-601-702	Yuly Rojas
ROJAS COLORADO CINDY LORENA	Jueves	12:20-6:20	901-802- 1001	Judith Restrepo- Jorge Iván

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN.

Actividades	Objetivos	Responsables	Fechas
Primera Reunión del equipo.	Presentación de la nueva fase del proceso de investigación. Asignación de	Jorge Iván Rodríguez. Alexis Casallas Torres.	7 Marzo
Segunda reunión del equipo.	Presentar objetivos para este semestre y metodología grupos de trabajo, y delegación de funciones (modelo de control colectivo). Establecer	Estudiantes interesados.	15 Marzo



LABORATORIO DEL JUEGO

Inicio de actividades	Implementación de actividades entorno al juego según Caillois, en los cursos	Investigadores en formación.	Semana 7 de Marzo
Tercera reunión del equipo.	Presentación estructura general del proyecto. Recolección información según labores asignadas.	Jorge Iván Rodríguez. Alexis Casallas Torres.	22 Marzo
Cuarta reunión del equipo.	Entrega de avances e informes. Cumplimiento de labores asignadas. Estructuración feria del juego.	Jorge Iván Rodríguez. Alexis Casallas Torres	5 Abril
Quinta reunión del equipo.	Concretar y organizar actividades.	Jorge Iván Rodríguez. Alexis Casallas Torres.	26 de Abril
Sexta reunión del equipo.	Retroalimentación. Recolección de datos por grupos.	Jorge Iván Rodríguez Alexis Casallas- Torres	10 Mayo

LABORATORIO DEL JUEGO

Séptima reunión del equipo.	Correcciones pertinentes a cada punto del macro proyecto. Entrega final y radicación de macro proyecto.	Investigadores en formación.
------------------------------------	---	------------------------------

PROPUESTAS DE DISEÑO CURRICULAR

Es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial del ser, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas desde el nacimiento y durante todo su desarrollo, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Por otro lado, se tiene en cuenta que a través de la experiencia del juego se da afirmación a las diferentes necesidades, intereses e inteligencias en cada etapa evolutiva del niño/a.

Además se puede determinar que el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos, fomentando la adquisición y uso de aprendizajes significativos. Asimismo, el juego comprende un momento de interacción y comunicación que permite potenciar las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo de los educandos, conformando una estructura de la personalidad y definiendo su propia identidad.

Debemos tener muy en cuenta que, a la hora de llevar a cabo el desarrollo cognitivo- social del alumno, el niño conoce el juego como un punto clave para un desarrollo integral.

En el momento de de aterrizar el objetivo en la práctica encontramos diferentes categorías de análisis en la enseñanza-aprendizaje:



LABORATORIO DEL JUEGO

Competencias cognitivas: (toma de perspectiva, interpretación de intenciones, generación de opciones, consideración de consecuencias).

Competencias emocionales: (identificación de las propias emociones, manejo de las propias emociones, empatía, identificación de las emociones de los demás).

Competencias comunicativas: (escucha activa, asertividad, argumentación).

Competencia motriz: (capacida de acción y expresión corporal).

Curso 3º y 4º

OBJETIVOS EN LO MOTOR

- Promover juegos en colchonetas mediante las capacidades básicas de movimiento.

OBJETIVOS EN LO COGNITIVO

- Objetivo: Proponer juegos de vértigo, mimicry y competencia mediante resolución de operaciones matemáticas y retención información.

OBJETIVOS EN LO EMOCIONAL

- Involucrar juegos de contacto con diferentes opciones de ganar o perder, alternando las variantes para que todos tengan las mismas opciones.

OBJETIVOS EN LO COMUNICATIVO

- Aplicar juegos de interpretación para resolver un problema planteado.

LOGROS

- Mantener una retención de información para representar una idea y por otra parte puedan experimentar la sensación de juegos de vértigo
- La resolución de sumas, restas y posibles multiplicaciones durante el juego propuesto.
- Estudiantes con la disposición de aprender a ganar o perder, diferenciando el juego con la realidad.

**LABORATORIO DEL JUEGO**

- Hacer de las clases un espacio de juego y reflexión axiológica, mediante una retroalimentación.
- Observar e interpretar una acción para representarla a los compañeros.
- Fomentar una apropiada comunicación mediante ejercicios simples de resolución de problemas.
- Elaborar juegos que requieran un orden de aprendizaje, aumentando el nivel de dificultad.
- Realizar los juegos implementando diferentes elementos como: balones, aros, minitran, obstáculos.
- Mantener la atención y concentración de los alumnos para que puedan comprender el juego.
- Realizar juegos de interpretación audiovisual con escenas de programas conocidos.
- Resolver un problema en un escenario simulado mediante comunicación gestual.
- Plantear juegos dinámicos que conlleven trabajo en equipo y comunicación.
- Poder abordar juegos de competencia mediante rodamientos en colchonetas.
- Proponer juegos de imitación mediante capacidades básicas de movimiento.
- Lograr un nivel de dificultad apropiado durante los juegos, procurando realizar los movimientos adecuadamente.

INDICADORES DE LOGRO



LABORATORIO DEL JUEGO

- Realizar operaciones simples en juegos por equipos para hacer saltos de trampolín.
- Mediante videos, hacer una representación de la idea principal con elementos imaginarios.
- Durante los juegos observar las diferentes representaciones y formar una historia.
- Indicar primero sumas, después restas y multiplicaciones hasta la tabla del 5.
- Realizar juegos de equipo donde intervenga la colaboración y ayuda.
- Al jugar con elementos que provoquen un contacto con el compañero, comprender el valor del respeto a los demás.
- Mantener una conversación con los alumnos de diferenciación entre juego y realidad.
- Los juegos tendrán variantes para que todos ganen y pierdan, así cada alumno experimentará los dos puntos de vista.

COMPETENCIAS

- Resuelve la operación propuesta realizar y aumenta el nivel de dificultad de las operaciones matemáticas
- Conformar grupos, en competencia de relevos,
- Conformar equipos y tratar de interpretar lo que dijeron los autores.
- Implementar los juegos de contacto: aclarando que solo se golpeará de la cintura hacia abajo.
- Proponer el juego tomando como prioridad las normas indicadas de contacto o lanzamiento hacia el compañero con respeto.
- Observar y preparar el material individual que está sin sonido, para representar la idea principal a sus compañeros.



- Planifica y desarrolla obstáculos
- Realiza el juego con diferentes variantes, mediante movimientos corporales
- Explica el movimiento agregándole juego de competencia
- Distribuye el espacio e imitarán el movimiento de un compañero o según el animal indicado.
- Estimular el lanzamiento y atrapar desde cerca e ir alejando la distancia.
- Realiza juegos de competencia por equipos, donde se propongan obstáculos

Curso 5º

Los seres humanos a través de la historia siempre hemos estado en relaciones con los demás haciéndonos seres sociales integradores de diferentes grupos o culturas, no se nace social, esto se crea a partir de las relaciones con los demás y en los niños una de las características principales para lograr el conocimiento de la realidad y el mundo que los rodea es el juego. (Lundgren, 1997)

La importancia del juego en el desarrollo social de los niños está dada al comprender la realidad que los rodea y los diferentes espacios donde se desenvuelve con los demás. Se convierte por ende el juego en un agente, socializador e integrador de estos espacios de armonía y tranquilidad para experimentar en situaciones lúdicas que los concienticen sobre la importancia de interactuar con los demás en una sociedad.

OBJETIVOS GENERALES

- Reconoce la importancia del juego en la formación integral del ser humano.
- Desarrolla habilidades y destrezas para ejecutar los diferentes juegos propuestos.
- Utilizar positivamente el tiempo libre a través de las actividades lúdicas.



LABORATORIO DEL JUEGO

- Reforzar el compañerismo y los valores del trabajo en equipo

OBJETIVOS EN LO MOTOR

- Desarrollar coordinación. Movimientos reflejos, movimientos rítmicos, ubicación temporo-espacial a través de los juegos.

OBJETIVOS EN LO COGNITIVO

- Fortalecer, la memoria, la atención y el lenguaje mediante diferentes tipos de juego.

OBJETIVOS EN LO EMOCIONAL

- Propender por la inteligencia emocional mediante el juego conociendo mejor las emociones propias.
- Identificar las emociones del otro a través del juego
- Desarrollar habilidades para generar emociones positivas

OBJETIVOS EN LO COMUNICATIVO

- Aprender a escuchar y respetar la diversidad de pensamientos en las interacciones sociales que propenden del juego.
- Fomentar la comunicación efectiva en el desarrollo de las actividades propuestas en los juegos.

LOGROS

- ✓ Utilizo correctamente los espacios e implementos al involucrarlos en los juegos.
- ✓ Describe casos en los que la evolución del juego ha permitido optimizar algunas de las soluciones a la problemática planteada.
- ✓ Se preocupa por participar en los juegos de forma amigable.
- ✓ Presenta planes y propuestas para la creación de nuevos juegos.

**LABORATORIO DEL JUEGO**

- ✓ Juega en equipo de forma responsable aplicando las normas básicas de convivencia.
- ✓ Muestra actitudes de colaboración, trabajo en equipo, respeto e integración en la práctica de los juegos.

INDICADORES DE LOGRO

- ✓ Realiza los juegos de forma apropiada según las indicaciones del docente.
- ✓ Participa en los espacios escogidos para la realización de los juegos.
- ✓ Muestra interés por cumplir con el tiempo y el desarrollo de cada juego.
- ✓ Identifica algunos comportamientos básicos según las reglas de cada juego.
- ✓ Reconoce y ejecuta de forma adecuada las rondas y actividades propuestas en los juegos.
- ✓ Delimita los espacios de juego en el patio del colegio.

COMPETENCIAS

- ✓ Participa en intercambios comunicativos orales y corporales.
- ✓ Se inicia en el reconocimiento y uso de algunos elementos y espacios en la creación de nuevos juegos.
- ✓ Descubre el juego como fuente del disfrute en la interacción con el otro.
- ✓ Manifiesta sus potencialidades creativas al proponer nuevas variantes.
- ✓ Desarrolla el pensamiento lógico y cognitivo en los diferentes roles de participación en el juego.
- ✓ Resuelve problemáticas que surgen durante el desarrollo del juego integrando el respeto.



- ✓ Utiliza los sentidos como instrumento de interacción en el desarrollo de los juegos.
- ✓ Reconoce el valor de la honestidad para implementar las reglas del juego.
- ✓ Incorpora a su cotidianidad las estrategias aprendidas en la clase.
- ✓ Reconoce la importancia del compañerismo para el éxito en la creación de un ambiente escolar adecuado.

Curso 6º y 7º

Se pretende proponer diferentes modalidades y alternativas de juego. Adaptar en cada ocasión de práctica oportunidades de formación moral para los niños y niñas de edades entre 10 y 12 años, permitiéndoles explorar sus verdaderos potenciales y con un gran compromiso teniendo como objetivo EL DESARROLLO MORAL Y EMOCIONAL.

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Proponer diferentes modalidades y alternativas de juego, que permitan un desarrollo moral y social, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 10 y 13 años en el CED El paraíso Manuela Beltrán De la localidad Ciudad Bolívar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Identificar las diferentes modalidades de juego que faciliten un desarrollo social y afectivo.
- ✓ Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como herramienta de estructuración del ser humano.
- ✓ Determinar cuáles actividades y juegos serían más provechosas.

OBJETIVO EN LO COGNITIVO

- ✓ Estimular el sentido reflexivo del comportamiento de los niños mediante los diferentes tipos de juego.



OBJETIVO EN LO COMUNICATIVO

- ✓ Generar empatía entre los compañeros y de esta forma empezar a buscar autonomía y respeto por el otro.

LOGROS

- ✓ Adaptar principios de comportamiento ético a través de actividades que nos permitan pensar un poco en la situación en la que se encuentran.
- ✓ Comprobar que la toma de decisiones es importante en el momento de resolver un juego y tener mayor efectividad.
- ✓ Mayor participación en las actividades sin rechazo entre compañeros que muy poco inter actúan.
- ✓ Relacionar los participantes con buenos modales como la cooperación y estrategias en equipo.

INDICADORES DE LOGROS

- ✓ El niño pide perdón a su semejante por un mal acto en el juego.
- ✓ En un segundo juego se observa una mayor organización para realización de este.
- ✓ Cualquier inconveniente en el juego resolverlo de la mejor manera sin recurrir a la violencia.
- ✓ Reconocimiento del comportamiento del otro mediante actos reflexivos.
- ✓ Mayor comunicación en los juegos.
- ✓ Disminución de malos entendidos
- ✓ Aceptar que las tareas se resuelven mejor en equipo.
- ✓ Buenas relaciones interpersonales.

COMPETENCIAS

- ✓ Se realizan competencias de diferentes modalidades en el cual se ven roces entre compañeros, y la edad en la que quieren hacer las cosas para ser mejor que el otro mas no por su propia mejoría.



LABORATORIO DEL JUEGO

- ✓ Actividades como propuesta donde hay mucho trabajo en equipo, interacción, buscar estrategias para la resolución de los problemas en los juegos.
- ✓ Se incluyen actividades como (piedra papel o tijera por equipos) en donde es indispensable la comunicación entre los participantes para la organización del juego y efectividad.

Curso 8º

Los estudiantes de este ciclo se encuentran entre edades 12 – 15 años de edad, poseen características particulares: razonan hipotético deductivo, codifican relaciones lógicas, realizan movimientos coordinados, menor rendimiento aeróbico, pero se acrecienta la fuerza y velocidad, poseen mayor consolidación del yo; los juegos que se realizan se caracterizan por: Participación en el juego de reglas de complejidad creciente, visión democrática de la regla. (Piaget), el juego se convierte en un medio de encuentro con el otro para la afirmación personalidad y para la superación de sí mismo. Gusto por el juego deportivo y por pertenencia en el equipo, Deseo de afrontar la competición como un reto en el que mostrar e propio nivel de ejecución.

-Tipología de los juegos: Juegos de relevos que implican coordinación segmentario de rodamientos, parada de cabeza, salto en trampolín, juegos cooperativos de retos psicomotores al cumplimiento de un fin competencia entre equipos, juegos motores, circuito psicomotriz HBM (Habilidades Motrices Básicas); circuitos de trampolín con colchonetas, juegos de carrera; cogidas, stop, ponchados, juegos pre deportivos; voleibol, balón mano, futbolito.

OBJETIVOS GENERALES

- Realiza juego esquema corporal pensamiento deductivo, asertividad cooperativo, competitivo

OBJETIVOS EN LO MOTOR



LABORATORIO DEL JUEGO

- Realiza por medio de esquemas corporales de manera coordinada a realizar retos establecidos

OBJETIVOS EN LO COGNITIVO

- Por medio de rasocinio deductivo establece estrategias de solución de problemáticas planteadas

OBJETIVOS EN LO EMOCIONAL

- Reconoce sus emociones dentro del juego y le permite respetar las de su compañero

OBJETIVOS EN LO COMUNICATIVO

- Permite una escucha activa dentro del rol del juego colaborativo.

LOGROS

- ✓ Se Desplazá dentro del juego solucionando problemáticas desde el movimiento corporal.
- ✓ Impulsa aprendizajes en diferentes ámbitos de formación personal.
- ✓ Reconoce sus emociones que permiten preservan a el grupo.
- ✓ Desarrolla acciones motrices de manera coordinativa

INDICADORES DE LOGRO

- ✓ Desarrolla juegos competencia, Juegos motores circuito psicomotriz HBM, Juegos de carrera; Cogidas, stop, ponchados
- ✓ Potencia la comunicación de manera coercitiva entre iguales
- ✓ regulando movimiento desde el juego motriz, conectada por relaciones lógicas
- ✓ Reflexiona acerca de sus acciones dotándolo de significación en las acciones propias y de los otros. - Afirmación personal y valoración del grupo
- ✓ Genera pensamiento crítico, de solución de problemas



COMPETENCIAS

- ✓ Desarrolla combinaciones de movimientos básico de manera fluida y coordinada.
- ✓ Cumple juegos de relevos que implican coordinación segmentaria, juegos cooperativos de retos psicomotores a el cumplimiento de un fin.
- ✓ Genera movimientos por medio de su corporalidad adaptándose a los retos dentro del juego Interioriza de manera crítica los retos que se le presentan dentro del juego.
- ✓ Participación activa y escucha asertiva consolidando los valores coercitivos grupales.
- ✓ Respeto a sus compañeros en la interacción, Orienta sus emociones que se ve reflejada en la conducta de cooperación.
- ✓ Permite la comunicación intra-grupal asertiva

Curso 9º y 10º

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Potencializa las relaciones y comunicación interpersonal dentro del juego, alcumplimento del divertimento de su corporeidad

OBJETIVOS EN LO COGNITIVO

- Influencia de los cambios cognitivos en la forma de afrontar problemas sociales

OBJETIVOS EN LO EMOCIONAL

- Posee gran fuente de estimulación y motivación personal

OBJETIVOS EN LO COMUNICATIVO

- Permite gran influencia del grupo y de las relaciones de amistad, colaborativo



LOGROS

- ✓ Progresa e influencia en las normas de carácter escolar y posteriormente social.
- ✓ Posee un sentido ético más estable y ético y elástico.
- ✓ Incentiva que sus Relaciones personales fluctuen en función de las personas.
- ✓ Interioriza el juego y es un medio con el encuentro hacia el otro para la afirmación personal y la superación del mismo

INDICADORES DE LOGRO

- Posee una estructura de operaciones formales, permitiendo realizar cuestionamientos de raciocinio
- Desarrolla actividades apartir de pensamiento deductivo
- Observa y analiza sistemáticamente las soluciones ante un problema
- Codifica proporcionalmente la información conectada por relación lógicas

COMPETENCIAS

- Genera una capacidad creciente para el razonamiento moral y apertura efectividad
- Se adapta a sus capacidades coordinativas a los cambios físico pubertales
- Demuestra una buena capacidad de relajación luego de una gran exitacion.
- Mejora progresivamente en aspectos perceptivo –cognitivos vinculados a las tareas motrices
- Realiza actividades de gran aumento sostenido en fuerza y velocidad
- Permite una igualdad de fuerza entre hombres y mujeres
- Participa en las reglas de la complejidad creciente visión democrática de la regla



LABORATORIO DEL JUEGO

- Deseo de afrontar la competición como un reto en el que mostrar el propio nivel de ejecución
- Demuestra un gusto por el juego deportivo y perteneciente a un equipo
- Consolida su egocentrismo en el juego permitiendo juego entre iguales en cuanto a su sexualidad.

DIARIOS DE CAMPO

Para la elaboración del análisis de los diarios de campo, se tuvo en cuenta, el siguiente formato:



Autores(as): Diario número:	
Hora: Lugar: Colegio Paraíso Manuela Beltrán Curso: Docente facilitador:	Duración de la observación: Número de estudiantes
Categorías de análisis / Preguntas	
Competencias ciudadanas: 1. Competencias cognitivas: a. Toma de perspectiva: b. Interpretación de intenciones: c. Generación de opciones: d. Consideración de consecuencias: 2. Competencias emocionales: a. Identificación de las propias emociones: b. Manejo de las propias emociones: c. Empatía: d. Identificación de las emociones de los demás 3. Competencias comunicativas: a. Escucha activa:	¿Qué tanta importancia le dan los estudiantes a saber jugar y aprender a jugar? ¿De acuerdo con la experiencia de la práctica cómo se deben estructurar los procesos de aprender a jugar? ¿Qué diferencias existen entre la planeación de la clase y la ejecución de la misma? ¿Qué similitudes existen entre la planeación de la clase y la ejecución de la misma? De acuerdo con las dos preguntas anteriores, ¿qué elementos son indispensables en el momento de diseñar la clase?, ¿por qué? ¿Cuáles deben ser los contenidos en el aprendizaje del juego? ¿Qué elementos deben ser tenidos en cuenta para evaluar los aprendizajes desarrollados durante la clase? ¿Qué manifestaciones de violencia se han presentado durante el desarrollo de los juegos? (física, verbal, psicológica, de género) ¿Cuáles son los motivos que tienen los estudiantes para actuar de forma violenta? ¿Qué actitudes asumen el docente y los estudiantes frente a las manifestaciones de violencia?


LABORATORIO DEL JUEGO

b. Asertividad:	¿De estas manifestaciones de violencia cuales son producto del diseño y planeación de la clase? ¿Qué elementos deben ser tenidos en cuenta para que el juego pase de un estado inconsciente a un estado reflexivo y consciente?
c. Argumentación:	
4. Competencias integradoras:	¿Qué tipo de relaciones permite establecer el juego entre compañeros? ¿Qué tanto respeto y empatía hay entre compañeros en las actividades de equipo?
a. Autonomía:	
b. Reconocimiento del otro:	
c. Respeto del otro:	¿Cómo se evidencia el afecto en los compañeros mediante el juego?
5. Lectura de contexto:	

Copilado Diarios de Campo:

PASANTES	NRO. DE DIARIOS DE CAMPO	GRUPOS
Elkin Garcia y Ferney Lopez	10	401-402-602
Lorena Rojas y Jaime Cardenas	8	301-302-501-802-901-1001
Laura Malagon y Nilson Vargas	9	701-601-702



Análisis Diarios de Campo:

Implementación y planteamiento de los diarios de campo

Dentro de la observación de campo se descubren diversos factores en los cuales se evidencia que para cada grado se requiere de actividades diferentes adecuadas a las diferentes etapas del ser humano. A los grupos se les ve el interés dentro del espacio lúdico recreativo, de acuerdo a las experiencias en las practicas se deben plantear las sesiones de juego mediante la motivación, gustos, interés y tener en cuenta los juegos de cooperación e integración (por equipos). Se debe tener en cuenta las actividades a realizar en la sesión y el tiempo de duración, puede que alguna actividad no resulte y se deba hacer variantes o cambios de juego.

¿Qué tanta importancia le dan los estudiantes a saber jugar y aprender a jugar?

En realidad, es muy poco el interés que le dan a este tipo de cosas pues piensan que saber jugar es saber las reglas de juego y ya. Pero de aquí podemos iniciar buscando un conocimiento exacto de las reglas, manteniendo el respeto y honestidad en el juego. Los estudiantes ya no le dan tanta importancia aprender un juego les interesa más jugar sin saber jugar.

Se observa mucho interés en la práctica, le dan mucha importancia a realizar el juego de manera que aprovechan el tiempo en el espacio lúdico. Los estudiantes presentan mucha discrepancia al momento de hacer las actividades, y no le dan tanta importancia a querer saber jugar y/o aprender a jugar.

En estos grados con la intención de seguir trabajando con juegos de imitación, vértigo, competencia y azar con lo cual estos niños buscan el reconocimiento al otro desde la perspectiva de un falso ídolo donde ven una figura mayor que puedan seguir e imitar. A medida que se están planteando las clases se está diseñando un currículo, tratando de que el juego sea tomado en serio sin quitarle la esencia de lo espontaneo y lo libre por ello hay que tener claro la importancia de este proyecto y los alcances que puede llegar a tener.

¿De acuerdo con la experiencia de la práctica cómo se deben estructurar los procesos de aprender a jugar?

Dentro de la experiencia de la categoría el juego mimicry, se pudo observar que ellos pueden desarrollar habilidades comunicativas de manera asertiva además de vencer miedos frente a sus compañeros Desde la estrategia, pensamiento crítico, desde aspectos que impliquen proposición racionalizada. Se deben estructurar a partir de carácter cognitivo y desarrollo de la personalidad, ya que es a partir de las diferentes actividades que se desarrollan dentro de la clase que se excluye el tipo de juego desde el interés mismo de la acción. Los grupos poco a poco está mejorando con las actitudes y aptitudes por ello es importante al momento de currículo dejar en los contenidos los aspectos comporta mentales. Al momento de diseñar las clases se piensa en las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, al igual que los estadios de desarrollo moral de Kolberg. De esta forma se intenta incluir en su diario vivir el juego como facilitador social de comportamientos y costumbres. Buscando conocimiento exacto de las reglas, manteniendo el respeto y honestidad en el juego Creando estrategias de juego limpio, basándose en prácticas de juegos anteriores

¿Qué similitudes y diferencias existen entre la planeación de la clase y la ejecución de la misma?

La rebeldía está en pleno furor, al momento de planear las clases y ejecutar las clases alcanza a variar dependiendo el ritmo de trabajo de los alumnos, las situaciones del clima, entre otros, generalmente se ejecutan lo mejor posible y lo escrito en las planeaciones, aunque en momentos haya que realizar variantes o cambios de juego. Puede salir muy similar o en ocasiones no resulta por lo que hay que realizar variante pronto o cambio de actividad. No siempre lo que se planea sale, habrá momentos en que se debe ejecutar otra idea de juego.

Que en el momento de haber planeado la clase halla una aceptación por parte de alumnos y educador. La utilización de los materiales, las capacidades y habilidades implementadas, resultados de carácter comunicativo y motivacional que permita el desenvolvimiento del juego en los grupos. En ocasiones no se



LABORATORIO DEL JUEGO

realiza la sesión completa por motivos diferentes. La planeación no se realizó en su totalidad por ejemplo el juego stop se cambió por voley-mano, y por quemados. Y en ocasiones no hay participación completa del grupo como se esperaba, ya que se fragmenta el grupo.

En ocasiones de la sección del grupo se desarrolla acorde con la planeación, y la segunda se dispersó a realizar otro tipo de juego tradicional

Existe una gran diferencia entre el carácter motivacional y de interés en el tipo de juego que se presenta, ya que no todos los alumnos que desarrollan la actividad tienen el gusto y emotividad de la misma, de correr y desplazarse para desarrollar la actividad en su completa extensión. La similitud es determinar las capacidades y habilidades que se implican dentro del juego que se está desarrollando entre la clase, y a la ejecución de la misma por estas capacidades; fuerza, resistencia; coordinación.

Las planeaciones a veces varían respecto al grado de dificultad y al poder motriz que los estudiantes tengan y vayan desarrollando, es decir a veces planteamos actividades que para estos chicos no es posible ejecutar, pero para el desarrollo normal deberían ya ejecutarlo, en pocas ocasiones ha pasado, pero se presenta.

¿Cuáles deben ser los contenidos en el aprendizaje del juego?

- Cooperación
- Respeto
- Participación activa
- Emotividad
- Convivencia
- Creatividad
- Tolerancia
- Afectividad



LABORATORIO DEL JUEGO

La idea de trabajar con estos chicos es enseñarles a jugar no simplemente sobre reglas y dinámicas de los juegos si no del respeto al compañero de la convivencia, tolerancia y de saber que somos diferentes pero que cada uno de nosotros merece total igualdad que cualquier otra persona.

Los contenidos deben ser centrados a crear un pensamiento reflexivo y autónomo dentro de la clase ya que es de prioridad que sea la acción misma la que genere una reflexión constante de lo que se está haciendo y permita una construcción y reconstrucción.

El juego debe de ser de tipo cooperativo y competitivo, de carácter comunicativo, ya que esto permite mayor integración dentro de la clase y esto evidencia una compaginación con la estructura de la personalidad del curso y tener en cuenta aspectos relacionados con la integralidad, cooperación, colaboración, dentro del juego.

¿Qué elementos deben ser tenidos en cuenta para evaluar los aprendizajes desarrollados durante la clase?

Aspectos de carácter cualitativo, como preservar las relaciones entre iguales sin actos violentos dentro de la misma,

El carácter axiológico, respeto, compañerismo, encuestas, observación descriptiva. Aspectos de carácter físico-motriz, capacidades coordinativas.

Elementos que impliquen a el individuo desde lo cognitivo desde aspectos cognitivos deductivos, además de aperturas afectivas, emocionales, competencias que se manejen, desde las diferentes dimensiones, asertividad en las acciones que se desarrollan.

Elementos que se evidencien dentro de la acción del juego mismo: competencias comunicativas, afectivas, emocionales, aspectos que tengan que ver con la integralidad, cooperación, colaboración, dentro del juego como tal



¿Cómo evaluar?

Con actividades grupales para grupos grandes respecto al compañerismo y al trabajo en equipo. También dejando problemas motrices a resolver ya que no se puede dejar atrás el cuerpo. Este es el efecto de la implementación del juego es increíble como el juego cumple un aspecto importante en la vida de cada uno de los estudiantes y los preparan para la vida adulta de una manera que ninguna otra asignatura es capaz de lograr hacer.

Los contenidos que se pueden evaluar en un currículo desde el juego sería la convivencia social, La aceptación cultural por ello es bueno tener en cuenta:
Contenidos procedimentales

¿Qué manifestaciones de violencia se han presentado durante el desarrollo de los juegos? ¿Y por qué motivos se da?

Se presentan constantemente malas palabras entre los compañeros al querer realizar el juego en busca siempre de la victoria. Los motivos que tienen los estudiantes para actuar violentamente principalmente es querer ganar en los juegos propuestos ya que siempre están los deseos del competidor.

El grupo poco a poco está mejorando con las actitudes y aptitudes por ello es importante al momento de crear currículo dejar en los contenidos los aspectos de comportamiento.

Discutieron en el juego de ponchados en ollita ya que un muchacho que realizo un golpe dentro del juego golpeo uno que estaba en el centro y de esta manera hubo una discusión física. Se evidencia de todo tipo de violencia, físico porque en ocasiones ahí intentos de agresión física, verbal su vocabulario no es el apropiado, y en cada curso está el que agrade psicológicamente a los más nobles (bullyng).

En ocasiones por cuestión de la actividad un poco brusca o de contacto y en otras ocasiones por el simple hecho que no hay empatía entre algunos compañeros Se manifiesta violencia física en ocasiones se agreden entre sí,



LABORATORIO DEL JUEGO

verbal utilizan un vocabulario inadecuado y se mueve bastante la psicología existe el bullying y el machismo.

Tal vez se sientan incitados por otras personas que ya lo han agredido o debido por la clase que se esté desarrollando.

¿Qué elementos deben ser tenidos en cuenta para que el juego pase de un estado inconsciente a un estado reflexivo y consciente?

Cuando se generen procesos inductivos dentro del juego; por ejemplo, en el juego incluir procesos de inducciones reflexivas. Una retroalimentación de la clase al final y explicar cosas que sucedieron durante la práctica para que entiendan los alumnos y traten de comprender el objetivo. El compromiso de estar con ellos de aclarar las dudas que se tenga, pero sin dejar de lado el respeto ni perder el rol de alumno y docente. En ocasiones se desarrollan actividades de contacto físico que hacen que se empujen y peleen, es necesario estar encima de los alumnos para evitar broncas y hacerles entender las cosas.

Hacer una breve charla explicando el propósito del juego que se quiere ganar con este y un mejoramiento del mismo.

Elementos de tipo de dilema moral, de carácter reflexivo se presentan y se puede decidir reflexionando críticamente del acto de jugar. (En este caso con que fuerza le puedo pegar al balón sí que lastimara al compañero) se puede plantear una pregunta con antelación ¿con que fuerza se le pega al balón para no lastimar al compañero

Convivencia, amistad y compañerismo.

¿Qué tanto respeto y empatía hay entre compañeros en las actividades de equipo?

En algunos cursos especialmente los grados más avanzados se ve muy buena empatía entre todos los participantes. Pero en otro sexto, séptimo, la verdad es poco el respeto que se observa, para ellos todo es burla y se evidencia mucho que no quieren integrarse entre algunos.

LABORATORIO DEL JUEGO

Se evidencia más en los compañeros que realiza actividades en el colegio casi siempre juntos, con los demás hay cierta indiferencia. Se ve que no hay respeto ni compañerismo, falta de unión y comunicación. En ocasiones se ve el rechazo de algunos compañeros hacia otros a la hora del juego: Amistosas, compañerismo, colaboración

Relaciones de amistad, relación de compañerismo. El respeto y empatía que hay entre estos compañeros es mutuo, aunque hay más correlación en amigos y compañeros los cuales se la pasan todo el tiempo más, es decir donde sus vínculos afectivos y sociales son más fuertes, pero en general existe gran respeto y dinámica grupal.

¿Cómo se evidencia el afecto en los compañeros mediante el juego?

Se relacionan asertivamente sin contratiempos ni agresiones negativas. Aprecio, compañerismo, respeto, sin embargo, se evidencian aspectos como disparidades se refleja en la fragmentación En el carácter mismo de jugar, ya que es a partir del carácter axiológico, que se respeta, se responsabiliza y se crea vínculos de amistad.





ANÁLISIS PLANEACIONES

El currículo es” todo aquello que el medio escolar ofrece a el alumno....” , quien a la postre **LOGSE** se entendiendo que el currículo es el conjunto de ios objetivos, contenidos , métodos pedagógicos y criterios evaluativos de cada uno de los niveles, etapas , ciclos , grados y modalidades del sistema educativo que se regula desde la práctica docente” (JUAN LUIS HERNANDEZ ALVARES)

El currículo de la educacion física desde el juego; es la contextualización concreta siendo permisible no solo en el direccionamiento del aspecto motriz de manera aislada, sino direccionar cada aspecto del desarrollo del niño en el objetivo institucional curricular. El laboratorio del juego crea una contextualización global; utilizando un carácter metodológico fenomenológico hermenéutico, siendo objetivos con las necesidades, y solución de problemas inmersos en la institución, tomando como eje central el aprendizaje de carácter axiológico, social, cognitivo, emotivo del individuo (DEVIS).

Retomando todo el carácter observado por ciclos escolares y tipologías de juego desde caillois, como herramienta metodológica a la realización de la practicas del laboratorio del juego, la inmersión del individuo dentro de los juegos realizados , permite que se aborden las diferentes problemas y necesidades



LABORATORIO DEL JUEGO

sociales que allí se presentan, además de la necesidad de los diferentes espacios lúdico recreativos que exige la institución Manuela Beltrán, disminuyendo la falta de tiempo que el alumno no practica tanto por insuficiencia de espacios como de horas implementadas desde la educación física.

Aprendiendo desde el movimiento, es el juego un objeto de estudio central dentro de la educación física, abarcando la diversidad dimensional, estudiada desde cada área, ciclo, etapa adaptada a la necesidad inmediata que se presenta dentro del contexto (MARTINEZ, 2009), teniendo presente en cada una de las sesiones de clase las situaciones problemáticas que están inmersas en el presente proyecto del juego: agresividad, violencia, posible drogadicción en el entorno y bajo rendimiento académico, además de las problemáticas de infraestructura sin gran posibilidad de práctica dentro de la institución educativa.

El proyecto de laboratorio del juego adaptó un espacio en la institución como espacio lúdico recreativo, solucionando una problemática inmediata de espacio disponible para los ambientes recreativos de la institución Manuela Beltrán, los 473 alumnos que se encuentran en la jornada de la tarde pueden encontrar un deliberamiento de prácticas lúdico-recreativas establecidas como una necesidad de aprendizaje para el niño, abordada desde el juego, adaptados a la medida que el niño necesita desarrollar.

La presente evaluación curricular desde el laboratorio del juego se centra en todo el carácter investigativo que se aborda desde el proceso de investigación desde las clases e intervenciones desde la etapa exploratoria, provenientes desde los diarios de campo, entrevistas, fotografías y videos que evidencian a los alumnos del disfrute, goce y espontaneidad desde cada una de las prácticas lúdico-recreativas, hasta ser congruentes y coherentes con la etapa de diseño curricular del juego en la educación física.

“Jugar es una acción ocupación libre”

Aproximación de la evaluación del currículo de la educación física desde el juego:



LABORATORIO DEL JUEGO

Se puede evidenciar desde las diferentes intervenciones praxiológicas que se realizó en la etapa exploratoria las notables inconsistencias problemáticas que están inmersas dentro del desarrollo del proyecto que estaban enmarcadas desde el inicio de la contextualización del proyecto del juego, de carácter axiológico, convivencia y de estructura:

Sistematización de evaluación:

- Se tuvo en cuenta aspectos como; etapas de desarrollo, fases sensibles de conocimiento, desarrollo moral y ético, etapa sensible motora y cognitiva,
- Adaptación de un estudio fenomenológico del contexto del colegio Manuel Beltrán, ubicado en un barrio de problemas con drogadicción, violencia.
- Adaptación de los juegos que se pueden realizar desde el currículo de la educación física, estando al margen de los logros, indicadores, y desempeños esperados por ciclos escolares.





UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

LABORATORIO DEL JUEGO





LABORATORIO DEL JUEGO

CICLO 1 (GRADO 0, 1)

	Estándares básicos de competencias	Objetivos de aprendizaje	Desempeños esperados	Aseguramiento del nivel de partida o conocimientos previos
CONTEXTUALIZACIÓN	<p>Desarrollará juegos propuestos por la practica misma</p> <p>Practicar de manera desenvolvimiento en los juegos establecidos</p> <p>Planificara creativamente las diferentes formas básicas de movimiento</p> <p>Identificara las diferentes formas de movimiento que se realiza dentro del propio juego (HBM)</p>	<p>Identificara ejercicios y movimientos laterales</p> <p>Permitirán profundizar en las capacidades</p>	<p>Reconocerá su esquema corporal y plantea movimientos básicos dentro de la práctica,</p> <p>Realizara combinaciones de formas básicas de movimiento en el juego de manera armónica y eficiente.</p> <p>Realiza combinaciones básicas de movimiento a la solución de</p>	<p>ADQUISICION I : esfuerzo aeróbico y anaeróbico fosfórico, capacidades motoras: orientación espacial, ritmo , flexibilidad, y velocidad (rapidez) énfasis en la rapidez;</p> <p>Formas básicas y combinaciones de esos movimientos</p> <p>Adaptación y asimilación dentro de la acción motora, (PIAGET JEAN, 1977)</p>



			problemas propuestos	
PROPUESTA DIDÁCTICA	Actividades de exploración del movimiento	Actividades de introducción de nuevos movimientos/ juegos	Actividades de estructuración	
	Juegos psicomotores que permitan capacidades perceptivo motoras; coordinacion (PARLEBAS PIRRIE, 2001) Juegos diferenciación, ritmizacion , y conducción , Juegos de énfasis	Juegos que implican nuevas combinaciones de movimiento y adaptaciones ritmizacion Juegos que implican orientación y lateralización Juegos que implican suspensión por sus	Juegos establecidos desde reglas dirigidas Juegos establecidos desde reglas arbitrarias	Seguridad adquirida por la complejidad de la acción motor



LABORATORIO DEL JUEGO

	reacción y propios acústica, medios: brazos y piernas Juegos de representación simbólica de carácter imaginativo		
REFLEXIONES	LOGROS	DIFICULTADES	RETOS
	<p>Aplicabilidad y practica de las diferentes formas básicas de movimiento dentro del juego,</p> <p>Podrán desplazarse lanzar y recepcionar objetos en sus manos con un compañero.</p> <p>Profundizar en su corporeidad reconociendo las</p>	<p>Egocentrismo,</p> <p>Dependencia de compañeros para la toma de compañeros</p>	<p>Se debe permitir al máximo las experiencias significantes que permitan un bagaje motor</p>



	<p>combinaciones básicas de movimiento.</p> <p>Demuestra seguridad en sí mismos, debido al éxito de la acción y su capacidad de desenvolvimiento.</p>	
REFERENTES Y MATERIALES	Bibliografía o cibergrafía (básica y complementaria)	Materiales
	<p>ANTONIO MENDEZ GIMENEZ, “los juegos del currículo de la educación física” 2013 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>RAUL OMAÑECA SILVA, “juegos cooperativos y la educación física”, 2011 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>JAIME MARTINEZ, movimiento humano, 2009. kinesis</p>	<p>Grabadora</p> <p>Colchonetas</p> <p>Platillos</p> <p>Aros</p> <p>Balones</p> <p>Minitran</p> <p>Ladrillos plásticos</p>



LABORATORIO DEL JUEGO

CICLO 2 (GRADO 2, 3)

CONTEXTUALIZACIÓN	Estándares básicos de competencias	Objetivos de aprendizaje	Desempeños esperados	Aseguramiento del nivel de partida o conocimientos previos
	Capacidades motoras, aprendizaje, conducción, ritmo, énfasis en reacción óptica y acústica Temperó espacial Orientación	Desarrollará nuevas formas de movimiento a partir de las básicas en la realización de juego	Desarrolla una tendencia lúdico-recreativa por medio del juego en la escuela	Ajuste motor mayor amplitud de movimientos y posibilidades nuevas de movimiento
PROPUESTA DIDÁCTICA	Actividades de exploración del movimiento	Actividades de introducción de nuevos movimientos/ juegos	Actividades de estructuración	
	Juegos que implican formas básicas de movimiento, Juegos creativos	Juegos que incentiven combinaciones de habilidades básicas de movimiento	Juegos de reglas intangibles y sagradas, Regla arbitraria en el juego	



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>Juegos libres, Tradicionales,</p> <p>Juegos callejeros;</p> <p>Juegos representación de roles</p> <p>Rondas y juegos y rondas del esquema corporal</p>	<p>Juegos psicomotores que implican deliberación corporal coordinativa</p> <p>Juegos mimicry representación simbólica</p>		
REFLEXIONES	LOGROS	DIFICULTADES	RETOS	
	<p>Dentro del juego realizara diferentes formas básicas de movimiento (caminar, trotar ,correr ,saltar)</p> <p>Planificara y combinara las formas básicas del movimiento</p>	<p>Problemas que pueden ser enmarcados originados en la falta de educacion de padres y madres (familia referente comportamental)</p>	<p>Posee una realidad presuntuosa,</p> <p>Desarrollo axiológico de carácter representativo simbólico</p>	

LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>Demuestra creatividad al realizar las acciones en el juego</p> <p>Reconocimiento del cuerpo , control segmentario del cuerpo</p>		<p>Desarrollo de carácter emocional, afectivo , social , cognitivo (ZAPATA)</p>
REFERENTES Y MATERIALES	<p>Bibliografía o cibergrafía (básica y complementaria)</p>		<p>Materiales</p>
	<p>ANTONIO MENDEZ GIMENEZ, “los juegos del currículo de la educación física” 2013 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>RAUL OMAÑECA SILVA, “juegos cooperativos y la educación física”, 2011 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>JAIME MARTINEZ, movimiento humano, 2009. kinesis</p>	<p>Grabadora</p> <p>Colchonetas</p> <p>Platillos</p> <p>Aros</p> <p>Balones</p> <p>Minitran</p> <p>Ladrillos plásticos</p>	





LABORATORIO DEL JUEGO

CICLO 3 (GRADO 4, 5, 6)

	Estándares básicos de competencias	Objetivos de aprendizaje	Desempeños esperados	Aseguramiento del nivel de partida o conocimientos previos
CONTEXTUALIZACIÓN	<p>Practica y participa activamente de los diferentes juegos recreativos</p> <p>Desarrolla la máxima posibilidad de movimientos dentro del juego</p>	<p>Reconocerá la lúdica y recreación fuera de la escuela</p> <p>fomentara autónomamente espacio lúdico - recreativos</p>	<p>Realiza y practica diferentes actividades lúdico-recreativas, deportivas</p> <p>Demostrara dominio de reglas en el juego</p> <p>Participación activa en actividades lúdico - recreativas</p>	<p>ADQUISICION II: facilidad motora</p> <p>Gran posibilidad de Adquisición de movimiento</p> <p>Especialización ; practica de espacios deportivos</p>
PROPUESTA DIDÁCTICA	<p>Actividades de exploración del movimiento</p>	<p>Actividades de introducción de nuevos movimientos/ juegos</p>	<p>Actividades de estructuración</p>	



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>Juegos de rondas</p> <p>Juegos que impliquen movimientos especializados; pre deportivos</p> <p>Juegos de carácter libre; tipo recreativos</p> <p>Juegos de carácter tradicional, callejeros, deportivos, recreativos</p> <p>Juegos de vértigo; permitan excitación y relajación</p>	<p>Juegos que implican mayor aplicación capacidades pre deportivas deportivas</p> <p>Juegos de normas dirigidas de carácter colaborativo</p> <p>Juegos de competencia entre iguales</p>	<p>Participación en actividades pre deportivas de carácter colaborativo</p>	
--	--	---	---	--



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>Juegos de esquema motor ; equilibrio, coordinación y equilibrio psicomotricidad</p> <p>Juegos que implican combinaciones de pequeños esquemas de rutinas gimnasticas como rollito adelante, atrás , parada de manos, parada de cabeza</p>			
REF	LOGROS	DIFICULTADES	RETOS	



LABORATORIO DEL JUEGO

CICLO 4 (GRADO 7, 8,9)

	<p>Desarrolla juegos de combinación de habilidades motoras, HBMC</p> <p>Identifica su esquema corporal</p> <p>Juega coordinativamente y armónicamente por medio de sus corporalidad</p> <p>Juega y aprecia las actividades lúdico-recreativas, deportivas como bienestar para sí mismo.</p>	<p>La comunicación interpersonal está dirigida por su desarrollo personal familiar , social y escolar, implica posibles problemas de convivencia</p>	<p>Personalidad; egocentrismo orgullo para la posibilidad de hacer</p> <p>Romper este esquema y permitir comunicación asertiva</p>
<p>REFERENTES Y MATERIALES</p>	<p>Bibliografía o cibergrafía (básica y complementaria)</p>		<p>Materiales</p>
	<p>ANTONIO MENDEZ GIMENEZ, “los juegos del currículo de la educacion física” 2013 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>RAUL OMAÑECA SILVA, “juegos cooperativos y la educacion física”, 2011 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>JAIME MARTINEZ, movimiento humano, 2009. kinesis</p>	<p>Grabadora</p> <p>Colchonetas</p> <p>Platillos</p> <p>Aros</p> <p>Balones</p> <p>Minitran</p> <p>Ladrillos plásticos</p>	



LABORATORIO DEL JUEGO

	Estándares básicos de competencias	Objetivos de aprendizaje	Desempeños esperados	Aseguramiento del nivel de partida o conocimientos previos
CONTEXTUALIZACIÓN	<p>Realiza juegos de exigencia anaeróbica</p> <p>Desarrolla actividades lúdico recreativas de deportiva</p> <p>Practica actividades lúdico recreativas de tipo coordinativas , equilibrio</p> <p>Planifica y crea soluciones</p>	<p>Aplica las diferentes formas de movimiento con gran destreza y habilidad dentro de espacios y tiempo reducido dentro del juego</p>	<p>Realiza las diferentes formas deportivas requeridas de reglamentación especial.</p> <p>Interioriza el dominio y control motor dentro de acciones específicas del juego</p>	<p>CONTROL Y AJUSTE II: dificultad en el control , movimiento específico</p>



LABORATORIO DEL JUEGO

	dentro de los diferentes reto de la acción			
PROPUESTA DIDÁCTICA	Actividades de exploración del movimiento	Actividades de introducción de nuevos movimientos/ juegos	Actividades de estructuración	
	<p>Juegos de tensiones, de cargar al compañero y reacción de velocidad-competencia, con manipulación de objetos.</p> <p>Juegos de implicación psicomotriz, habilidades motoras de tipo combinadas y reconocer su cuerpo</p>	<p>Experimentara nuevos elementos con el cuerpo dentro de los juegos; desplazamientos de demarcación, buscar espacios.</p> <p>Realizara juegos de mimicry de expresividad corporal donde se representen roles</p> <p>Aplicara el ritmo dentro de las actividades; danza.</p>	<p>Juegos que implican reglas rígidas y explicación de fundamentes deportivos de carácter lúdico-recreativo.</p>	



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>Juegos de percepción, mimicry, representación roles, desarrollo axiológico frente al otro.</p> <p>Juegos vértigo, y azar, nuevas experiencias con los compañeros.</p> <p>Juegos pre deportivos de implicación fundamentos y principios de manera recreativo.</p> <p>Juegos de vértigo con formas</p>			
--	---	--	--	--



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>gimnásticas deportivas, destrezas y habilidades movimiento combinado</p> <p>Juegos coordinativos con movimientos, saltos.</p> <p>Juegos de implicación uno contra uno, pre-deportivos de reglas.</p>			
REFLEXIONES	LOGROS	DIFICULTADES	RETOS	
	<p>Desarrolla Juegos motores de precisión, equilibrio; lanzamientos recepciones, carreras</p> <p>Aplica su esquema corporal en juegos que implican; orientación espacial, cambio</p>	<p>Permitir actividad lúdica recreativa que permitan la autonomía de cada individuo, ya que son dependientes a sus amigos.</p>	<p>Permitir que las actividades sean dirigidas para ambos sexos, ya que existe el egocentrismo</p>	



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>de direcciones manteniendo objetos y trasladándolos, juegos llevando un pin pon.</p> <p>Genera por medio de sus destrezas Juegos predeprotivos de habilidades y destrezas técnicas, fundamentos inmersos en formas deportivas; balón mano, béisbol, hockey...</p> <p>Juegos de carácter competitivo, colaborativo; al cumplimiento de objetivos trazados.</p> <p>Practica destrezas especializadas en los pre deportivos, e identifica dentro del juego su corporeidad y combina diferentes formas de movimiento.</p>	<p>Carácter axiológico: los individuos, ya que están ensimismados.</p>	<p>machista de género.</p>
<p>REFERENTES Y</p>	<p>Bibliografía o cibergrafia (básica y complementaria)</p>		<p>Materiales</p>



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>ANTONIO MENDEZ GIMENEZ, “los juegos del currículo de la educación física” 2013 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>RAUL OMAÑECA SILVA, “juegos cooperativos y la educación física”, 2011 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>JAIME MARTINEZ, movimiento humano, 2009. kinesis</p>	<p>Grabadora</p> <p>Colchonetas</p> <p>Platillos</p> <p>Aros</p> <p>Balones</p> <p>Minitran</p> <p>Ladrillos plásticos</p>
--	--	---





LABORATORIO DEL JUEGO

CICLO 5 (GRADO 10, 11)

	Estándares básicos de competencias	Objetivos de aprendizaje	Desempeños esperados	Aseguramiento del nivel de partida o conocimientos previos
CONTEXTUALIZACIÓN	<p>Realiza juegos agón competencia de esfuerzo aeróbica y anaeróbica, láctica y aláctica. De velocidad de reacción.</p> <p>Desarrolla juegos cooperativos que implican capacidades motora física y coordinada. (OMÑECA, 2004)</p> <p>Reconoce actividades integrales de formas deportivas</p>	<p>Aplicara y demostrara destrezas y habilidades, estrategias al desarrollo de su corporeidad</p>	<p>Desenvolvimiento en retos planteados que implican lógica y deducción y planteamiento de acción.</p>	<p>BALANCE MOTOR (adquisición II): movimientos especializados de rendimiento motor.</p>



LABORATORIO DEL JUEGO

PROPUESTA DIDÁCTICA	Actividades de exploración del movimiento	Actividades de introducción de nuevos movimientos/ juegos	Actividades de estructuración	
	Actividades de reconocimiento de acción jugada, la supererogación y cooperación frente al otro; permite el desenvolvimiento interpersonal.	<p>Juegos expresión corporal y convivencia entre iguales.</p> <p>Juegos de relación entre iguales donde se interactúe, y se tomen decisiones desde la lógica.</p> <p>Juegos de control emocional que permita el</p>	Juegos prederpotivos técnicos y tácticos a el desenvolvimiento dentro del juego	



LABORATORIO DEL JUEGO

		estímulo y goce de las actividades que contribuya a la cooperación y colaboración, respeto de las reglas.		
REFLEXIONES	LOGROS	DIFICULTADES	RETOS	
	<p>Identifica su esfuerzo personal como efectivo al desenvolvimiento del juego cooperativo.</p> <p>Entiende y aplica en la orientación en las formas jugadas, desenvolvimiento especializado de técnicas a fines pre deportivos.</p> <p>Demuestra el ritmo dentro de actividades musicalizadas.</p> <p>Desarrolla ejercicios e fuerza de su propio cuerpo para el</p>	<p>Demuestra capacidad para estar concentrado dentro del juego, a pesar de influencias externas a su personalidad que pueden perturbar su atención.</p>	<p>Actividades y juegos que implica generar colaboración entre los alumnos, ya que poseen un egocentrismo e independencia.</p>	



LABORATORIO DEL JUEGO

	<p>cumplimiento de juegos psicomotores desde formas básicas de movimiento y elementos gimnásticos.</p> <p>Innovara y creara diferentes maneras de desenvolvimiento motriz a partir de sus capacidades técnicas y tácticas especializadas.</p>		
REFERENTES Y MATERIALES	<p>Bibliografía o cibergrafia (básica y complementaria)</p>	<p>Materiales</p>	
	<p>ANTONIO MENDEZ GIMENEZ, “los juegos del currículo de la educacion física” 2013 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>RAUL OMAÑECA SILVA, “juegos cooperativos y la educacion física”, 2011 editorial paidotribo, Barcelona España.</p> <p>JAIME MARTINEZ, movimiento humano, 2009. kinesis</p>	<p>Grabadora</p> <p>Colchonetas</p> <p>Platillos</p> <p>Aros</p> <p>Balones</p> <p>Minitran</p> <p>Ladrillos plásticos</p>	



CONCLUSIONES

- ❖ El juego es importante para lograr cambios sociales el cual si es llevado de una forma correcta se podrá cambiar la vida y el rumbo de muchos estudiantes que tal vez el contexto social lo han marcado pero no definido.
- ❖ El efecto del juego en los estudiantes es notorio ya que ha mejorado su convivencia, el trato al otro, respeto, confianza y sobre todo los lazos afectivos que se generan.
- ❖ Algunos juegos que se realizaron no llenaron las expectativas de todos los alumnos. Se pudo observar un cambio de actitud en el grupo, ya que permitió una mejor convivencia entre ellos y acrecentó la comunicación.
- ❖ Se logró evidenciar que los alumnos realizan mejor las actividades grupales y de cooperación, se sienten mejor y más entusiasmados.
- ❖ El juego colaborativo permite que ellos puedan comunicarse entre si y permitir mejores relaciones interpersonales.
- ❖ Es importante estar atento a las situaciones que se puedan presentar para dar la mejor respuesta o la más adecuada y mejorar las actividades; es ideal mantener el respeto para que haya disponibilidad en los alumnos, de esta manera se mantendrá un buen ambiente y se podrá trabajar agradablemente.
- ❖ El juego, les ayuda a cambiar su animo, el alumno es mas feliz, se olvida de la realidad, y si pudiésemos llegar a mostrarle a la sociedad de la gran importancia que se esconde detrás de éste, seria una gratificación y un reto como educadores físicos. Seria mas valioso hacerle entender a la sociedad cuán importante es en nuestras vidas la trascendencia de una propuesta curricular del juego.

BIBLIOGRAFÍA

- Anguera Argilaga, M. T. (1986). La investigación cualitativa. Educar.
- Barbero, S. G. (2004). La noción de mimesis en Aristóteles. En S. G. Barbero, *La noción de mimesis en Aristóteles* (págs. 285-288). Córdoba: Ediciones del Copista.
- Brunelle. (1978). *La verdadera Naturaleza del Juego*. Buenos Aires .
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres-La máscara y el vértigo*. México, D.F, México: Colección Popular-Fondo de cultura económica.
- Ciclo de vida individual. Tercera etapa: edad del juego (4 a 5 años)*. (s.f.). Recuperado el 28 de Abril de 2017, de Bligoo: <http://familiachilena.bligoo.com/content/view/114054/CICLO-DE-VIDA-INDIVIDUAL-TERCERA-ETAPA-EDAD-DEL-JUEGO-4-a-5-anos.html#.WR0godR95kg>
- Delgado Carrasco, M. E. (1 de Febrero de 2011). La dramatización, recurso didáctico en educación infantil. *Pedagogía Magna*, 382-392.
- DEVIS, J. D. (s.f.). *el juego en el currículo de la educación física una aproximación crítica*. España: universidad de España Valencia .
- Díaz. (1993).
- Enrique G.Fernández-Abascal, M. P. (2003). *Emoción y Motivación. La adaptación humana*. .
- Enzeiza, B. (Octubre de 2009). Obtenido de <http://www.ttiklik.com/es/blog/2012/04/29/desarrollo-integral-del-nino-la-autonomia-fundamental/>
- Esteban, G. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad . *Interuniversitaria* .
- Fink, E. (1966). *El Oasis de la Felicidad*. México: Universidad Nacional.
- García Gómez, A. M. (Diciembre de 2009). *¿Cuál es la psicología de los juegos infantiles?* (eumed.net, Ed.) Recuperado el 4 de Noviembre de 2016, de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg2.htm>
- Grenier, M. (2000). La formación de valores en la edad precolar. *Ciencia y sociedad*, 4.
- Hernández Furrusquia, I., & Pérez Flores, D. (s.f.). *Desarrollo humano. Perspectiva Psicológica*. Recuperado el 28 de Octubre de 2016, de



- Bandura: Teoría del aprendizaje social:
<http://desarrollohumanoperspectivapsicologica.blogspot.com.co/>
- Jimenez, A. M. (2013). *Los juegos en el curriculum de la educación física*. España: Paidotribo.
- Jodorowsky, J. (2004). *Psicomagia*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Juan del Col, J. (1996). *Psicoanálisis de Freud: Estado actual de ambigüedades por resolver*. Buenos Aires, Argentina.
- JUAN LUIS HERNANDEZ ALVARES, M. G. (s.f.). *el currículo de la educación física; para la educación primaria un espacio para la experimentación del profesor*. 23.
- Kemmis, S. (1993). *El currículo: Más allá de una teoría de la reproducción*. En S. Kemmis, *El currículo: Más allá de una teoría de la reproducción* (págs. 19-75). Madrid: Morata.
- LeDoux. (2000).
- Lundgren, U. P. (1997). *Teoría del currículo y escolarización*. En U. P. Lundgren, *Teoría del currículo y escolarización* (págs. 13-69). Madrid: Ediciones Morata.
- Marquez, S. (1995). *Beneficios Psicológicos de la Actividad Física*. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, XLVIII(1-2), 185-206.
- Martin. (1995). *Actividades Lúdicas, el juego del ocio para los jóvenes*. Madrid.
- MARTINEZ, J. A. (2009). *el movimiento humano: ciencia, competencias y estándares*. Armenia Colombia: Kinesis.
- Maturana, H. (1992). *Emociones y Lenguaje en Educación Política*. Chile: Décima 2001.
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (28 de Noviembre de 2010). *El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. 70-101. Murcia, España.
- Muñoz Rivera, D. (Noviembre de 2008). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. *efdeportes.com*(126). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- NEUROBIOLOGÍA DEL MIEDO Uli Brandt-Bohne | Mrz 17, 2. |. (2010).
- OMAÑECA, J. V. (2004). *los juegos colaborativos y la educación física*. Barcelona: Paidotribo.



- Palomo González, A. M. (1989). Laurence Kohlberg: Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela. *Dialnet*. Recuperado el 14 de Abril de 2017, de https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwith_ClvzTAhUFTCYKHS9rA2sQFgg hMAA&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F117615.pdf&usg=AFQjCNH8GMCl0yRhmVaoOOBlxnj3V-zBQ&sig2=pKTayfYeIWc
- Paredes Giménez, J. (4 de Abril de 2015). Jugando al parchís en las clases de educación física. *Emásf-Revista digital de Educación Física*, 79-95.
- PARLEBAS PIRRIE, P. (2001). *juegos y deportes sociedades*. barcelona : paidotribo.
- Perez. (2002). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención*.
- Pérez Madorran, E. (Diciembre de 1997). Los juegos de reglas como base metodológica en educación infantil. España.
- PIAGET JEAN, O. N. (1977). *los procesos de adaptacion*. buenos aires : nueva vision .
- Piaget, J., Osterrieth, Nuttin, Bresson, Marx, & Meyer. (1977). *Los procesos de Adaptacion*. Buenos Aires: Nueva Vision.
- Rafela, L. A. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona: Familianova-Schola.
- Redondo González, M. Á. (Diciembre de 2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. (13). Granada.
- Ressler. (2013). *Parental Olfactory Experience Influences Behavior And Neural Structure in Subsequent Generations* .
- Robles, F., & Hugo, V. (Junio de 2010). El papel del rol y el contexto en la competencia del juicio moral: estudiantes de negocios vs. burócratas. *Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión*, XVIII(1). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-68052010000100010
- Ruiz, O. y. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*.
- Sacristán, J. G. (1991). Aproximación al concepto de curriculum. En J. G. Sacristán, *El curriculum: una reflexión sobre la práctica* (págs. 13-62). Madrid: Morata.



LABORATORIO DEL JUEGO

Sanchidrián Pose, R. (29 de Julio de 2013). Expresión corporal: desarrollo de la desinhibición a través del juego. Segovia, España.

Sandoval Magalhaes, R. W. (12 de Abril de 2011). La educación física y el juego -Physical education an play. *Investigación Educativa*, XIV(26), 105-112.

Tatarkiewicz, W. (1987). Capitulo Noveno: Mimesis: Historia de la relación del arte con la realidad. En W. Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (F. Rodriguez Martin, Trad., Sexta ed., págs. 301-310). Madrid, España: Tecnos (Grupo Anaya, S.A.).

UNESCO. (1980). *El niño y el juego- Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: Talleres de la UNESCO.

UNICEF. (Julio de 2004). Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas. Colombia.

Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.

ZAPATA, O. A. (s.f.). *el aprendizaje , perspectiva psicopedagogica*.